Journal of Linguistic Phenomena
eISSN: 2963-1416
Vol. 3, No. 1, Juli 2024: 30 - 36

ONOMATOPE *GIONGO* DALAM *MANGA SPY X FAMILY* KARYA TATSUYA ENDO: KAJIAN SEMANTIK

Amelia Kesuma Dewi, Riza Lupi Ardiati dan Inu Isnaeni Sidiq
Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Padjadjaran
E-mail: amelia19010@mail.unpad.ac.id

ABSTRAK. Artikel ini mendeskripsikan jenis dan makna *giongo* dalam *manga Spy x Family* karya Tatsuya Endo. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan jenis dan makna *giongo.* Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Lalu, sebagai teori yang mendukung analisis dalam penelitian ini, penulis mengacu pada teori semantik oleh Chaer (1995) dan Kridalaksana (2008), teori Hideichi Ono (1988) untuk mengetahui definisi onomatope dan Hinata Hibiya (1989) untuk pengklasifikasian onomatope. Hasil analisis menunjukkan bahwa *giongo* yang ditemukan adalah tiruan bunyi benda mati dan bunyi yang ada di sekitar.

Kata kunci: *giongo*; onomatope; tiruan; bunyi

ABSTRACT. *This article describes the kinds and meaning of giongo in Spy x Family manga by Tatsuya Endo. The purpose of this research is to describe the kinds and meaning of giongo. The research method used in this research is descriptive qualitative method. Then, as a theory that supports the analysis in this research, the author refers to semantic theory by Chaer (1995) and Kridalaksana (2008), Hideichi Ono's theory (1988) to know the definition of onomatopoeia and Hinata Hibiya (1989) for onomatopoeia classification. The results of the analysis show that the giongo found are imitations of the sounds of inanimate objects and sounds that exist around.*

Keywords: *giongo; onomatopoeia; imitation; sound*

PENDAHULUAN

Komik merupakan salah satu bacaan masyarakat yang ada di dalamnya berisi rangkaian cerita yang memadukan unsur gambar lakuan tokoh cerita dengan bahasa (Maharsi, 2011: 3). Sering kali untuk mempermudah pembaca dalam memahami makna dari isi cerita, penulis komik menggunakan kata atau frasa yang meniru bunyi dari objek atau tindakan yang diwakili untuk menggambarkan bunyi bahasa. Selain itu, kata-kata onomatope sering digunakan untuk menirukan atau mengekspresikan suara, aksi, pergerakan atau keadaan tertentu yang dihasilkan oleh makhluk hidup, benda-benda, dan alam dengan menambahkan dimensi ekspresif pada percakapan atau teks.

Semantik adalah bidang lingusitik yang mempelajari arti atau makna yang terkandung dalam bahasa, kode, atau jenis respresentasi lainnya. Semantik dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Inggris *semantics*, yang berasal dari bahasa Yunani *sema* (nomina), "tanda", atau verba *samaino*, "menandai", "berarti". Para pakar bahasa menggunakan istilah ini untuk menyebut bidang ilmu bahasa yang mempelajari makna. (Djajasudarma, 1993:1). Ini melibatkan analisis sistematis tentang bagaimana kata, frasa, kalimat, dan teks digunakan untuk mengungkapkan arti. Tujuan utama semantik adalah untuk memahami bagaimana makna dibangun, diterima, dan ditransmisikan dalam komunikasi manusia.

Makna adalah bagian yang tidak terpisahkan dari semantik dan selalu melekat dari apa saja yang kita tuturkan. Menurut pandangan De Sausure dalam Chaer (1995:2), makna adalah "pengertian" atau "konsep" yang dimiliki atau terdapat sebuah tanda linguistik. Makna mengacu pada konsep atau pesan yang ingin disampaikan oleh penutur melalui penggunaan bahasa. Dalam kesimpulannya, makna adalah komponen penting dari semantik dan hadir dalam setiap ucapan atau komunikasi kita. Melalui makna, kita dapat menyampaikan pesan, menyampaikan ide, dan berinteraksi dengan orang lain melalui bahasa.

Bahasa Jepang memiliki unsur kebahasaan layaknya bahasa-bahasa lain. Namun, karena Bahasa Jepang memiliki keistimewaan yang tidak dimiliki oleh semua bahasa, Bahasa Jepang memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi. Di antaranya adalah huruf (*kana* dan *kanji*), ragam bahasa hormat, juga kata-kata tiruan bunyi dan keadaan yang disebut onomatope.

Keterkaitan antara bunyi bahasa dan konsep bunyi bahasa terlihat jelas salah satunya adalah dalam bentuk onomatope. Kridalaksana (2008 : 167) mengutarakan bahwa onomatope berasal dari bahasa Yunani *onomatopeia*, yaitu penamaan benda atau aktivitas melalui bunyi-bunyian yang berhubungan dengan benda atau tindakan tersebut, yaitu seperti mendengung, menderu, mengaum, mencicit, dan lain sebagainya.

Lebih lanjut lagi, Keraf (1990:3) mengungkapkan bahwa onomatope ialah kosakata yang berasal dari

DOI: 10.24198/jlp.v3i1.52121
Dikirim: 28 Desember 2023, Diterima: 15 Juli 2024, Diterbitkan: 19 Juli 2024

peniruan bunyi, suara, keadaan dan tindakan. Dengan kata lain, onomatope adalah objek-objek yang diberi nama sesuai dengan bunyi yang dihasilkan oleh objek itu sendiri.

Dalam bahasa Jepang secara garis besar onomatope dibagi menjadi dua jenis yaitu *giongo* dan *gitaigo*. Menurut Hinata (1989) *giongo* adalah kata-kata yang menunjukkan suara yang keluar dari makhluk hidup, benda mati, dan berbagai suara yang ada di sekitar kita. Salah satu contohnya adalah びりびり *biribiri* yang merujuk pada kata-kata yang meniru suara atau bunyi kertas yang dirobek. Sementara itu, *gitaigo* adalah kata yang mewakili suatu tindakan, gerakan, atau keadaan makhluk hidup yang tidak bersuara. Secara simbolik, *gitaigo* juga menunjukkan benda mati yang tidak mengeluarkan suara berdasarkan bunyi. Contohnya ialah どろどろ *dorodoro* yang merujuk pada kondisi dimana benda yang mencair dan meleleh.

Begitu juga dengan onomatope bahasa Jepang yang ada di dalam *manga* yang mempunyai tiruan bunyi berbeda dengan bahasa lain. Onomatope dalam bahasa Jepang tidak sebatas *giongo* dan *gitaigo* karena masing-masing dari jenis tersebut masih memiliki klasifikasi yang lebih spesifik.Tamori (1993:4) mengklasifikasikan onomatope dalam Bahasa Jepang menjadi dua kelompok besar yaitu 擬音語 *giongo* dan 擬態語 *gitaigo. Giongo* merupakan kata-kata yang digunakan untuk menggambarkan bunyi yang berasal dari makhluk hidup, bunyi yang keluar dari benda mati, serta bunyi yang berasal dari alam. Sedangkan, *gitaigo* merupakan kata-kata yang digunakan untuk menggambarkan suatu pergerakan, aktivitas, maupun keadaan tertentu. Tamori juga membagi lagi *giongo* dan *gitaigo* ke dalam beberapa kelompok kecil. *Giongo* itu sendiri terbagi menjadi dua jenis, yaitu 擬声 *gisei* dan 擬音 *gion*. *Gisei* merupakan kata tiruan suara yang berasal dari makhluk hidup, seperti bunyi manusia, hewan dan lain-lain.

Penggunaan onomatope dalam *manga Spy x Family* merupakan upaya yang dapat membuat lebih ekspresif lagi penggambaran situasi, seperti halnya bunyi tiruan yang mendeskripsikan kondisi dan pergerakan benda hidup, benda mati ataupun bunyi dari suatu proses, perasaan, dan lain-lain. Dari beberapa kategori onomatope bahasa Jepang seperti yang dikemukakan di atas, dalam artikel ini hanya akan dibahas kata-kata yang merupakan tiruan bunyi yang dikenal dengan *giongo*.

Manga Spy x Family mengisahkan tentang agen mata-mata terampil bernama sandi *'Twillight'* yang menjalankan Operasi *Strix*, yakni misi penting terkait perdamaian antar negara mencakup Westalis di barat dan Ostania di timur. *Twilight* alias Loid pun mengadopsi bocah perempuan berusia 6 tahun bernama Anya dari panti asuhan. Terpikat dengan kecerdasan Anya, Loid langsung membawanya pulang.

Berikut tiga buah penelitian terdahulu berbentuk skripsi dan jurnal yang menjadi acuan penulis dalam menyusun penelitian mengenai onomatope diantaranya.

Pertama, skripsi Lia Dyah Nuryanti (2016) dengan judul penelitiannya yaitu "Bentuk dan Makna Onomatope Bahasa Prancis dalam Komik *Boule & Bill Seri Sieste Sur Ordonnance* Karya Jean Roba" menjadi salah satu acuan dalam mengelompokkan bentuk onomatope sesuai dengan tiruan yang diekspresikan. Dari hasil penelitian ini ditemukan informasi bahwa onomatope dimanfaatkan oleh manusia untuk mendukung kegiatan komunikasi sehari-hari. Onomatope juga banyak digunakan di dalam karya sastra termasuk komik.

Selanjutnya, penelitian terdahulu yang ditulis oleh Atta Rika (2019) dengan judul "Analisis Fungsi Dan Makna Onomatope Dalam Komik "RELIFE" Volume 1 Karya *Yayoi Sou*" dalam penelitiannya menggunakkan kajian semantik. Menyimpulkan jenis onomatope yang terdapat dalam komik Relife Vol. 1 adalah 69 buah onomatope diantarannya *giongo* 32 buah, *giseigo* 4 buah dan *gitaigo* 33 buah. Dari penelitian ini diketahui bahwa, bentuk, fungsi, dan makna onomatope berbeda-beda tergantung daerahnya masing-masing yang memiliki bahasa dan latar belakang budaya yang berbeda.

Berikutnya, penelitian lain yang menjadi bahan pertimbangan adalah artikel yang ditulis oleh Eren Khazainurifintha, Nova Yulia dan Damai Yani pada tahun 2018 dalam jurnal mahasiswa Universitas Negeri Padang dengan judul "Analisis Jenis, Bentuk, dan Makna Onomatope Bahasa Jepang Dalam *Manga B Group No Shounen x* Karya Haruki Sakurai". Kesimpulan yang diambil dari penelitian ini adalah penggunaan onomatope dapat dilihat dari segi jenis dan bentuk karena setiap jenis dan bentuk memiliki karakteristik masing-masing dan dapat mempengaruhi makna yang dimiliki.

Dalam ketiga penelitian tersebut terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh penulis. Persamaanya adalah meneliti tentang onomatope dan secara teori menggunakan semantik.

Sedangkan perbedaannya ada beberapa hal meliputi objek, data penelitian, sumber data, dan rumusan masalah. Namun, perbedaan yang utama terlihat pada sumber data. Sumber data yang digunakan oleh ketiganya berbeda dengan penulis.

Penulis menggunakan *manga Spy x Family* karya Tatsuya Endo sebagai sumber data. Perbedaan dengan penelitian Lia Dyah adalah meneliti tentang onomatope bahasa Perancis sedangkan penulis dan kedua peneliti lainnya meneliti tentang onomatope bahasa Jepang. Ketiga penelitian terdahulu tersebut meneliti beberapa onomatope, sedangkan penulis lebih fokus meneliti *giongo.*

METODE

Untuk membahas dan memecahkan permasalahan yang mengemuka pada penelitian ini tentunya memerlukan data yang akurat dan relevan melalui objek penelitian. Oleh karena itu, penulis mengumpulkan data penelitian menggunakan metode simak seperti apa yang dikemukakan Sudaryanto (1988), bahwa bahwa ada dua jenis teknik pengumpulan data kebahasaan: simak dan cakap. Selanjutnya data onomatope dari *manga Spy x Family* tersebut diklasifikasikan dan dideskrpsikan berdasarkan jenis dan maknanya. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kualitatif dengan penyajian deskriptif.

Adapun teknik simak dasar dan lanjutan terdiri dari teknik simak bebas libas cakap, dimana peneliti hanya melihat proses dialog atau konversasi. Penelitian ini pun menggunakan teknik simak lanjutan SBLC Sudaryanto (2015:204).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Onomatope *giongo* dianalisis dengan cara mengklasifikasinya menjadi dua berdasarkan jenis dan makna *giongo* yang ditemukan, yaitu: (1) tiruan bunyi yang menirukan benda mati; (2) tiruan bunyi yang ada di sekitar.

1. Tiruan Bunyi yang Menirukan Benda Mati
   a. ガチャ : Bunyi saat gagang telepon diangkat.

Gambar 1. ***Spy x Family*** **Vol.2: 17**

Situasi :

Menceritakan saat keluarga palsu ini menunggu kabar soal penerimaan apakah Anya diterima atau tidak di Eden Academy, tak lama dari itu kabar yang ditunggu pun datang melalui bunyi telepon berdering kemudian dengan sigap Loid langsung lari ke arah telepon dan mengangkatnya. Setelah itu, Loid menerima telep on tersebut dengan mengarahkan gagang telepon ke telinganya. Kondisi saat Loid mengambil gagang telepon tersebut menghasilkan bunyi *gacha.* Bunyi tersebut merupakan penggambaran bunyi persinggungan antara gagang telepon dengan telepon yang digambarkan dengan "trek"

Kata *gacha* menunjukkan *giongo* yang merupakan imitasi benda mati yaitu telepon. Dalam mencari makna *gacha* penulis menemukan *giongo gachatt* yang kemudian penulis jadikan sebagai acuan dalam memahami makna *gacha*. Berikut makna *gachatt* yang tercantum sebagai berikut:

> 「ガチャ」「ガチャッ」「がちゃり」は「ガチャガチャ」の類義語。ただし、一度だけぶつかった音を表す。「ガチャッ」は「ガチャ」よりも勢いよい感じ。
> *(Gacha) (gachatt) (gachari) wa gachagacha no ruigigo. Tadashi, ichido dake butsukata oto wo arawasu. (Gachatt) wa (gacha) yori mo ikioi yoi kanji.* (Yamaguchi, 2003:051)

Gacha; *gachatt*; dan *gachari* masing-masing merupakan sinonim dari *gachagacha,* dengan catatan bahwa ketiganya memiliki makna tumbukan yang terjadi hanya satu kali. *Gachatt* memiliki makna bunyi yang ditimbulkan sedikit lebih keras dan lebih tajam dibanding *gacha*.

b. ばしゃばしゃ: Bunyi percikan air

Gambar 2. ***Spy x Family*** **Vol.1: 88**

Situasi :

Diperlihatkan Yor sedang mencuci tangan untuk membersihkan darah yang mengenai tangannya setelah menjalankan aksinya pada malam itu.

Kegiatan mencuci tangan tersebut menghasilkan percikan ataupun semburan air. Percikan air tersebut mengeluarkan bunyi *bashabasha* yang menggambarkan tiruan bunyi air.

Dengan melihat data gambar terlihat *bashabasha* termasuk ke dalam *giongo* karena menirukan bunyi benda mati yaitu percikan air. Dalam komik terjemahan digunakan kata "currcurr;byurrbyurr untuk menggambarkan bunyi percikan air tersebut. Kata *bashabasha* memiliki makna leksikal yaitu bunyi yang muncul ketika air dan sejenisnya memancar atau menyembur (Risagarniwa dkk 2022: 15).

Dari penjelasan di atas diketahui bahwa *bashabasha* muncul saat air memancar seperti penggambaran saat Yor sedang mencuci tangan dengan keadaan kran menyala dimana terjadi bunyi hantaman permukaan air secara terus-menerus atau bunyi air yang membentur suatu benda dan memercik.

c. バタン: Bunyi pintu dibanting atau terbanting

Gambar 3. ***Spy x Family*** **Vol.2: 114**

Situasi :

Anya pergi meninggalkan ruang belajarnya. Dia meninggalkan ruang belajar sambil menutup pintu tersebut hingga mengeluarkan bunyi yang cukup keras. Bunyi tersebut digambarkan dengan kata *batan*, bunyi keras yang terjadi saat pintu ditutup dengan cara yang keras/bertenaga. Dengan demikian *batan* termasuk ke dalam *giongo*, tiruan bunyi benda mati yaitu bunyi pintu dan pintu menjadi petanda kata tersebut. Kata "bruk" dapat digunakan untuk menggambarkan bunyi tersebut dalam bahasa Indonesia Seperti yang terlihat dalam contoh berikut:

ドアがバタンとしまった。

Doa ga batan to shimatta.

"bruk" Bunyi pintu yang ditutup dengan keras." (http://www.eslteachersboard.com/egi-bis/japan-info/index)

Dalam kalimat di atas makna yang muncul adalah pintu tersebut berbunyi "bruk" saat ditutup dengan keras.

Berikut adalah makna *batan*

物が打ち当たったり、倒れたり、落ちたりした時などに出る音。 また、その様子。

Mono ga uchiatattari, taoretari, ochitari shita toki nado ni deru oto. Mata, sono yousu

Bunyi yang keluar saat benda saling berbenturan, jatuh dan hancur. Atau keadaan seperti itu. (Amanuma 1974: 257)

Makna tersebut terwakili oleh kalimat di atas yaitu, benda keras yang dimaksud adalah pintu dan daun pintu tersebut berbenturan dengan kusen pintu yang karena ditutup dengan keras maka berbunyi "bruk". Bunyi yang dihasilkan adalah bunyi yang keras, bunyi keras tersebut ditandai dengan tanda (") *dakuon* yang menunjukkan bunyi yang keras (Kunihisa, 1976:130-131). Dengan melihat hal di atas maka batan memiliki makna denotatif karena merupakan makna yang sebenarnya yang menunjukkan bunyi saat pintu ditutup dengan keras.

d. べりべり : Bunyi robekan pada karet

Gambar 4. ***Spy x Family*** **Vol.3: 79**

Situasi :

Diperlihatkan saat Loid dan Franky menyamar munculah kata *beriberi* pada saat Loid melepaskan topeng karetnya. Kata *beriberi* termasuk ke dalam *giongo* yang merupakan imitasi bunyi benda mati seperti yang dijelaskan pada makna berikut

くっついている紙、布、板などをはがす音。また、そのようす。

Kutsuitteiru kami, nuno, ban nado o hagasu oto. Mata, sana yousu.

'Suara kertas, kain, papan, dll. yang terkelupas apabila

benda-benda tersebut saling menempel. Juga, suara saat melakukannya. (Asano 1978: 298)

Kata *beriberi* memiliki makna leksikal yaitu bunyi yang muncul ketika menarik sesuatu yang menempel dengan paksa. *Bret*; (Risagarniwa dkk 2022: 145).

e. ごろん : Bunyi saat sesuatu terjatuh atau terguling.

Gambar 5. ***Spy x Family*** **Vol.1: 49**

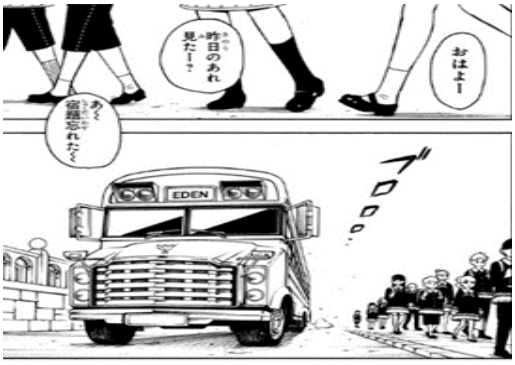
Situasi :

Diperlihatkan seseorang berbaring yang diduga Twilight oleh Edgar. Sementara itu, Loid yang merupakan Twilight menyamar sebagai Nguyen (antek Edgar) mengambil Anya dan melarikan diri. Kondisi berbaring tersebut dideskripsikan dengan kata *goron.* Kata *goron* termasuk ke dalam *giongo yaitu* tiruan benda yang jatuh. Kata *goron* memiliki makna leksikal yaitu kondisi sesuatu yang cukup besar dan berisi tiba-tiba terjatuh, bergelinding, berbaring. Tiba-tiba; mendadak, dengan mudahnya. (Risagarniwa dkk 2021: 180)

Dapat disimpulkan *goron* ialah sebuah kata yang menyatakan keadaan berguling dengan momentum atau keadaan seseorang berbaring.

2. Bunyi yang Ada di Sekitar

a. ブロロロ : Bunyi mesin mobil.



Gambar 6. ***Spy x Family*** **Vol.3: 143**

Situasi :

Menunjukkan situasi pada pagi hari di sekolah Academy Eden ketika para siswa berjalan menuju kelas masing-masing sambil berbincang satu sama lain. Diperlihatkan gambar sebuah bus sekolah yang sedang melaju. Saat itu terdengar bunyi dari mesin bus tersebut. Kata *burororo* merupakan tiruan bunyi dari mesin bus yang sedang melaju.

Kata *burororo* berasal dari kata "bremm" yang sering digunakan dalam percakapan sehari-hari untuk menggambarkan bunyi mesin bus yang sedang melaju, sehingga bunyi tersebut menjadi akrab di telinga kita. Kata *burororo* termasuk *giongo,* imitasi bunyi benda mati yaitu mesin bus yang menjadi penanda dari lambang bunyi bahasa *burororo.* Jika melihat situasi di atas makna *burororo* merupakan bunyi yang berasal dari benda bermesin yang jika dinyalakan akan menghasilkan bunyi.

b. ぱーん: Bunyi sesuatu yang pecah atau meletus.

Situasi :

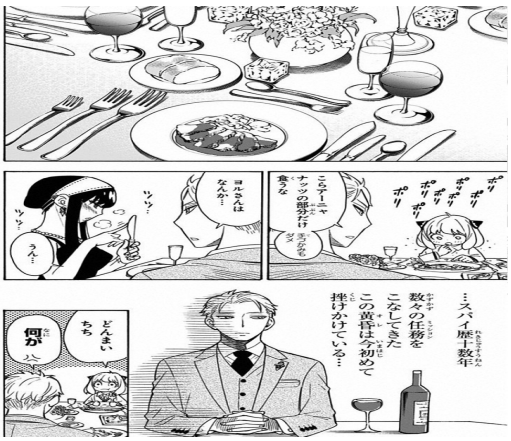
Menceritakan saat Loid menoleh ke Yor dan Anya dan meledakkan popper pesta atau konfeti

Gambar 7. ***Spy x Family*** **Vol.2: 18**

saat dia mengumumkan bahwa Anya telah diterima di Eden Academy. Ketika Loid meledakkan konfeti tersebut menghasilkan bunyi *paan*.

Kata *paan* termasuk ke dalam *giongo*, tiruan benda mati yaitu konfeti. Kata *paan* memiliki makna leksikal yaitu bunyi yang muncul ketika sesuatu pecah atau meletus dengan sangat kuat. Tar; prak; krak; (Risagarniwa dkk 2022: 45).

c. ポリポリ: Bunyi saat mengunyah sesuatu yang keras.



Gambar 8. ***Spy x Family*** **Vol.1: 141**

Situasi :

Menggambarkan saat Loid dan Anya sedang sarapan di apartemennya. Diperlihatkan Anya sedang mengunyah kacang. Keadaan saat Anya mengunyah kacang tersebut dideskripsikan dengan kata *poripori*.

Loid memperingatkan Anya untuk tidak hanya memakan kacangnya saja namun, Anya tetap makan kacang tersebut dengan nikmat. Kata *poripori* termasuk ke dalam *giongo* yaitu tiruan bunyi manusia pada saat mengunyah. Kata *poripori* memiliki makna leksikal yaitu bunyi yang muncul ketika menggigiti atau mengunyah sesuatu yang keras atau menggaruk-garuk. Kriuk-kriuk (Risagarniwa dkk 2022: 183).

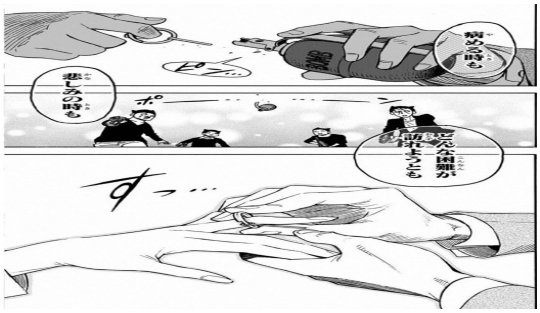
d. ボーンボーン: Bunyi ketika jam tua berdentang.

Gambar 9. ***Spy x Family*** **Vol.2: 150)**

Situasi :

Menggambarkan Anya sedang membaca buku *Spy Wars* di rumah, Loid duduk di samping Anya dan berharap dia bisa memberikan perhatian sebanyak itu saat mereka sedang belajar. Beberapa saat kemudian, terdengar lonceng jam yang menunjukkan pukul 9 malam. Anya bertanya kepada Loid kapan saudara laki-laki Yor akan tiba di rumah, Loid mengatakan bahwa Yuri adalah paman Anya dan mengatakan bahwa dia tidak boleh memaksakannya karena sudah larut dan Anya harus tidur. Bunyi lonceng tersebut dapat dideskripsikan dengan kata *bonbon.* Kata *bonbon* termasuk ke dalam *giongo* yaitu tiruan bunyi mati yaitu jam dinding. Kata *bonbon* merupakan makna leksikal yaitu bunyi yang muncul ketika jam tua berdentang.Teng-teng (Risagarniwa dkk 2022:188)

e. ピン : Bunyi sesuatu yang ringan pecah atau meletup.



Gambar 10. ***Spy x Family*** **Vol.1: 126**

Situasi :

Menceritakan saat berlari, Yor mengusulkan agar mereka menikah sebagai perpanjangan dari kondisi aslinya, mengejutkan Loid sehingga dia tersandung. Loid setuju dan mencoba menemukan cincin berlian untuk melamarnya tetapi ternyata cincin itu hilang. Dia melihat granat di dekatnya dan mengambilnya sebelum merunduk di belakang generator.

Loid menarik pin dan melemparkan granat ke penyelundup sambil menggunakan pin sebagai cincin darurat. Para penyelundup terbakar oleh granat . Saat Loid menarik pin granat dapat dideskripsikan dengan kata *pin.*

Kata *pin* termasuk ke dalam *giongo* yaitu tiruan bunyi benda dengan tiba-tiba karena adanya tekanan atau tarikan yang kuat oleh Loid sehingga menghasilkan bunyi *pin.*

Kata *pin* memiliki makna leksikal yaitu bunyi yang muncul ketika sesuatu yang ringan pecah, mental, meletup (Risagarniwa dkk 2022: 94)

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data mengenai *giongo* yang terdapat dalam *manga Spy x Family* karya Tatsuya Endo, maka dapat disimpulkan bahwa *giongo* berdasarkan pembagian jenis dan makna ditemukan 10 data diantaranya:

a. *Giongo* yang digunakan untuk menggambarkan bunyi benda mati terdapat 5 data diantaranya bunyi telepon (*gacha),* bunyi pintu (*batan.),* bunyi air atau benda cair (*bashabasha),* benda robek (*beriberi), dan* bunyi sesuatu yang jatuh (*goron).*

b. *Giongo* yang menggambarkan bunyi yang ada di sekitar terdapat 5 data diantaranya bunyi mesin (*buroro),* bunyi sesuatu yang pecah atau meletus *(paan),* bunyi saat mengunyah sesuatu yang keras (*poripori),*bunyi ketika jam tua berdentang *(bonbon),* dan bunyi sesuatu yang ringan pecah atau meletup *(pin).*

c. Terdapat data terkait munculnya *dakuon* dan *handakuon. Dakuon* adalah konsonan yang disuarakan, dan konsonan-konsonannya adalah huruf-huruf yang memakai teng-teng (“), seperti huruf が、ざ、ば . *Dakuon* merupakan *giongo* yang menggambarkan suara yang besar. Seperti pada *kata* 「バタン」 konsonan-konsonan ini memisahkan makna yang terkandung dalam sebuah onomatope. Fungsinya untuk menebalkan bunyi hiragana standar. Lalu selanjutnya terdapat *handakuon. Handakuon* adalah konsonan yang menggunakan maru (°) yang berarti hanyalah terdapat dalam deretan huruf は. Seperti pada

kata「パーン」yang menggambarkan sesuatu yang ringan pecah atau meletup. Fungsinya adalah mengubah bunyi karakter dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Alwi, H. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta : Balai Pustaka

Amanuma, Y. (1974). *Giongo-Gitaigo Jiten*, Tokyo : Tokyodo Shuppan

Amanuma, Y,. *Gitaigo*, G. *NIHONGO KYOUIKU*. Journal of Japanese Language Teaching. 68, 13-29.

Asano, T. (1978). *Giongo-Gitaigo Jiten* . Tokyo: Kadokawa Shoten

Chaer, A. & Agustina, L. (1995). S*osiolinguistik: Suatu Pengantar*. Jakarta : Rineka Cipta.

Chaer, A. (1994). *Linguistik Umum.* Jakarta, PT. Rineka Cipta

Depdikbud. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Balai Pustaka.

Djajasudarma, T.F. (1993). *Semantik 1.Pengantar ke Arah Ilmu Makna*. Bandung : PT REFIKA

Endo, T. (2019). *Spy x family* (Vol. 1). Shueisha Shonen Jump+.

Endo, T. (2019). *Spy x family* (Vol. 2). Shueisha Shonen Jump+.

Endo, T. (2020). *Spy x family* (Vol. 3). Shueisha Shonen Jump+.

Endraswara, S. (2013). *Metodologi Penelitian Sastra, Epistemologi, Model,Teori, dan Aplikasi*. Yogyakarta: CAPS (Center For Academic Publishing Service).

Hibiya, J. & , Hinata, S. (1989). 擬音語・擬態 語. Kyoto: 荒竹出版

Hinata, S. (1989). *Gaikokujin No Tame No Nihongo Reibun Mondai Shirizu, Giongo-Gitaigo-Onomatopeia*. Tokyo : Aratake Shuppan

Keraf, G. (1990). *Linguistik Bandingan Tipologis*. Jakarta: Gramedia

Kindaichi, H. (1990). *"pyonpyon" Giongo Gitaigo Jiten*. Tokyo : Kadokawa Shoten.

Kridalaksana, H. (1984). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia

Kridalaksana, H. (2008). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Kunihisa. (1976). *"Giseigo-gitaigo no Tokuhitsu." Nihongo no goi to hyougen.* Tokyo : Taishukan Shoten.

Maharsi, I. (2011). *Komik, Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.

Matsuura, K. (2014). *Kamus Bahasa Jepang-Indonesia.* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Mizuno, R. (2018). *Onomato Pera-pera : Manga De Nihongo No Giongo Gitaigo. Cetakan II.* Tokyo: Tokyodo Shuppan.

Muslich, M. (2015). *Fonologi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.

Ono, H. (1988). *Ni ei gion gitaigo katsuyou jiten.* Tokyo : Hokuseido Shoten.

Rika, A. (2019). Analisis Fungsi dan Makna Onomatope dalam Komik "Relife" Volume 1 Karya Yayoi Sou. Universitas Sumatera Utara. [Online]. Tersedia: http://repositori.usu.ac.id

Risagarniwa. (2021). *Onomatope Bahasa Jepang (Deret A~Ko)*. Bandung: Unpad Press

Risagarniwa. (2022). *Onomatope Bahasa Jepang (Deret Ha~Wa) Padanannya Dalam Bahasa Sunda dan Bahasa Indonesia*. Jatinangor: Unpad Press

Risagarniwa. (2022). *Onomatope Bahasa Jepang (Deret Sa~No) Padanannya Dalam Bahasa Sunda dan Bahasa Indonesia*. Jatinangor: Unpad Press

Sudaryanto. (1988). *Metode Linguistik (Bagian Pertama: Ke Arah Memahami Metode Linguistik). Cetakan ke 2.* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Sudaryanto. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University.

Tamori, I. (1993). *Onomatopea Giongo Gitaigo no Rakuen*. Tokyo: Keisou Shobou.