



**ANALISIS BENTUK DAN MAKNA ONOMATOPE
YANG BERBUNYI PANJANG PADA KOMIK**

マンガにおける長音化のオノマトペの形態と意味の分析

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana
Program Strata 1 dalam Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro

Oleh :
Ardiani Putri Utami
13050113130105

**PROGRAM STUDI S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG**

2018

**ANALISIS BENTUK DAN MAKNA ONOMATOPE YANG
BERBUNYI PANJANG PADA KOMIK**

マンガにおける長音化のオノマトペの形態と意味の分析

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana
Program Strata 1 dalam Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro

Oleh :

Ardiani Putri Utami

13050113130105

**PROGRAM STUDI S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG**

2018

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan dari hasil suatu penelitian untuk suatu gelar sarjana atau diploma di suatu universitas maupun hasil penelitian lain. Sejauh penulis ketahui, skripsi ini juga tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain, kecuali yang telah tercantum dalam rujukan dan daftar pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi apabila terbukti melakukan penjiplakan.

Semarang, 28 Juni 2018

Penulis,

Ardiani Putri Utami

HALAMAN PERSETUJUAN

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I,

S.I. Trahutami, SS, M.Hum
NIP 197401032000122001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Analisis Bentuk dan Makna Onomatope yang Berbunyi Panjang pada Komik” ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata-1 Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Pada tanggal: Juni 2018

Tim Penguji Skripsi

Ketua,

S.I. Trahutami, SS., M.Hum
NIP 197401032000122001

.....

Anggota I,

Elizabeth Ika Hesti ANR, SS, M.Hum
NIP 197504182003122001

.....

Anggota II,

Maharani Patria Ratna, SS, M.Hum
NIP 19860909012015012028

.....

Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro

Dr. Redyanto Noor, M.Hum
NIP 195903071986031002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“.....Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan.”

Q.S. Al-Mujaadalah : 11

Jika kau ingin menangkap dua kelinci, maka kau akan mendapatkan keduanya.

Yuko no Okaasan (dalam drama *Sakura kara no Tegami*)

*Skripsi ini saya persembahkan untuk
kedua orang tua dan adik saya yang selalu
memberi do'a dan semangat*

PRAKATA

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang.

Puji syukur kehadirat Allah *Subhanahu wa Ta'ala* yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Bentuk dan Makna Onomatope yang Berbunyi Panjang pada Komik”. Dalam proses penulisan, penulis mengalami banyak kesulitan dikarenakan masih jarang penelitian yang mengangkat permasalahan ini. Namun, berkat bantuan dari beberapa pihak, kesulitan-kesulitan tersebut dapat diatasi.

Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Dr. Redyanto Noor, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro.
2. Elizabeth Ika Hesti ANR, SS, M.Hum., selaku Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro.
3. S.I. Trahutami, SS, M.Hum., selaku dosen pembimbing.
4. Fajria Noviana, SS, M.Hum., selaku dosen wali.
5. Seluruh dosen dan staff Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro.
6. Kepada orang tua dan keluarga yang telah memberi dukungan dan doa.
7. Seluruh teman-teman dari S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang angkatan 2013. Terima kasih atas doa, dukungan, dan saran yang telah diberikan selama.
8. Semua pihak yang juga telah membantu proses penyelesaian penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kesalahan yang terdapat pada penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak untuk perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata, semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Semarang, 28 Juni 2018

Penulis

Ardiani Putri Utami

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	viii
INTISARI	xi
ABSTRACT	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1	L
atar Belakang.....	1
1.2	R
umusan Masalah.....	3
1.3	T
ujuan Penelitian.....	4
1.4	M
anfaat Penelitian	4
1.5	R
uang Lingkup Penelitian	5
1.6	M
etode Penelitian	5

1.6.1	M
etode Penyediaan Data.....	5
1.6.2	M
etode Analisis Data.....	7
1.6.3	M
etode Penyajian Hasil Analisis Data.....	8
1.7	S
istematika Penulisan.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	10
2.1	T
injauan Pustaka.....	10
2.2	K
erangka Teori	11
2.2.1	F
onologi	11
2.2.1.1.....	F
onem	12
2.2.1.2.....	M
ora	12
2.2.1.3.....	S
ilabel	13
2.2.2	M
orfologi	14
2.2.3	S
emantik	15

2.2.3.1.....	R
elasi Makna.....	16
2.2.3.2.....	M
makna Leksikal.....	16
2.2.3.3.....	M
makna Kontekstual	16
2.2.4	O
onomatope	17
2.2.4.1.....	K
klasifikasi Onomatope	17
2.2.4.2.....	B
fungsi Onomatope.....	19
2.2.4.3.....	M
makna Onomatope	22

BAB III BENTUK DAN MAKNA YANG TERDAPAT PADA

ONOMATOPE YANG BERBUNYI PANJANG	27
3.1	A
analisis Bentuk Bunyi Panjang pada Onomatope	27
3.1.1	B
bunyi Panjang (<i>Chouon</i>).....	28
3.1.2	B
bunyi Panjang (<i>Chouon</i>) + Reduplikasi (Pengulangan)	30
3.1.3	B
bunyi Panjang (<i>Chouon</i>) +Nasal	32
3.1.4	B
bunyi Panjang (<i>Chouon</i>) + Pematatan	34
3.1.5	B
bunyi Panjang (<i>Chouon</i>) + Perubahan Sebagian Bunyi + Nasal	35

3.1.6	B
unyi Panjang (<i>Chouon</i>) + Reduplikasi (Pengulangan) + Nasal.....	37
3.2	A
nalisis Makna pada Onomatope yang Berbunyi Panjang.....	39
3.2.1	T
iruan Suara Fenomena Alam	39
3.2.2	T
iruan Suara Binatang	42
3.2.3	T
iruan Suara Manusia.....	45
3.2.4	T
iruan Suara Perilaku Manusia.....	48
3.2.5	T
iruan Keadaan atau Perasaan Manusia	50
3.2.6	T
iruan Kondisi Kesehatan Manusia.....	56
3.2.7	T
iruan Suara Benda.....	57
3.2.8	T
iruan Pergerakan Benda.....	61
3.2.9	T
iruan Karakter atau Keadaan Suatu Benda	62
3.3	H
asil Analisis Pembahasan	65
3.3.1.....	B
entuk yang Terdapat pada Onomatope yang Berbunyi Panjang	65
3.3.2.....	M
akna yang Terdapat pada Onomatope yang Berbunyi Panjang	67

BAB IV PENUTUP	70
4.1	K
esimpulan	70
4.1.1	B
entuk Onomatope yang Berbunyi Panjang	70
4.1.2	M
akna Onomatope yang Berbunyi Panjang	71
4.2	S
aran.....	73
YOUSHI	74
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN DATA	81
BIODATA PENULIS	106

INTISARI

Utami, Ardiani Putri. 2018. "Analisis Bentuk dan Makna Onomatope yang Berbunyi Panjang pada Komik." Skripsi Sarjana Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro, Semarang.

Kata kunci : bunyi panjang, onomatope, bentuk, makna

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bentuk dan makna yang terdapat pada onomatope yang berbunyi panjang dalam bahasa Jepang. Data diperoleh dari komik Kocchimuite! Miiko dan Meitantei Conan. Onomatope yang dikumpulkan adalah onomatope yang berada diluar balon kata.

Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode simak dengan teknik sadap dan catat. Selanjutnya metode analisis yang digunakan adalah metode agih dengan teknik bagi unsur langsung. Data dianalisis dengan menggunakan teori bentuk dan makna dari Miharu Akimoto. Setelah itu, hasil analisis disajikan dengan metode penyajian informal.

Berdasarkan analisis data, dapat diketahui bentuk onomatope yang berbunyi panjang yang paling banyak adalah pemanjangan suara. Sedangkan makna yang paling banyak adalah tiruan suara benda.

ABSTRACT

Utami, Ardiani Putri. 2018. "Analisis Bentuk dan Makna Onomatope yang Berbunyi Panjang pada Komik". Thesis, departement of Japanese Studies Faculty of Humanities, Diponegoro University. The Advisor S.I. Trahutami, SS, M.Hum.

Keywords : prolongation of sound, onomatopoeia, structure, meaning

The purpose of this study is to describe structure and meaning of prolonged sound of Japanese onomatopoeia. The data of this study are based on comic of Kocchimuite! Miiko and Meitantei Conan. The collected onomatopoeia is the onomatopoeia placed outside the word's balloon.

The method of approaching data used in this study is descriptive approach. Meanwhile, the method of collecting data is simak method with sadap and catat technique. The method of analyzing data used is agih method with bagi unsur langsung technique. Data were analyzed by using theory of Miharuru Akimoto as reference to analyze the structure and meaning of prolonged sound of Japanese onomatopoeia. After that, the result is served using informal presentation method.

Based on the result of study, shows that the most dominant structure is prolongation of sound. And the most dominant meaning is imitation sound of things.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam proses komunikasi, bahasa merupakan salah satu unsur terpenting, baik komunikasi secara lisan maupun tulisan. Dengan bahasa, manusia dapat saling berinteraksi untuk menyampaikan pesan, maksud dan gagasan kepada orang lain. Begitupun saat membaca sebuah karya sastra, seperti novel, komik, dan cerpen. Pembaca perlu memahami maksud atau isi cerita yang akan disampaikan oleh pengarang. Tidak hanya menggunakan bahasa yang tepat dan jelas, untuk mendukung tersampainya maksud atau isi cerita, diperlukan kata-kata yang dapat mewakili kondisi atau benda sesuai dengan yang dimaksud pengarang yaitu onomatope.

Onomatope merupakan sekelompok kata yang menirukan bunyi atau suara dari sumber yang digambarkannya, baik menggambarkan makhluk hidup maupun benda mati. Pada dasarnya, onomatope adalah kata-kata yang terbentuk berdasarkan hasil tiruan bunyi yang dilakukan oleh manusia. Namun kata-kata yang dibentuk berdasarkan tiruan bunyi ini tidaklah persis sama, hanya mirip saja. Hal ini disebabkan benda atau binatang yang mengeluarkan bunyi itu tidak memiliki alat ucap fisiologis seperti manusia, dan sistem fonologi tiap bahasa berbeda (Suwandi, 2006:138). Tidak hanya bunyi, onomatope juga digunakan untuk menggambarkan perasaan seseorang, perilaku seseorang maupun pergerakan sebuah benda. Dalam komik, novel, cerpen bahkan iklan, keberadaan onomatope sangatlah penting untuk

menghidupkan keadaan yang diilustrasikan, sehingga pembaca mampu untuk mengimajinasikan dan merasakan keadaan tersebut. Selain di dalam komik, dalam percakapan sehari-hari pun secara tidak sadar masyarakat sering menggunakan onomatope.

Pada umumnya, setiap bahasa memiliki onomatope termasuk bahasa Jepang. Bentuk dan jumlah onomatope yang dimiliki tiap bahasa pun berbeda-beda. Seperti onomatope pada bahasa Jepang yang memiliki keunikan tersendiri. Selain itu, jika dibandingkan dengan onomatope bahasa lain seperti bahasa Indonesia, jumlah onomatope bahasa Jepang sangat banyak.

Dalam bahasa Jepang pada umumnya, onomatope dibagi menjadi dua bagian, yaitu *giongo* dan *gitaigo*. *Giongo* merupakan kata yang menirukan suara dari makhluk hidup seperti hewan dan manusia, dan menirukan bunyi dari benda mati seperti bunyi bel ataupun bunyi deru mobil. Sedangkan *gitaigo* adalah kata yang menirukan pergerakan atau keadaan makhluk hidup maupun benda mati, seperti *shiin* yang menunjukkan keadaan saat hening (Akimoto, 2002: 133-134). Namun, *giongo* dan *gitaigo* dapat diklasifikasikan lagi menjadi :

1. *Giongo* : kata yang menyatakan bunyi dari suatu benda.
2. *Giseigo* : kata yang menyatakan suara makhluk hidup.
3. *Gitaigo* : kata yang menyatakan keadaan benda mati.
4. *Gijougo* : kata yang menyatakan keadaan atau perasaan manusia.
5. *Giyougo* : kata yang menyatakan tingkah laku makhluk hidup.

Onomatope memiliki banyak bentuk dan makna, seperti bentuk pemanjangan suara memiliki makna suara yang panjang dan aktifitas yang berlangsung lama. Hal ini dapat dilihat pada data berikut :

(1) Suara hujan.

「ザー。。。」
[Zaa...]
Zaaaaa

(Kocchimuite! Miiko Fanbook, 2008:41)

Onomatope zaa... pada data (1) di atas memiliki makna hujan yang berlangsung lama. Onomatope di atas memiliki bentuk pemanjangan suara yang ditandai dengan tanda strip 「ー」 .

Faktor penulis memilih tema ini adalah dalam data yang telah dikumpulkan, sebagian besar merupakan onomatope yang berbunyi panjang. Namun pembahasan mengenai onomatope yang berbunyi panjang masih jarang ditemui meskipun penelitian mengenai onomatope sudah banyak dilakukan di Jepang, di luar Jepang, termasuk di Indonesia. Oleh karena itu, penulis memilih tema bentuk dan makna onomatope yang berbunyi panjang dalam komik.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang akan dipecahkan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana bentuk yang terdapat pada onomatope-onomatope yang berbunyi panjang (*chouon*) ?

2. Makna apa saja yang terdapat pada onomatope-onomatope yang berbunyi panjang (*chouon*) ?

1.3. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penulis menetapkan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan bentuk apa saja yang terdapat pada onomatope-onomatope yang berbunyi panjang.
2. Untuk mendeskripsikan makna apa saja yang terdapat pada onomatope-onomatope yang berbunyi panjang.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu manfaat praktis dan manfaat teoritis sebagai berikut :

1. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis yaitu menjadi referensi, dan menambah pengetahuan bagi para pembelajar bahasa Jepang terutama mengenai onomatope bahasa Jepang yang berbunyi panjang.

2. Manfaat Teoritis

Penelitian dapat memberikan manfaat di bidang linguistik khususnya di bidang fonologi, morfologi, dan semantik mengenai bentuk dan makna yang terdapat pada onomatope yang berbunyi panjang.

1.5. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini penulis membatasi ruang lingkup penelitian, yaitu pada kajian semantik dan morfologi. Semantik atau *imiron* (意味論) merupakan cabang linguistik yang mengkaji tentang makna yang terdapat pada kata, frasa, dan kalimat. Sedangkan morfologi atau *keitairon* (形態論) adalah ilmu linguistik yang mengkaji tentang kata dan proses pembentukannya.

Pada penelitian ini, penulis menganalisis bentuk dan makna onomatope-onomatope yang berbunyi panjang pada komik Miiko Desu!, Kocchimuite! Miiko, dan Meitantei Conan. Onomatope yang dipilih adalah onomatope yang berada di luar balon kata, sehingga onomatope yang terdapat di dalam kalimat tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang dilakukan hanya berdasarkan fakta-fakta yang ada, sehingga yang dihasilkan berupa paparan yang apa adanya (Sudaryanto, 1986:62). Terdapat tiga tahapan dalam metode penelitian, yaitu metode penyediaan data, metode analisis data, dan metode penyajian hasil analisis data. Ketiga metode tersebut akan dijelaskan sebagai berikut :

1.6.1. Metode Penyediaan Data

Tahap paling awal dari analisis data adalah penyediaan data. Metode penyediaan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode simak.

Sedangkan teknik dasar yang digunakan adalah teknik sadap. Teknik ini merupakan teknik dasar dalam metode simak karena dalam upaya penulis memperoleh sumber data, dilakukan penyadapan terhadap penggunaan bahasa seseorang baik secara lisan maupun tulisan. Teknik yang akan digunakan selanjutnya adalah teknik catat dikarenakan data diperoleh dari sumber tertulis (Mahsun, 2005: 90-92).

Data diperoleh dari komik *Miiko Desu!* Volume 1-2, *Kocchimuite! Miiko* Volume 2, 13, 14, 26, dan 28, *Kocchimuite! Miiko Marugoto Fanbook*, *Kocchimuite! Miiko Selection* Volume 5 dan 7, dan *Meitantei Conan* Volume 20, 21, 22, dan 38. Proses penyediaan data dimulai dengan membaca komik-komik yang menjadi sumber data, lalu mencatat onomatope-onomatope yang berbunyi panjang. Onomatope yang dipilih adalah onomatope yang berada di luar balon kata, sehingga onomatope yang terdapat di dalam kalimat tidak dimasukkan. Data yang telah terkumpul lalu diklasifikasikan lagi berdasarkan bentuk dan maknanya. Alasan penulis memilih sumber data tersebut adalah karena sumber data tersebut sudah tersedia versi terjemahan bahasa Indonesia, sehingga memudahkan penulis dalam memahami cerita dan proses analisis data.

Setelah memilih data, data diklasifikasikan ke dalam dua bagian yaitu bentuk dan makna. Pada bagian bentuk onomatope, data terbagi atas 6 bentuk, yaitu pemanjangan suara atau bunyi panjang, bunyi panjang yang mengalami reduplikasi, bunyi panjang yang mengalami penasalan, bunyi panjang yang mengalami pemadatan, bunyi panjang yang mengalami perubahan sebagian bunyi dan penasalan, dan bunyi panjang yang mengalami reduplikasi dan penasalan. Sedangkan pada bagian makna

onomatope, data terbagi atas 10 makna, yaitu tiruan fenomena alam, tiruan suara binatang, tiruan suara manusia, tiruan perilaku manusia, tiruan keadaan atau perasaan manusia, tiruan karakteristik fisik manusia, tiruan kondisi kesehatan manusia, tiruan suara benda, tiruan pergerakan benda, dan tiruan sifat atau keadaan suatu benda.

1.6.2. Metode Analisis Data

Tahapan yang selanjutnya dilakukan setelah data terkumpul adalah analisis data. Menganalisis data berarti melakukan upaya untuk mengklasifikasi dan mengelompokkan data (Mahsun, 2005: 279). Metode analisis data yang digunakan adalah metode agih dengan teknik bagi unsur langsung. Metode agih merupakan metode analisis bahasa yang unsur penentunya ada di dalam dan merupakan bagian dari bahasa yang bersangkutan itu sendiri, dan alat penentu dalam metode agih selalu berupa bagian atau unsur dari bahasa objek penelitian itu sendiri (Sudaryanto, 1993: 15-16). Sedangkan teknik bagi unsur langsung yaitu membagi satuan lingual menjadi beberapa bagian atau unsur-unsur; dan unsur-unsur yang bersangkutan dipandang sebagai bagian yang langsung membentuk satuan lingual yang dimaksud (Sudaryanto, 1993: 31). Selain metode agih, metode analisis deskriptif juga digunakan sebagai metode pendukung. Metode ini berfungsi untuk mendeskripsikan bentuk dan makna onomatope yang berbunyi panjang secara sistematis.

Setelah semua onomatope diklasifikasikan berdasarkan bentuk dan maknanya, dengan metode agih, kata-kata di luar balon kata yang mengandung onomatope dipisahkan, kemudian dianalisis dengan teknik bagi unsur langsung.

1.6.3. Metode Penyajian Hasil Analisis Data

Tahap yang paling terakhir dilakukan setelah analisis data adalah penyajian hasil analisis data. Metode yang digunakan dalam penyajian hasil data adalah metode informal. Metode penyajian hasil analisis data secara informal adalah hasil analisis data disajikan dengan kata-kata biasa yang mudah dipahami (Mahsun, 2007: 255).

1.7. Sistematika Penulisan

Penelitian ini disusun menjadi empat bab, seperti berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab ini merupakan bab pertama yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka dan Kerangka Teori

Bab ini merupakan bab kedua yang berisi tinjauan pustaka yang berisi penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan objek penelitian dan kerangka teori yang berisi teori-teori yang mendukung proses analisis pembahasan.

Bab III Pemaparan Hasil dan Pembahasan

Bab ini merupakan bab ketiga yang berisi analisis dan pembahasan mendalam mengenai bentuk dan makna yang terdapat pada onomatope yang berbunyi panjang pada komik. Selain itu, juga terdapat hasil analisis pembahasan yang berisi hasil analisis yang didapat dari pembahasan sebelumnya.

Bab IV Penutup

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dari analisis pembahasan dan saran untuk penelitian selanjutnya yang akan membahas objek yang sama.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikumpulkan berupa skripsi, ditemukan beberapa penelitian yang menganalisis onomatope bahasa Jepang. Penelitian-penelitian tersebut dijadikan acuan dalam penelitian ini.

Skripsi Nur Aini Satyani Putri Supangat (2015) yang berjudul *Analisis Kontrastif Onomatope Bahasa Jepang dan Bahasa Jawa*, menganalisis klasifikasi antara onomatope bahasa Jepang dan bahasa Jawa berdasarkan bentuk, makna, dan penggunaannya. Skripsi ini menjadikan onomatope bahasa Jepang dan bahasa Jawa sebagai objek penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah studi kepustakaan. Data yang dipakai berasal dari komik, buku, dan majalah. Teknik pengolahan data yang digunakan adalah teknik perbandingan. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa terdapat persamaan klasifikasi makna dan bentuk antara onomatope bahasa Jepang dan bahasa Jawa, dan juga terdapat perbedaan klasifikasi keadaan benda mati dan benda hidup.

Penelitian lain mengenai onomatope terdapat pada skripsi Gusti Ayu Ratmi Dewi (2012) yang berjudul *Analisis Bentuk, Jenis, Fungsi Gramatikal, dan Makna Onomatope dalam Novel Kitchin karya Banana Yoshimoto*, menganalisis bentuk, jenis, fungsi gramatikal, dan makna onomatope *Kitchin* karya Banana Yoshimoto. Skripsi ini menjadikan onomatope bahasa Jepang dalam novel *Kitchin* sebagai objek

penelitiannya. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode simak. Metode dan teknik pengolahan data yang digunakan adalah metode agih dan teknik bagi langsung. Metode penyajian hasil data yang digunakan adalah metode informal untuk menyajikan hasil analisis fungsi gramatikal dan hasil analisis padanan onomatope dalam bahasa Indonesia, dan metode formal untuk hasil klasifikasi bentuk dan jenis onomatope. Hasil penelitian ini adalah terdapat enam bentuk onomatope, lima fungsi gramatikal, dan proses gramatikal tidak selalu mengubah makna onomatope.

Sementara itu, penelitian ini juga akan membahas onomatope. Namun, perbedaan penelitian ini dengan penelitian pertama dan kedua adalah penelitian ini hanya memakai onomatope yang berbunyi panjang yang berada di luar balon kata pada komik. Selain itu, data onomatope bahasa Jepang yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari beberapa komik. Penelitian lain yang menggunakan onomatope bahasa Jepang yang berbunyi panjang sebagai pembahasan utama belum pernah penulis temukan.

2.2 Kerangka Teori

2.2.1 Fonologi

Fonologi merupakan salah satu ilmu linguistik yang mengkaji tentang lambang bunyi bahasa berdasarkan fungsinya (Sutedi, 2009:36). Dalam bahasa Jepang, fonologi disebut juga dengan *on'inron* (音韻論). Kajian fonologi dalam bahasa

Jepang mencakup fonem, mora, dan silabel. Dari sekian banyak kajian fonologi tersebut, penelitian onomatope ini akan ditinjau dari sudut pandang silabel.

2.2.1.1 Fonem

Fonem atau *onso* (音素), merupakan satuan bunyi terkecil yang berfungsi untuk membedakan arti (Sutedi, 2009:36). Dalam bahasa Jepang fonem terdiri dari empat jenis, yaitu :

1. Vokal (V) : /a, i, u, e, o/
2. Konsonan (C) : /k, g, s, z, t, d, c, n, h, p, b, m, r/
3. Semi vokal (Sv) : /w, j/
4. Fonem khusus : /Q, N, R/

Salah satu jenis fonem yaitu fonem khusus, dilambangkan dengan /Q/, /N/, dan /R/. Ketiga lambang tersebut memiliki fungsi yang berbeda-beda, seperti fonem /Q/ memiliki fungsi untuk menyatakan konsonan rangkap atau sokuon (促音), fonem /N/ memiliki fungsi untuk menyatakan berbagai varian huruf 「ん」, dan fonem /R/ berfungsi untuk menyatakan lambang bunyi vokal yang panjang.

2.2.1.2 Mora

Mora (モーラ) atau *haku* (拍) atau dalam bahasa Indonesia dikenal dengan istilah ketukan. Setiap bunyi dalam bahasa Jepang ditulis dengan huruf Kana (hiragana atau katakana), setiap satu hurufnya dianggap sebagai satu mora, kecuali

you-on (*kya, kyu, kyo*, dan sebagainya). Untuk menentukan mora dalam bahasa Jepang, yang dijadikan acuan adalah jumlah ketukan dalam satu kata. Dalam bahasa Jepang satuan mora terdiri dari struktur mora sebagai berikut :

1. /V(R)/ : 「あ、い、う、え、お」 {a, i, u, e, o} termasuk bunyi panjang
2. /CV/ : 「か、き、く、け、こ」 {ka, ki, ku, ke, ko}
3. /CSvV/ : 「きゃ、きゅ、きょ」 {kya, kyu, kyo}
4. /SvV/ : 「や、ゆ、よ、わ」 {ya, yu, yo}
5. /Q/ , /N/ : 「っ、ん」 {Q} konsonan rangkap, dan {N} di akhir kata.

2.2.1.3 Silabel

Silabel atau suku kata dalam bahasa Jepang disebut dengan onsetsu (音節). Banyaknya huruf Kana di dalam suatu kata tidak mempengaruhi jumlah silabel yang terdapat pada kata tersebut (Sutedi, 2009:40). Dengan demikian, struktur silabel dalam bahasa Jepang terdiri dari beberapa bentuk sebagai berikut :

1. V : 「あ、い、う、え、お」 /a, i, u, e, o/
2. VN : 「あん、いん、うん、えん、おん」 /aN, iN, uN, eN, oN/
3. VQ : 「あっ、おっ、えっ」 /aQ, oQ, eQ/ dst.
4. VR : 「ああ、いい、おう」 /aR, oR, iR/ dst.
5. CV : 「か、さ、た」 /ka, sa, ta/ dst.

6. CVN : 「かん、さん」 /kaN, saN/ dst.
7. CVQ : 「かつ、さつ」 /kaQ, saQ/ dst.
8. CVR : 「かあ、きい」 /kaR, kiR/ dst.
9. SvV : 「や、ゆ、よ、わ」 /ya, yu, yo, wa/
10. SvVN : 「やん、ゆん、よん、わん」 /yaN, yuN, yoN, waN/
11. SvVQ : 「よっ、ゆっ」 /yoQ, yuQ/ dst.
12. SvVR : 「やあ、よう、ゆう」 /yaR, yoR, yuR/
13. CSvV : 「きゃ、きゅ、きょ」 /kya, kyū, kyō/ dst.
14. CSvVN : 「きゃん、きょん」 /kyaN, kyōN/ dst.
15. CSvVQ : 「きゃっ、きょっ」 /kyaQ, kyōQ/ dst.
16. CSvVR : 「きょう、きゅう」 /kyōR, kyūR/ dst.

2.2.2 Morfologi

Morfologi atau dalam bahasa Jepang disebut dengan *keitairon* (形態論) merupakan cabang ilmu linguistik yang mengkaji tentang kata dan proses pembentukannya (Sutedi, 2009:42). Objek kajian morfologi adalah kata (語/*go* atau 単語/*tango*) dan morfem (形態素/*keitaíso*).

2.2.3 Semantik

Dalam ilmu linguistik, salah satu cabang yang mengkaji tentang makna dari suatu kata, frasa, atau kalimat disebut semantik, atau dalam bahasa Jepang, semantik disebut *imiron* (意味論). Menurut Suwandi (2008:9), semantik menelaah lambang-lambang atau tanda-tanda yang menyatakan makna, hubungan makna yang satu dengan makna yang lain dan pengaruhnya terhadap manusia dan masyarakat. Chaer (2009:2) berpendapat semantik sebagai istilah yang digunakan untuk bidang linguistik yang mempelajari hubungan antara tanda-tanda linguistik dengan hal-hal yang ditandainya. Dalam ilmu linguistik, semantik memegang peranan penting karena digunakan untuk menyampaikan makna melalui bahasa yang digunakan dalam komunikasi. Penelitian apapun yang berhubungan dengan bahasa, seperti kosakata, struktur kalimat ataupun bunyi-bunyi bahasa, pada hakikatnya tidak terlepas dari makna. Dalam memahami makna dari suatu kata, perlu dideskripsikan makna dari suatu kata tersebut satu persatu. Hal itu disebabkan oleh hubungan antar makna dengan bentuk atau bunyi dalam suatu kata bersifat arbitrer (Sutedi, 2009:119).

Semantik dalam onomatope yang bersifat lingual diwujudkan dalam bentuk satuan lingual berupa kata dan silabel. Sebagai tiruan bunyi, bentuk onomatope biasanya terdiri atas satu atau dua perulangan silabel (Yuwono dalam Susanti, 2010:2).

2.2.3.1 Relasi Makna

Menurut Chaer (1989:82), relasi makna merupakan hubungan kemaknaan atau relasi semantik antara sebuah kata atau satuan bahasa lainnya lagi. Dalam linguistik umum (Karsinem, 2008:297), relasi makna merupakan hubungan semantik yang terdapat antara satuan bahasa yang satu dengan satuan bahasa lainnya.

2.2.3.2 Makna Leksikal

Makna leksikal atau dalam bahasa Jepang disebut dengan *jishoteki imi* (辞書的意味) atau *goiteki imi* (語彙的意味) merupakan makna kata yang sesungguhnya sesuai dengan referensinya dan terlepas dari unsur gramatikal (Sutedi, 2009:115). Sedangkan menurut Chaer (2012:289), makna leksikal adalah makna yang dimiliki atau ada pada leksemeski tanpa konteks apapun. Dengan kata lain, makna leksikal adalah makna yang sebenarnya, makna yang sesuai dengan hasil observasi indra kita, atau makna apa adanya.

2.2.3.3 Makna Kontekstual

Makna kontekstual merupakan makna sebuah leksem atau kata yang berada dalam satu konteks, seperti tempat, waktu, dan lingkungan penggunaan bahasa itu (Chaer, 2007:290). Dalam hal ini, makna onomatope yang muncul sesuai dengan pada saat seperti apa onomatope tersebut digunakan. Menurut Sarwiji (2008:71), makna kontekstual muncul sebagai akibat hubungan antara ujaran dan situasi pada

waktu ujaran dipakai. Dengan kata lain makna kontekstual merupakan makna kata yang sesuai dengan konteksnya (2008:72).

2.2.4 Onomatope

Onomatope adalah tiruan bunyi atau keadaan dari suatu benda. Menurut Chaer (2002:44), onomatope merupakan tiruan bunyi yang merujuk pada kesan atau bunyi dari suatu benda, suatu keadaan, dan tindakan.

Dalam bahasa Jepang, onomatope juga disebut sebagai simbolisme suara (*onshouchougo*). Simbolisme suara digunakan untuk menunjukkan suara, bunyi, ataupun kondisi dari suatu benda. Selain itu, onomatope juga dapat dipahami selain sebagai kelompok kata yang menirukan bunyi baik yang dikeluarkan oleh benda hidup dan benda mati, juga digunakan untuk menggambarkan tindakan, situasi, atau kondisi dari suatu benda hidup ataupun benda mati di dalam suatu keadaan. Onomatope merupakan kata yang diciptakan untuk menggambarkan suatu keadaan yang tidak memiliki kata yang tepat (Akimoto, 2002:134-135).

2.2.4.1 Klasifikasi Onomatope

Menurut para ahli bahasa Jepang, secara umum onomatope diklasifikasikan menjadi dua, yaitu *giseigo* dan *gitaigo*. *Giseigo* adalah onomatope yang menirukan suara atau bunyi, sedangkan *gitaigo* adalah onomatope yang menirukan suatu kondisi atau keadaan (Akimoto, 2002: 133-134). Dari dua bagian tersebut, onomatope dapat

diklasifikasikan lagi ke dalam lima bagian yang lebih spesifik menurut Tadasu (1989: 73-74), yaitu :

1. *Giongo* adalah onomatope yang menirukan bunyi dari benda mati.

Contoh :

- (2) Suara deru mobil.

「ヴオオオ」
[Buooo]
Brrmmm

(Meitantei Conan 20, 1998:38)

2. *Giseigo* adalah onomatope yang menirukan bunyi dari makhluk hidup.

Contoh :

- (3) Suara tangisan.

「うわーんっ」
[Uwaan']
Huweeee

(Kocchimuite! Miiko Fanbook, 2008:115)

3. *Gitaigo* adalah onomatope yang menirukan keadaan dari suatu benda mati.

Contoh :

- (4) Suasana yang menegangkan.

「カー。。」
[Kaa..]
Glep

(Kocchimuite! Miiko 02, 1996:100)

4. *Gijougo* adalah onomatope yang menirukan perasaan manusia.

Contoh :

(5) Perasaan kaget.

「がーん」
[Gaan]
Glep

(Kocchimuite! Miiko 02, 1996:14)

5. *Giyougo* adalah onomatope yang menirukan keadaan makhluk hidup, seperti kondisi kesehatan manusia.

Contoh :

(6) Suara orang yang sedang mual.

「うう。。」
[Uu..]
Uhuk

(Meitantei Conan 21, 1998:62)

2.2.4.2 Bentuk Onomatope

Onomatope memiliki bentuk secara morfologis berdasarkan pendapat Akimoto (2002:136-137).

1. Kata Dasar (*Gokon*)

Gokon atau kata dasar adalah bentuk onomatope yang terdiri dari satu atau dua suku kata. Contoh :

(7) Perasaan yang berdebar.

「どき」
[Doki]
Dheg

(Kocchimuite! Miiko Vol. 02, 1996:12)

2. Pemadatan Suara (*Oto wo Tsumeru*)

Oto wo tsumeru atau pemadatan suara adalah bentuk onomatope yang terdapat huruf *tsu* kecil 「ツ」 di akhir kata. Bentuk ini memiliki makna gerakan yang datang tiba-tiba dan sangat cepat. Contoh :

- (8) Gerakan kepala yang tiba-tiba menoleh ke belakang.

「クルツ」
[Kuru']
Sret

(Kocchimuite! Miiko Vol. 02, 1996:48)

3. Penasalan Suara (*Oto wo Haneru*)

Oto wo haneru atau penasalan suara adalah bentuk onomatope yang memiliki huruf /n/ 「ん」 di akhir kata. Bentuk ini memiliki makna bahwa benda tersebut ringan dan memiliki suara yang menggema. Contoh :

- (9) Suara papan yang jatuh.

「ビターン」
[Bitaan]
Gubraaak

(Kocchimuite! Miiko Vol. 02, 1996:108)

4. Pemanjangan Suara (*Chouonka suru*)

Chouonka suru atau pemanjangan suara merupakan bentuk onomatope yang memiliki makna aktifitas yang terus menerus, dan berlangsung lama. Bentuk onomatope ini memiliki tanda 「ー」 di tengah atau di akhir kata. Contoh :

- (10) Suara papan yang jatuh.

「ビターン」

[Bitaan]
Gubraaak

(Kocchimuite! Miiko Vol. 02, 1996:108)

5. Penambahan morfem “ri” (*“ri” wo Tsukeru*)

Penambahan morfem “ri” di akhir kata merupakan bentuk onomatope yang menunjukkan suatu keadaan bergerak secara perlahan. Contoh :

(11) Mengatakan sesuatu dengan jelas.

「はっきり」
[Hakkiri]

(Giongo Gitaigo Jisho, 2012:)

6. Pengulangan Suara (*Hanpuku*)

Hanpuku atau dalam bahasa Indonesia disebut juga pengulangan suara. Bentuk onomatope ini menunjukkan suatu keadaan yang berulang-ulang dan berkelanjutan.

Contoh :

(12) Suara telepon yang terputus.

「ツーツー。。。」
[Tsuu tsuu]
Tuut...

(Kocchimuite! Miiko Fanbook, 2008:82)

7. Perubahan Sebagian Suara (*Oto no Ichibu Koutai*)

Oto no Ichibu Koutai atau perubahan sebagian suara merupakan bentuk onomatope yang menunjukkan keadaan yang tidak beraturan. Contoh :

(13) Suara bel sekolah.

「キーンコーンカーン」
[Kiin koon kaan]

Ting tong

(Miiko Desu! Vol. 1, 2001:23)

8. Karakteristik fisik suara jernih (*Seion / Dakuon no Taii*)

Bentuk onomatope ini menunjukkan berat dari suatu benda. Dakuon : bunyi bersuara.

(14) 「さらさら」 → 「ざらざら」

「パタン」 → 「バタン」

2.2.3.3 Makna Onomatope

Akimoto (2002: 138-139) membagi makna onomatope menjadi 10 makna.

1. Tiruan Fenomena Alam (*Shizengenshou*)

Makna tiruan suara fenomena alam (*shizengenshou* 「自然現象」) digunakan untuk menunjukkan fenomena alam. Contoh :

(15) Suara hujan.

「ザザーツ」

[Zazaa']

Ssrrr

(Meitantei Conan Vol. 22, 1999:156)

2. Tiruan Suara Binatang (*Doubutsu no Nakigoe*)

Tiruan suara binatang atau *doubutsu no nakigoe* 「動物の鳴き声」 digunakan untuk menunjukkan suara binatang. Contoh :

(16) Suara burung gagak.

「アホー。。。」
[Aho...]
Koak koak

(Miiko Desu! Vol. 02, 2001:11)

3. Tiruan Suara Manusia (*Hito no Koe / Oto*)

Tiruan suara manusia atau dalam bahasa Jepang disebut dengan *hito no koe / oto* 「人の声・音」 digunakan untuk menunjukkan suara manusia yang keluar dari mulut. Contoh :

(17) Suara tangisan anak.

「うわーんっ」
[Uwaan']
Huweee

(Kocchimuite! Miiko Fanbook, 2008:115)

4. Tiruan Perilaku Manusia (*Hito no Dousa*)

Tiruan perilaku manusia atau dalam bahasa Jepang disebut dengan *hito no dousa* (人の動作) digunakan untuk menunjukkan gerakan atau aktivitas manusia.

Contoh :

(18) Gerakan memukul.

「カバァー」
[Kabaa]
Duk duk duk

(Kocchimuite! Miiko Fanbook, 2008:38)

5. Tiruan Keadaan atau Perasaan Manusia (*Hito no Yousu / Shinjou*)

Tiruan keadaan atau perasaan manusia atau dalam bahasa Jepang disebut *hito no yousu / shinjou* 「人の様子・心情」, digunakan untuk menunjukkan keadaan atau perasaan manusia. Contoh :

(19) Perasaan malu.

「ポワワーン」
[Powawaan]
Csss

(Meitantei Conan Vol. 22, 1999:179)

6. Tiruan Karakteristik Fisik Manusia (*Hito no Shintaiteki Tokuchou*)

Tiruan karakteristik fisik manusia dalam bahasa Jepang disebut sebagai *hito no shintaiteki tokuchou* 「人の身体的特徴」 digunakan untuk menunjukkan keadaan fisik manusia. Contoh :

(20) Suara tangisan anak.

「ブクブク」
[Buku buku]
Gemuk bulat

(Giongo Gitaigo Jisho, 2012:0)

7. Tiruan Kondisi Kesehatan Manusia (*Hito no Kenkou Joutai*)

Tiruan kondisi kesehatan manusia disebut juga *hito no kenkou joutai* 「人の健康状態」 menunjukkan keadaan kesehatan manusia. Contoh :

(21) Keadaan badan yang lemah.

「ぐったり」
[Guttari]
Lemas

(Giongo Gitaigo Jisho, 2012:0)

8. Tiruan Suara Benda (*Mono ga Dasu Oto*)

Suara benda atau dalam bahasa Jepang disebut dengan *mono ga dasu oto* 「物が出す音」 digunakan untuk menunjukkan bunyi yang berasal dari benda.

Contoh :

(22) Suara tembakan.

「バァン」
[Baan]
Doorrr

(Meitantei Conan Vol. 22, 1999:68)

9. Tiruan Pergerakan Benda (*Mono no Ugoki*)

Pergerakan benda atau dalam bahasa Jepang disebut *mono no ugoki* 「物の動き」. Makna ini digunakan untuk menunjukkan tiruan gerakan dari sebuah benda.

Contoh :

(23) Gerakan pedal sepeda.

「キーコキーコ」
[Kiiko kiiko]

(Kocchimuite! Miiko Fanbook, 2008:129)

10. Tiruan Sifat atau Keadaan Suatu Benda (*Mono no Youtai / Seishitsu*)

Sifat atau keadaan suatu benda disebut juga *mono no yousu / seishitsu* 「物の様子・性質」 digunakan untuk menunjukkan tiruan dari karakter atau keadaan suatu benda. Contoh :

(24) Suara tangisan anak.

「むちゅう」
[Muchuu]
Siiiiing

(Kocchimuite! Miiko Vol. 02, 1996:12)

BAB III

BENTUK DAN MAKNA YANG TERDAPAT PADA ONOMATOPE YANG BERBUNYI PANJANG

Pada bab ini, penulis akan menganalisis bentuk dan makna yang terdapat pada onomatope yang berbunyi panjang. Pertama-tama penulis akan menganalisis bentuk-bentuk yang terdapat pada onomatope yang berbunyi panjang, lalu mengklasifikasikan onomatope berdasarkan maknanya. Setelah dianalisis, lalu ditarik hasil yang mencakup bentuk dan makna yang terdapat pada onomatope yang berbunyi panjang.

3.1 Analisis Bentuk Bunyi Panjang pada Onomatope

Onomatope yang berbunyi panjang memiliki satu ciri yang pasti, yaitu pemanjangan suara atau bunyi panjang. Hal ini disebabkan di dalam onomatope yang berbunyi panjang memiliki penanda yaitu tanda strip 「—」 di tengah kata atau di akhir kata dan terdapat pemanjangan huruf vokal. Namun, selain bunyi panjang, terdapat bentuk lain pada onomatope yang berbunyi panjang seperti bunyi panjang yang mengalami reduplikasi, bunyi panjang yang mengalami penasalan, bunyi panjang yang mengalami pemadatan, bunyi panjang yang mengalami perubahan sebagian bunyi dan penasalan, dan bunyi panjang yang mengalami reduplikasi dan penasalan. Bentuk-bentuk tersebut akan mempengaruhi makna dari gerakan atau suara yang ditirukan oleh onomatope tersebut.

3.1.1 Bunyi Panjang (*Chouon*)

Bunyi panjang atau *chouon* adalah bentuk onomatope yang terdapat pada onomatope yang berbunyi panjang. Bentuk ini ditandai dengan adanya tanda strip 「ー」 dan pemanjangan huruf vokal. Struktur silabel yang umumnya terdapat pada bunyi panjang adalah 「CVR」. Bentuk bunyi panjang mengilustrasikan suara atau gerakan yang berlangsung lama dan berkelanjutan. Seperti pada data berikut :

- (25) Miiko dan Tappei pergi ke rumah setan di festival budaya. Namun saat di dalam Miiko malah menangis ketakutan.

「びー」
[Bii]
Huweee!

(Kocchimuite! Miiko Fanbook, 2008:16)

- (26) Heiji membuka jendela untuk memastikan apakah tersangka kabur dengan melompat lewat jendela.

「キイ」
[Kii]
Kreett

(Meitantei Conan 22, 1999:8, 24)

- (27) Kelas 5-3 sedang latihan drama. Namun, latihan drama tersebut menjadi terasa menegangkan karena banyak anak kelas lain yang merendahkan mereka.

「カー。。」
[Kaa..]
Glep

(Kocchimuite! Miiko 02, 1996:100)

Onomatope pada data (25) sampai (27) merupakan onomatope yang memiliki bentuk pemanjangan suara. Pada data (25), onomatope *bii* menunjukkan tiruan suara Miiko yang menangis ketakutan saat di rumah hantu. Pada data (26), onomatope *kii* menunjukkan tiruan suara jendela yang dibuka. Sedangkan pada data (27), onomatope *kaa..* menunjukkan suasana menghafal dialog drama yang menegangkan. Bentuk bunyi panjang pada data (25) dan data (27) ditandai dengan tanda strip 「ー」 di akhir kata. Sedangkan pada data (26), bunyi panjang ditunjukkan dengan penambahan huruf vokal /i/ setelah /ki/. Maka struktur silabel yang terdapat pada data (25), (26) dan (27) adalah 「CVR」 dengan rincian sebagai berikut :

	CV	R
びー	び	ー
キイ	キ	イ
カー。。	カ	ー

Bunyi panjang yang terdapat pada data (25) dan (27) mengilustrasikan ketakutan dan suasana yang menegangkan terjadi dalam waktu yang cukup lama. Sedangkan bunyi panjang pada data (26) mengilustrasikan suara jendela yang dibuka memiliki suara yang panjang.

3.1.2 Bunyi Panjang (*Chouon*) + Reduplikasi (Pengulangan)

Onomatope bunyi panjang yang mengalami reduplikasi atau pengulangan mengilustrasikan gerakan atau suara yang berbunyi panjang, terjadi dalam jangka waktu yang cukup lama, berulang-ulang, dan berkesinambungan. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan oleh penulis, onomatope-onomatope yang berbunyi panjang yang memiliki bentuk tersebut adalah onomatope-onomatope yang menirukan tiruan suara, seperti suara binatang, suara manusia, dan suara benda. Struktur silabel yang umumnya terdapat pada bentuk ini adalah 「CVR CVR」. Seperti pada data berikut :

- (28) Miiko dan Tappei pergi ke rumah setan di festival budaya. Namun saat di dalam Miiko malah menangis ketakutan.

「ミャーミャー」
[Myaa myaa]
Meong!

(Kocchimuite! Miiko Fanbook, 2008:17)

- (29) Suara anak babi.

「ブーブーブー」
[Buu buu buu]
Buuu buuu buuu

(Kocchimuite! Miiko Volume 02, 1996:95)

(30) Saat Mamoru ditelepon oleh pelatih baseballnya, tiba-tiba telepon pun terputus.

「ツーツー。。。」
[Tsuu tsuu...]
Tuuut...

(Kocchimuite! Miiko Fanbook, 2008:82)

Onomatope yang terdapat pada data (28) sampai (30) merupakan onomatope berbunyi panjang yang mengalami pengulangan. Onomatope pada data (28) yaitu *myaa myaa* merupakan tiruan suara anak kucing. Onomatope pada data (29) yaitu *buuu buuu buuu* merupakan tiruan suara anak babi. Sedangkan onomatope pada data (30) yaitu *tsuu tsuu* merupakan tiruan suara telepon yang sudah terputus sambungannya. Berdasarkan struktur silabel yang ada pada ketiga onomatope di atas, yaitu 「CSvVR CSvVR」 pada data (28), 「CVR CVR CVR」 pada data (29), dan 「CVR CVR。。。」 pada data (30) dengan rincian sebagai berikut :

	CV	CSvV	R	CV	CSvV	R
ミヤーミヤー	-	ミヤ	—	-	ミヤ	—
ブーブーブー	ブ	-	—	ブ	-	—
ツーツー。。。	ツ	-	—	ツ	-	—

3.1.3 Bunyi Panjang (*Chouon*) + Nasal

Onomatope dalam bentuk bunyi panjang yang mengalami penasalan mengilustrasikan suara atau gerakan yang memiliki suara yang panjang, keras dan menggema. Bentuk bunyi panjang yang mengalami penasalan memiliki penanda huruf /n/ di akhir kata, sehingga pada umumnya akan memiliki struktur silabel 「CVRN」.

(31) Saat pertandingan baseball, Tappei memukul bola dengan sangat kencang.

「カキーン」
[Kakiin]
Praaak

(Kocchimuite! Miiko Fanbook, 2008:89)

(32) Saat main lempar tangkap bola, tiba-tiba Kenta melempar bola ke arah Miiko dengan sangat kencang.

「ボーン」
[Boon]
Buuuk

(Kocchimuite! Miiko Fanbook, 2008:34)

(33) Yukko tidak sengaja memecahkan piring karena kaget Miiko mendadak muncul di TV setelah menjadi saksi dalam kasus perampokan.

「ガチャーン」
[Gachaan]
Prang

(Kocchimuite! Miiko 02, 1996:119)

Onomatope pada data (31) sampai (33) merupakan onomatope berbunyi panjang yang memiliki bentuk bunyi panjang yang mengalami penasalan. Bentuk tersebut ditandai dengan struktur silabel pada ketiga onomatope di atas, seperti 「CVCVRN」 pada data (31), 「CVRN」 pada data (32), dan 「CVCSvRN」 dengan rincian sebagai berikut :

	CV	CV	CSvV	R	N
カキーン	カ	キ	-	ー	ン
ポーン	ポ	-	-	ー	ン
ガチャーン	ガ	-	チャ	ー	ン

Onomatope pada data (31) yaitu *kakiin* menirukan suara tongkat baseball yang memukul bola dengan sangat kencang sehingga suara yang ditimbulkan sangat keras dan terdengar nyaring. Onomatope pada data (32) yaitu *boon* menirukan suara bola yang dilempar Kenta mengenai badan Miiko. Suara yang ditimbulkan sangat keras karena Kenta melempar bola dengan sekuat tenaga. Suara tersebut juga menggema cukup lama, sehingga orang-orang yang ada di di area lapangan bermain bisa mendengar suara tersebut. Onomatope pada data (33) yaitu *gachaan* merupakan tiruan suara piring yang pecah. Suara yang ditimbulkan cukup panjang dan menggema.

3.1.4 Bunyi Panjang (*Chouon*) + Pemadatan

Onomatope yang memiliki bentuk bunyi panjang yang mengalami pemadatan mengilustrasikan suara atau gerakan yang memiliki suara yang panjang, memiliki jangka waktu yang cukup lama, namun terjadi dalam waktu yang cepat atau terjadi secara tiba-tiba. Bentuk bunyi panjang yang mengalami pemadatan diakhiri dengan huruf tsu kecil 「ツ」, sehingga struktur silabel yang umumnya terdapat pada bentuk ini adalah 「CVRQ」.

- (34) Saat Miiko dan Mari-chan ingin menaiki bis yang sama dengan Ono Sensei tiba-tiba bis sudah berangkat meninggalkan mereka.

「ブーッ」
[Buu']
Bruuum

(Kocchimuite! Miiko Fanbook, 2008:129)

- (35) Saat Conan dan teman-temannya sampai di rumah Nyonya Kanno, tiba-tiba mesin fax berbunyi.

コナン : FAXは御主人からみて一だな。。。
FAX wa goshujin kara mite da na...
Sepertinya fax dari suami nyonya itu..

「ガーッ」
[Gaa']
Tiiit

(Meitantei Conan 38, 2002:38)

Onomatope pada data (34) dan (35), merupakan onomatope yang memiliki bentuk bunyi panjang yang mengalami pemadatan. Hal itu ditandai dengan struktur

silabel yang dimiliki kedua onomatope tersebut, yaitu 「CVRQ」 dengan rincian sebagai berikut :

	CV	R	Q
ブーッ	ブ	ー	ッ
ガーッ	ガ	ー	ッ

Onomatope pada data (34) yaitu *buu'* menirukan suara mobil yang memiliki suara yang panjang. Sedangkan onomatope pada data (35) yaitu *gaa'* menirukan suara mesin fax yang juga memiliki suara panjang. Bentuk pemadatan pada kedua onomatope tersebut memiliki makna suara bis dan suara mesin fax yang terjadi secara tiba-tiba.

3.1.5 Bunyi Panjang (*Chouon*) + Perubahan Sebagian Bunyi + Nasal

Onomatope yang memiliki tiga bentuk, yaitu bunyi panjang, perubahan sebagian bunyi, dan penasalan, mengilustrasikan suara atau gerakan yang memiliki suara yang panjang, terjadi dalam jangka waktu yang cukup lama, menunjukkan sesuatu yang tidak beraturan, dan suaranya bergema. Bentuk tersebut umumnya ditandai dengan struktur silabel 「CV¹CV²RN」. V¹ dan V² menandakan adanya perubahan bunyi pada onomatope.

(36) Bel sekolah berbunyi.

「キーンコーンカーン」
[Kiin koon kaan]
Ting tong

(Miiko Desu! 1, 2001:23)

(37) Miiko menekan bel rumah saat main ke rumah salah satu temannya.

「ピンポーン。。」
[Pin poon..]
Ting tong

(Kocchimuite! Miiko 02, 1996:163)

(38) Suara lonceng di minimarket. Saat pintu dibuka oleh pelanggan yang datang atau keluar, lonceng pun berbunyi.

「ピンポロリン」
[Pin poro riin]
Kling kling

(Kocchimuite! Miiko 02, 1996:114)

Onomatope pada data (36) sampai (38) memiliki tiga bentuk sekaligus, yaitu bunyi panjang mengalami perubahan sebagian bunyi, dan penasalan. Tiga bentuk tersebut ditandai dengan struktur silabel yang ada pada masing-masing onomatope, seperti 「CV¹RN CV²RN CV³RN」 pada data (36), 「CV¹N CV²RN。。」 pada data (37), dan 「CV¹N CV²CV¹ CV²RN」 pada data (38) dengan rincian sebagai berikut :

	CV ¹	R	N	CV ²	R	N	CV ³	R	N
36	キ	ー	ン	コ	ー	ン	カ	ー	ン

37	ピ	-	ン	ポ	ー	ン	-	-	-
38	ピ、ポ	-	ン	ロ、リ	ー	ン		-	-

Bentuk bunyi panjang ditandai dengan tanda strip 「ー」, bentuk penasalan ditandai dengan huruf /n/ 「ン」 di akhir kata, dan bentuk perubahan sebagian bunyi ditandai dengan huruf vokal dan konsonan yang berubah. Hal ini disebabkan ketiga onomatope tersebut yaitu *kiin koon kaan* pada data (36), *piin poon* (37), dan *pin poro riin* pada data (38), masing-masing menirukan suara bel yang berbeda namun sama-sama memiliki suara yang panjang. Nada bel yang tidak sama menyebabkan perubahan bunyi pada bel. Suara bel yang keras juga menyebabkan suaranya menggema dan bisa terdengar dalam jarak yang cukup jauh.

3.1.6 Bunyi Panjang (*Chouon*) + Reduplikasi (Pengulangan) + Nasal

Onomatope yang memiliki tiga bentuk yaitu bunyi panjang, reduplikasi, dan nasal mengilustrasikan suara atau gerakan yang memiliki suara yang panjang, menggema, bisa terdengar dalam jarak yang cukup jauh dan terjadi berulang-ulang. Onomatope dengan bentuk panjang yang mengalami reduplikasi dan penasalan ditandai dengan tanda strip 「ー」 di tengah kata, terdapat huruf /n/ 「ン」 di akhir kata, dan kata tersebut ditulis berulang kali, sehingga struktur silabel yang umumnya terdapat pada bentuk ini adalah 「CVRN CVRN」.

(39) Suara serangga di musim panas.

「みーんみーんみーん」
 [Miin miin miin]
 Miiing miiing miiing

(Kocchimuite! Miiko Selection 5, 2011:12)

(40) Saat Mama Miiko berjalan di koridor apartemen, tiba-tiba terdengar suara Miiko dan Mamoru yang sedang menangis.

「わーんわーん」
 [Waan waan]
 Huweee!

(Kocchimuite! Miiko Fanbook, 2008:112)

Onomatope pada data (39) yaitu *miin miin miin* dan onomatope pada data data (40) yaitu *waan waan* memiliki tiga bentuk, yaitu bentuk panjang yang mengalami penasalan dan reduplikasi. Onomatope pada data (39), bentuk reduplikasi memiliki makna bahwa jumlah serangga lebih dari satu dan suara serangga yang terdengar berulang-ulang dan berkesinambungan. Suara serangga tersebut juga memiliki suara yang panjang dan bisa terdengar sampai ke dalam rumah menunjukkan onomatope tersebut memiliki bentuk bunyi panjang yang mengalami penasalan. Sedangkan onomatope pada data (40), bentuk reduplikasi memiliki makna suara tangisan Miiko dan Mamoru terdengar berulang kali. Suara tangisan tersebut terdengar sampai keluar rumah menunjukkan onomatope pada data (40) memiliki bentuk bunyi panjang yang mengalami penasalan. Bentuk bunyi panjang yang mengalami reduplikasi dan penasalan pada onomatope *miin miin miin* dan onomatope *waan waan* ditandai

dengan adanya tanda strip 「一」 di tengah kata, huruf /n/ 「ん」 di akhir kata, dan ditulis berulang kali sehingga memiliki struktur silabel 「CVRN CVRN CVRN」 pada data (39) dan 「CVRN CVRN」 pada data (40) dengan rincian sebagai berikut :

	CV	R	N	CV	R	N	CV	R	N
みーんみーん みーん	み	一	ん	み	一	ん	み	一	ん
わーんわーん	わ	一	ん	わ	一	ん	-	-	-

3.2 Analisis Makna pada Onomatope yang Berbunyi Panjang

3.2.1 Tiruan Suara Fenomena Alam

Makna tiruan suara fenomena alam (*shizengenshou* 「自然現象」) digunakan untuk mewakili fenomena alam. Bentuk kata yang ada di dalam tiruan suara fenomena alam adalah bunyi panjang, dan bunyi panjang yang mengalami pepadatan. Dari 8 data yang ditemukan, penulis mengambil 5 data untuk dianalisis. Berikut adalah data onomatope yang menunjukkan suara fenomena alam.

(41) Saat sedang bersantai, tiba-tiba hujan turun membasahi jemuran.

まもる : 目の前にいるんだから洗たくものくらい入れろっ!!
 Mamoru : *Me no mae ni irun dakara sentakumono kurai irero!!*
 ‘Angkat jemuran, dong! Ada di depan matamu’

みいこ : も〜〜す〜ぐビなるんだからあ
 Miiko : *Mo~~~su~gu binarun dakaraa*
 ‘Cih, merepotkan...’

「ザー。。。」
 [Zaa...]
 Saaaa

(Kocchimuite Miiko Fanbook, 2008:41)

- (42) Saat Mari-chan dan teman-temannya sedang bercerita hantu di pinggir kolam tiba-tiba Pak Guru datang sambil meniupkan peluit. Sontak semua anak-anak kaget bahkan sampai tercebur ke kolam.

先生 : 集合〜！！
 Sensei : *shuugou~!!*
 ‘Ayo kumpul!’

「ばしゃー」
 [Bashaa]
 Byuuur

(Kocchimuite Miiko Vol. 02, 1996:149)

- (43) Mama Miiko sedang melakukan perawatan tubuh. Setelah selesai, Mama Miiko membersihkan tangannya dengan air mengalir.

「ジャーツ」
 [Jaa’]
 Srrsh

(Kocchimuite Miiko Vol. 28, 2015:10)

Data (41) sampai (43) di atas menunjukkan tiruan fenomena alam yaitu suara air. Meskipun ketiga data diatas merupakan tiruan suara air, namun digunakan untuk tiruan suara air yang berbeda. Pada data (41) yaitu *zaa...* digunakan untuk menirukan suara hujan. Bentuk yang terdapat pada onomatope tersebut adalah bunyi panjang

yang ditandai dengan tanda strip 「—」. Bentuk tersebut mengilustrasikan bahwa hujan yang turun sangat deras dan berlangsung lama. Onomatope pada data (42) yaitu *bashaa* digunakan untuk menirukan suara cipratan air di kolam renang. Bentuk yang terdapat pada onomatope *bashaa* adalah bunyi panjang yang ditandai dengan tanda strip 「—」 sehingga onomatope tersebut diilustrasikan sebagai tiruan suara cipratan air yang besar. Sedangkan onomatope pada data (43) yaitu *jaa'* digunakan untuk menunjukkan tiruan suara air yang mengalir dari keran. Bentuk yang terdapat pada onomatope *jaa'* adalah bunyi panjang yang mengalami pemadatan. Bentuk tersebut ditunjukkan dengan adanya tanda strip 「—」 dan huruf *tsu* kecil 「ツ」 di akhir kata. Bentuk tersebut menunjukkan bahwa air mengalir dari keran sangat cepat.

(44) Saat Miiko sedang bertengkar dengan Tappei, tiba-tiba angin berhembus menyingkap rok Miiko.

竜平 : 何？僕はボールを取っているだけ！
 Tappei : *Nani ? boku wa bo-ru wo totte iru dake*
 ‘Apaan sih ?! Aku kan cuma ambil bola!’

みいこ : もういい。。放せ！
 Miiko : *Mou ii..hanase!*
 ‘Sudah, sana pergi!’

「ビュウ」
 [Byuu]
 Hyuuu

(Kocchimuite Miiko Fanbook, 2008:114)

(45) Di luar penginapan, angin bertiup sangat kencang.

「ヒュオオ。。」
 [Hyuoo..]
 Whuuuuuuuu

(Meitantei Conan 20, 1998:52, 65)

Onomatope *byuu* pada data (44) dan onomatope *hyuoo..* pada data (45) digunakan untuk menirukan suara hembusan angin. Bentuk onomatope tersebut adalah bunyi panjang yang ditandai dengan pemanjangan huruf vokal /u/ pada data (44) dan pemanjangan huruf vokal /o/ di akhir kata pada data (45), sehingga menunjukkan hembusan angin yang berlangsung lama dan angin bertiup sangat kencang. Perbedaannya yang terdapat pada kedua onomatope tersebut adalah onomatope *hyuu* digunakan untuk menirukan suara angin biasa, sedangkan onomatope *hyuoo..* digunakan untuk menirukan suara angin saat musim salju.

3.2.2 Tiruan Suara Binatang

Tiruan suara binatang atau *doubutsu no nakigoe* 「動物の鳴き声」 digunakan untuk menunjukkan suara binatang, seperti suara kucing, dan suara burung gagak. Bentuk yang terdapat pada tiruan suara binatang adalah bunyi panjang, dan bunyi panjang yang mengalami reduplikasi (pengulangan). Untuk tiruan suara binatang penulis menemukan 10 data onomatope yang menunjukkan suara binatang, yaitu suara serangga, burung gagak, dan kucing. Namun, penulis hanya mengambil 4 data untuk dianalisis. Analisisnya akan dijelaskan sebagai berikut.

(46) Suara serangga di musim panas

夏休みプール教

Natsu yasumi, pu-ru kyoushitsu

‘Kami semua belajar berenang waktu libur musim panas’

「ジーコジーコジーコ」

[jiiko jiiko jiiko]

‘Miing miing’

(Kocchimuite Miiko Vol. 02, 1996:148)

(47) Suara serangga di musim panas

夏休みまっ盛りです！！

Natsu yasumi massagari desu !!

Liburan musim panas!

「みーんみーんみーん」

[Miin miin miin]

‘Miing miing miing’

(Kocchimuite Miiko Selection 05, 2011:12)

Dari dua data di atas, merupakan data onomatope yang digunakan untuk tiruan suara serangga. Bentuk onomatope pada data (46) dan (47) adalah bunyi panjang yang mengalami pengulangan. Bentuk tersebut ditandai dengan tanda strip 「一」 dan kata yang diulang-ulang. Dengan adanya bentuk tersebut menandakan bahwa onomatope *jiiko jiiko jiiko* pada data (46) dan onomatope *miin miin miin* pada data (47) merupakan tiruan suara serangga yang terus berbunyi berulang-ulang dan berkesinambungan. Selain itu, bunyi panjang pada data (47) yaitu onomatope *miin*

miin miin mengalami pengulangan dan penasalan yang ditandai dengan huruf /n/

「ん」 di akhir kata. Bentuk tersebut memiliki makna suara yang menggema.

- (48) Saat roh Miiko mulai melayang ke langit, tiba-tiba ia hampir menabrak burung gagak yang sedang terbang.

みい子 : でも苦しくない。。。？
 Miiko : *demo kurushikunai...?*
 Tapi napasku kok nggak sesak...?

カラス : カー
 Gagak : *kaa*
 Koak koak

みい子 : え。。。。。。
 Miiko : *e.....*
 Eh...

(Kocchimuite Miiko Vol. 02, 1996:155)

- (49) Suasana sepulang sekolah di sore hari. Banyak burung gagak yang terbang di langit.

カラス : カーカー
 Gagak : *kaa kaa*
 Koak koak

(Miiko Desu! Vol. 01, 2001:10)

Onomatope pada data (48) dan (49) menunjukkan makna tiruan suara binatang yaitu suara burung gagak. Selain itu, terdapat perbedaan bentuk pada kedua onomatope tersebut. Bentuk yang terdapat pada data (48) yaitu onomatope *kaa* adalah bunyi panjang yang ditandai dengan tanda 「ー」 di akhir kata, sehingga onomatope *kaa* diilustrasikan memiliki suara yang panjang karena burung gagak tersebut kaget

hampir menabrak roh Miiko. Sedangkan pada data (49) yaitu onomatope *kaa kaa* memiliki bentuk bunyi panjang yang mengalami pengulangan. Sehingga makna yang dimiliki onomatope *kaa kaa* adalah suara burung gagak yang berbunyi berulang-ulang. Bentuk pengulangan tersebut juga dipengaruhi oleh jumlah burung gagak lebih dari satu yang menyebabkan terjadinya pengulangan suara.

3.2.3 Tiruan Suara Manusia

Tiruan suara manusia atau dalam bahasa Jepang disebut dengan *hito no koe / oto* 「人の声・音」 digunakan untuk menunjukkan suara manusia yang keluar dari mulut, misalnya suara menangis, tertawa, dan terengah-engah. Bentuk onomatope yang terdapat pada tiruan suara manusia yaitu bunyi panjang, dan bunyi panjang yang mengalami pemadatan. Terdapat 16 data onomatope yang memiliki makna tiruan suara manusia, namun penulis hanya mengambil 4 data untuk menganalisis tiruan suara manusia.

- (50) Miiko dan teman-temannya merayakan hari pernikahannya orang tua Tappei. Semua orang merasa bahagia dan Kenta pun bersiul saat orang tua Tappei mulai memotong kue.

ケンタ	: ひーひー
Kenta	: <i>pii pii</i>

(Kocchimuite Miiko Fanbook, 2008:63)

- (51) Di hari valentine, Miiko membeli coklat untuk diberikan kepada seseorang. Yukko dan Mari-chan yang mengetahui hal itu pun langsung meledek Miiko.

みい子 : そっそんなに大げさにいわないでよ~~~
 Miiko : *so sonna ni oogesa iwanaide yo~~*
 Jangan teriak-teriak biegitu, dong...

まりちゃん : ヒューヒュー
 Mari-chan : *hyuu hyuu*

(Kocchimuite Miiko Vol. 14, 2004:11)

Onomatope pada data (50) dan (51) menunjukkan tiruan suara manusia yaitu suara seseorang yang sedang bersiul. Bentuk yang terdapat pada onomatope *pii pii* pada data (50) dan onomatope *hyuu hyuu* pada data (51) adalah bunyi panjang yang ditandai dengan tanda panjang 「一」 di tengah dan di akhir kata, sehingga bentuk tersebut mengilustrasikan suara siulan yang panjang.

Kedua onomatope tersebut memiliki bunyi yang berbeda meskipun menirukan bunyi yang sama. Hal itu disebabkan oleh perbedaan cara bersiul sehingga tiruan bunyinya pun berbeda. Onomatope *pii pii* adalah tiruan suara siulan yang bersiul dengan cara menjepitkan dua jari di bibir. Sedangkan onomatope *hyuu hyuu* adalah tiruan suara siulan yang bersiul dengan cara menyempitkan rongga mulut di bibir.

(52) Suasana festival olahraga di sekolah Miiko yang sangat ramai.

「わー。。。」
 [Waaa...]
 Waw waw

(Kocchimuite Miiko Fanbook, 2008:60)

- (53) Waktu hari natal akan tiba, biasanya para siswa di kelas Miiko membuat drama untuk menyambut natal. Semua siswa sudah kebagian perannya masing-masing dan mereka mulai latihan. Saat semua sedang latihan, tiba-tiba semua perhatian tertuju pada Tappei yang sedang latihan akting memeluk Miho.

渡辺 : おーっ竜平やるーっ！！
 Watanabe : *Oo' Tappei yaru-!!*
 Wah, Tappei hebat !

「わーっ」
 [*Waa'*]
 Waw waw

(Kocchimuite Miiko Fanbook, 2008:58)

Onomatope pada data (52) dan data (53) menunjukkan tiruan suara manusia yaitu suara keramaian. Onomatope *waaa...* pada data (52) menunjukkan tiruan suara siswa-siswa yang bersorak untuk menyemangati siswa lain yang sedang mengikuti lomba. Sedangkan pada data (53), onomatope *waa'* menunjukkan tiruan suara manusia yaitu suara siswa-siswa yang sedang latihan drama dan tiba-tiba bersorak senang karena melihat akting Tappei. Terdapat perbedaan bentuk pada kedua onomatope tersebut. Bentuk yang terdapat pada onomatope *waaa...* adalah bunyi panjang yang ditandai dengan tanda 「—」 sehingga sorakan tersebut berlangsung lama dan memiliki suara yang panjang. Sedangkan bentuk yang terdapat pada onomatope *waa'* adalah bunyi panjang yang mengalami pemadatan yang ditandai dengan tanda 「—」 dan akhiran huruf *tsu* kecil 「っ」 sehingga menunjukkan suara sorakan siswa yang terjadi secara cepat dan berlangsung cukup lama.

3.2.4 Tiruan Suara Perilaku Manusia

Tiruan suara perilaku manusia atau dalam bahasa Jepang disebut dengan *hito no dousa* (人の動作) digunakan untuk menunjukkan gerakan atau aktivitas manusia. Misalnya suara langkah kaki, dan suara orang yang berlari. Bentuk yang terdapat pada onomatope perilaku manusia adalah bunyi panjang, dan bunyi panjang yang mengalami penasalan. Penulis menemukan 14 data onomatope yang termasuk ke dalam tiruan perilaku manusia. Namun, penulis hanya mengambil 6 data untuk dianalisis.

- (54) Saat toko buku dijaga oleh nenek, banyak sekali pengunjung yang numpang baca. Namun ketika kakek pulang, semua orang yang numpang baca langsung pergi meninggalkan toko.

おじいちゃん : ああだいたいそろった。。。。ゴホン!
 Kakek : *aa daitai sorotta.....gohon!*
 Lagi-lagi banyak yang numpang baca...ehem!

「サー。。。」
 [Saa...]
 Tep tep

(Kocchimuite Miiko Vol. 02, 1996:20)

- (55) Miiko dan Yoshiki mulai berjalan ke hutan untuk melakukan jurit malam.

「カー。。。」
 [Kaa...]
 Tep tep

(Kocchimuite Miiko Vol. 02, 1996:49)

- (56) Di sekolah ada pertandingan lari maratho antar kelas. Namun, Miiko dan Mari-chan sudah merasa kelelahan di tengah jalan. Tanpa sadar, ternyata

mereka sudah disalip murid-murid dari kelas 4. Miiko dan Mari-chan berusaha mati-matian agar tidak ketinggalan.

みい子 : まりちゃんががんばろう！！4年にいっぱいぬかれたら
ハジだよ！！

Miiko : *Mari-chan ganbarou !! 4nen ni ippai nukaretara haji
dayo !!*

Berjuanglah Mari-chan ! Kita disalip murid-murid kelas 4 !

「だー」

[*Daa*]

Drap drap

(Kocchimuite Miiko Fanbook, 2008:13)

Onomatope pada data (54), (55) dan (56) menunjukkan tiruan suara perilaku manusia yaitu suara langkah kaki. Onomatope *saa...*, *kaa...* dan *daa* memiliki bentuk yang sama yaitu bunyi panjang. Bentuk bunyi panjang pada ketiga onomatope tersebut menunjukkan langkah kaki yang terus menerus dilakukan dalam jangka waktu yang cukup lama. Perbedaan ketiga onomatope tersebut adalah onomatope *saa...* digunakan untuk langkah kaki yang sedikit tergesa-gesa, sedangkan onomatope *kaa...* digunakan untuk langkah kaki yang pelan. Sedangkan onomatope *daa* pada data (56) digunakan untuk langkah kaki yang sangat cepat seperti lari.

(57) Miiko tenggelam saat berenang bersama teman-teman. Yoshida ingin memberikan pernapasan buatan pada Miiko, namun tiba-tiba Tappei langsung mendorong Yoshida.

吉田 : 水のんでる。。。人工呼吸しなきゃ！

Yoshida : *mizu nonderu...jinkou kokyuu shinakya !*

Dia minum air...harus diberi pernapasan buatan !

竜平 : ドーン

Tappei : *Doon*

Braaaaak

(Kocchimuite Miiko Fanbook, 2008:104)

Onomatope *doon* pada data (57) menunjukkan tiruan perilaku manusia yaitu Tappei yang mendorong Yoshida ke laut. Bentuk yang terdapat pada onomatope *doon* adalah bunyi panjang yang ditandai dengan tanda 「ー」. Selain itu, onomatope tersebut ditulis dengan huruf yang besar, sehingga onomatope 「ドーン」 merupakan tiruan suara tangan yang mendorong sangat kuat dan terjadi secara tiba-tiba.

- (58) Waktu hari ibu, Miiko memberikan kartu ucapan selamat kepada mama. Mama pun menghadiahkan pelukan untuk Miiko.

ママ : 大好き！！
Mama : *daisuki !!*
Mama sayang Miiko !

みい子 : わわわわっ
Miiko : *wawawawa*
Wuah !

「ぎゅー」
[Gyuu]
Gyuut

(Kocchimuite Miiko Fanbook, 2008:53)

- (59) Akibat memanggil ibunya yang sedang menyamar dengan panggilan tante, Conan dicubit ibunya.

ギュウウウ
[Gyuuuu]
Crutt

(Meitantei Conan 22, 1999:97)

Onomatope 「ぎゅー」 pada data (58) menunjukkan tiruan perilaku manusia yaitu mama memberi hadiah pelukan untuk Miiko. Bentuk yang terdapat pada onomatope 「ぎゅー」 adalah bunyi panjang yang ditandai dengan tanda 「ー」 sehingga onomatope tersebut menunjukkan aktivitas yang berlangsung lama dan dilihat dari reaksi Miiko, pelukan yang diberikan mama cukup erat.

Sedangkan onomatope 「ギユウウウ」 pada data (59) menunjukkan tiruan perilaku manusia yaitu ibunya Conan yang mencubit lengan Conan. Bentuk yang terdapat pada onomatope *gyuuuu* adalah bunyi panjang. Bunyi panjang ditandai dengan pemanjangan huruf vokal /u/ di akhir kata sehingga menunjukkan bahwa ibunya Conan mencubit lengan Conan dalam jangka waktu yang cukup lama.

3.2.5 Tiruan Keadaan atau Perasaan Manusia

Tiruan keadaan manusia atau dalam bahasa Jepang disebut *hito no yousu / shinjou* 「人の様子・心情」, digunakan untuk menunjukkan keadaan atau perasaan manusia. Seperti rasa kaget, bingung dan marah. Bentuk yang terdapat pada onomatope keadaan atau perasaan manusia adalah bunyi panjang. Terdapat 17 data onomatope yang menyatakan tiruan keadaan atau perasaan manusia. Namun, penulis hanya mengambil 4 data untuk dianalisis.

- (60) Saat nona cangkir teh akan ditaruh di tempat cuci piring oleh pemiliknya, tiba-tiba nona cangkir teh terpeleset dan menabrak piring lain yang sudah lebih ada di tempat cuci piring. Akibatnya, nona cangkir teh retak dan ia merasa kaget.

「ガーン」
 [Gaan]
 Dheg

(Kocchimuite Miiko 02, 1996:181)

- (61) Belum selesai rasa kagetnya karena retak, tiba-tiba pemilik nona cangkir teh berkata akan memasukkan nona cangkir teh ke lemari biasa. Hal itu menambah rasa kaget nona cangkir teh.

「ガガーン」
 [Gagaan]
 Glek !

(Kocchimuite Miiko 02, 1996:181)

Onomatope *gaan* pada data (60) menunjukkan tiruan perasaan yaitu perasaan nona cangkir teh yang kaget karena mengetahui dirinya retak setelah menabrak piring lain di tempat cuci piring. Onomatope *gagaan* pada data (61) juga menunjukkan tiruan perasaan kaget. Diceritakan bahwa belum hilang rasa kaget nona cangkir teh setelah mengetahui dirinya retak, tiba-tiba rasa kegetnya bertambah karena ia akan ditaruh di lemari biasa. Oleh karena itu, onomatope *gagaan* mengilustrasikan perasaan yang sangat kaget akibat rasa kaget yang sebelumnya masih belum hilang. Bentuk yang terdapat pada onomatope *gaan* dan onomatope *gagaan* adalah pemanjangan suara yang ditandai dengan tanda strip 「ー」 di tengah kata, sehingga onomatope tersebut menunjukkan perasaan kaget yang cukup lama.

- (62) Saat hujan, Miiko tidak sengaja terpeleset di jalan. Tappei yang melihatnya langsung membersihkan rambut Miiko dengan saputangnya. Miiko pun diam-diam merasa malu.

竜平 : ったくしょーがねー。。。。
 Tappei : *ttaku shooganee...*
 Kau ini...

「かー。。。」
 [*Kaa...*]
 Glep

(Kocchimuite Miiko Fanbook, 2008:19)

- (63) Di pertandingan pertama Mamoru di tim baseball sekolahnya. Miiko pun datang untuk memberi semangat pada Mamoru. Namun, cara menyemangati Miiko sangat heboh, sampai-sampai Mamoru merasa sangat malu.

「かあ。。。」
 [*Kaa...*]
 Glep

(Kocchimuite Miiko Vol. 02, 1996:20)

Pada data (62) dan data (63), onomatope *kaa...* 「かー。。。」 dan onomatope *kaa...* 「かあ。。。」 menunjukkan tiruan perasaan manusia yaitu perasaan malu. Bentuk yang terdapat pada kedua onomatope tersebut adalah pemanjangan suara. Bentuk bunyi panjang onomatope *kaa...* pada data (62) ditandai dengan tanda 「ー」, sedangkan bentuk panjang onomatope *kaa...* pada data (63) ditandai dengan penambahan huruf vokal /a/ 「あ」. Meskipun memiliki tiruan yang sama, kedua onomatope tersebut memiliki perbedaan penggunaan. Onomatope *kaa...* pada data (62) digunakan ketika perasaan malu tersebut tidak ditunjukkan kepada siapapun. Dalam hal ini, Miiko diam-diam merasa malu karena Tappei membersihkan rambut Miiko dengan saputangan Tappei. Ia juga menundukkan kepala agar rasa malunya tidak terlihat orang lain. Onomatope *kaa...* pada data (63) digunakan ketika perasaan

malu tersebut bisa dilihat orang lain. Diceritakan Mamoru merasa sangat malu ketika Miiko menyemangatnya dengan cara yang berlebihan.

- (64) Momo baru saja lahir. Banyak teman-teman Miiko dan Mamoru yang datang menjenguk. Semuanya sangat senang melihat Momo yang tersenyum manis, termasuk Yuka-chan dan Mamoru.

ゆかちゃん : うわーかわいい。。。。

Yuka-chan : *Uwaa kawaii...*
Wah, manisnya...

まもる : きゅうう。う。うん。。。。

Mamoru : *kyuuu..u..un...*
gyuuut

(Kocchimuite Miiko Fanbook, 2008:42)

Pada data (64), onomatope *kyuuu.u.un...* menunjukkan tiruan perasaan manusia yaitu perasaan Mamoru yang gemas karena melihat senyum Momo yang sangat manis. Bentuk yang terdapat pada onomatope *kyuuu.u.un...* adalah bunyi panjang yang ditandai dengan pemanjangan huruf vokal /u/ 「う」 yang banyak sehingga onomatope tersebut menunjukkan perasaan yang sangat gemas.

- (65) Yoshida merasa kesal setiap mengingat kedekatan Miiko dan Tappei.

吉田 : 竜平とはあんなに仲良く。。。。

Yoshida : *Tappei to wa anna ni nakayoku...*
Dia begitu akrab dengan Tappei

「くー。。。」

[Kuu...]

Uuukh

(Kocchimuite Miiko Fanbook, 2008:38)

- (66) Karena tulang tangan kanannya retak, Tappei harus makan dengan tangan kiri. Lalu ia merasa kesal karena tidak bisa makan menggunakan sumpit dengan tangan kiri.

竜平 : よりによってラーメンかよ。。。ぜんぜん食えない。。。
 Tappei : *yorini yotte ramen ka yo... zenzen kuenai....*
 Susah makan ramen...

「ぐー。。。」
 [Guu..]
 Uuukh

(Kocchimuite Miiko Fanbook, 2008:138)

Onomatope *kuu...* pada data (65) dan onomatope *guu..* pada data (66) menunjukkan tiruan perasaan manusia yaitu perasaan kesal. Bentuk yang terdapat pada kedua onomatope tersebut adalah bunyi panjang yang ditandai dengan tanda 「ー」 dan titik-titik di akhir kata. Terdapat perbedaan antara onomatope *kuu...* dan *guu..* walaupun sama-sama menunjukkan perasaan kesal. Perbedaannya ialah onomatope *kuu...* digunakan untuk perasaan kesal yang dipendam dalam hati, sedangkan onomatope *guu..* digunakan untuk perasaan kesal yang ditunjukkan kepada orang sekitarnya. Hal itu dibuktikan di dalam cerita dimana onomatope *kuu...* digunakan saat Yoshida diam-diam merasa kesal melihat keakraban antara Tappei dan Miiko, dan onomatope *guu..* digunakan saat Tappei merasa kesal tidak bisa makan menggunakan sumpit dengan tangan kiri dan ia menunjukkan kekesalannya di hadapan temannya.

3.2.6 Tiruan Kondisi Kesehatan Manusia

Tiruan kondisi kesehatan manusia disebut juga *hito no kenkou joutai* 「人の健康状態」 dalam bahasa Jepang. Tiruan ini digunakan untuk menunjukkan keadaan kesehatan manusia misalnya rasa sakit saat akan melahirkan. Bentuk yang terdapat pada onomatope ini adalah bunyi panjang yang mengalami reduplikasi atau pengulangan.

- (67) Miiko dan teman-temannya berkumpul untuk mendengarkan cerita tentang pengalaman mama Miiko saat akan melahirkan. Kata Mama Miiko rasa sakitnya seperti ada bom yang meledak di dalam perut.

ママ : 手術台にあがるころにはおなかの底からズドンズドン
って大砲うたれるみたいな感じね！

Mama : *Shujutsudai ni agaru koro ni wa onaka no soko kara zudon
zudon tte taihou utareru mitaina kanjine !*
Rasanya ada serbuan bom dari dalam perut !

「ズドーンズドーン」
[Zudoon zudoon]
Bum bum bum

(Kocchimuite Miiko Fanbook, 2008:110)

Onomatope *zudoon zudoon* pada data (68) menunjukkan tiruan kondisi kesehatan manusia yaitu kondisi perut mama Miiko yang kesakitan saat akan melahirkan. Bentuk yang terdapat pada onomatope *zudoon zudoon* adalah pemanjangan suara dan pengulangan kata yang ditandai dengan tanda 「ー」, dan pengulangan kata. Sehingga, dengan bentuk tersebut, onomatope *zudoon zudoon* menunjukkan rasa sakit yang kuat, berlangsung lama, dan berkesinambungan.

- (68) Miiko tidak mengerti semua materi pelajaran yang dijadikan PR. Mama Miiko pun emosi sampai sesak nafas.

ママ : これもできないの~~~! ?
 Mama : *kore mo dekinai no~~~!?*
 Yang ini juga nggak bisa !?

「ゼーっゼーっ」
 [Zee' zee']
 Hosh hosh

(Kocchimuite Miiko Selection 7, 2014:15)

Onomatope *zee' zee'* 「ゼーっゼーっ」 pada data (68) menunjukkan tiruan kesehatan manusia yaitu sesak nafas yang dialami mama Miiko karena emosi. Bentuk onomatope tersebut adalah pemanjangan suara dan pengulangan kata. Selain itu, terdapat huruf *tsu* kecil 「っ」 di akhir kata, sehingga onomatope *zee' zee'* mengilustrasikan sesak nafas yang sangat cepat dan berulang-ulang.

3.2.7 Tiruan Suara Benda

Suara benda atau dalam bahasa Jepang disebut dengan *mono ga dasu oto* 「物が出す音」. Tiruan ini digunakan untuk menunjukkan bunyi yang berasal dari benda seperti, suara bel sekolah, suara piring pecah, suara makanan yang digoreng, dan suara bola yang dilempar. Bentuk yang terdapat pada onomatope jenis ini adalah bunyi panjang, bunyi panjang yang mengalami penasalan, dan bunyi panjang yang mengalami perubahan sebagian bunyi. Terdapat 26 data onomatope yang menirukan suara benda. Namun, penulis hanya akan menganalisis 6 data.

(69) Bel istirahat siang berbunyi.

「キンコンカーン」
[Kin kon kaan]
Ting tong

(Kocchimuite Miiko Vol. 02, 1996:32)

(70) Suara bel rumah Takumi yang ditekan oleh Miiko.

「ピンポーン。。」
[Pinpoon..]
Ting tong

(Kocchimuite Miiko Vol. 02, 1996:163)

Pada data (69) dan data (70), onomatope *kin kon kaan...* dan onomatope *pinpoon..* menunjukkan tiruan suara benda yaitu suara bel. Bentuk yang terdapat pada onomatope *kin kon kaan...* dan onomatope *pinpoon..* adalah bunyi panjang yang mengalami penasalan dan perubahan sebagian bunyi. Bentuk tersebut ditandai dengan adanya tanda strip 「ー」, huruf /n/ 「ン」 di akhir kalimat dan perubahan suara sehingga onomatope *kin kon kaan...* dan onomatope *pinpoon..* menunjukkan suara benda yang sangat kuat, menggema, berkesinambungan, dan berlangsung lama. Namun, meskipun kedua onomatope tersebut menirukan suara bel, penggunaan kedua onomatope tersebut berbeda. Onomatope *kin kon kaan...* digunakan untuk tiruan bel di sekolah, sedangkan onomatope *pinpoon..* digunakan untuk tiruan bel di depan rumah.

(71) Tiba-tiba Miiko muncul dalam acara berita di tv karena menjadi saksi dari sebuah kasus perampokan di minimarket. Semua orang yang menonton

berita tersebut termasuk keluarga dan teman-temannya kaget bahkan Yukko sampai memecahkan piring.

みい子 : そっそうです、すごくこわかったです〜〜〜
Miiko : *so..soudesu, sugoku kowakatta desu*〜〜〜
Iya ! aku ketakutan sekali...

ユッコ : ガチャーン
Yukko : *gacha-n*
prang

(Kocchimuite Miiko Vol. 02, 1996:119)

(72) Ditengah-tengah pementasan drama, tiba-tiba Miiko jatuh terpeleset sehingga menabrak properti rumah di belakangnya hingga jatuh.

「ビターン」
[Bitaan]
Gubraaak

(Kocchimuite Miiko Vol. 02, 1996:108)

Onomatope pada data (71) dan (72) menunjukkan tiruan suara benda yaitu suara benda yang jatuh. Bentuk yang terdapat pada onomatope *gachaan* dan onomatope *bitaan* adalah bunyi panjang yang mengalami penasalan. Bentuk tersebut ditandai dengan adanya tanda 「ー」 dan huruf 「ン」 di akhir kata yang menunjukkan suara pergerakan benda jatuh yang sangat kuat, dan suara yang menggema. Meskipun kedua onomatope tersebut memiliki bentuk dan makna yang sama, namun penggunaannya berbeda. Onomatope *gachaan* pada data (71) menunjukkan tiruan suara benda jatuh yaitu suara piring yang jatuh dan pecah. Sedangkan onomatope *bitaan* pada data (72) digunakan untuk suara properti atau benda berat yang jatuh.

- (73) Saat liburan musim panas, Miiko dan Mari-chan main di rumah Miiko. Lalu mereka membaca majalah sambil menyedot es lilin.

「ちゅうちゅ」
 [Chuu chuu]
 Cruup cruup

(Kocchimuite Miiko Vol. 28, 2015:8)

- (74) Saat di perjalanan pulang sekolah, tidak sengaja Miiko melihat Yukko dan Mari-chan sedang mampir di kafe. Akhirnya Miiko pun menghampiri Yukko dan Mari-chan lalu memesan makanan dan minuman.

「チュー」
 [Chuu]
 Sruuuup

(Miiko Desu! Vol. 01,2001:10)

Onomatope pada data (73) dan data (74) adalah tiruan suara benda yaitu suara minuman yang disedot. Pada data (73), onomatope *chuu chuu* menirukan suara es lilin yang disedot. Sedangkan onomatope *chuu* menirukan suara minuman yang disedot menggunakan sedotan. Bentuk yang terdapat pada onomatope *chuu chuu* adalah bunyi panjang yang ditandai dengan pemanjangan huruf vokal /u/ 「う」 dan reduplikasi atau pengulangan. Bentuk tersebut mengilustrasikan es lilin tersebut disedot berulang-ulang dan terus menerus. Bentuk yang terdapat pada onomatope *chuu* adalah bunyi panjang sehingga onomatope tersebut mengilustrasikan bahwa minuman tersebut disedot dengan suara yang panjang. Selain itu, kedua onomatope tersebut ditulis dengan huruf yang berbeda. Onomatope *chuu chuu* ditulis menggunakan huruf hiragana untuk menunjukkan es lilin tersebut disedot secara

pelan-pelan, sedangkan onomatope *chuu* ditulis menggunakan huruf katakana untuk menunjukkan minuman tersebut disedot dengan sangat cepat dan suaranya keras.

3.2.8 Tiruan Pergerakan Benda

Pergerakan benda atau dalam bahasa Jepang disebut *mono no ugoki* 「物の動き」. Makna ini digunakan untuk menunjukkan tiruan gerakan dari sebuah benda seperti gerakan sepeda yang sedang dikayuh, gerakan cangkir yang jatuh menabrak piring lain. Bentuk yang terdapat pada makna ini adalah bunyi panjang yang mengalami pengulangan kata dan penasalan.

- (75) Saat Miiko dan Mari-chan sadar bahwa mereka tertinggal oleh Ono Sensei, mereka langsung naik sepeda untuk mengejar Ono Sensei yang sudah pergi duluan dengan naik bis.

「キーコキーコ」
[Kiiko kiiko]

-

(Kocchimuite Miiko Fanbook, 2008:129)

Onomatope *kiiko kiiko* pada data (75) menunjukkan tiruan gerakan benda yaitu gerakan pedal sepeda yang sedang dikayuh. Bentuk yang terdapat pada onomatope tersebut adalah bunyi panjang yang mengalami reduplikasi. Bentuk tersebut ditandai dengan adanya tanda strip 「—」 dan pengulangan kata. Bentuk tersebut menunjukkan gerakan yang berulang-ulang dan dalam jangka waktu yang cukup lama.

3.2.9 Tiruan Karakter atau Keadaan Suatu Benda

Sifat atau keadaan suatu benda disebut juga *mono no yousu / seishitsu* 「物の様子・性質」 dalam bahasa Jepang. Makna ini digunakan untuk menunjukkan tiruan dari karakter atau keadaan suatu benda seperti keadaan suatu gambar yang tampak berkilauan, keadaan tempat kerja yang sepi . Bentuk yang terdapat pada onomatope ini adalah bunyi panjang, dan bunyi panjang yang mengalami pemadatan. Dari 9 data, penulis akan menganalisis 5 data.

- (76) Saat membeli alat untuk membuat komik, tiba-tiba Mari-chan bertemu dengan penjaga toko buku yang tampan. Sekilas aura penjaga tersebut terlihat bersinar di mata Mari-chan.

「ピカー」
[Pikaa]
Criiiiing

(Kocchimuite Miiko Fanbook, 2008:27)

- (77) Siswa-siswa diberi tugas oleh Pak Guru untuk menggambar wajah teman. Tugas ini dilakukan secara berpasangan. Kenta pun menggambar wajah Yukko.

「キラーツ」
[Kiraa']
Criiiiing

(Kocchimuite Miiko Fanbook, 2008:33)

Onomatope *pikaa* pada data (78) dan onomatope *kiraas'* pada data (79) menunjukkan tiruan keadaan benda yaitu sesuatu yang terlihat bersinar. Onomatope *pikaa* menunjukkan aura seseorang yang terlihat bersinar. Sedangkan onomatope *kiraas'* menunjukkan keadaan gambar Yukko yang dibuat oleh Kenta tampak

berkilauan. Bentuk yang terdapat pada kedua onomatope tersebut adalah bunyi panjang yang ditandai dengan tanda strip 「一」. Bentuk tersebut menunjukkan aura seseorang yang tampak bersinar di mata Mari-chan. Sedangkan pada onomatope *kiraa'* terdapat bentuk bunyi panjang yang mengalami pemadatan. Bentuk tersebut ditandai dengan adanya huruf *tsu* kecil 「ツ」 di akhir kata. Bentuk tersebut menunjukkan gambar yang seketika terlihat berkilau untuk beberapa saat.

- (78) Karena lupa menyampaikan pesan dari pelatih ke Mamoru, Mamoru jadi dimarahi oleh pelatih baseballnya. Suasana diantara Miiko dan Mamoru pun menjadi tegang.

先生 : もうおまえきょうはいらん！！
Sensei : *mou omae kyou wa iran !!*
Kau nggak usah datang !

まもる : あ.....
Mamoru :*a*.....
Ah....

「しーん.....」
[Shiiin...]
Siiiing

(Kocchimuite Miiko Fanbook, 2008:82)

- (79) Miiko dan Mari-chan main ke tempat kerja Ono Sensei. Namun ternyata tempat kerja sensei sepi, tidak ada orang sama sekali, dan bersih.

「しーん」
[Shiiin]
Siiiing

(Kocchimuite Miiko Fanbook, 2008:127)

- (80) Suasana di toko buku hening saat Miiko sedang numpang baca komik.

「むちゅう」

[Muchuu]
Siiiing

(Kocchimuite Miiko Vol. 02, 1996:12)

Onomatope pada data (80), (81) dan (82) menunjukkan tiruan keadaan yang hening. Onomatope *shiin...* pada data (80) menunjukkan tiruan keadaan benda yaitu suasana hening diantara Miiko dan Mamoru. Penambahan titik-titik di akhir kata juga memperkuat suasana yang hening menjadi terasa menegangkan karena Mamoru dimarahi oleh pelatihnya. Bentuk yang terdapat pada onomatope tersebut adalah pemanjangan suara. Bentuk tersebut ditandai dengan adanya tanda 「—」 dan 「。 。 。」 di akhir kata, sehingga menunjukkan keadaan yang menegangkan terjadi dalam waktu yang lama (ada konflik batin). Onomatope *shiin* pada data (81) menunjukkan tiruan keadaan ruang kerja Ono Sensei yang hening, sepi, dan bersih. Onomatope tersebut memiliki bentuk pemanjangan suara yang ditandai dengan tanda 「—」, sehingga bentuk tersebut mengilustrasikan bahwa ruang kerja Ono Sensei sepi dalam waktu yang lama. Onomatope *muchuu* pada data (82) juga menunjukkan suasana hening saat Miiko numpang baca komik di toko buku. Suasana tersebut diliputi oleh perasaan deg-degan karena takut ketahuan numpang baca oleh kakek penjaga toko buku. Bentuk yang terdapat pada onomatope *muchuu* adalah pemanjangan suara yang ditandai dengan pemanjangan huruf vokal u setelah silabel /chu/, sehingga terdapat pemanjangan bunyi /u/ pada onomatope *muchuu* yang mengilustrasikan suasana hening yang menegangkan.

3.3 Hasil Analisis Pembahasan

3.3.1 Bentuk yang Terdapat pada Onomatope yang Berbunyi Panjang

Berdasarkan 58 data yang telah dianalisis, terdapat 6 bentuk yang terdapat pada onomatope yang berbunyi panjang, yaitu bunyi panjang (*chouon*), bunyi panjang yang mengalami reduplikasi, bunyi panjang yang mengalami penasalan, bunyi panjang yang mengalami pemadatan, bunyi panjang yang mengalami perubahan sebagian suara dan penasalan, dan bunyi panjang yang mengalami reduplikasi dan penasalan. Bentuk yang paling banyak yang terdapat pada onomatope yang berbunyi panjang adalah pemanjangan suara atau bunyi panjang atau *chouon*, yaitu sebanyak 64 data dari 112 data. Lalu diikuti oleh bentuk bunyi panjang yang mengalami reduplikasi dan bunyi panjang yang mengalami penasalan yang masing-masing sebanyak 14 data, bentuk bunyi panjang yang mengalami pemadatan sebanyak 12 data. Bentuk yang paling sedikit yang terdapat pada onomatope yang berbunyi panjang adalah bunyi panjang yang mengalami reduplikasi dan penasalan yaitu sebanyak 3 data, dan bunyi panjang yang mengalami perubahan sebagian suara dan penasalan yaitu sebanyak 4 data.

Selain itu, dapat diketahui bahwa onomatope yang berbunyi panjang mengalami modifikasi dengan bentuk pemadatan suara, penasalan suara, pengulangan suara, dan perubahan sebagian suara. Dalam hal ini, onomatope yang memiliki bentuk lain selain pemanjangan suara, dapat dikatakan memiliki 2 bentuk bahkan 3

bentuk. Seperti onomatope *kin kon kaan* 「キンコンカーン」 yang mempunyai 3 bentuk, yaitu pemanjangan suara, penasalan suara, dan perubahan sebagian suara. Sedangkan onomatope *bitaan* 「ビターン」 memiliki 2 bentuk yaitu pemanjangan suara dan penasalan suara.

Setiap bentuk yang telah disebutkan di atas masing-masing memiliki struktur silabel, yaitu :

1. Bentuk bunyi panjang (*chouon*) memiliki struktur silabel 「CVR」 .
2. Bentuk bunyi panjang (*chouon*) yang mengalami reduplikasi memiliki struktur silabel 「CVR CVR」 .
3. Bentuk bunyi panjang (*chouon*) yang mengalami penasalan memiliki struktur silabel 「CVRN」 .
4. Bentuk bunyi panjang (*chouon*) yang mengalami pepadatan memiliki struktur silabel 「CVRQ」 .
5. Bentuk bunyi panjang (*chouon*) yang mengalami perubahan sebagian suara dan penasalan memiliki struktur silabel 「CV¹CV²RN」 .
6. Bentuk bunyi panjang (*chouon*) yang mengalami reduplikasi dan penasalan memiliki struktur silabel 「CVRN CVRN」 .

3.3.2 Makna yang Terdapat pada Onomatope yang Berbunyi Panjang

Dari 112 data, tiruan yang paling banyak terdapat pada onomatope yang berbunyi panjang adalah tiruan suara benda, yaitu 26 data dari 112 data. Lalu diikuti oleh tiruan keadaan atau perasaan manusia sebanyak 17 data, tiruan suara manusia sebanyak 16 data, tiruan pergerakan manusia sebanyak 14 data, tiruan fenomena alam 8 data, tiruan suara binatang 9 data, tiruan kondisi kesehatan manusia 3 data, tiruan pergerakan benda 8 data, dan tiruan keadaan atau sifat benda 9 data. Sedangkan tiruan yang jarang ditemukan adalah ciri-ciri fisik manusia dan tiruan pergerakan benda, yaitu hanya 1 data dari 112 data. Juga terdapat beberapa makna dengan tiruan bunyi yang sama seperti onomatope *gachaan* 「ガチャーン」 yang bisa berarti tiruan suara benda yaitu suara piring pecah dan tiruan pergerakan benda yaitu gerakan cangkir yang menabrak piring. Ada juga onomatope *gaa'* 「ガーツ」 yang menirukan suara benda yaitu suara pintu lift dan suara mesin fax, dan onomatope *shiin* 「しーん」 yang menirukan keadaan suatu benda yaitu keadaan hening di antara dua orang atau banyak orang dan keadaan sepi di dalam suatu ruangan. Onomatope *kaa* 「かあ。。。」 atau 「かー。。。」 yang sama-sama menunjukkan perasaan malu, namun dapat memiliki dua makna yang berbeda seperti perasaan malu di dalam hati dan perasaan malu yang ditunjukkan di depan orang-orang.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dapat diketahui masing-masing makna onomatope dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok. Proses klasifikasi dilakukan berdasarkan data yang didapatkan oleh penulis, seperti berikut :

1. Tiruan fenomena alam terbagi atas tiruan suara air, tiruan suara angin, dan tiruan suara api.
2. Tiruan suara binatang terbagi atas tiruan suara serangga, tiruan suara burung gagak, tiruan suara kucing dan tiruan suara babi.
3. Tiruan suara manusia terbagi atas tiruan suara menguap, suara sorakan, suara dengkur, suara siulan, suara tangisan, dan suara desahan nafas.
4. Tiruan perilaku manusia terbagi atas tiruan gerakan tercebur, gerakan memukul, gerakan mendorong, gerakan menempelkan wajah di kaca, gerakan mengingat sesuatu, gerakan memeluk, gerakan lari, gerakan mencubit, gerakan langkah kaki, dan gerakan menonjok.
5. Tiruan keadaan atau perasaan manusia terbagi atas tiruan perasaan kaget, perasaan tercengang, perasaan takut, perasaan malu, perasaan kesal, perasaan sangat senang, perasaan tertekan, perasaan ngantuk, dan perasaan sedih.
6. Tiruan kondisi kesehatan manusia terbagi atas tiruan keadaan perut yang sangat sakit, tiruan keadaan sesak nafas karena emosi, dan tiruan keadaan saat mual.
7. Tiruan suara benda terbagi atas suara bel, suara benda yang jatuh, suara lonceng, suara piring pecah, suara bola yang dilempar, suara penyedot debu,

suara telpon yang terputus, suara barang-barang, suara bola baseball yang dipukul dengan tongkat baseball, suara minyak panas, suara deru mobil, suara minuman yang disedot, suara hair dryer, suara kereta, suara jendela yang dibuka, suara tembakan ledakan, suara pintu lift, suara mesin fax, dan suara kamera yang sedang merekam.

8. Tiruan pergerakan benda terbagi atas tiruan gerakan cangkir yang jatuh menabrak cangkir lain, gerakan pedal sepeda, gerakan obat yang larut dalam air, gerakan mobil terjun ke dalam jurang, gerakan mobil berhenti, gerakan balon membesar, dan gerakan resleting dibuka.
9. Tiruan keadaan atau sifat benda terbagi atas tiruan suasana yang hening, tiruan suasana yang menegangkan, tiruan keadaan suatu benda yang terlihat bersinar, dan tiruan keadaan suatu benda yang berantakan.

Selain itu, terdapat beberapa onomatope yang memiliki bunyi yang sama namun cara penulisan hurufnya berbeda, seperti ada yang menggunakan huruf hiragana dan katakana. Perbedaan penulisan huruf tersebut mempengaruhi makna onomatope. Seperti pada tiruan suara benda, onomatope *chuu* yang menggunakan huruf hiragana digunakan untuk menunjukkan gerakan menyeruput es secara perlahan, sedangkan onomatope *chuu* yang menggunakan huruf katakana digunakan untuk menunjukkan gerakan menyeruput es secara cepat dan bersuara keras.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

4.1.1 Bentuk Onomatope yang Berbunyi Panjang

Berdasarkan hasil klasifikasi data, dapat diketahui bahwa bentuk onomatope yang berbunyi panjang dapat terbagi menjadi 6 bentuk, yaitu bunyi panjang (*chouon*) sebanyak 64 data, bunyi panjang yang mengalami reduplikasi sebanyak 14 data, bunyi panjang yang mengalami penasalan sebanyak 14 data, bunyi panjang yang mengalami pemadatan sebanyak 12 data, bunyi panjang yang mengalami perubahan sebagian suara dan penasalan sebanyak 4 data, dan bunyi panjang yang mengalami reduplikasi dan penasalan sebanyak 3 data.

Berdasarkan hasil analisis data, setiap bentuk yang telah disebutkan di atas masing-masing memiliki struktur silabel, yaitu :

1. Bentuk bunyi panjang (*chouon*) memiliki struktur silabel 「CVR」 .
2. Bentuk bunyi panjang (*chouon*) yang mengalami reduplikasi memiliki struktur silabel 「CVR CVR」 .
3. Bentuk bunyi panjang (*chouon*) yang mengalami penasalan memiliki struktur silabel 「CVRN」 .

4. Bentuk bunyi panjang (*chouon*) yang mengalami pemadatan memiliki struktur silabel 「CVRQ」 .
5. Bentuk bunyi panjang (*chouon*) yang mengalami perubahan sebagian suara dan penasalan memiliki struktur silabel 「CV¹CV²RN」 .
6. Bentuk bunyi panjang (*chouon*) yang mengalami reduplikasi dan penasalan memiliki struktur silabel 「CVRN CVRN」 .

4.1.2 Makna Onomatope yang Berbunyi Panjang

Berdasarkan hasil klasifikasi data, tiruan yang paling banyak terdapat pada onomatope yang berbunyi panjang adalah tiruan suara benda, yaitu sebanyak 26 data dari 112 data. Lalu diikuti oleh tiruan keadaan atau perasaan manusia sebanyak 17 data, tiruan suara manusia sebanyak 16 data, tiruan pergerakan manusia sebanyak 14 data, tiruan fenomena alam sebanyak 8 data, tiruan suara binatang sebanyak 9 data, tiruan kondisi kesehatan manusia sebanyak 3 data, tiruan pergerakan benda sebanyak 8 data, dan tiruan keadaan atau sifat benda sebanyak 9 data, dan karakteristik fisik manusia sebanyak 1 data.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dapat diketahui masing-masing makna onomatope dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok. Proses klasifikasi dilakukan berdasarkan data yang didapatkan oleh penulis, seperti berikut :

1. Tiruan fenomena alam terbagi atas tiruan suara air, tiruan suara angin, dan tiruan suara api.

2. Tiruan suara binatang terbagi atas tiruan suara serangga, tiruan suara burung gagak, tiruan suara kucing dan tiruan suara babi.
3. Tiruan suara manusia terbagi atas tiruan suara menguap, suara sorakan, suara dengkuran, suara siulan, suara tangisan, dan suara desahan nafas.
4. Tiruan perilaku manusia terbagi atas tiruan gerakan tercebur, gerakan memukul, gerakan mendorong, gerakan menempelkan wajah di kaca, gerakan mengingat sesuatu, gerakan memeluk, gerakan mencubit, gerakan lari, gerakan langkah kaki, dan gerakan menonjok.
5. Tiruan keadaan atau perasaan manusia terbagi atas tiruan perasaan kaget, perasaan tercengang, perasaan takut, perasaan malu, perasaan kesal, perasaan sangat senang, perasaan tertekan, perasaan ngantuk, dan perasaan sedih.
6. Tiruan kondisi kesehatan manusia terbagi atas tiruan keadaan perut yang sangat sakit, tiruan keadaan sesak nafas karena emosi, dan tiruan keadaan saat mual.
7. Tiruan suara benda terbagi atas suara bel, suara benda yang jatuh, suara lonceng, suara piring pecah, suara bola yang dilempar, suara penyedot debu, suara telpon yang terputus, suara barang-barang, suara bola baseball yang dipukul dengan tongkat baseball, suara minyak panas, suara deru mobil, suara minuman yang disedot, suara hair dryer, suara kereta, suara jendela yang dibuka, suara tembakan ledakan, suara pintu lift, suara mesin fax, dan suara kamera yang sedang merekam.

8. Tiruan pergerakan benda terbagi atas tiruan gerakan cangkir yang jatuh menabrak cangkir lain, gerakan pedal sepeda, gerakan obat yang larut dalam air, gerakan mobil terjun ke dalam jurang, gerakan mobil berhenti, gerakan balon membesar, dan gerakan resleting dibuka.
9. Tiruan keadaan atau sifat benda terbagi atas tiruan suasana yang hening, tiruan suasana yang menegangkan, tiruan keadaan suatu benda yang terlihat bersinar, dan tiruan keadaan suatu benda yang berantakan.

Selain itu, terdapat beberapa onomatope yang memiliki bunyi yang sama namun makna yang dimiliki berbeda, dan juga terdapat beberapa onomatope yang memiliki makna yang sama namun bunyinya berbeda.

4.2 Saran

Onomatope bahasa Jepang memiliki jumlah yang sangat banyak dan variatif. Dengan jumlah tersebut, permasalahan mengenai bentuk dan makna onomatope pun masih sangat banyak. Oleh karena itu, penulis menghimbau kepada berbagai pihak untuk menindaklanjuti temuan yang ada dengan melakukan penelitian yang berkesinambungan, seperti penelitian mengenai klasifikasi bentuk dan makna onomatope yang terdapat pada novel atau majalah secara lebih detail.

要旨

本論文で筆者はマンガにおける長音化のオノマトペの形態と意味に関する分析を書いた。本論文の目的は日本語の長音化のオノマトペの形態と意味を知ることである。インドネシアでこのようなテーマについての研究がまだ少ないから、筆者はこのテーマを選ぶことにした。

長音化のオノマトペの形態はデータを採取するために、「Sadap」や「Catat」という研究方法を使用した。そして分析するために、「Bagi Unsur Langsung」という研究方法を使用した。データの収集は「みい子です！1-2」、「こっちむいて！みい子 2, 13, 14, 26, と 28」、「こっちむいて！みい子まるごとファンブック」、「こっちむいて！みい子セレクション 5 と 7」、と「名探偵コナン 20, 21, 22 と 38」という漫画から取った。長音化のオノマトペのデータは 112 ある。そのデータは長音化のオノマトペの形態と意味が分割された。

日本語における長音化のオノマトペは形態と意味が様々ある。長音化のオノマトペの形態の特徴は次のようである。

1. 長音化する、例：「ザー。。。」、「ごちゃー」
2. 反復された長音化、例：「ミャーミャー」、「ピーピー」
3. 音をはねられた長音化、例：「パアアアン」、「ビターン」

4. 音をつめられた長音化、例：「そーっ。。」、「ジャーツ」
5. 音の一部交替し、音をはねられた長音化、例：「キーンコーンカーン」、「ピンポーン。。」
6. 音をはねり、反復された長音化、例：「みーんみーんみーん」、「わーんわーん」

そして、長音化のオノマトペは意味の面から分類すると次のように大別された。

1. 自然現象、例：「ビュウ」、「ジャー」、「ザザーツ」
2. 動物の鳴き声、例：「カーカー」、「ミー」、「ジーコジーコジーコ」
3. 人の声・音、例：「くーくー」、「わー。。。」、「ヒューヒュー」
4. 人の動作、例：「カバー」、「べたー。。。」、「ぎゅー」
5. 人の様子・心情、例：「がーん」、「びー」、「かあ。。。」
6. 人の健康状態、例：「ズドーンズドーン」、「うう。。」
7. 物が出す音、例：「ガー。。。」、「ジュー」、「ブロー。。。」
8. 物の動き、例：「キーコキーコ」、「シュアア。。。」、「ジャーツ」
9. 物の様態・性質、例：「しーーん」、「カー。。。」、「キラーツ」

その長音化のオノマトペの形態と意味と分かるために、いくつかの要素に分けることにする。

1. 長音化のオノマトペの形態

「キイ」

「ガチャーン」

「キイ」は窓をあける音という模倣である。「キイ」の形態は長音化したことである。このオノマトペの音節構造は「CVR」。で、詳細は次のとおりである。

	CV	R
キイ	キ	イ

さらに、「ガチャーン」は皿が落ちた音という模倣である。「ガチャーン」の形態は音をはねられた長音化である。そして、このオノマトペの音節構造は「CVCSvVRN」である。この音節構造の詳細は次のとおりである。

	CV	CSvV	R	N
ガチャーン	ガ	チャ	ー	ン

2. 長音化のオノマトペの意味

「カーカー」

「ヒュオオ。。」

「カーカー」はカラスの鳴き声という模倣である。「ヒュオオ。。」は冬の風の音という模倣である。

この研究の結果は同じ音であるが異なる意味を持ついくつかのオノマトペであり、同じ意味を持ち、異なる音を持つオノマトペもある。そしてオノマトペの形態はそれぞれの音節構造が異なることである。

DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, Abdul. 2009. *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2012. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewi, Gusti Ayu Ratmi. 2012. *Analisis Bentuk, Jenis, Fungsi Gramatikal, dan Makna Onomatope dalam Novel Kitchin Karya Banana Yoshimoto*. Denpasar: Universitas Udayana.
- Eriko, Ono. 1996. *Kocchimuite! Miiko 2*. Tokyo: Shogakukan Inc..
- _____. 2001. *Miiko Desu! 1*. Tokyo: Shogakukan Inc..
- _____. 2001. *Miiko Desu! 2*. Tokyo: Shogakukan Inc..
- _____. 2003. *Hai, Miiko! 2*. Jakarta: PT Gramedia.
- _____. 2003. *Namaku Miiko! 1*. Jakarta: PT Gramedia.
- _____. 2003. *Namaku Miiko! 2*. Jakarta: PT Gramedia.
- _____. 2003. *Kocchimuite! Miiko 13*. Tokyo: Shogakukan Inc..
- _____. 2004. *Kocchimuite! Miiko 14*. Tokyo: Shogakukan Inc..
- _____. 2004. *Hai, Miiko! 13*. Jakarta: PT Gramedia.
- _____. 2004. *Hai, Miiko! 14*. Jakarta: PT Gramedia.
- _____. 2008. *Kocchimuite! Miiko Marugoto Fanbook*. Tokyo: Shogakukan Inc..
- _____. 2010. *Miiko! Fanbook*. Jakarta: PT Gramedia.
- _____. 2011. *Kocchimuite! Miiko Selection 5*. Tokyo: Shogakukan Inc..
- _____. 2012. *Kumpulan Cerita terbaik Miiko! 5*. Jakarta: PT Gramedia.

- _____. 2013. *Kocchimuite! Miiko 26*. Tokyo: Shogakukan Inc..
- _____. 2013. *Hai, Miiko! 26*. Jakarta: PT Gramedia.
- _____. 2014. *Kocchimuite! Miiko Selection 7*. Tokyo: Shogakukan Inc..
- _____. 2014. *Kumpulan Cerita Terbaik Miiko! 7*. Jakarta: PT Gramedia.
- _____. 2015. *Kocchimuite! Miiko 28*. Tokyo: Shogakukan Inc..
- _____. 2016. *Hai, Miiko! 28*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama – M&C!.
- Gosho, Aoyama. 1998. *Meitantei Conan 20*. Tokyo: Shogakukan.
- _____. 1998. *Detektif Conan 20*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- _____. 1998. *Meitantei Conan 21*. Tokyo: Shogakukan Inc..
- _____. 1999. *Detektif Conan 21*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- _____. 1999. *Meitantei Conan 22*. Tokyo: Shogakukan Inc..
- _____. 2000. *Detektif Conan 22*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- _____. 2002. *Meitantei Conan 38*. Tokyo: Shogakukan Inc..
- _____. 2004. *Detektif Conan 38*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Ichio, Otsuka, dkk. 2012. *Giongo Gitaigo Jisho*. Japan: PIE BOOKS
- Matsuura, Kenji. 1994. *Kamus Bahasa Jepang-Indonesia*. Japan: Kyoto Sangyo University Press.
- Miharu, Akimoto. 2002. *Yoku Wakaru Goi*. Tokyo: ALC.
- M.S., Dr. Mahsun. 2005. *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Ryotaro, Mizuno. 2014. *Onomatope Pera-Pera*. Tokyo: The Yomiuri Shimbun.
- Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.

- Supangat, Nur Aini Satyani Putri. 2015. *Analisis Kontrastif Onomatope Bahasa Jepang dan Bahasa Jawa*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Sutedi, Dedi. 2004. *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang (Nihongo Gaku no Kiso)*. Bandung: Humaniora.
- Suwandi, Sarwiji. 2008. *Semantik, Pengantar Kajian Makna*. Yogyakarta: Media Perkasa.
- Tamotsu, Koizumi. 1993. *Nihongo Kyoushi no Tame no Gengogaku Nyuumon*. Tokyo: Taishuukan Shoten.
- Ullman, Stephen. 1977. *Semantics, An Introduction to the Science of Meaning*. Oxford: Basil Blachwell.
- Yoshifumi, Hida dan Hideko, Asada. 2002. *Gendai Giongo Gitaigo Youhou Jiten*. Japan: Tokyo Doushuppan.
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Linguistik> (diakses pada 22 Maret 2018 pukul 0.38)

LAMPIRAN

A. Bentuk yang Terdapat pada Onomatope yang Berbunyi Panjang

1. Bunyi Panjang (*Chouon*)

No.	Onomatope Bahasa Jepang	Onomatope Bahasa Indonesia	Volume / Halaman
1.	ビュウ	Hyyyy	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 114
2.	ヒュオオ。。	Whuuuuuuu	Meitantei Conan 20 / 52, 65
3.	ザー。。。	Zaaaaa	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 41
4.	ばしゃー	Byuuur	Kocchimuite! Miiko 02 / 149
5.	ジャー	Zrash	Kocchimuite! Miiko 28 / 14
6.	ゴオオオ	Seesshhh	Meitantei Conan 20 / 39
7.	カー	Koak koak	Kocchimuite! Miiko 02 / 155
8.	カー。。。	Koak koak	Miiko Desu! 1 / 16
9.	アホー。。。	Koak koak	Miiko Desu! 2 / 11

10.	ミ一	<i>(tidak ada)</i>	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 62
11.	ふわ～～	Huahm	Kocchimuite! Miiko 02 / 25
12.	わ一。。。	Waw waw	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 60
13.	ぜ一。。?	<i>(tidak ada)</i>	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 129
14.	ぜ一。。	Hosh hosh	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 131
15.	は一。。	<i>(tidak ada)</i>	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 136
16.	カバー	Duk duk duk	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 38
17.	べた一。。	Jreeeng	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 137
18.	べた一	Plek	Miiko Desu! 1 / 9
19.	ぎゅ一	Gyuut	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 53
20.	だ一	<i>(tidak ada)</i>	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 130

21.	だー	(tidak ada)	Kocchimuite! Miiko 13 / 12
22.	だー	Drap drap	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 13
23.	サー。。。	Tep tep	Kocchimuite! Miiko 02 / 20
24.	カー。。。	Tep tep	Kocchimuite! Miiko 02 / 49
25.	ゴオ	Bruuk	Meitantei Conan 22 / 176
26.	がーん	Glek	Kocchimuite! Miiko 02 / 14
27.	ずらー	Jreeeng	Kocchimuite! Miiko 02 / 18
28.	がーん	Dheg	Kocchimuite! Miiko 02 / 181 Kocchimuite! Miiko Fanbook / 22
29.	ががーん	Glek!	Kocchimuite! Miiko 02 / 181
30.	がらーん	Siiiiing	Kocchimuite! Miiko 02 / 69
31.	びー	Huweee!	Kocchimuite! Miiko Fanbook /16
32.	かー。。。	Glep	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 19

33.	かあ。。。	Glep	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 93
34.	かあ。。。	Glek	Miiko Desu! 2 / 10
35.	ポワワーン	Csss	Meitantei Conan 22 / 179
36.	くー。。。	Uuukh	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 38
37.	ぐー。。	Uuukh	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 138
38.	きゅうう。 う。う ん。。。	Gyuuut	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 42
39.	ズーン	Bruk	Kocchimuite! Miiko 26 / 11
40.	ぼー。。。	Ngantuk	Miiko desu! 1 / 17
41.	じーん。。。	Hiks	Miiko desu! 1 / 30
42.	ギュウウウ	Crutt	Meitantei Conan 22 / 97
43.	うう。。	Uhuk	Meitantei Conan 21 / 62
44.	ガー。。。	Nguung	Kocchimuite! Miiko Fanbook

			/ 77
45.	ジュー	Cuuush	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 116
46.	ブー。。	Bruum	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 129
47.	ヴオオオ	Brrmmm	Meitantei Conan 20 / 38
48.	チュー	Sruuup	Miiko Desu! 1 / 10
49.	ブロー。。。	Bwoosh	Kocchimuite! Miiko 28 / 14
50.	ゴオオオオオ	Wuussshhhh	Meitantei Conan 22 / 66
51.	キイ	Kreett	Meitantei Conan 22 / 8, 24
52.	シュアア。。	Ssssssss	Meitantei Conan 20 / 115
53.	ヒュウウ ウ。。。	wusshhh	Meitantei Conan 22 / 162
54.	キキイイイ	Ckiitt	Meitantei Conan 38 / 8
55.	シュウウウ	Ssssss	Meitantei Conan 38 / 8
56.	シュウウウウ	Ssssss	Meitantei Conan 38 / 10

57.	むちゅう	Siiiiing	Kocchimuite! Miiko 02 / 12
58.	カー。。。	<i>(tidak ada)</i>	Kocchimuite! Miiko 02 / 21
59.	しーん	Siiing	Kocchimuite! Miiko 02 / 36
60.	しーん。。。	Siiing	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 82 Miiko desu! 1 / 17, 31
61.	しーん	Siiiiing	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 127
62.	カー。。	Glep	Kocchimuite! Miiko 02 / 100
63.	ピカー	Criiing	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 27
64.	ごちやー	<i>(tidak ada)</i>	Miiko Selection 7 / 13 Kocchimuite! Miiko Fanbook / 41

2. Bunyi Panjang (*Chouon*) + Reduplikasi

No.	Onomatope Bahasa Jepang	Onomatope Bahasa Indonesia	Volume / Halaman
1.	ジーコジーコ ジーコ	Miing miing	Kocchimuite! Miiko 02 / 148
2.	カーカー	Koak koak	Miiko Desu! 1 / 10
3.	ミャーミャー	Meong!	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 17
4.	ブーブーブー	Buuu buuu buuu	Kocchimuite! Miiko 02 / 95
5.	くーくー	Zzzz	Kocchimuite! Miiko 02 / 74
6.	スースー	Krr krr	Meitantei Conan 22 / 156
7.	ぴーぴー	<i>(tidak ada)</i>	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 63
8.	ヒューヒュー	<i>(tidak ada)</i>	Kocchimuite! Miiko 14 / 11
9.	ハアハア	Hah hah	Meitantei Conan 22 / 12
10.	ズドーンズド ーン	Bum bum bum!	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 110

11.	ぜーっぜーっ	Hosh hosh	Miiko Selection 7 / 15
12.	ツーツ ー。。。	Tuuut...	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 82
13.	ちゅうちゅう	Cruup cruup	Kocchimuite! Miiko 28 / 8
14.	キーコキーコ	<i>(tidak ada)</i>	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 129

3. Bunyi Panjang (*Chouon*) + Nasal

No.	Onomatope Bahasa Jepang	Onomatope Bahasa Indonesia	Volume / Halaman
1.	じゃぼーん	Byuur	Kocchimuite! Miiko 02 / 149
2.	シャーン	Byuur	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 104
3.	ドーン	Braaaak	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 104
4.	ビターン	Gubraaak	Kocchimuite! Miiko 02 / 108
5.	ガチャーン	Prang	Kocchimuite! Miiko 02 / 119

6.	ポーン	Buuuk	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 34
7.	カキーン	Praaak	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 89
8.	パアアアン	Uoonngg	Meitantei Conan 22 / 66
9.	バアン	Doorrr	Meitantei Conan 22 / 68
10.	ドオオン	Blaarr	Meitantei Conan 22 / 162
11.	ウイイイイン	Twiiitt	Meitantei Conan 38 / 91
12.	ガチャーン	Praaang	Kocchimuite! Miiko 02 / 181
13.	うわーんっ	Huweeee	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 115
14.	うわーん	Huweee	Kocchimuite! Miiko 02 / 117

4. Bunyi Panjang (*Chouon*) + Pematatan

No.	Onomatope Bahasa Jepang	Onomatope Bahasa Indonesia	Volume / Halaman
1.	ジャーツ	Srrsh	Kocchimuite! Miiko 28 / 10

2.	ザザーツ	Ssrrr	Meitantei Conan 22 / 156
3.	わーっ！	Waaaw!	Kocchimuite! Miiko 02 / 42
4.	わーっ	Waw waw	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 58
5.	サーツ。。。	<i>(tidak ada)</i>	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 80
6.	か——っ	<i>(tidak ada)</i>	Kocchimuite! Miiko 02 / 46
7.	そーっ。。	Sret	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 87
8.	ブーツ	Bruuum	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 129
9.	ガーツ	Sregg	Meitantei Conan 38 / 36
10.	ガーツ	Tiiit	Meitantei Conan 38 / 38
11.	ジャーツ	Twiiit	Meitantei Conan 38 / 91
12.	キラーツ	Criiing	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 33

5. Bunyi Panjang (*Chouon*) + Perubahan Sebagian Bunyi + Nasal

No.	Onomatope Bahasa Jepang	Onomatope Bahasa Indonesia	Volume / Halaman
1.	キンコンカー ン	Ting tong	Kocchimuite! Miiko 02 / 32
2.	キーンコーン カーン	Ting tong	Miiko Desu! 1 / 23
3.	ピンポー ン。。	Ting tong	Kocchimuite! Miiko 02 / 163
4.	ピンポロリー ン	Kling kling	Kocchimuite! Miiko 02 / 114, 116, 117

6. Bunyi Panjang (*Chouon*) + Reduplikasi + Nasal

No.	Onomatope Bahasa Jepang	Onomatope Bahasa Indonesia	Volume / Halaman
1.	みーんみーん みーん	Miiing miiing	Miiko Selection 5 / 10
2.	みーんみーん みーん	Miiing miiing miiing	Miiko Selection 5 / 12

3.	わーんわーん	Huweee!	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 112
----	--------	---------	-------------------------------------

B. Makna yang Terdapat pada Onomatope yang Berbunyi Panjang

1. Tiruan Fenomena Alam

No.	Kategori Makna	Onomatope Bahasa Jepang	Volume / Halaman
1.	Angin	ビュウ	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 114
		ヒュオオ。。	Meitantei Conan 20 / 52, 65
2.	Air	ザー。。。	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 41
		ばしゃー	Kocchimuite! Miiko 02 / 149
		ジャーツ	Kocchimuite! Miiko 28 / 10
		ジャー	Kocchimuite! Miiko 28 / 14
		ザザーツ	Meitantei Conan 22 / 156
3.	Api	ゴオオオオ	Meitantei Conan 20 / 39

2. Tiruan Suara Binatang

No.	Kategori Makna	Onomatope Bahasa Jepang	Volume / Halaman
1.	Serangga	ジーコジーコジーコ	Kocchimuite! Miiko 02 / 148
		みーんみーんみーん	Miiko Selection 5 / 10, 12
2.	Burung Gagak	カー	Kocchimuite! Miiko 2 / 155
		カーカー	Miiko Desu! 1 / 10
		カー。。。	Miiko Desu! 1 / 16
		アホー。。。	Miiko Desu! 2 / 11
3.	Kucing	ミャーミャー	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 17
		ミー	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 62
4.	Babi	ブーブーブー	Kocchimuite! Miiko 02 / 95

3. Tiruan Suara Manusia

No.	Kategori Makna	Onomatope Bahasa Jepang	Volume / Halaman
1.	Menguap	ふわ～～	Kocchimuite! Miiko 02 / 25
2.	Sorakan	わーっ!	Kocchimuite! Miiko 02 / 42
		わー。。。	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 60
		わーっ	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 58
3.	Dengkuran	くーくー	Kocchimuite! Miiko 02 / 74
		スースー	Meitantei Conan 22 / 156
4.	Siulan	ふんふーん	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 25
		ぴーぴー	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 63
		ヒューヒュー	Kocchimuite! Miiko 14 / 11
5.	Tangisan	わーんわーん	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 112

		うわーんっ	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 115
		うわーん	Kocchimuite! Miiko 02 / 117
6.	Desahan Nafas	ぜー。。。?	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 129
		ぜー。。	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 131
		はー。。	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 136
		ハアハア	Kocchimuite! Meitantei Conan 22 / 12

4. Tiruan Perilaku Manusia

No.	Kategori Makna	Onomatope Bahasa Jepang	Volume / Halaman
1.	Tercebur	じゃぼーん	Kocchimuite! Miiko 02 / 149
		シャーン	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 104
2.	Memukul	カバー	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 38

3.	Mendorong	ドーン	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 104
4.	Menempelkan wajah di kaca	べたー。。	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 137
		べたー	Miiko Desu! 1 / 9
5.	Mengingat sesuatu	サーッ。。。	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 80
6.	Memeluk	ぎゅー	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 53
7.	Lari	だー	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 130
		だー	Kocchimuite! Miiko 13 / 12
		だー	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 13
8.	Langkah kaki	サー。。。	Kocchimuite! Miiko 02 / 20
		カー。。。	Kocchimuite! Miiko 02 / 49
9.	Menonjok	ゴオ	Meitantei Conan 22 / 176
10.	Mencubit	ギュウウウ	Meitantei Conan 22 / 97

5. Tiruan Keadaan atau Perasaan Manusia

No.	Kategori Makna	Onomatope Bahasa Jepang	Volume / Halaman
1.	Kaget	がーん	Kocchimuite! Miiko 02 / 14
		ずらー	Kocchimuite! Miiko 02 / 18
		がーん	Kocchimuite! Miiko 02 / 181 Kocchimuite! Miiko Fanbook / 22
		ががーん	Kocchimuite! Miiko 02 / 181
2.	Tercengang	がらーん	Kocchimuite! Miiko 02 / 69
3.	Takut	びー	Kocchimuite! Miiko Fanbook /16
4.	Malu	かー。。。	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 19
		かあ。。。	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 93
		かあ。。。	Miiko Desu! 2 / 10
		ポワワーン	Meitantei Conan 22 / 179

5.	Kesal	くー。。。	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 38
		ぐー。。	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 138
6.	Sangat senang	きゅうう。う。う ん。。。	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 42
7.	Tertekan	ズーン	Kocchimuite! Miiko 26 / 11
		か——っ	Kocchimuite! Miiko 02 / 46
8.	Ngantuk	ぼー。。。	Miiko desu! 1 / 17
9.	Sedih	じーん。。。	Miiko desu! 1 / 30

6. Tiruan Kondisi Kesehatan Manusia

No.	Kategori Makna	Onomatope Bahasa Jepang	Volume / Halaman
1.	Perut yang sangat sakit	ズドーンズドーン	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 110
2.	Sesak nafas karena emosi	ぜーっぜーっ	Miiko Selection 7 / 15

3.	Mual	うう。。	Meitantei Conan 21 / 62
----	------	------	-------------------------

7. Tiruan Suara Benda

No.	Kategori Makna	Onomatope Bahasa Jepang	Volume / Halaman
1.	Suara bel	キンコンカーン	Kocchimuite! Miiko 02 / 32
		キーンコーンカーン	Miiko Desu! 1 / 23
		ピンポーン。。	Kocchimuite! Miiko 02 / 163
2.	Suara benda yang jatuh	ビターン	Kocchimuite! Miiko 02 / 108
3.	Suara lonceng	ピンポロリーン	Kocchimuite! Miiko 02 / 114, 116, 117
4.	Suara piring pecah	ガチャーン	Kocchimuite! Miiko 02 / 119
5.	Suara bola yang dilempar	ポーン	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 34
6.	Suara penyedot debu	ガー。。。	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 77
7.	Suara telpon	ツーツー。。。	Kocchimuite! Miiko Fanbook

	yang terputus		/ 82
8.	Suara barang-barang	そーっ。。	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 87
9.	Suara bola baseball yang dipukul dengan tongkat baseball	カキーン	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 89
10.	Suara minyak panas	ジュー	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 116
11.	Suara deru mobil	ブーッ	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 129
		ブー。。	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 129
		ヴオオオ	Meitantei Conan 20 / 38
12.	Suara minuman yang disedot	ちゅうちゅ	Kocchimuite! Miiko 28 / 8
		チュー	Miiko Desu! 1 / 10
13.	Suara hair dryer	ブロー。。。	Kocchimuite! Miiko 28 / 14
14.	Suara kereta	パアアアン	Meitantei Conan 22 / 66

		ゴオオオオオ	Meitantei Conan 22 / 66
15.	Suara jendela dibuka	キイ	Meitantei Conan 22 / 8, 24
16.	Suara tembakan	バアン	Meitantei Conan 22 / 68
17.	Suara ledakan	ドオオン	Meitantei Conan 22 / 162
18.	Suara pintu lift	ガーッ	Meitantei Conan 38 / 36
19.	Suara mesin fax	ガーッ	Meitantei Conan 38 / 38
20.	Kamera yang sedang merekam	ウイイイイン	Meitantei Conan 38 / 91

8. Tiruan Pergerakan Benda

No.	Kategori Makna	Onomatope Bahasa Jepang	Volume / Halaman
1.	Cangkir yang jatuh menabrak cangkir lain	ガチャーン	Kocchimuite! Miiko 02 / 181
2.	Gerakan pedal sepeda	キーコキーコ	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 129

3.	Benda padat yang larut dalam benda cair	シュアア。。	Meitantei Conan 20 / 115
4.	Mobil terjun ke jurang	ヒュウウウ。。。	Meitantei Conan 22 / 162
5.	Mobil berhenti	キキイイイ	Meitantei Conan 38 / 8
		シュウウウ	Meitantei Conan 38 / 8
6.	Balon membesar	シュウウウウ	Meitantei Conan 38 /
7.	Resleting dibuka	ジャーツ	Meitantei Conan 38 / 91

9. Tiruan Keadaan atau Sifat Benda

No.	Kategori Makna	Onomatope Bahasa Jepang	Volume / Halaman
1.	Suasana yang hening	むちゅう	Kocchimuite! Miiko 02 / 12
		カー。。。	Kocchimuite! Miiko 02 / 21

		しーん	Kocchimuite! Miiko 02 / 36
		しーん。。。	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 82 Miiko desu! 1 / 17, 31
		しーん	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 127
2.	Suasana yang Menegangkan	カー。。	Kocchimuite! Miiko 02 / 100
3.	Keadaan suatu benda yang terlihat bersinar	ピカー	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 27
		キラーツ	Kocchimuite! Miiko Fanbook / 33
4.	Keadaan suatu benda yang berantakan	ごちゃー	Miiko Selection 7 / 13 Kocchimuite! Miiko Fanbook / 41

BIODATA PENULIS



Nama Mahasiswa : Ardiani Putri Utami

Nomor Induk Mahasiswa : 13050113130105

Tempat, Tanggal Lahir : Tangerang, 28 April 1996

Nama Ayah : Endang Supardi

Nama Ibu : Sulistiawati

Alamat : Jl. Raya Mauk Kp. Lebak Cadas, RT 04/02 no. 105,
Kelurahan Karet, Kecamatan Sepatan, Kabupaten
Tangerang

Nomor HP : 087772427660

Email : ardiani.putri28@gmail.com

Riwayat Pendidikan :

1. SDN Karet I 2001 – 2007
2. SMPN 12 Kota Tangerang 2007 – 2010
3. SMAN 11 Kota Tangerang 2010 – 2013
4. Universitas Diponegoro 2013 - 2018

Riwayat Pengalaman :

1. Eksekutif Muda Kementerian Pengembangan Sumber Daya Mahasiswa Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro

2. Bendahara I Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro
3. Internship sebagai Event Management Staff di Undip Career Center (UCC)