

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Onomatope merupakan kata yang merepresentasikan bunyi, keadaan, maupun suatu kondisi tertentu. Dalam kajian linguistik bahasa Jepang, Kindaichi Haruhiko (1978) dalam (dalam Andreansyah, 2020:19) menjelaskan onomatope melalui pengelompokan fungsional yang membaginya ke dalam beberapa kategori, yaitu *giongo* (*giongo* dan *giseigo*) dan *gitaigo* (*gitaigo*, *giyougo*, *gijougo*). *Giongo* merupakan kata tiruan dari bunyi yang nyata atau fenomena alam, contohnya seperti *potsu-potsu* yang berarti hujan turun atau *zahhh-zahhh* yang berarti hujan deras. *Giseigo* merupakan kata tiruan yang mengekspresikan suara makhluk hidup, seperti manusia maupun hewan. Contohnya seperti, “*gero-gero*” yang merupakan suara kodok, atau “*kyaa*” yang merupakan suara teriakan manusia. Lalu *gitaigo* merupakan kata-kata yang mengungkapkan keadaan atau karakter suatu benda. Contohnya seperti *shin* yang menunjukkan suatu keadaan yang sepi, atau *boro-boro* yang menunjukkan kondisi compang-camping atau berantakan. Selanjutnya *giyougo* yang merupakan kata tiruan yang mengekspresikan tingkah laku makhluk hidup ataupun aktivitas manusia. Contohnya seperti *niya-niya* yang mengekspresikan orang yang sedang tersenyum miris. Terakhir adalah *gijougo* yang fungsinya untuk menirukan perasaan manusia atau keadaan psikologis seseorang. Contohnya *doki-doki* yang berarti perasaan yang berdebar-debar, atau *hara-hara* yang berarti gugup.

Dalam komik, onomatope memiliki peran yang lebih luas dibandingkan penggunaannya dalam bahasa lisan. Komik atau dalam bahasa Jepang disebut *manga* dapat dipahami sebagai media yang menggabungkan unsur teks dan visual dalam penyampaian makna, sehingga sering dipandang sebagai teks multimodal.

Dalam *manga*, onomatope memiliki fungsi untuk memberikan pengalaman membaca yang lebih nyata, karena dalam karya visual seperti komik khususnya *manga* yang berbentuk buku fisik, biasanya hanya menampilkan gambar dan tulisan yang tentunya tidak disisipi audio yang diperdengarkan. Oleh karena itu onomatope berperan sebagai representasi bunyi yang membantu pembaca membayangkan suara, gerak, dan suasana dalam cerita.

Sejalan dengan pandangan tersebut, Kress dan van Leeuwen (2006) menjelaskan bahwa makna dalam teks visual dibentuk oleh berbagai mode seperti verbal dan visual yang bekerja secara bersamaan. Dengan demikian, onomatope dalam *manga* bukan hanya menyampaikan bunyi saja, tetapi juga sebagai elemen visual yang berperan dalam membangun atmosfer cerita, penggambaran emosi, dan penguatan aksi. Penempatan, bentuk huruf, dan ukurannya menjadikan onomatope sebuah bagian yang menyatu dengan ilustrasi dalam panel *manga*.

Salah satu *manga* yang memiliki banyak onomatope di dalamnya adalah *Tokyo Revengers*. *Tokyo Revengers* merupakan *manga* yang memiliki genre aksi fantasi dan drama emosional yang kuat, dengan

berbagai situasi yang divisualkan melalui onomatope dengan variasi bentuk, ukuran, dan penempatan dalam panel.

Tokyo Revengers adalah *manga* yang berkisah tentang Hanagaki Takemichi, seorang pekerja lepas berusia 26 tahun dengan kehidupan yang suram, yang mengetahui bahwa mantan pacarnya, *Tachibana Hinata*, telah meninggal dalam perselisihan yang melibatkan geng Tokyo Manji. Takemichi kemudian melakukan perjalanan kembali ke masa lalu dalam kurun waktu 12 tahun, ke tahun ketika ia masih berkencan dengan Tachibana Hinata, dan membuat keputusan untuk melakukan segala hal yang bisa mencegah kematian Tachibana Hinata.

Cerita yang intens dengan emosi yang kuat divisualisasikan melalui penggambaran karakter, latar, serta penggunaan onomatope sebagai elemen penting. Kepopulerannya dibuktikan berdasarkan data dari situs *Anime News Network*, *manga Tokyo Revengers* karya Wakui Ken ini telah terjual sebanyak 65 juta eksemplar secara global serta memenangkan penghargaan *44th Kodansha Manga Award* untuk kategori *shōnen* pada tahun 2020. *Manga* ini menyajikan konflik yang intens dengan dinamika karakter yang kuat dan juga banyak onomatope yang sering digunakan untuk mempertegas adegan aksi, kondisi karakter, maupun latar suasana, sehingga relevan untuk dianalisis dari sudut pandang penggunaan onomatope sebagai tanda visual.

Pada *manga Tokyo Revengers* banyak ditemukan onomatope yang digunakan untuk menggambarkan suatu kondisi, suasana, tindakan, ataupun perasaan tokoh. Selain itu, onomatope pada *manga Tokyo Revengers* divisualisasikan melalui variasi penggunaan bentuk huruf, seperti huruf

besar dan tebal untuk menggambarkan suara yang keras, atau huruf kecil dan bergelombang untuk suara yang lembut atau bisikan.

Contoh visual onomatope pada *manga Tokyo Revengers* sebagai berikut:



Gambar 1. 1 パン (Ch 98, Hlm 57)



Gambar 1. 2 ザ (Ch 98, Hlm 58)

Pada contoh pertama, digambarkan bahwa Hanagaki Takemichi merasa sangat lemah, lalu ia menyadarkan dirinya dengan cara menampar keras kedua pipinya. Onomatope パン (baca: pan) ditulis dengan huruf yang tebal pada kedua tangan di wajah Hanagaki Takemichi yang menunjukkan bahwa itu adalah sebuah tamparan keras pada wajahnya. Pada contoh kedua,

digambarkan bahwa Hanagaki Takemichi dan Matsuno Chifuyu sedang berdiskusi dengan suasana yang hening namun menegangkan. Onomatope ザ (baca: za) digunakan untuk merepresentasikan suara angin, yang ditulis dengan huruf yang kecil dan berulang. Visualisasi tersebut menunjukkan bahwa angin berhembus dengan perlahan dan lembut namun secara terus menerus yang memperkuat kesan menegangkan sebelum terjadinya sesuatu. Visualisasi seperti ini menunjukkan bahwa onomatope bukan hanya sekedar sebagai pelengkap narasi, tetapi juga memiliki nilai visual dan fungsi naratif yang berperan dalam pembentukan suasana cerita.

Onomatope dalam *manga* dapat dianalisis sebagai tanda bahasa. Menurut Saussure (1916), tanda merupakan hubungan antara penanda (*signifiant*) dan petanda (*signifié*), yang bersifat konvensional dalam sistem bahasa. Dalam konteks onomatope, hubungan tersebut dapat dilihat dari bentuk bunyi atau visual onomatope serta makna yang diwakilinya. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk meneliti onomatope dalam *manga* tidak hanya sebagai bentuk verbal, tetapi juga sebagai tanda visual yang mendukung narasi.

Meskipun onomatope telah banyak diteliti dalam kajian linguistik, sebagian studi masih berfokus pada aspek semantik dan fonetik. Penelitian mengenai fungsi visual pada onomatope dalam *manga* masih terbatas, padahal elemen visual sangat berpengaruh dalam penyampaian emosi dan dinamika cerita. Selain itu, penggunaan *manga* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang juga membuka peluang pemanfaatan onomatope sebagai

sarana untuk memperkenalkan keunikan yang tidak selalu muncul dalam pembelajaran konvensional.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji onomatope dalam konteks linguistik maupun visual. Hasanah (2024) dalam penelitiannya menganalisis makna onomatope dalam manga *Strobe Edge* karya Io Sakisaka, dengan fokus pada klasifikasi dan pemaknaan onomatope dalam konteks narasi. Penelitian tersebut memberikan kontribusi dalam memahami jenis dan makna onomatope, namun belum meninjau dimensi visual yang muncul dalam *manga*. Sementara itu, Aulia dan Saifudin (2022) menganalisis tipe, makna, dan penggunaan onomatope dalam manga *Grand Blue* dari sudut pandang semantik dan pragmatik, namun belum menelusuri secara spesifik peran onomatope sebagai tanda visual dalam pembentukan suasana.

Selain itu, Musnur dan Faiz (2019) dalam penelitiannya berfokus pada penyajian karakter dan alur cerita dalam komik *Vulcaman-Z*, dan Buntaran (2020) menyoroti elemen visual pada komik strip terkait protokol kesehatan. Meskipun kedua penelitian tersebut membahas aspek visual dalam komik, keduanya tidak secara spesifik meneliti onomatope sebagai tanda linguistik dan visual secara bersamaan. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan dalam penelitian sebelumnya yang hanya meninjau onomatope dari aspek fonetik atau semantik semata, tanpa mengkaitkannya dengan dimensi visual yang ditampilkan dalam konteks *manga*.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki aspek kebaruan karena menggabungkan klasifikasi onomatope dalam bahasa Jepang berdasarkan

teori linguistik dengan pendekatan semiotika serta mempertimbangkan aspek multimodal dalam memahami hubungan antara teks dan gambar pada *manga Tokyo Revengers*. Fokus analisis terhadap bentuk visual, penempatan, dan gaya onomatope dalam *manga Tokyo Revengers* volume 12 menawarkan perspektif baru yang belum banyak dikaji secara mendalam, terutama dalam konteks pendidikan bahasa Jepang.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan onomatope dalam *manga Tokyo Revengers* volume 12 dari segi jenis, makna, dan tanda visualnya. Penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi pada kajian linguistik dan semiotika, tetapi juga di bidang pendidikan bahasa Jepang, terutama dalam pengembangan bahan ajar berbasis media multimodal seperti *manga*.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apa saja jenis onomatope yang digunakan dalam *manga Tokyo Revengers* volume 12?
2. Bagaimana makna leksikal onomatope dalam *manga Tokyo Revengers* volume 12?
3. Bagaimana bentuk visual onomatope dalam *manga Tokyo Revengers* berperan terhadap pembentukan suasana?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasikan jenis-jenis onomatope dalam *manga Tokyo Revengers* volume 12 berdasarkan sistem onomatope dalam bahasa Jepang.
2. Untuk mengetahui bagaimana makna leksikal onomatope pada *manga Tokyo Revengers* volume 12.
3. Untuk menganalisis bagaimana bentuk visual onomatope berperan dalam membangun suasana dalam *manga Tokyo Revengers*.

1.4 Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus dan kedalaman analisis, penulis telah membatasi penelitian ini pada hal-hal berikut:

1. Penelitian ini hanya menganalisis onomatope yang terdapat pada *manga Tokyo Revengers* volume 12 karya Wakui Ken. Volume ini dipilih karena memuat banyak adegan aksi dan emosional yang memperlihatkan variasi visualisasi onomatope secara jelas.
2. Onomatope yang dianalisis mencakup onomatope yang ditulis dalam huruf hiragana maupun katakana, selama ditampilkan secara visual dalam panel *manga*, baik di dalam maupun di luar *speech balloon*.
3. Jenis onomatope diklasifikasikan berdasarkan teori Kindaichi Haruhiko yang membagi onomatope menjadi *giongo*, *gitaigo*, *giseigo*, *giyougo*, dan *gijougo*.
4. Analisis onomatope dilakukan dan dibatasi berdasarkan ekspresi tokoh, dialog dalam panel dan tipografinya (ukuran huruf, gaya penulisan, dan penempatan dalam panel).

5. Analisis penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika Saussure dan multimodal Kress dan van Leeuwen. Tipografi onomatope diperlakukan sebagai bagian dari visual dalam kerangka multimodal dan tidak dianalisis secara terpisah menggunakan teori desain grafis.
6. Sumber data yang digunakan adalah versi asli *manga* berbahasa Jepang, bukan versi terjemahan, untuk menjaga keakuratan bentuk dan makna onomatope.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan juga menambah wawasan baru serta memberikan kontribusi terhadap kajian linguistik dalam bidang onomatope dan semiotika. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperluas pemahaman bahwa onomatope tidak hanya memiliki nilai fonetik atau semantik saja, tapi juga memiliki dimensi visual yang dapat dianalisis melalui pendekatan semiotika.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi pembelajar dan penikmat komik

Dapat membantu untuk meningkatkan pemahaman lebih dalam terkait dengan bentuk dan makna onomatope dalam konteks visual, sehingga dapat meningkatkan keterampilan membaca dan apresiasi terhadap ekspresi budaya dalam media populer Jepang, seperti *manga*.

2. Bagi pengajar dan peneliti

Dapat menjadi referensi dalam pengembangan metode pengajaran berbasis teks multimodal dan menjadi acuan penelitian lanjutan terkait dengan onomatope sebagai bentuk semiotika dalam media visual lain.

1.6 Keaslian Penelitian (*State of The Art*)

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas onomatope dalam bahasa Jepang dari sudut pandang semantik, fonetik, maupun klasifikasinya. Misalnya Saputra dkk. (2022) dalam “Onomatope Benturan pada *Shounen Manga* Jepang dalam Komik *Kimetsu No Yaiba* Vol 1-3” yang berfokus pada bentuk onomatope benturan serta maknanya dalam komik. Selain itu Wibawati dkk. (2022) melalui “Pemaknaan Onomatope dalam *Manga* “Yotsubato” Chapter 3 Karya Kiyohiko Azuma” menelaah jenis dan makna onomatope yang digunakan dalam *manga* tersebut. Kedua penelitian tersebut menitikberatkan onomatope sebagai unsur linguistik, khususnya dari segi jenis dan makna, tanpa mengaitkannya dengan bentuk visual onomatope dalam panel *manga*.

Di sisi lain, kajian tentang komik sebagai teks visual lebih sering menyoroti aspek naratif atau *storytelling* secara umum, seperti Musnur dan Faiz (2019), dalam penelitiannya yang berjudul Analisis Penyajian Karakter dan Alur Cerita pada Komik *Vulcaman-Z*, lebih berfokus pada unsur naratif dan karakterisasi yang dibentuk melalui dialog dan alur cerita. Sementara itu, Buntaran (2020) dalam penelitiannya Analisis Penerapan Elemen Visual pada Komik Strip dari Komik *Gono Gini* mengenai Protokol Kesehatan, mengkaji bagaimana elemen visual seperti warna,

bentuk, dan tata letak mempengaruhi pesan dan gaya visual dalam komik strip. Kedua penelitian tersebut menekankan pentingnya aspek visual pada komik, namun tidak secara khusus membahas peran onomatope sebagai elemen visual yang berkontribusi dalam pembentukan suasana cerita.

Penelitian yang secara khusus melihat onomatope sebagai efek visual dalam komik dilakukan oleh Kurniawan (2025) melalui penelitian berjudul “Onomatope dan Efek Visual dalam Komik One Piece Chapter 1047 Karya 尾田栄一路 (Oda Eiichiro)”. Penelitian ini menggunakan kerangka Scott McCloud untuk menganalisis efek visual suara dalam komik. Namun, analisis yang dilakukan terbatas pada satu chapter komik dan lebih menitikberatkan pada aspek tipografis onomatope secara individual, tanpa mengaitkannya secara sistematis dengan klasifikasi linguistik onomatope maupun secara multimodal.

Berdasarkan paparan penelitian terdahulu tersebut, dapat dilihat bahwa masih terdapat celah penelitian terkait kajian onomatope yang memadukan aspek linguistik dan visual secara terpadu dalam kerangka semiotika dan multimodalitas, khususnya pada objek *manga* populer dengan cakupan data yang lebih luas. Oleh karena itu, penelitian ini menggabungkan klasifikasi onomatope dalam bahasa Jepang dengan analisis semiotika melalui teori Ferdinand de Saussure untuk memahami onomatope sebagai tanda, baik secara linguistik maupun visual, dalam *manga Tokyo Revengers*. Selain itu, teori multimodalitas dari Kress dan van Leeuwen digunakan untuk menjelaskan bagaimana teks dan gambar saling berinteraksi dalam membentuk makna pada *manga*.

Dengan demikian, penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya karena menempatkan onomatope sebagai elemen yang memiliki fungsi ganda, yaitu sebagai unsur verbal dan visual, serta mengkaji perannya dalam pembentukan suasana dalam *manga* secara multimodal.

