

Belajar Bahasa Jepang Melalui *Manga*: Fokus pada Pemerolehan Onomatope

Idrus Idrus¹

¹Universitas Andalas, Padang, Indonesia
idruse@hum.unand.ac.id

Received: 21-8-2024

Revised: 23-8-2024

Accepted: 31-8-2024

ABSTRACT

Mastering vocabulary is crucial to learning foreign languages, which is also true for Japanese. One of the many ways to acquire Japanese vocabulary is through various media, such as *manga*. *Manga* is rich in onomatopoeias, a valuable tool for enhancing one's grasp of Japanese vocabulary. Onomatopoeias are imitations of sounds that help convey a particular state or condition, allowing the reader or listener to imagine and even "hear" the sound effect vividly. In his work, Ono (2007) defines *onomatopoeia* as words outside human speech tools, words that originate from human speech tools but cannot be parsed, and words that describe situations without a voice or audibility. This study explores how *manga* can bolster Japanese language skills, particularly in mastering onomatopoeia as a category of Japanese vocabulary. Employing qualitative methods, the study centred on the language phenomena found in *manga*. Data was gathered by systematically reading *manga* and identifying onomatopoeias, which were then analysed to comprehend their role in enriching Japanese vocabulary acquisition. The findings underscore how *manga* can enhance Japanese vocabulary, mainly through its use of onomatopoeia, with accompanying images making comprehension more accessible.

Keywords: vocabulary; *onomatopoeia*; *manga*

<https://journal.unhas.ac.id/index.php/nawa>

PENDAHULUAN

Salah satu komponen penting dalam aktifitas berbahasa adalah kompetensi linguistik. Dalam bahasa Jepang kompetensi linguistik ini terdiri atas kosakata, *grammar*, *pronunciation* dan huruf Jepang (JF Standard, 6). Penguasaan keempat komponen membuat pembelajar bahasa Jepang dapat berkomunikasi dengan baik. Pembelajar bahasa Jepang tidak dapat hanya fokus pada salah satu komponen, misalnya *grammar* saja. Menguasai *grammar* saja tanpa komponen lain seperti huruf Jepang menyebabkan pembelajar bahasa Jepang tidak akan dapat membaca. Atau menguasai *grammar* dan huruf Jepang tanpa menguasai kosakata menyebabkan pembelajar bahasa Jepang tidak akan memahami isi suatu teks. Lalu, tanpa mengetahui bagaimana *pronunciation* suatu bahasa, pembelajar bahasa Jepang tidak akan dapat berkomunikasi secara lisan.

Di antara komponen linguistik bahasa Jepang di atas, hanya kosakata yang akan dibahas pada penelitian kali ini. Salah satu alasannya adalah karena semakin banyak kosakata yang diketahui oleh seorang pembelajar bahasa asing, maka semakin mudah dia memahami apa yang didengar/baca dan semakin baik pembelajar bahasa asing dalam berkomunikasi baik saat berbicara atau pun dalam tulisannya. Kosakata bahasa Jepang juga sangat banyak, tetapi yang menarik perhatian pembelajar bahasa Jepang salah satunya adalah onomatope. Onomatope ini tidak hanya digunakan dalam bahasa lisan tetapi banyak juga ditemukan dalam bahasa tulis. Misalnya di dalam artikel majalah atau surat kabar, bahkan di dalam karya ilmiah ataupun karya sastra onomatope dapat ditemukan. Keberadaan onomatope dapat membuat pesan yang ingin disampaikan menjadi jelas dan akurat. onomatope dalam karya ilmiah menunjukkan bahwa penulis memberikan penekanan pada ungkapan yang disampaikan

DOI: <https://doi.org/10.69908/nawa.v1i1.36712>

melalui kalimat tersebut. Di dalam karya sastra onomatope dapat membuat karya tersebut lebih hidup dan terkadang dapat membuat pembaca merasakan situasi dalam cerita karya sastra tersebut lebih nyata.

Onomatope atau *mimetics word* merupakan salah satu fitur bahasa yang *mimic or refer to the voices, animal cries, or sounds* (Iwasaki, Sells and Akita, 2017:1). Akita dan Pardeshi (2019:1) mengemukakan bahwa Onomatope atau *mimetics word* dikenal juga dengan sebutan ideophone di Afrika atau linguisitik umum atau *expressive* di Asia Selatan atau Tenggara. Pada artikel ini istilah onomatope dipakai mewakili *ideophones* ataupun *expressive* untuk keseragaman dan menghindari kebingungan pembaca. Definisi onomatope telah dirumuskan oleh banyak ahli di antaranya Doke (1935), Newman (1968), DeCamp (1974), Childs (1994), Akita (2011) dan Dingemanse (2019). Di antara definisi onomatope yang dikemukakan oleh pakar-pakar tersebut, definisi yang dikemukakan oleh Dingemanse paling detil dan dapat menaungi onomatope yang terdapat dalam bahasa Jepang, bahasa-bahasa di Afrika ataupun di Asia Selatan atau Tenggara. Definisi onomatope yang dikemukakan Dingemanse (2019:16) tersebut adalah *A member of an open lexical class of marked words that depict sensory image.*

Berdasarkan pengertian di atas dapat diketahui bahwa onomatope itu merupakan kelas leksikal terbuka yang jumlahnya dapat bertambah atau berkurang tergantung perkembangan sosial budaya yang terjadi dalam masyarakat penutur suatu bahasa. Onomatope memiliki sifat struktural yang membuatnya dapat dibedakan dari kata lain karena memiliki penanda tertentu yang konvensional sehingga dapat dibuatkan daftarnya dan didefinisikan maknanya. Onomatope juga dapat menggambarkan situasi melalui perpaduan antara aspek bentuk dan makna yang ditangkap oleh alat indera. Ono (2007, 26) mengatakan bahwa onomatope menarik karena Onomatope memiliki daya untuk mengekspresikan sesuatu menjadi hidup, Onomatope dapat berinteraksi dengan bahasa sehari-hari, Onomatope memiliki aturan pembentukan.

Lebih lanjut Ono (2007: 12-13) menjelaskan batasan kosakata yang termasuk dalam kategori onomatope adalah kata-kata yang mendeskripsikan suara yang berasal dari selain organ vokal manusia, menggambarkan suara yang dihasilkan oleh organ tubuh manusia yang tidak dapat dipecah menjadi bunyi individual, menggambarkan situasi di mana sesuatu yang tidak memiliki suara atau tidak dapat didengar diekspresikan dalam bentuk sensasi yang dimiliki oleh suara tertentu.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mempelajari onomatope adalah *manga*. Di dalam *manga*, pengarang menuliskan atau menggambarkan onomatope sehingga cerita *manga* lebih menarik. *Manga* sebagai budaya populer Jepang digandrungi oleh orang diberbagai dunia, sehingga dapat ditemukannya terpajang pada berbagai toko buku di hampir seluruh dunia baik versi bahasa Jepang ataupun versi terjemahan. *Manga* versi bahasa Jepang ini menjadi menjadi media pembelajaran bahasa Jepang untuk meningkatkan jumlah kosakata secara umum dan menambah perbendaharaan onomatope secara khusus.

Penelitian terkait pemerolehan kosakata bahasa asing di antaranya dilakukan oleh Marshall Wayne Peck (2017), Karen Lopez dkk (2022) dan Sebastián Andrés Calisto Miranda dkk (2018). Peck (2017) menyatakan bahwa program pemerolehan kosakata terstruktur akan menghemat waktu dan mencegah usaha yang sia-sia, sambil membantu memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam proses memperkaya leksikon L2 mereka. Pemerolehan kosakata adalah kegiatan yang kompleks. Tidak jarang siswa dan instruktur untuk merasa frustrasi. Oleh karena itu, diperlukan komitmen, metode, strategi, dan aktivitas pemerolehan kosakata yang efisien dan menyenangkan untuk menghindari banyak jebakan pengajaran kosakata. Terkait dengan cara yang menyenangkan dalam pemerolehan kosakata Lopez dkk (2022)

memperkenalkan *vocabulary learning with online application Quizlet* yang efektif bagi pembelajar bahasa Inggris dalam mempelajari kosakata. *Quizlet* ini memiliki di antaranya: 1) input visual dan auditori, 2) efektivitas, 3) otonomi, 4) ketersediaan, dan 5) motivasi. Lalu, penggunaan input visual berupa komik sebagai media pembelajaran dilakukan oleh Miranda dkk (2017) yang menyatakan bahwa penggunaan komik sebagai media untuk meningkatkan kosakata baru cukup sukses. Pengaruh visual memainkan peran penting dalam pembelajaran kosakata.

Berdasarkan penelitian terdahulu dapat diketahui bahwa pemerolehan kosakata menggunakan media komik cukup efektif bagi pembelajar bahasa asing. “*As far as vocabulary learning is concerned, pictorial cues will help learners make associations between pictures and words, and learning will be facilitated accordingly. Information would be, therefore, better remembered when it is dually rather than singly coded, because when one memory trace is lost, the other is accessible*” (Sadeghi & Farzizadef, 2013: 4). Oleh karena itu, penelitian pemerolehan kosakata kategori onomatope menggunakan komik untuk pembelajar bahasa Jepang perlu dilakukan. Lebih detilnya onomatope apa yang ada di dalam komik dan bagaimana onomatope tersebut dapat meningkatkan kemampuan bahasa Jepang pembelajar bahasa Jepang.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif karena yang akan dibahas adalah fenomena bahasa berupa onomatope yang terdapat di dalam *manga*. Sumber data adalah *manga* berbahasa Jepang yang berjudul *Kocchi Muite! Miiko* vol 31, *Jinbe, Meitantei Conan* vol. 59 dan 95, *SLAM DUNK* Vol 30, *DEAR BOYS* Vol. 20, *Miruku Kuraun* Vol. 1. Pemilihan komik yang berbeda-beda ini untuk mendapatkan onomatope yang bervariasi sehingga dapat memperkaya kosakata onomatope yang mengacu suara yang sama. Sementara itu, data berupa onomatope yang terdapat dalam *manga* dikumpulkan dengan teknik simak dengan cara membaca *manga*. Lalu, onomatope yang ditemukan ditandai, diklasifikasikan dan dicari maknanya dalam kamus onomatope yang disusun oleh Ono (2007). Onomatope yang ditemukan dapat dikelompokkan sesuai pengelompokan secara tradisional (Kindaichi 1978;) yang terdiri atas *phonomime*, *phenomimes*, *psychomimes*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Onomatope yang ditemukan pada komik sangat banyak jumlahnya. Pengelompokan onomatopoeia secara tradisional dan terperinci meliputi *Phonomimes* yang terdiri atas *sound of animate beings* dan *sound of inanimate beings*, *Phenomimes* yang terdiri atas *visual* dan *textural* dan *Psychomimes* yang terdiri atas *bodily-sensational* dan *emotional*. Berikut ini onomatope yang terdapat dalam komik sesuai pengelompokan secara tradisional di atas.

A. *Phenomimes*

Phenomimes adalah onomatope yang menirukan bunyi yang dapat dibagi atas onomatope yang menirukan bunyi yang dihasilkan oleh makhluk hidup (*sound of animate beings*) dan onomatope yang dihasilkan oleh bukan makhluk hidup (*sound of inanimate beings*).

Sound of Animate Beings

Di dalam komik ada tokoh makhluk hidup yang dapat menghasilkan bunyi yaitu manusia dan binatang. Manusia dapat menghasilkan bahasa dengan alat ucap dan bunyi-bunyi lain yang tidak dapat diurai. Binatang juga dapat menghasilkan bunyi-bunyian yang digunakan untuk komunikasi yang juga tidak dapat diuraikan. Onomatope yang berasal dari bunyi-bunyian yang tidak dapat diuraikan tersebut termasuk *phenomimes* seperti di bawah ini:

Data (1)	くすくす	kusu kusu	(Ono, 2018: 11)
Data (2)	わははは	wahahaha	(Inoue, 1996/2012: 137)
Data (3)	はっはっは	hahhahha	(Adachi, 2002: 136)
Data (4)	フフフフ	fufufufu	(Ono, 2018: 27)
Data (5)	へっへー	hehhe	(Ono, 2018: 154)
Data (6)	かっか	kakka	(Adachi, 2002: 7)

Data (1) (2) (3) (4) (5) (6) merupakan onomatope yang menyatakan suara tertawa manusia yang ditemukan dalam komik. Tiap-tiap onomatope tertawa ini memiliki makna yang berbeda. ‘くすくす’ pada data (1) merupakan suara tertawa tenang orang-orang yang berada dalam suatu upacara pernikahan. Orang-orang tidak bisa tertawa dengan suara yang keras karena suasana khidmat acara tersebut. ‘わははは’ pada data (2) merupakan suara tertawa Sakuragi yang keras, energik dan ceria karena merasa ada sesuatu hal yang lucu. Orang-orang menganggapnya pria biasa, sementara itu dia menganggap dirinya jenius yang tidak dapat disamakan dengan orang biasa. ‘はっはっは’ pada data (3) merupakan suara tertawa lepas tanpa beban profesor karena tadinya menghadapi suatu masalah, namun sekarang sudah dapat menyelesaikan masalah tersebut. ‘フフフフ’ pada data (4) merupakan suara tertawa Mari yang tidak dapat menyembunyikan rasa gembira karena akan melakukan sesuatu yaitu menulis cerita seram. ‘へっへー’ pada data (5) merupakan suara tertawa kenta yang sarkasme/ mencemooh orang yang tidak sama seperti dirinya karena sudah memiliki teman dekat. Terakhir, ‘かっか’ pada data (6) merupakan suara tertawa terbahak-bahak Jinbe karena ada yang lucu yaitu anaknya Miku mau muntah karena makan makanan enak di restoran. Sementara itu, dirinya sendiri mau muntah karena makan makanan ikan. Dalam komik onomatope tertawa dapat dipahami melalui jalinan cerita dan ekspresi tokoh yang tertawa.

Data (7)	みーん	みんな	みーん	miin minmin miin (Ono, 2018: 48)
Data (8)	キャイン	キャイン	キャイン	kyain kyain (Adachi, 2002: 66)

Data (7) dan (8) onomatope merupakan suara binatang yang terdapat di dalam komik. ‘みーん みんな みーん’ pada data (7) adalah onomatope suara sejenis serangga *Oncotympana maculaticollis* yang terdapat hampir di seluruh Jepang dan biasanya muncul di pada bulan juli-september. Keberadaan ‘みーん みんな みーん’ memunculkan suasana musim panas, karena hanya pada musim panas suara *Oncotympana maculaticollis* sering didengar di Jepang. Sementara itu, ‘キャイン キャイン’ pada data (8) adalah onomatope suara kesakitan anjing karena bulunya ditarik oleh anak kecil tanpa diketahuin oleh orang lain. Selain dari onomatope ‘みーん みんな みーん’ dan ‘キャイン キャイン’ tidak tertutup kemungkinan di dalam komik ditemukan onomatope suara binatang yang lain tergantung jenis binatang yang muncul dalam komik tersebut.

Sound of inanimate beings

Di dalam komik juga dapat ditemukan onomatope yang merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan oleh bukan makhluk hidup. Onomatope jenis ini sangat banyak jumlahnya, misalnya onomatope benturan benda atau ledakan dan lain-lain. Berikut ini beberapa contoh onomatope yang berasal dari tiruan bunyi benda yang terdapat pada komik.

Data (9)	ボン	boong	(Ono, 2018: 18)
----------	----	-------	-----------------

Data (10) バチッ bachit

(Inoue, 1996/2012 103)

Data (9) dan (10) merupakan onomatope benturan dengan bola. ‘ボーン’ pada data (9) menunjukkan bunyi benturan bola ke kepala Miiko. Miiko sedang berjalan sendirian ketika sebuah bola mengenai kepalanya. Bunyi benturan bola teredam karena bola yang terbuat dari karet memantul ketika berbenturan dengan benda lain yang lebih keras. Sementara itu, ‘バチッ’ pada data (10) menunjukkan bunyi pukulan terhadap bola. Rukawa memukul bola yang dipegang oleh Sakuragi dengan keras sehingga benturan telapak tangan dengan bola menghasilkan bunyi ‘バチッ’. Bunyi bola yang mengenai kepala Miiko dan bunyi yang dipukul berbeda tergantung kekuatan benturannya.

B. Phenomimes

Phenomimes merupakan onomatope yang digunakan untuk mengungkapkan pengalaman visual dan tekstural.

Visual

Onomatope yang mengungkapkan pengalaman visual berarti onomatope yang terkait dengan indra penglihatan.

Data (11) ピカッ pikat

(Adachi, 2002: 105)

Data (12) カッ kat

(Aoyama, 2007: 94)

Data (13) パッ bat

(Aoyama, 2018: 150)

Data (11) (12) (13) adalah onomatope yang berkaitan dengan cahaya. ‘ピカッ’ pada data (11) menggambarkan cahaya yang terang benderang. Awan hitam yang tadinya menutupi langit, menghilang lalu langit cerah dengan cahaya matahari yang terang benderang. ‘カッ’ pada data (12) menggambarkan suasana yang bertambah terang satu tingkat. Bertambah terangnya suasana atau keadaan disebabkan oleh kilat. Sehingga kamar yang tadinya hanya diterangi oleh lampu bertambah sedikit terang sesaat karena cahaya kilat. ‘パッ’ pada data (13) yang menggambarkan kamar yang tiba-tiba menjadi terang. Ruangan yang tadinya gelap sekarang menjadi terang benderang oleh cahaya lampu yang memenuhi seluruh ruangan setelah dinyalakan oleh Kudo.

Textural

Onomatope yang mengungkapkan pengalaman tekstural berkenaan dengan tekstur permukaan atau tampilan sesuatu.

Data (14) パリッ

parit

(Ono, 2018: 118)

Data (15) フワー

fuwaa

(Ono, 2018: 136)

Data (14) dan (15) adalah onomatope yang berkaitan dengan tekstur atau tampilan sesuatu. ‘パリッ’ pada data (14) merupakan bunyi yang terjadi ketika mochi yang kenyal ditaburi nori kering tersebut digigit. Pada data (14) terlihat Miiko makan mochi (kue beras) yang ditaburi nori (rumput laut) kering. Akibatnya, Nori yang kering terbagi dan hancur karena gigitan Miiko. ‘フワー’ pada data (15) menggambarkan aroma coklat. Miiko yang sedang belajar bersama Mari di kamar mencium aroma coklat yang lembut dan tidak terlalu menyengat. Artinya, komposisi coklat tersebut pas, tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit.

C. Psychomimes

Psychomime merupakan onomatope yang digunakan untuk menyampaikan sensasi/ rasa yang dirasakan tubuh dan perasaan.

Bodily- sensational

Onomatope *bodily-sensational* ini mengacu sesuatu yang dirasakan tubuh seperti *itches, tickles, nausea, headaches, burning sensation, orgasm, warmth, butterflies in your stomach.*

Data (16) ジリジリ jiri jiri (Ono, 2018: 48)

Pada data (16) terdapat ‘ジリジリ’ merupakan onomatope yang menggambarkan sesuatu yang dirasakan tubuh. Miiko terpapar cahaya matahari yang terik sehingga merasa kepanasan. Cahaya matahari yang panas menyengat membuat kulit Miiko terasa pedih seperti terbakar. Akibatnya, sebagai bentuk adaptasi tubuh Miiko mengeluarkan banyak keringat.

Emotional

Onomatope emotional ini dapat menyampaikan keadaan dan reaksi psikologis dan fisiologis (seperti kegembiraan, kesedihan, keharuan, kecintaan atau kemarahan); keberanian yang bersifat subjektif.

Data (17) メラメラ meramera (Yagami, 2003: 115)

Data (18) ニコツ nikot (Yagami, 2003: 121, Mizuto, 2000: 180)

Data (19) ニカツ nikat (Yagami, 2003: 74)

Data (20) ニッコリ nikkori (Mizuto, 2000: 189)

Data (17) (18)(19) dan (20) merupakan onomatope yang menggambarkan emosi. ‘メラメラ’ pada data (17) merupakan onomatope yang memperkuat emosi marah yang ditampilkan melalui ekspresi tokoh. Kemarahan tokoh pria diperlihatkan dengan kening yang berkerut, mata yang besar dan gigi yang bergemeletup. Ada rasa cemburu juga yang terkandung dalam Onomatope ‘メラメラ’ karena pria yang menjadi lawan bicara sudah berhasil membawa timnya ke tahapan selanjutnya, sementara tim pria yang marah kalah pada pertandingan yang baru saja dilaksanakan. ‘ニコツ’ pada data (18) menyampaikan emosi bahagia. Tim yang dilatih Ibu Himuro berhasil menang pada pertandingan sehingga kebahagiaan terlihat dari wajahnya. ‘ニカツ’ pada data (19) juga onomatope menyampaikan emosi bahagia dengan tertawa memperlihatkan gigi. Tokoh merasa bahagian karena berhasil membuat lawan mengalami tekanan psikologis akibat melakukan 5 kesalahan. ‘ニッコリ’ pada data (20) menyampaikan emosi keceriaan. Senri berbicara dengan tersenyum dan tatapan mata yang ramah.

KESIMPULAN

Manga dapat digunakan sebagai salah satu media dalam mempelajari bahasa jepang khusus untuk menambah perbendaharaan kosakata. Salah satu jenis kosakata yang dapat ditingkatkan dengan membaca manga adalah onomatope. Onomatope yang terdapat di dalam manga bukan hanya yang menggambarkan bunyian benda-benda saja, tetapi juga berkaitan dengan keadaan dan sensasi. Onomatope seharusnya dapat mudah diingat karena keberadaannya yang cukup menonjol di luar balon, dibuat secara khusus atau ditulis dengan font tertentu. Ditambah lagi adanya gambar di tempat onomatope itu muncul dapat membuat pembaca dapat memprediksi makna onomatope tersebut lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adachi, M. (1997). *Jinbe*. Shogakukan.
- Akita, K. & Pardeshi, P. (Eds.). (2019). *Ideophones, Mimetics and Expressives*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins. [10.1075/III.16](https://doi.org/10.1075/III.16)
- Aoyama, G. (2007). *Meitantei Conan 59*. Shogakukan.
- Aoyama, G. (2018). *Meitantei Conan 95*. Shogakukan.
- Dingemanse, M. (2019). 'Ideophone' As A Comparative Concept'. In Akita, Kimi & Prashant Pardeshi (Eds.) (2019) 13-33. <https://doi.org/10.1075/III.16>
- Inoue, T. (1996). *Slam Dunk 30*. Shueisha.
- Iwasaki, N., Sells, P., & Akita, K. (Eds.) (2016). *The Grammar of Japanese Mimetics: Perspectives From Structure, Acquisition and Translation*. Routledge.
- Kindaichi, H. (1978). 'Giongo Gitaigo Gaisetsu (A Survey of Onomatopoeia and Mimetic Words)'. In. Tsuruko Asano (Ed.) 1978.
- Lopez, K. (2022). 'A Study of EFL Vocabulary Learning with Online Application Quizlet'. *KELT* (37)
- Miranda, S.A. C., Salazar, G.M.U., Larenas, C.H.D. (2018). 'Comic-Based Instruction and Vocabulary Learning Among 11th and 12th Graders in Two Children Schools'. *InterSedes*, 39 (19) 78-103 DOI: 10.15517/Isucr.V19i39.34071
- Mizuto, A. (2000). *Milk Crown 1*. Shogakukan.
- Ono, E. (2018). *Kocchi Muite! Miiko 31*. Shogakukan.
- Ono, M. (2007). *Nihon Onomatope Jiten: Giongo-Gitaigo 4500*. Shogakukan.
- Peck, M. W. (2017). 'Vocabulary Acquisition in the Foreign Language Classroom'. *The Journal Of Nagasaki University of Foreign Studies* (21)105-114. <http://id.nii.ac.jp/1165/00000584/>
- Yagami, H. (1996). *Dear Boys 20*. Kodansha.