

## INTISARI

**Elvina Rahma Anindya**

Onomatope adalah tiruan suara yang dihasilkan oleh makhluk hidup, benda mati, dan suara alam. Onomatope juga digunakan di berbagai media dan karya sastra untuk membuat media tersebut lebih nyata dan menarik untuk dibaca, salah satunya dalam *manga* (komik Jepang) berjudul *Kimetsu no Yaiba*. *Manga* bergenre aksi ini telah diterjemahkan dan diterbitkan dalam bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perbandingan struktur dan makna onomatope yang bersifat tindakan (*giyougo*) antara bahasa Jepang dengan bahasa Indonesia dalam *manga Kimetsu no Yaiba*.

Metode analisis yang digunakan adalah metode analisis kontrastif. Struktur dan makna onomatope bahasa Jepang dan bahasa Indonesia dianalisis, kemudian dilanjutkan dengan analisis perbandingan antara keduanya. Teori yang digunakan adalah teori fonologi dan relasi makna onomatope dengan konsonan dan vokal yang dikemukakan oleh Hamano (1998).

Dari hasil penelitian ditemukan bahwa struktur silabel *giyougo* bahasa Jepang umumnya dibagi menjadi dua, yaitu yang berakar konsonan-vokal (KV) dan yang berakar konsonan-vokal-konsonan-vokal (KVKV). Dua kelompok ini kemudian diklasifikasikan kembali menjadi delapan kelompok. Sedangkan, struktur silabel *giyougo* bahasa Indonesia dalam *manga Kimetsu no Yaiba* bermacam-macam dan tidak menentu. Peneliti mengklasifikasikan data menjadi sebelas kelompok.

Makna *giyougo* bahasa Jepang dan bahasa Indonesia diklasifikasikan menjadi enam macam kelompok menurut sumber tindakan sebuah adegan, yaitu: seluruh tubuh, kepala, kaki, tangan, mata, dan hidung. Persamaan antara *giyougo* dalam bahasa Jepang dan bahasa Indonesia kebanyakan berada pada vokal. Hampir semua data memiliki perbedaan struktur silabel karena dalam bahasa Indonesia banyak menggunakan gugus konsonan. Berdasarkan teori milik Hamano (1998), beberapa makna onomatope berbeda satu sama lain, tetapi dasar makna yang dimiliki masih sama.

**Kata kunci:** onomatope, *kimetsu no yaiba*, fonologi, *giyougo*, kontrastif

## ABSTRACT

**Elvina Rahma Anindya**

Onomatopoeia is an imitation of sounds produced by living things, inanimate objects, and natural sounds. Onomatopoeia is also used in various media and literary works to make the media more real and interesting to read, one of which is in a manga (Japanese comic) entitled *Kimetsu no Yaiba*. This action genre manga has been translated and published in Indonesian. This study aims to understand the comparison of the structure and meaning of action onomatopoeia (*giyougo*) between Japanese and Indonesian in *Kimetsu no Yaiba manga*.

The analysis method used is the contrastive analysis method. The structure and meaning of Japanese and Indonesian onomatopoeia are analyzed, then followed by a comparative analysis between the two. The theory used is the Theory of Phonology and the relation of onomatopoeia meaning with consonants and vowels proposed by Hamano (1998).

It was found that the syllable structure of Japanese *giyougo* is generally divided into two, namely those with consonant-vowel (CV) roots and those with consonant-vowel-consonant-vowel (CVCV) roots. These two groups are then reclassified into eight groups. Meanwhile, the syllable structure of Indonesian *giyougo* in *Kimetsu no Yaiba* manga is varied and erratic. The researcher classified the data into eleven groups.

The Japanese and Indonesian meanings of *giyougo* are classified into six kinds of groups according to the source of a scene's action: the whole body, head, feet, hands, eyes, and nose. The similarities between Japanese and Indonesian *giyougo* are mostly in vowels. Almost all data have differences in syllable structure because Indonesian use many consonant clusters. Based on theory proposed by Hamano (1998). Some onomatopoeic meanings are different from each other, but the basic meanings are still the same.

**Keywords:** onomatopoeia, *kimetsu no yaiba*, phonology, contrastive, *giyougo*

## 要約

### エルヴィナ・ラーマ・アニンディア

オノマトペとは、生物、無生物、自然の音などが発する音を模倣することである。オノマトペは、様々なメディアや文学作品にも使われ、メディアをよりリアルに、より面白くするために使われている。一部のアクション・ジャンルのマンガはインドネシア語に翻訳され出版されている。本研究は、「鬼滅の刃」のマンガにおける日本語の擬容語とインドネシア語の比較を理解することを目的としている。

分析方法は対照分析法である。日本語とインドネシア語のオノマトペの構造と意味を分析し、その後、両者を比較分析する。理論は、浜野(1998)が提唱した「音韻論とオノマトペの意味と子音・母音との関係」を用いた。

その結果、日本語の擬容語の音節構造は、一般に子音-母音 (CV) 根を持つものと子音-母音-子音-母音 (CVCV) 根を持つものとに分けられることがわかった。そして、この2つのグループは8つのグループに分類し直される。一方、「鬼滅の刃」マンガに登場するインドネシア語の擬容語の音節構造は、多様で不規則である。研究者は11のグループに分類した。

日本語とインドネシア語の擬容語の意味は、シーンの作用源によって、全身、頭、足、手、目、鼻の6種類に分類された。日本語の擬容語とインドネシアの擬容語の類似点は、ほとんどが母音にある。インドネシア語は子音クラスターを多用するため、ほぼ全てのデータで音節構造の違いが見られる。また、浜野(1998)の理論に基づく、オノマトペの意味はそれぞれ異なるものもあるが、基本的な意味は変わらない。

**キーワード：**オノマトペ、鬼滅の刃、音韻論、対照分析、擬容語