

Makna Giongo dalam Manga *Mob Psycho 100 Volume 16*

Cuk Yuana^a

^{a)} Universitas 17 Agustus 1945, Indonesia

Corresponding Author:

cukyuana@untag-sby.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.30996/mezurashii.v5i2.10201>

ABSTRAK

Budaya dalam masyarakat dewasa ini berkembang sebagai akibat dari kemudahan-kemudahan reproduksi yang diberikan oleh teknologi seperti percetakan, fotografi, perekaman suara, dan sebagainya (Malthy dalam Tressia: 20: 37). Budaya populer yang paling disukai generasi muda adalah budaya Jepang, salah satunya adalah manga. Menurut Franz & Meier (1994:55), Manga adalah suatu cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata. Salah satu manga yang terkenal di Jepang adalah *Mob Psycho 100*. *Mob Psycho 100 volume 16* karya ONE yang juga pengarang serial manga *One-Punch Man* yang diterbitkan penerbit Shueisha. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan semantik, dan metode penelitian yang digunakan adalah metode analisis deskriptif. Makna giongo *shizengensou* dalam manga ditunjukkan dengan giongo (*zuzuzu*) yaitu tiruan suara gemerisik pohon, *mono ga dasu oto* dalam manga ditunjukkan dengan giongo (*bikitt*) merupakan tiruan gelas pecah, *doubutsu no nakigoe* dalam manga ditunjukkan dengan (*nyaaa*) merupakan tiruan hewan kucing, *hito no koe* dalam manga ditunjukkan dengan (*ahahaha*) merupakan tiruan suara orang tertawa. **Kata Kunci:** manga, giongo, semantik, jepang

ABSTRACT

*Culture in today's society develops as a result of the ease of reproduction provided by technology such as printing, photography, sound recording, and so on (Malthy in Tressia: 20: 37). The popular culture that is most liked by the younger generation is Japanese culture, one of which is manga. According to Franz & Meier (1994: 55), Manga is a story that emphasizes movement and action which is displayed through a sequence of images created specifically with a combination of words. One of the famous manga in Japan is Mob Psycho 100. Mob Psycho 100 volume 16 by ONE who is also the author of the One-Punch Man manga series published by Shueisha. This research is research that uses a semantic approach, and the research method used is descriptive analysis method. The meaning of giongo shizengensou in manga is indicated by giongo (zuzuzu), which is an imitation of the sound of a tree rustling, mono ga dasu oto in manga is indicated by giongo (bikitt), which is an imitation of broken glass, doubutsu no nakigoe in manga is indicated by (nyaaa), which is an imitation of a cat, hito no koe in the manga is indicated by (ahahaha) which is an imitation of the sound of someone laughing. **Keywords:** manga, giongo, semantics, japan*

Submitted:
11 Desember 2023

Accepted:
16 Januari 2024

Published:
17 Januari 2024

1. PENDAHULUAN

Menurut Koentjaraningrat (2000: 181) kebudayaan dengan kata dasar budaya berasal dari bahasa sansakerta “buddhayah”, yaitu bentuk jamak dari buddhi yang berarti “budi” atau “akal”. Koentjaraningrat membedakan adanya tiga wujud dari kebudayaan yaitu: (1) Wujud kebudayaan sebagai sebuah kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai- nilai, norma-norma, peraturan dan sebagainya. (2) Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas serta tindakan berpola dari manusia dalam suatu masyarakat. (3) Wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia. Seiring berjalannya waktu, munculah istilah budaya populer di kalangan masyarakat, yaitu budaya yang muncul karena berjalannya zaman. Sesuai dengan pernyataan tersebut, Storey (2003) mengungkapkan bahwa budaya merupakan perkembangan intelektual, spiritual, estetis; pandangan hidup tertentu dari masyarakat, periode, atau kelompok tertentu; dan, karya dan praktik intelektual, terutama aktivitas artistik. William memaknai istilah populer sebagai berikut: banyak disukai orang, karya yang dilakukan untuk menyenangkan orang (Storey, 2003: 10).

Menurut O'Brien and Szeman dalam Danesi (2004: 7) budaya populer adalah budaya yang ada karena sekelompok orang membuat atau melakukannya untuk diri mereka sendiri. Maka dari itu karena hal yang baru tersebut banyak diterima masyarakat maka muncullah budaya populer. Budaya populer berkaitan dengan budaya massa. Budaya massa adalah budaya populer yang dihasilkan melalui teknik-teknik industrial produksi massa dan dipasarkan untuk mendapatkan keuntungan dari khalayak konsumen massa.

Budaya massa ini berkembang sebagai akibat dari kemudahan-kemudahan reproduksi yang diberikan oleh teknologi seperti percetakan, fotografi, perekaman suara, dan sebagainya (Malthy dalam Tressia: 20: 37). Salah satu budaya populer yang paling disukai anak muda adalah budaya Jepang. Disini, media baik cetak atau elektronik, menjadi salah satu ujung tombak public relation untuk menerjemahkan budaya pop ala Jepang langsung ke jantung masyarakat. Bentuk budaya populer Jepang yang berhasil mendunia adalah manga atau bisa disebut sebagai manga.

Bonneff, Noor (2010:76) mengungkapkan bahwa manga sesungguhnya identik dengan karya sastra fiksi, yakni cerita fiksi bergambar. Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2002: 64) mendefinisikan manga sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Menurut Scott McCloud (2002:9), manga adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya. Seluruh teks cerita dalam manga tersusun secara rapi dan saling berhubungan antara gambar (lambang visual) dengan kata-kata (lambang verbal). Gambar di dalam sebuah manga diartikan sebagai gambar-gambar statis yang tersusun secara

berurutan dan saling berkaitan antara gambar yang satu dengan gambar yang lain sehingga membentuk sebuah cerita.

Menurut Franz & Meier (1994:55), manga adalah suatu cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata. Salah satu manga yang terkenal di Jepang adalah Mob Psycho 100. Mob Psycho 100 dibuat oleh ONE yang juga pengarang serial manga One-Punch Man yang diterbitkan penerbit Shueisha.

Manga sendiri merupakan sebuah karya sastra yang berupa tulisan dan gambar. Banyak yang dapat disampaikan melalui media tulis, seperti bunyi berulang atau onomatope. D. Whitney (dalam Keraf, 1991:3) menjelaskan bahwa dalam setiap tahap pertumbuhan suatu bahasa, banyak kata baru yang timbul dengan cara menirukan suatu objek. Kata-kata tersebut mulai timbul pada anak-anak yang berusaha meniru bunyi suara mobil, kereta api, suara hewan, dan sebagainya. Yamamoto (1993:3-4) memaparkan bahwa onomatope terdapat pada semua bahasa, terutama dalam bahasa Jepang yang mana sering menggunakan onomatope dalam percakapan sehari-hari. Dalam bahasa Jepang onomatope dikenal sebagai giongo, Amanuma (dalam Sumirat, 2010, hlm. 20) menyatakan pendapatnya bahwa giongo adalah ungkapan yang dikeluarkan dalam menggambarkan bunyi benda meliputi suara tertawa, suara menangis dan lain-lain. Giongo biasa disebut juga giseigo, shaongo, onomatope dan sebagainya yaitu kata-kata yang dinyatakan dengan bunyi bahasa seperti suara tertawa orang, suara tangisan, suara burung, binatang buas, serangga dan sebagainya (Sudjianto, 2009: 115). Dalam bahasa Jepang onomatope juga sering digunakan untuk memperkenalkan benda kepada anak-anak seperti misalnya menyebut anjing dengan wanwan, halilintar disebut dengan gorogoro-sama (Tanaka, 1990:193-194).

Giongo dalam manga ditimbulkan oleh gerakan benda mati yang menimbulkan bunyi. Bunyi tersebut disampaikan melalui tulisan seperti kon kon, pocha pocha dan sebagainya. Kajian mendalam tentang tiruan bunyi-bunyi ini bisa dianalisis dengan metode cabang linguistik yang disebut semantik. J.W.M Verhaar (1981:9) mengemukakan bahwa semantik berarti teori makna atau teori arti, yakni cabang sistematis bahasa yang menyelidiki makna atau arti. Menurut Lehrer (1974: 1) semantik adalah studi tentang makna. Bagi Lehrer, semantik merupakan bidang kajian yang sangat luas, karena turut menyinggung aspek-aspek struktur dan fungsi bahasa sehingga dapat dihubungkan dengan psikologi, filsafat dan antropologi. Menurut Kambartel (dalam Bauerk, 1979: 195) semantik mengasumsikan bahwa bahasa terdiri dari struktur yang menampakan makna apabila dihubungkan dengan objek dalam pengalaman dunia manusia.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini mengacu pada makna giongo pada sebuah manga yang penggunaannya terdapat banyak giongo digunakan untuk menggambarkan suasana benda mati. Dengan adanya giongo, cerita bergambar dapat terlihat lebih hidup serta tidak mati. Penelitian ini merupakan

penelitian yang menggunakan pendekatan semantik, karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna yang ada dalam manga Mob Psycho 100 karya ONE.

Dari latar belakang tersebut ditentukan rumusan masalah yaitu bagaimana makna gioingo dalam manga Mob Psycho 100 karya One Punch Man Volume 16. Sedangkan tujuannya untuk mengetahui makna gioingo yang muncul dalam manga Mob Psycho 100 karya One Punch Man Volume 16.

2. METODE PENELITIAN

(1) *Desain Penelitian*

Dalam setiap penelitian perlu adanya kerangka penelitian untuk mendukung penelitian tersebut, menurut Ferdinand dalam Chaer (2003:287) makna adalah 'pengertian' atau 'konsep' yang dimiliki atau terdapat pada sebuah tanda linguistik. Relasi makna adalah hubungan semantik yang terdapat antara satuan bahasa yang satu dengan satuan bahasa yang lainnya (Chaer, 2003:297). Satuan bahasa disini dapat berupa kata, frase, maupun kalimat.

Pemecahan masalah tidak terlepas dari metode dan teknik penelitian. Karena berhasil atau tidaknya penelitian dapat diketahui dari penggunaan metode dan teknik yang digunakan. Metode adalah cara yang harus dilaksanakan, sedangkan teknik adalah cara untuk melaksanakan metode (Sudaryanto, 1993:9). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif interpretatif. Ada tiga tahap upaya strategis yang berurutan dalam penelitian ini, yaitu tahap penyediaan data, tahap penganalisaan data yang telah dikompilasi, dan tahap penyajian hasil analisis data yang bersangkutan (Sudaryanto, 1993:5).

Sedangkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan semantik. Selain pendekatan semantik penulis juga menggunakan konsep fungsi dan makna. Menurut Kridalaksana (2008:67), fungsi adalah: (1) beban makna suatu kesatuan bahasa; (2) hubungan antara satu satuan dengan unsur-unsur gramatikal, leksikal, atau kronologis dalam suatu deret satuan-satuan; (3) penggunaan bahasa untuk tujuan tertentu; (4) peran unsur dalam suatu ujaran dan hubungannya secara struktural dengan unsur lain; (5) peran sebuah unsur dalam satuan sintaksis yang lebih luas, misal, nomina yang berfungsi sebagai subjek atau objek.

(2) *Populasi dan Sampel*

Data Primer ialah jenis dan sumber data penelitian yang di peroleh secara langsung dari sumber pertama (tidak melalui perantara), baik individu maupun kelompok. Jadi data yang di dapatkan secara langsung. Data primer secara khusus di lakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Penulis mengumpulkan data primer dengan metode survey dan juga metode observasi. Metode survey ialah metode yang pengumpulan data primer yang menggunakan pertanyaan lisan dan tertulis. Penulis

melakukan wawancara kepada pemilik usaha woodhouse untuk mendapatkan data atau informasi yang di butuhkan. Kemudian penulis juga melakukan pengumpulan data dengan metode observasi. Metode observasi ialah metode pengumpulan data primer dengan melakukan pengamatan terhadap aktivitas dan kejadian tertentu yang terjadi. Jadi penulis datang ke tempat usaha woodhouse untuk mengamati aktivitas yang terjadi pada usaha tersebut untuk mendapatkan data atau informasi yang sesuai dengan apa yang di lihat dan sesuai dengan kenyataannya.

Data Sekunder merupakan sumber data suatu penelitian yang di peroleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (di peroleh atau dicatat oleh pihak lain). Data sekunder itu berupa bukti,catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip atau data dokumenter. Penulis mendapatkan data sekunder ini dengan cara melakukan permohonan ijin yang bertujuan untuk meminjam bukti-bukti transaksi pada usaha woodhouse dan buku yang di gunakan untuk pencatatan transaksi setiap harinya.

Sumber data penelitian ini diperoleh dari manga Mob Psycho 100 karya One Punch Man Volume 16. Sedangkan objek data yang digunakan dalam penelitian ini adalah giongo yang terdapat dalam buku manga. Data dari objek penelitian yaitu manga Mob Psycho 100 karya One Punch Man Volume 16 dan dikumpulkan dengan metode simak dilanjutkan dengan teknik catat. Sudaryanto (1993:203) mengatakan bahwa metode simak adalah metode yang digunakan dalam penelitian bahasa dengan cara menyimak penggunaan bahasa pada objek yang akan diteliti.

(3) Teknik Pengumpulan Sampel Dan Pengembangan Instrumental

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Studi kepustakaan. Menurut Nazir (1988:111), Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Sedangkan menurut Sawono (2006) Definisi studi pustaka adalah mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti. Jadi, Studi Kepustakaan yaitu mengadakan penelitian dengan cara mempelajari dan membaca literatur-literatur yang ada hubungannya dengan permasalahan yang menjadi obyek penelitian.

(4) Teknik Pengumpulan Data

Analisis data merupakan upaya yang dilakukan untuk mengklarifikasikan dan mengelompokkan data (Mahsun, 2007:279). Metode yang digunakan untuk menganalisis struktur dan makna adalah metode deskriptif. Metode deskriptif yaitu menggambarkan atau melukiskan keadaan subjek atau objek penelitian berdasarkan fakta-fakta yang tampak (Nawawi, 2001:63). Penulis menganalisis dengan cara

menjabarkan dan mendeskripsikan makna giongo yang ada pada data yang telah ditemukan dalam manga Mob Psycho 100 karya One Punch Man Volume 16 sesuai dengan teori.

Kemudian penulis menggunakan metode agih sebagai tahapan puncak penelitian ini. (Sudaryanto, 2015:19) mengatakan bahwa metode agih merupakan metode yang alat penentunya merupakan bagian dari bahasa itu sendiri, seperti kata, fungsi sintaksis (subjek, objek, predikat, dan sebagainya), klausa dan lain-lain. Kegunaan metode ini adalah untuk mengetahui relasi makna kata kerja yang diteliti tersebut dalam kalimat berbahasa Jepang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

(1) Onomatope

Soepoma dan Subroto (dalam Sujono, 1981:16) menyatakan bahwa onomatope ialah kata-kata yang diciptakan berdasarkan tiruan bunyi alam sekitar atau bunyi yang dihasilkan oleh benda tertentu atau kata-kata yang mengandung elemen bunyi tertentu yang mengasosiasikan suara-suara, gerakan-gerakan, bentuk-bentuk, rasa, rupa, bau, atau sikap seseorang jika dilihat secara semantik. Kridalaksana (1984:135) berpendapat bahwa onomatope ialah penamaan benda atau perbuatan dengan peniruan bunyi yang diasosiasikan dengan benda atau perbuatan itu, misalnya berkokok, suara dengung deru, mengaum, bercicit dan sebagainya.

D. Whitney (dalam Keraf, 1991:4) menjelaskan bahwa disebabkan oleh rasa takut, gembira, manusia akan mengucap ujaran tertentu dan ujaran-ujaran itu kemudian ditiru oleh manusia lainnya. Pada saat orang merasa jijik atau muak, dan heran, maka terdapat tendensi bahwa perasaan itu akan dinyatakan dengan ekspresi wajah yang ditampakkannya, serta bunyi-bunyi yang keluar dari mulut atau lubang hidung seperti pooh dan pish. Mounin (2000:158) berpendapat bahwa onomatope merupakan istilah bunyi yang merujuk pada bunyi-bunyi yang ada di 12 alam sekitar dan suara-suara yang meniru sesuatu yang di dengar. Dalam KBBI onomatope merupakan kata tiruan bunyi, misalnya “kokok” merupakan tiruan bunyi ayam, sedangkan “cicit” merupakan tiruan bunyi dari tikus. Dari berbagai teori yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa onomatope adalah ekspresi dan tiruan bunyi dari suatu benda, keadaan alam sekitar, suara binatang, suara manusia dan juga aktivitas yang sedang dikerjakan manusia yang divisualisasikan dalam kata-kata untuk mengekspresikan dan menirukan bunyi dari objek yang ditirukan dan diekspresikan.

(2) Jenis Onomatope

Bahasa Jepang memiliki beberapa jenis onomatope. Kandaichi Kyoususke menyebutkan dalam artikelnya, onomatope dibagi menjadi 5 bagian, yaitu: pertama, Giseigo adalah kata-kata yang menggambarkan suara yang dihasilkan oleh makhluk hidup. Kedua, giongo adalah kata-kata yang

menggambarkan suara yang berasal dari alam, seperti suara angin. Bukan hanya suara saja, tapi suatu aktivitas yang bergerak dan tidak mengeluarkan suara atau penggambaran kondisi benda mati juga di kategorikan sebagai onomatope, yaitu Gitaigo.

Dalam menggambarkan suatu kondisi yang berasal dari benda hidup juga termasuk sebagai onomatope, yaitu Giougo. Terakhir ialah Gijougo, merupakan kata-kata yang menggambarkan sisi psikologis manusia / perasaan, seperti rasa sakit dan emosi. Onomatope dalam bahasa Jepang disebut giongo yaitu kata yang menunjukkan suara yang ditimbulkan oleh alam atau makhluk hidup termasuk manusia yang dinyatakan dengan bunyi bahasa. Giongo terbagi atas dua bagian, yaitu:

1. Yang mengungkapkan bunyi benda mati, seperti 「がちゃん / gachan」, 「ばたーん / bataan」
2. Yang mengungkapkan bunyi benda hidup, seperti 「ワンワン / wanwan」, 「ぺちゃくちゃ / pechakucha」

Selain Giongo, adapula yang disebut kata yang mengungkapkan secara simbolis, gerakan, keadaan dan kondisi benda yang tidak mengeluarkan bunyi. Gitaigo terbagi atas tiga bagian yaitu:

1. Yang mengungkapkan keadaan benda mati seperti 「ぐちゃぐちゃ / kuchakucha」, 「どんより / donyori」
2. Yang mengungkapkan keadaan benda hidup (keadaan dan kegiatannya) seperti 「ばたばた / bata-bata」, 「のろのろ / noro-noro」
3. Yang mengungkapkan keadaan hati manusia seperti 「いらいら / iraira」, 「わくわく / wakuwaku」

Giongo secara harafiah merupakan “sebuah kata yang meniru bunyi” sedangkan Gitaigo adalah “sebuah kata yang meniru tindakan atau perbuatan”. Amanuma (dalam Sou 2015:28) mendefinisikan giongo adalah representasi suara yang dihasilkan manusia ataupun makhluk selain manusia yang keluar secara alami atau mendapat rangsangan dari luar. Sedangkan Yamaguchi (2003:1), giongo sebagai berikut berpendapat bahwa giongo adalah kata – kata yang merupakan tiruan dari bunyi benda atau suara yang ada di dunia nyata. Jadi giongo adalah tiruan suara dari benda mati maupun makhluk hidup, baik itu secara alami atau mendapat rangsangan dari luar.

Menurut Hanata dan Hibiya (1989) giongo adalah kata-kata yang menggambarkan suara yang ada disekeliling kita. Lalu Kindaichi (dalam Sou 2015:29) membagi giongo menjadi dua yaitu

- 1) Giongo adalah kata-kata yang menunjukan bunyi benda mati.

Contoh:

- a. Goon (tiruan bunyi lonceng)

- b. Don (tiruan bunyi ledakan)
 - c. Batabata (tiruan bunyi mesin motor)
- 2) Giseigo adalah kata-kata yang menunjukkan suara makhluk hidup.
- a. Nyaanyaa (tiruan suara kucing)
 - b. Wanwan (tiruan suara anjing)
 - c. Kusukusu (tiruan suara tawa manusia)

Dari definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa giongo adalah kata-kata yang menunjukkan tiruan bunyi dan suara disekeliling kita yang dihasilkan oleh benda mati ataupun makhluk hidup.

(3) Makna Giongo

Menurut Akimoto (2002: 138-139) giongo dapat digolongkan menjadi 4 berdasarkan makna, yaitu:

1. 自然現象(Shizengensou) Shizengensou adalah tiruan suara dari alam seperti suara hujan, angin berhembus, dll. Contoh : 「ザーツ」 (Zaa') umumnya merupakan tiruan suara hujan, tetapi bisa juga memiliki arti tiruan suara ketika menggoreng sesuatu.
2. 物が出す音 (Mono ga dasu oto) Mono ga dasu oto adalah tiruan suara yang dari benda mati seperti jendela, pintu, dll. Contoh : 「ガタガタ」 (Gata gata) merupakan tiruan suara benda yang bergetar kuat.
3. 動物の鳴き声 (Doubutsu no nakigoe) Doubutsu no nakigoe adalah tiruan suara dari hewan, seperti anjing, kucing, dll. Contoh : 「カーカー」 (Kaa kaa) adalah tiruan suara burung gagak.
4. 人の声 (Hito no koe) Hito no koe adalah tiruan suara dari manusia, seperti suara tertawa, menangis, dll. Contoh : 「ワーワー」 (Waa waa) merupakan tiruan suara manusia saat mengeskpresikan rasa senang.

(4) Semantik

Istilah semantik pertama kali digunakan oleh seorang yang bernama Michel Breal seorang filolog Perancis ditahun 1883. Kata semantik disepakati dan digunakan dalam bidang linguistik yang mempelajari antara tanda-tanda linguistik dengan hal yang ditandainya, olehnya itu, semantik diartikan sebagai ilmu mengenai makna atau tentang arti. Menurut Palmer (1981:1) semantik merupakan istilah tekni yang merujuk dalam suatu studi tentang makna dan karena makna merupakan bagian dari bahasa, maka semantik merupakan bagian dari linguistik.

Chaer (1989:60) mengemukakan bahwa pengertian semantik ialah hubungan antara kata dengan konsep atau makna dari kata tersebut, serta benda atau hal yang merujuk oleh makna itu yang

berada diluar bahasa. Menurut Tarigan (1985:7) bahwa pengertian semantik ialah menelaah lambang-lambang atau tanda-tanda yang menyatakan makna, hubungan makna yang satu dengan yang lain dan pengaruhnya terhadap manusia dan juga masyarakat. Jadi dapat dikatakan bahwa semantik senantiasa berhubungan dengan makna yang digunakan oleh masyarakat penuturnya.

Semantik dapat diartikan sebagai ilmu tentang makna atau tentang arti, yaitu salah satu dari tiga tataran analisis bahasa: fonologi, gramatika, dan semantik (Chaer, 1994: 2). Semantik (dari bahasa Yunani: *semantikos*, memberikan tanda, penting, dari kata *sema*, tanda) adalah cabang linguistik yang mempelajari arti/makna yang terkandung pada suatu bahasa, kode, atau jenis representasi lain. Dengan kata lain, semantik adalah pembelajaran tentang makna. Semantik biasanya dikaitkan dengan dua aspek lain: sintaksis, pembentukan simbol kompleks dari simbol yang lebih sederhana, serta pragmatik, penggunaan praktis simbol oleh komunitas pada konteks tertentu. Kata semantik itu sendiri menunjukkan berbagai ide dari populer yang sangat teknis. Hal ini sering digunakan dalam bahasa sehari-hari untuk menandakan suatu masalah pemahaman yang datang ke pemilihan kata atau konotasi. Masalah pemahaman ini telah menjadi subjek dari banyak pertanyaan formal, selama jangka waktu yang panjang, terutama dalam bidang semantik formal. Dalam linguistik, itu adalah kajian tentang interpretasi tanda-tanda atau simbol yang digunakan dalam agen atau masyarakat dalam keadaan tertentu dan konteks. Dalam pandangan ini, suara, ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan *proxemics* memiliki semantik konten(bermakna), dan masing-masing terdiri dari beberapa cabang kajian. Dalam bahasa tertulis, hal-hal seperti struktur ayat dan tanda baca menanggung konten semantik, bentuk lain dari bahasa menanggung konten semantik lainnya.

Semantik kebahasaan adalah kajian tentang makna yang digunakan untuk memahami ekspresi manusia melalui bahasa. Bentuk lain dari semantik mencakup semantik bahasa pemrograman, logika formal, dan semiotika. Kajian formal semantik bersinggungan dengan banyak bidang penyelidikan lain, termasuk leksikologi, sintaksis, pragmatik, etimologi dan lain-lain, meskipun semantik adalah bidang yang didefinisikan dengan baik dalam dirinya sendiri, sering dengan sifat sintesis. Dalam filsafat bahasa, semantik dan referensi berhubungan erat. Bidang-bidang terkait termasuk filologi, komunikasi, dan semiotika. Kajian formal semantik karena itu menjadi kompleks. Semantik berbeda dengan sintaksis, kajian tentang kombinatorik unit bahasa (tanpa mengacu pada maknanya), dan pragmatik, kajian tentang hubungan antara simbol-simbol bahasa, makna, dan pengguna bahasa.

Semantik berdasarkan tataran atau bagian dari bahasa yang menjadi objek penyelidikan dapat dibedakan menjadi empat, yaitu semantik leksikal yang merupakan jenis semantik yang objek penelitiannya adalah leksikon dari suatu bahasa, semantik gramatikal yang merupakan jenis semantik yang objek penelitiannya adalah makna-makna gramatikal dari tataran morfologi, semantik sintaksikal yang merupakan jenis semantik yang sasaran penelidikannya bertumpu pada

hal-hal yang berkaitan dengan sintaksis, semantik maksud yang merupakan jenis semantik yang berkenaan dengan pemakaian bentuk-bentuk gaya bahasa, seperti metafora, ironi, litotes, dan sebagainya (Chaer, 2009: 6-11).

(5) Analisis Makna Giongo

a. 自然現象(Shizengensou)

Shizengensou adalah tiruan suara dari alam. Enckell dan Rézeau (2003: 53-54) mendeskripsikan bunyi alam adalah bentuk onomatope berasal dari tiruan bunyi yang dihasilkan oleh bunyi-bunyi alam. Bunyi tersebut dihasilkan oleh benda alam, seperti contohnya bunyi gemericik air, suara air laut, suara ranting yang patah. Selain itu suara alam juga berasal dari tiruan bunyi gejala-gejala alam. Sebagai contoh badai, hujan, dan angin.

Shizengensou dalam manga ditunjukkan pada saat Mob kehilangan kendali atas kekuatannya dan menyebabkan gempa.

「ずずず」

“Zuzuzu”

(Zu zu zu) adalah tiruan suara gemerisik pohon. Gempa yang menyebabkan pohon bergerak menyebabkan suara gemerisik akibat daun yang bergesekan. Dapat dilihat di gambar bahwa bunyi (zu zu zu) diperlihatkan pohon yang di gambarkan secara vertikal lurus. Para tokoh digambarkan dengan dua garis di pinggir wajah, menandakan bahwa tubuh mereka juga ikut bergetar. (Zu zu zu) bukan suara yang dihasilkan dari makhluk hidup seperti manusia atau hewan, melainkan suara fenomena alam yang terjadi, sehingga dapat digolongkan ke dalam shizengensou.

b. 物が出す音 (Mono ga dasu oto)

Mono ga dasu oto adalah tiruan suara yang dari benda mati. Enckell dan Rézeau (2003: 54-71) menerangkan onomatope dapat terbentuk dari bunyi yang dihasilkan oleh benda, yang terdiri dari bunyi alat musik dan suara orang berdansa, bunyi senjata, suara alat transportasi, suara alat komunikasi, gangguan alat perkakas, suara sepatu, suara barang, suara perlengkapan.

Mono ga dasu oto dalam manga ditunjukkan pada saat gelas pecah akibat gempa bumi.

「ビキッ」

“Bikitt”

(Bikitt) merupakan tiruan gelas pecah. Dapat dilihat pada gambar, terdapat pecahan kaca yang berasal dari gelas jatuh. Hal ini disebabkan getaran gempa yang terjadi karena Mob. Gelas adalah benda mati sehingga (bikitt) dapat digolongkan sebagai mono ga dasu oto.

c. 動物の鳴き声 (Doubutsu no nakigoe)

Doubutsu no nakigoe adalah tiruan suara dari hewan. Enckell dan Rézeau, 2003: 40-53 menjelaskan suara binatang merupakan sumber onomatope yang berwujud tiruan bunyi binatang. Bunyi tersebut meniru aktivitas gerakan maupun suara binatang. Bunyi-bunyi tersebut meliputi: suara binatang jinak, suara binatang peliharaan, dan suara binatang buas.

Doubutsu no nakigoe dalam manga ditunjukkan pada saat kedua tokoh Mob dan Ritsu melihat kucing diatas tiang listrik.

「ニャアアア」

“Nyaaa”

(Nyaaa) merupakan tiruan hewan kucing. Dapat dilihat pada gambar, terdapat kucing yang mengeong diatas tiang listrik, menyita perhatian kedua tokoh. Kucing adalah hewan sehingga (nyaaa) dapat digolongkan sebagai doubutsu no nakigoe.

d. 人の声 (Hito no koe)

Hito no koe adalah tiruan suara dari manusia. Bunyi yang dikeluarkan berasal dari alat ucap manusia yaitu mulut. Bunyi tersebut dapat berupa bunyi tertawa, menangis, marah dan sebagainya.

Hito no koe dalam manga ditunjukkan pada semua tokoh terlihat tersenyum lebar.

「あはははは」

“Ahahaha”

(Ahahaha) merupakan tiruan suara orang tertawa. Dapat dilihat pada gambar, semua tokoh terlihat tersenyum dan tertawa melihat Reigen yang wajahnya terlempar kue ulang tahun. Meskipun tidak dalam balon dialog, namun tidak ada tanda benda mati yang bergerak dan mengeluarkan suara. Dari ilustrasi tokoh dapat disimpulkan bahwa giongo (ahahaha) termasuk hito no koe.

4. SIMPULAN

Simpulan berdasarkan pembahasan mengenai makna giongo dalam manga Mob Psycho 100 adalah makna giongo shizengensou dalam manga ditunjukkan dengan giongo (zuzuzu) yaitu tiruan suara

gemerisik pohon, mono ga dasu oto dalam manga ditunjukkan dengan giongo (bikitt) merupakan tiruan gelas pecah, doubutsu no nakigoe dalam manga ditunjukkan dengan (nyaaa) merupakan tiruan hewan kucing, hito no koe dalam manga ditunjukkan dengan (ahahaha) merupakan tiruan suara orang tertawa.

REFERENSI

- Akimoto, Miharū. 2002. *Yoku Wakaru Goi*. Tokyo: Aruku Press.
- Alwasilah, A. Chaedar. 1993. *Linguistik Suatu Pengantar*. Bandung: Angkasa.
- Aulia Fahmi, Ilham. 2022. 6 Pengertian Manga Menurut Para Ahli dan 6 Manfaatnya. (<https://www.pinhome.id/blog/pengertian-manga-menurut-ahli-dan-manfaatnya-dalam-pendidikan/>). Diakses pada 15 Desember 2022.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Djajasudarma, Fatimah. 2006. *Metode Linguistik Ancangan Metode Penelitiandan Kajian*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Garrison, Jeffrey G. 2006. *Idiom Bahasa Jepang: Memakai Nama-Nama Bagian Tubuh*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Hayashi, Dai. 1990. *Kyooshi Kyouiku Handobukku*. Japan: Taishukan Shoten..
- Ichiro, Hiejima. 1991. *Kotoba no Imi*. Tokyo: Kyousa.
- Iori, Isao. 2000. *Shokyu o Oshieru Hito no Tame no Nihongo Bunpo Handobukku*. Tokyo: Kurashiki Inshatsu Kabushikigaisha
- Keraf, Gorys. 2009. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Kesuma, Tri Mastoyo Jati. 2007. *Pengantar (Metode) Penelitian Bahasa*. Yogyakarta: Carasvatibooks.
- Kridalaksana, Harimurti. 2008. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kridalaksana, Harimurti. 2011. *Kamus Linguistik*. Tokyo. Daishuukan.
- Kunihiro, Isao. 2000. *Manga Kotowaza Kanyoku Jiten*. Jepang: Seibido Shuppan.
- Larasti, Kinanti, dkk. 2013. Makna dan Majas dalam Idiom (*kanyoku*) yang berunsur mata (*me*) dan mulut (*kuchi*). Jurnal: Universitas Diponegoro.
- Man, One Punch 2021 *Mop Psycho 100*, Shueisha.
- Miyaji, Yutaka. 1982. *Kanyoku no Imi to Youho Jiten*. Tokyo: Meiji Shoin.
- Muhadjir, Noeng, 2000, *Metode Penelitian Kualitatif*, Jogja: Rake Sarasin

- Muneo, Inoue. 1992. *Reikai Kanyouku Jiten: litai Naiyou kara Gyakubiri Dekiru*. Japan: Shoota kusha.
- Pendidikan, Dosen. 2022. Semantik Adalah. (<https://www.dosenpendidikan.co.id/semantik-adalah/#:~:text=Berikut%20ini%20terdapat%20beberapa%20pengertian%20semantik%20menukut%20para,diartikan%20atau%20makna%20dari%20komponen%20yang%20pertama%20itu>). Diakses pada 15 Desember 2022.
- Primadani Astuti, Aulia. 2020. Bentuk Dan Makna Giongo dalam Manga Omoi Omoware Furi Furare Karya Sakisaka Io. (file:///C:/Users/ASUS/Downloads/36248-45641-1-SM.pdf) . Diakses pada 15 Desember 2022.
- Putri, Darni Enzimar 2017. "Makna Idiom Bahasa Jepang: Kajian Metabahasa Semantik Alami". Tesis. Denpasar: Universitas Udayana
- Sudaryanto. 1985. *Linguistik: Esai Tentang Bahasa dan Pengantar ke dalam Ilmu Bahasa*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- _____. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik)* Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sudjiyanto, 2007. ***Pengantar linguistik Bahasa Jepang, Kesain Blanc, Jakarta***
- Sutedi, Dedi. 2003. *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Rev. Ed. Bandung: Humaniora.

