

Giongo onomatopoeic expressions in *Doraemon* volume 3

Vamelia Aurina Pramandhani*, Anik Yulianti

Universitas 17 Agustus 1945 Semarang, Jl. Pemuda No.70, Pandansari, Kota Semarang, Indonesia

Article History	Abstract
Submitted date: 2026-02-02 Accepted date: 2026-04-20 Published date: 2026-05-27	This study aims to analyze the forms and contextual meanings of <i>giongo</i> onomatopoeic expressions found in <i>Doraemon</i> Volume 3 by Fujiko F. Fujio. The research employs a descriptive qualitative method with a linguistic approach focusing on phonological structure and contextual meaning. The data consist of <i>giongo</i> onomatopoeia appearing in manga panels, both in textual and visual forms. Data were collected through observation and note-taking techniques, then analyzed based on the classification of Japanese onomatopoeia forms and their contextual functions within the narrative. The findings reveal that there are ten <i>giongo</i> data categorized into two forms: seven single-word forms and three reduplicative forms. The single-word forms are characterized by vowel prolongation, consonant endings, and strong consonant sounds that emphasize intensity, suddenness, and continuity of sound, while reduplicative forms represent repetitive and rhythmic actions or movements. Furthermore, the meanings of <i>giongo</i> expressions are not solely determined by lexical interpretation, but are strongly influenced by visual context, character actions, and situational elements within the manga panels. The interaction between text and illustration strengthens the sensory, emotional, and dramatic effects experienced by readers. Therefore, <i>giongo</i> in <i>Doraemon</i> Volume 3 functions not only as sound imitation but also as a multimodal narrative device that enhances visualization, atmosphere, and reader comprehension in manga discourse.

Keywords:

Doraemon; *giongo* onomatopoeia; Japanese linguistics; *manga*; semantics

Kata Kunci:	Abstrak
<i>Doraemon</i> ; linguistik Jepang; <i>manga</i> ; onomatope <i>giongo</i> ; semantik	Onomatope <i>giongo</i> dalam komik <i>Doraemon</i> volume 3 Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk dan makna kontekstual onomatope <i>giongo</i> dalam manga <i>Doraemon</i> Volume 3 karya Fujiko F. Fujio. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan linguistik yang berfokus pada struktur fonologis dan makna kontekstual. Data penelitian berupa onomatope <i>giongo</i> yang muncul baik dalam bentuk teks maupun visual. Data dikumpulkan melalui teknik simak catat, kemudian dianalisis berdasarkan klasifikasi bentuk onomatope bahasa Jepang serta fungsi kontekstualnya dalam narasi cerita. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ditemukan sepuluh data <i>giongo</i> yang terbagi ke dalam dua bentuk, yaitu tujuh bentuk kata tunggal dan tiga bentuk reduplikasi. Bentuk kata tunggal ditandai oleh pemanjangan vokal, akhiran konsonan, dan penggunaan konsonan kuat yang menegaskan intensitas, kejutan, serta kesinambungan bunyi, sedangkan bentuk reduplikasi menggambarkan gerakan atau bunyi yang berlangsung berulang dan ritmis. Selain itu, makna onomatope <i>giongo</i> tidak hanya ditentukan oleh arti leksikal, tetapi juga dipengaruhi oleh konteks visual, tindakan tokoh, dan situasi dalam panel manga. Interaksi antara teks dan ilustrasi memperkuat efek sensorik, emosional, dan dramatik yang dirasakan pembaca. Dengan demikian, <i>giongo</i> dalam <i>Doraemon</i> Volume 3 tidak hanya berfungsi sebagai tiruan bunyi, tetapi juga sebagai perangkat naratif multimodal yang memperkuat visualisasi, suasana, dan pemahaman pembaca terhadap alur cerita manga.

Corresponding author:

* vameliaurinahmad07@gmail.com

Copyright © 2026 Author(s)



1 Pendahuluan

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang dikenal banyak kosakata onomatope. Menurut Chaer (2009), onomatope adalah bentuk bahasa yang menirukan bunyi alam, bunyi benda, atau bunyi yang dihasilkan makhluk hidup, yang kemudian digunakan sebagai unsur leksikal dalam bahasa. Chaer menegaskan bahwa onomatope merupakan bagian dari kosakata yang memiliki makna linguistik. Sedangkan menurut Akita (2009), onomatope merupakan salah satu bagian penting dalam komunikasi bahasa Jepang hal ini dikarenakan mampu menyampaikan nuansa makna yang sulit digambarkan dengan menggunakan kata biasa. Dalam onomatope ada berbagai jenis onomatope, salah satunya adalah *giongo*.

Kindaichi (1998) menjelaskan bahwa *giongo* adalah onomatope yang menirukan bunyi yang berasal dari benda mati atau gejala alam, seperti suara benturan, ledakan, atau bunyi alamiah lainnya. Definisi ini menegaskan bahwa *giongo* berfokus pada bunyi nonmahluk hidup. Selain itu Inoue (2006) onomatope jenis *giongo* yang menggambarkan berbagai macam bunyi yang nyata dari objek, gerakan, maupun aktivitas tertentu. Sedangkan Kakehi dkk. (1996), berpendapat bahwa *giongo* dalam bahasa Jepang dapat memiliki makna konotatif yang terkait dengan budaya dan persepsi penuturnya, sehingga perlu dianalisis untuk memahami pesan yang ingin disampaikan pengarang. Selain berfungsi sebagai penanda suara, onomatope *giongo* juga berperan untuk mendukung suasana, menambah ekspresivitas, serta memperkuat pemaknaan dalam suatu wacana.

Kakehi dkk. (1996) menyatakan bahwa bentuk onomatope dalam bahasa Jepang dapat dilihat dari struktur morfologis dan fonologisnya. Mereka mengklasifikasikan bentuk onomatope menjadi:

1. Bentuk duplikasi, yaitu pengulangan kata dasar untuk menandakan bunyi atau aktivitas yang terjadi secara berulang atau berkelanjutan, misalnya *doki-doki*, *pata-pata*.
2. Bentuk tunggal, yaitu onomatope yang tidak mengalami pengulangan dan biasanya menandakan bunyi yang terjadi secara singkat atau tiba-tiba, misalnya *don*, *pon*.
3. Bentuk dengan pemanjangan bunyi, yang menunjukkan durasi atau intensitas bunyi yang lebih lama, misalnya *gaa*, *zuu*.

Bentuk-bentuk tersebut bersifat ikonik, yaitu bentuk bunyi mencerminkan makna yang diwakilinya.

Ramadhani dkk. (2023) berpendapat bahwa fonologi adalah salah satu cabang ilmu linguistik yang mengkaji sistem bunyi dalam bahasa. Berbeda dengan fonetik yang menitikberatkan pada aspek produksi dan persepsi bunyi secara individual, fonologi lebih berfokus pada cara bunyi-bunyi tersebut tersusun dan berfungsi dalam suatu sistem bahasa tertentu. Dalam kajian fonologi, terdapat beberapa konsep utama, di antaranya fonem, yaitu satuan bunyi terkecil yang memiliki kemampuan membedakan makna, serta alofon, yakni variasi fonetik dari satu fonem yang sama.

Kemudian penelitian ini juga melakukan pendekatan secara semantik yaitu dengan menggunakan makna kontekstual dalam pembahasan. Reimer (2009) berpendapat bahwa semantik merupakan bidang kajian yang membahas cara makna direpresentasikan dalam bahasa sekaligus bagaimana makna tersebut ditafsirkan oleh penutur dan mitra tutur. Dengan demikian, semantik tidak hanya berfokus pada bentuk bahasa, tetapi juga pada proses pemahaman makna dalam komunikasi. Menurut Levinson (2017), makna kontekstual termasuk dalam ranah pragmatik yang mengkaji bagaimana suatu ujaran dipahami melalui konteks penggunaannya. Pemaknaan tersebut tidak hanya bergantung pada arti harfiah, tetapi juga melibatkan penafsiran terhadap implikatur serta tujuan yang ingin disampaikan oleh penutur.

Media komik (*manga*) menjadi salah satu tempat yang kerap akan penggunaan onomatope jenis *giongo*. *Manga* merupakan salah bentuk karya seni visual dan juga media massa di Jepang yang difungsikan untuk menyampaikan cerita, ide, dan ideologi melalui rangkaian gambar dan teks (Kinsella, 2000; Saifudin, 2017; Saifudin dkk., 2019, 2024). Ia juga memberi penegasan bahwa *manga* mempunyai peran besar dalam membentuk identitas budaya populer Jepang. Dalam *manga* ditemukan berbagai bentuk onomatope *giongo*. Hal ini dikarenakan adanya ciri khas dari karakteristik *manga* yang menggabungkan teks dan visual, sehingga penggunaan *giongo* menjadi krusial untuk menggambarkan suara, emosi, dan dinamika adegan. Inoue (2006) menjelaskan bahwa onomatope *giongo* dalam *manga* berfungsi sebagai penanda multimodal yang menyatu dengan ilustrasi untuk memperkuat pengalaman pembaca. Salah satu *manga* yang banyak ditemukan onomatope *giongo* adalah *manga* Doraemon volume 3. Karya Fujiko F. Fujio.

Manga Doraemon volume 3 merupakan salah satu *manga* ini tidak hanya populer secara global, tetapi juga memiliki gaya bahasa yang khas dan mudah dipahami oleh pembaca berbagai usia. Pemakaian onomatope *giongo* dalam *manga* Doraemon volume 3 ini tidak hanya menggambarkan suara mekanis, gerakan, atau kejadian fisik, tetapi juga mengekspresikan kejutan, ketakutan, atau emosi karakter dalam situasi tertentu.

Penelitian mengenai bentuk onomatope *giongo* dalam Komik Doraemon Volume 3 menjadi penting karena dua alasan. Pertama, analisis bentuk onomatope *giongo* dapat mengungkap bagaimana efek suara dan nuansa tertentu dibangun melalui bahasa. Kedua, pemahaman terhadap onomatope membantu pembaca maupun pembelajar bahasa Jepang meningkatkan kompetensi kebahasaan, khususnya dalam interpretasi teks multimodal seperti *manga*. Dengan demikian, penelitian ini berupaya mengidentifikasi jenis-jenis *giongo* yang digunakan dalam Doraemon Volume 3 serta menjelaskan maknanya berdasarkan konteks kemunculannya.

Berikut ini beberapa penelitian terdahulu terkait penelitian *giongo* yaitu sebagai berikut. Penelitian yang dilakukan oleh Tamara Fernanda (Ricardo dkk., 2021) dengan judul *Giongo Bahasa Jepang pada Komik One Piece* yang berfokus pada jenis dan makna onomatope bahasa Jepang yang dipakai dalam komik *One Piece*. Penelitian ini menerapkan metode deskripsi kualitatif dengan memakai pendekatan fonologi serta morfologi untuk menjelaskan karakteristik bunyi dari onomatope yang ditemukan. Data penelitian berupa kata onomatope dalam kategori *giongo*. Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini adalah onomatope yang ditemukan dalam komik *One Piece* yaitu ada 2 kategori *giongo* yang menggambarkan bunyi dari benda mati dan *giseigo* yaitu bunyi yang dihasilkan oleh makhluk hidup. Bentuk onomatope yang ditemukan berupa pemadatan bunyi (*sokuon*). Penalaran bunyi (*hatsuon*), jeda bunyi (*chouon*) dan reduplikasi (*hanpukukei*). Penelitian ini memang telah mengkaji jenis dan bentuk onomatope dalam komik *One Piece* dengan pendekatan fonologi dan morfologi, tetapi fokus penelitian terlihat kurang konsisten. Meskipun disebut berfokus pada *giongo*, hasil penelitian justru juga mencakup *giseigo*, sehingga membuat batasan objek kajian menjadi kurang jelas. Selain itu, penggunaan pendekatan fonologi dan morfologi hanya dapat menjelaskan aspek bentuk bunyi, namun belum cukup untuk mengungkap makna secara mendalam, yang seharusnya juga melibatkan pendekatan semantik. Klasifikasi yang digunakan pun masih tergolong sederhana dan belum memanfaatkan kategori onomatope bahasa Jepang yang lebih kompleks, sehingga kontribusi ilmiahnya cenderung terbatas.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Muldani & Ali (2022) dengan judul *Giongo dalam Manga Gekkan Shōjo Nozaki-kun Karya Izumi Tsubaki* dengan tujuan deskripsi yaitu pemakaian onomatope jenis *giongo* dalam *manga Gekkan Shōjo Nozaki-kun* volume 1 yang didasarkan pada jenis bunyi, fungsi

dan juga makna kontekstual. Penelitian ini memakai metode deskriptif kualitatif dengan menggunakan pendekatan analisis linguistik. Penelitian difokuskan untuk membahas onomatope jenis *giongo*. Hasil yang ditemuakn dalam penelitian ini yaitu adanya 57 data onomatope *giongo* yang difungsikan sebagai gambaran berbagai bunyi dan aktivitas dalam cerita. Fungsi onomatope *giongo* tidak hanya untuk menggabarkan bunyi, tapi juga berperan dalam menguatkan ekspresi visual dan juga sebagai pendukung alur cerita. Penelitian ini memperlihatkan perkembangan dengan tidak hanya mengkaji jenis, namun juga fungsi serta makna kontekstual onomatope *giongo* dalam *manga Gekkan Shōjo Nozaki-kun*. Meskipun demikian, penelitian ini masih mempunyai keterbatasan pada ruang lingkup data yang hanya mencakup volume 1, sehingga membuat representativitas hasil penelitian menjadi kurang kuat. Selain itu, penggunaan istilah “analisis linguistik” sebagai pendekatan terkesan kurang spesifik, sehingga menjadikan kerangka analisis kurang tajam. Pembahasan tentang makna kontekstual juga belum dijelaskan secara mendalam, khususnya terkait bagaimana konteks situasi dalam cerita memengaruhi interpretasi onomatope. Walaupun demikian, penelitian ini memiliki kelebihan yakni karena mulai menyoroti fungsi onomatope sebagai penguat ekspresi visual serta pendukung alur cerita.

Penelitian selanjutnya itu penelitian dari Amelia (Dewi & Ardiati, 2024) dengan judul *Onomatope Giongo dalam Manga Spy x Family Karya Tatsuya Endo: Kajian Semantik*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan jenis serta makna onomatope *giongo* yang ada dalam *manga Spy x Family*. Penelitian ini menerapkan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan semantik. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa adanya *giongo* yang muncul dalam manga dengan tiruan bunyi dari benda mati yang mendominasi serta bunyi bunyi dari lingkungan sekitar yang mana fungsinya sebagai penguat makna kontekstual dan ekspresi visual dalam mendukung alur cerita. Sebenarnya penelitian ini sudah lebih terarah dalam mengkaji makna, namun masih terlihat terbatas karena hanya memakai pendekatan semantik tanpa mengaitkannya dengan aspek fonologi, morfologi, maupun pragmatik. Padahal, onomatope merupakan fenomena bahasa yang sangat kontekstual dan tidak dapat dilepaskan dari aspek penggunaan dalam wacana. Selain itu juga hasil penelitian yang menyatakan adanya dominasi bunyi benda mati belum didukung dengan analisis kuantitatif atau perbandingan yang mendalam. Dari sisi teoretis, penelitian ini juga belum menunjukkan penggunaan teori semantik yang spesifik, sehingga analisis yang dihasilkan cenderung lebih deskriptif.

Secara keseluruhan, ketiga penelitian tersebut masih didominasi oleh pendekatan deskriptif dan belum mengintegrasikan berbagai aspek linguistik secara komprehensif. Selain itu juga ditemukan adanya keterbatasan data dan kurangnya pendalaman analisis kontekstual menunjukkan bahwa adanya celah penelitian yang dapat dikembangkan lebih lanjut, khususnya dalam mengkaji onomatope secara lebih holistik dengan menggabungkan aspek bentuk, makna, dan fungsi dalam konteks penggunaan yang lebih luas.

2 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Moleong (2017) menyatakan bahwa penelitian kualitatif deskriptif adalah enelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik, dengan cara mendeskripsikannya dalam bentuk kata-kata dan bahasa. Metode ini lebih menekankan pada makna dan proses. Sedangkan pendapat berbeda ditunjukkan oleh Sugiyono (2019) yang menyatakan bahwa metode penelitian deskriptif kualitatif merupakan salah satu metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti menjadi instrumen kunci, teknik pengumpulan

data dilakukan secara triangulasi, dan analisis data bersifat induktif.

Sumber data pada penelitian ini yaitu *manga Doraemon Volume 3* karya Fujiko F. Fujio. Data penelitian berupa satuan lingual onomatope yang tergolong dalam jenis *giongo* yang terdapat dalam *manga* tersebut. Data yang dianalisis untuk penelitian ini didasarkan pada landasan teoretis mengenai klasifikasi onomatope dalam bahasa Jepang, khususnya konsep *giongo*. Dalam penelitian ini, kriteria seleksi data ditetapkan secara jelas untuk menjaga konsistensi dan objektivitas. Pertama, data yang diambil hanya onomatope yang merepresentasikan bunyi dari benda mati (*giongo*), sesuai dengan klasifikasi onomatope dalam bahasa Jepang. Kedua, bentuk data dibatasi pada kata atau frasa onomatope yang muncul secara eksplisit dalam teks *manga*, baik dalam bentuk dasar maupun duplikasi. Ketiga, identifikasi jenis *giongo* mengacu pada teori onomatope bahasa Jepang yang relevan serta didukung oleh kamus atau sumber linguistik yang kredibel. Keempat, data yang tidak termasuk kategori *giongo*, seperti *giseigo* (bunyi makhluk hidup) dan *gitaigo* (ungkapan keadaan atau perasaan), tidak dimasukkan dalam analisis. Penentuan data dilakukan dengan mengacu pada teori onomatope bahasa Jepang yang membedakan jenis-jenis onomatope, seperti *giongo*, *giseigo*, dan *gitaigo*, sehingga dasar pengambilan data bersifat teoretis, bukan semata-mata subjektif peneliti.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menerapkan teknik studi pustaka dan teknik simak–catat. Sudaryanto (2015) berpendapat bahwa teknik catat merupakan salah satu dari teknik untuk mengumpulkan data yang merupakan bagian dari teknik simak yaitu dengan cara mencatat data kebahasaan yang dibutuhkan untuk kebutuhan penelitian. Data penelitian berupa onomatope jenis *giongo* yang terdapat dalam *manga Doraemon Volume 3* karya Fujiko F. Fujio. Peneliti membaca *manga* secara cermat dan berulang untuk menemukan onomatope yang muncul pada setiap panel. Selanjutnya, peneliti menyimak penggunaan onomatope tersebut dalam konteks visual dan cerita, kemudian mencatat seluruh onomatope *giongo* yang ditemukan beserta halaman, panel, dan situasi terjadinya. Selain itu, teknik studi pustaka digunakan untuk memperoleh landasan teori yang relevan, seperti teori onomatope dan *giongo* dalam bahasa Jepang, melalui buku, jurnal, dan sumber ilmiah lainnya.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Sugiyono (2019) memiliki pendapat yaitu teknik analisis data adalah suatu proses untuk mencari serta menyusun data secara runtut dan sistematis yang didapatkan dari hasil wawancara, observasi atau dokumentasi. Data onomatope *giongo* yang telah dikumpulkan diklasifikasikan berdasarkan bentuk seperti duplikasi, pemadatan bunyi, atau variasi fonologis lainnya dan jenis bunyi yang ditirukan. Selanjutnya, data dianalisis maknanya dengan memperhatikan konteks cerita dan hubungan antara teks onomatope dan ilustrasi visual pada panel *manga*. Hasil analisis kemudian dideskripsikan secara naratif untuk menjelaskan bentuk onomatope *giongo* dalam mendukung penggambaran peristiwa dan suasana dalam *manga Doraemon Volume 3*. Tahap akhir analisis adalah penarikan kesimpulan berdasarkan temuan penelitian yang diperoleh secara induktif.

Dasar analisis data juga bertumpu pada dua aspek utama, yaitu aspek bentuk linguistik dan aspek makna kontekstual. Aspek bentuk mencakup struktur fonologis dan morfologis onomatope, seperti duplikasi, pemadatan bunyi, dan variasi fonem, sedangkan aspek makna didasarkan pada hubungan antara onomatope dengan konteks cerita dan ilustrasi visual dalam panel *manga*. Dengan demikian, data yang dianalisis tidak hanya diidentifikasi berdasarkan bentuknya sebagai *giongo*, tetapi juga ditafsirkan maknanya berdasarkan konteks penggunaannya dalam wacana visual dan naratif. Berdasarkan landasan tersebut, analisis data memiliki dasar yang jelas, yaitu teori klasifikasi

onomatope bahasa Jepang serta pendekatan linguistik yang mencakup bentuk dan makna yang didasarkan oleh konteks cerita.

3 Hasil

Hasil dari penelitian ini adalah ditemukannya 10 data onomatope *giongo* yang terdapat dalam *manga* Doraemon volume 3. Data berupa berbagai suara yang divisualisasikan dalam bentuk tulisan yang mendukung untuk menggambarkan cerita. 10 data *giongo* yang ditemukan terbagi menjadi 2 kategori bentuk onomatope yaitu 7 data bentuk kata tunggal dan 3 bentuk reduplikasi (pengulangan).

Tabel 1. Bentuk Onomatope *giongo* dalam *manga* Doraemon volume 3

No	Bentuk Onomatope	Jumlah Data
(1)	Kata Tunggal	7
(2)	Reduplikasi	3

Tabel 2. Onomatope *giongo* dalam *manga* Doraemon volume 3

No	<i>Giongo</i>	<i>Romaji</i> (Cara Baca)	Arti	Hal
(1)	パタパタ	<i>pata pata</i>	memukul	14
(2)	グエーツ	<i>gueetsu</i>	terbakar	15
(3)	ドタドタ	<i>dota dota</i>	berlari	21
(4)	ガッチン	<i>gacchin</i>	tabrakan	25
(5)	ガー	<i>gaa</i>	meluncur	25
(6)	ガミガミ	<i>gamigami</i>	memutar tombol jam	26
(7)	ビシャ	<i>bisya</i>	menggeser pintu	28
(8)	ズー	<i>zuu</i>	suara penyedot debu	34
(9)	ドン	<i>don</i>	tertabrak	34
(10)	ゴツ	<i>gotsu</i>	memakai selimut	34

Tabel 3. Onomatope *giongo* bentuk Kata Tunggal dalam *manga* Doraemon volume 3

No	<i>Giongo</i>	<i>Romaji</i> (Cara Baca)	Arti	Hal
(1)	グエーツ	<i>gueetsu</i>	terbakar	15
(2)	ガッチン	<i>gacchin</i>	tabrakan	25
(3)	ガー	<i>gaa</i>	meluncur	25
(4)	ビシャ	<i>bisya</i>	menggeser pintu	28
(5)	ズー	<i>zuu</i>	suara penyedot debu	34
(6)	ドン	<i>don</i>	tertabrak	34
(7)	ゴツ	<i>gotsu</i>	memakai selimut	34

Tabel 4. Onomatope *giongo* bentuk Reduplikasi dalam *manga Doraemon* volume 3

No	<i>Giongo</i>	<i>Romaji</i>	<i>Meaning</i>	Hal
(1)	パタパタ	<i>pata pata</i>	memukul	14
(2)	ドタドタ	<i>dota dota</i>	berlari	21
(3)	ガミガミ	<i>gamigami</i>	memutar tombol jam	21

4 Pembahasan

Pembahasan berdasarkan tabel hasil temuan data onomatope *giongo* yang terdapat dalam *manga Doraemon* volume 3 adalah sebagai berikut.

4.1 Onomatope *Giongo* Bentuk Kata Tunggal

Berikut ini adalah pembahasan untuk onomatope *giongo* dari 7 data yang ditemukan yang masuk dalam kelompok kategori bentuk kata tunggal.

Data 1 **グエーツ** (*gueetsu*) hal. 15



Gambar 1. Giongo gueetsu

Data 1 adalah *giongo* bunyi “*gueetsu*”. *Giongo “gueetsu”* merupakan bunyi yang menggambarkan reaksi keras akibat api yang membakar. Dari segi fonologi, bentuk “*gueetsu*” menunjukkan ciri khas onomatope bahasa Jepang yang memanfaatkan efek bunyi untuk memperkuat kesan auditori. Secara struktur, “*gueetsu*” termasuk bentuk kata tunggal dengan pemanjangan vokal pada bagian “*ee*”. Pemanjangan vokal ini dalam kajian fonologi berfungsi untuk menandai durasi dan intensitas bunyi, sehingga bunyi yang dihasilkan terasa lebih panjang dan kuat. Selain itu, adanya konsonan awal “*g*” memberikan kesan bunyi yang berat dan kasar, yang secara fonetis sering diasosiasikan dengan suara yang keras atau berdampak besar. Kombinasi antara konsonan kuat dan vokal panjang tersebut menghasilkan efek bunyi yang mencerminkan ledakan atau reaksi ekstrem, sehingga secara fonologis “*gueetsu*” merepresentasikan bunyi yang intens, tiba-tiba, dan berenergi tinggi.

Sedangkan dari segi makna kontekstual, *giongo “gueetsu”* tidak hanya berfungsi sebagai tiruan bunyi semata, tetapi juga memperkuat makna situasi dalam cerita. Dalam konteks visual yang menunjukkan tokoh terbakar oleh kobaran api besar, “*gueetsu*” merepresentasikan reaksi spontan terhadap panas dan rasa sakit yang ekstrem. Onomatope ini menandakan adanya kejadian yang mendadak dan mengejutkan, sekaligus memperkuat suasana dramatis dalam panel manga. Dengan

demikian, makna “*gueetsu*” tidak berdiri sendiri, melainkan terbentuk melalui interaksi antara teks onomatope dan ilustrasi visual, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih kuat mengenai peristiwa yang terjadi. Onomatope ini juga berfungsi sebagai penanda intensitas emosi dan kondisi fisik tokoh, khususnya rasa sakit akibat terbakar, serta memperjelas visualisasi kobaran api yang besar dan dahsyat. Hal ini dibuktikan dengan adanya visual gambar dimana salah satu tokoh sedang terbakar api yang sangat besar. Sehingga *giongo* “*gueetsu*” memvisualisasikan suara kobaran api yang besar. *Giongo* “*gueetsu*” termasuk dalam kategori Bentuk onomatope kata tunggal dengan pemanjangan bunyi vokal.

Berdasarkan analisis tersebut secara keseluruhan *giongo* “*gueetsu*” melalui pendekatan fonologi dan makna kontekstual dapat dipahami sebagai onomatope yang secara bentuk bunyi mencerminkan intensitas tinggi, dan secara makna memperkuat penggambaran peristiwa ekstrem dalam narasi *manga*.

Data 2 ガッチン (*gacchin*) hal. 25



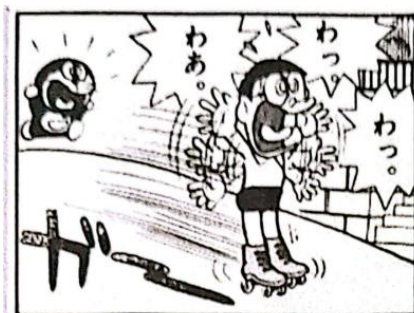
Gambar 2. *Giongo gacchin*

Data berikutnya adalah onomatope *giongo* bunyi “*gacchin*”. Secara fonologi, “*gacchin*” adalah bentuk onomatope kata tunggal yang memiliki ciri khas bunyi konsonan kuat. Bunyi awal /g/ termasuk konsonan bersuara yang berat, sehingga memberikan kesan keras dan berdampak. Kemudian, keberadaan konsonan rangkap /cch/ (geminasi atau *sokuon*) menandakan adanya penekanan atau hentakan bunyi secara tiba-tiba, yang dalam kajian fonologi bahasa Jepang sering digunakan untuk menggambarkan peristiwa yang bersifat abrupt atau mendadak. Akhiran /-n/ sebagai konsonan penutup (*hatsuon*) berfungsi memberikan efek bunyi yang terhenti secara singkat namun padat, sehingga memperkuat kesan benturan yang solid. Kombinasi unsur-unsur fonologis tersebut menghasilkan representasi bunyi yang tajam, keras, dan terjadi dalam durasi singkat, sesuai dengan karakteristik suara tabrakan.

Sedangkan dari segi makna kontekstual, “*gacchin*” tidak hanya merepresentasikan bunyi benturan secara literal, tetapi juga memperkuat situasi naratif dalam cerita. Dalam konteks adegan ketika Nobita bertabrakan dengan seorang tukang pengantar makanan, onomatope ini menandakan adanya tabrakan yang kuat dan tidak terduga. Makna “*gacchin*” diperkuat oleh visual yang menunjukkan kedua tokoh jatuh serta makanan yang berhamburan, sehingga menghadirkan kesan kekacauan dan dampak fisik dari benturan tersebut. Selain itu, penggunaan onomatope ini juga berfungsi untuk menegaskan emosi yang muncul setelah kejadian, seperti kemarahan tukang pengantar makanan. Dengan demikian, “*gacchin*” berperan sebagai penguat dramatik yang tidak hanya menggambarkan suara, tetapi juga memperjelas intensitas peristiwa dan konsekuensi yang ditimbulkan dalam alur cerita. Tukang pengantar makanan marah karena makanannya jadi jatuh berantakan dan juga menimpa badan Nobita. *Giongo* “*gacchin*” termasuk onomatope kategori bentuk kata tunggal dengan akhiran konsonan kuat (-n). Melalui pendekatan fonologi dan makna kontekstual, “*gacchin*” dapat dipahami sebagai onomatope yang secara bunyi mencerminkan

hentakan keras dan tiba-tiba, serta secara makna memperkuat penggambaran peristiwa tabrakan yang intens dalam narasi.

Data 3 ガー (*gaa*) hal. 25



Gambar 3. Giongo *gaa*

Data *giongo* yang ditemukan selanjutnya adalah *giongo* bunyi “*gaa*”. Dari segi fonologi, “*gaa*” merupakan bentuk onomatope kata tunggal yang ditandai dengan pemanjangan vokal pada bunyi /a:/. Dalam kajian fonologi bahasa Jepang, vokal panjang berfungsi untuk menunjukkan durasi bunyi yang berlangsung terus-menerus. Bunyi awal /g/ sebagai konsonan bersuara (*voiced consonant*) memberikan kesan berat dan berenergi, yang sering diasosiasikan dengan suara gesekan atau gerakan yang memiliki tekanan. Kombinasi antara konsonan /g/ dan vokal panjang /a:/ menghasilkan efek bunyi yang mengalir, stabil, dan tidak terputus, sehingga secara fonologis “*gaa*” merepresentasikan suara yang kontinu dan berlangsung dalam rentang waktu tertentu, bukan bunyi yang tiba-tiba atau terputus.

Kemudian berdasarkan segi makna kontekstual, “*gaa*” menggambarkan suatu gerakan meluncur atau gesekan yang terjadi secara terus-menerus dalam cerita. Dalam konteks adegan ketika Nobita menggunakan sepatu roda dan kehilangan kendali, onomatope ini memperkuat kesan bahwa gerakan meluncur tersebut berlangsung cepat dan tanpa henti. Makna “*gaa*” terbentuk dari hubungan antara bunyi yang direpresentasikan dan visual yang menunjukkan laju sepatu roda yang semakin cepat akibat gaya gesek antara roda dan permukaan jalan. Selain itu, penggunaan onomatope ini juga menegaskan situasi yang tidak terkendali dan berpotensi menimbulkan kejadian lanjutan, seperti jatuh atau tabrakan. Dengan demikian, “*gaa*” tidak hanya berfungsi sebagai tiruan bunyi gesekan, tetapi juga sebagai penanda durasi, kecepatan, dan intensitas gerakan dalam alur cerita. Dengan menggunakan pendekatan fonologi dan makna kontekstual, maka *giongo* “*gaa*” dapat dipahami sebagai onomatope yang secara bunyi mencerminkan kesinambungan dan durasi panjang, serta secara makna memperkuat penggambaran gerakan meluncur yang cepat dan tidak terkendali dalam narasi *manga*.

Data 4 ビシヤ (*bisya*) hal. 28



Gambar 4. Giongo *bisya*

Giongo yang ditemukan dalam *manga* Doraemon volume 3 berikutnya adalah bunyi “*bisya*”. Dari segi fonologi, “*bisya*” merupakan onomatope berbentuk kata tunggal dengan akhiran vokal /a/. Bunyi awal /b/ sebagai konsonan bersuara memberikan kesan adanya tekanan atau energi pada awal bunyi, sedangkan kombinasi /sy/ menghasilkan efek bunyi yang ringan namun tajam. Pola fonologis ini menciptakan bunyi yang cepat, singkat, dan jelas, tanpa adanya pemanjangan durasi. Akhiran vokal /a/ juga memperkuat kesan bunyi yang terbuka dan langsung berakhir tanpa penahanan. Sedangkan dari segi makna kontekstual, “*bisya*” menggambarkan suara geseran pintu yang ditutup secara cepat dan kuat sehingga menciptakan bunyi gesekan. Dalam konteks visual ketika pintu geser ditutup dengan keras hingga mengejutkan Nobita, onomatope ini menekankan kejadian yang tiba-tiba dan berdampak langsung. Dengan demikian, “*bisya*” tidak hanya menirukan bunyi gesekan, tetapi juga memperkuat suasana kaget dan intensitas tindakan dalam adegan tersebut. Dengan menggunakan pendekatan secara fonologis dan makna kontekstual, *giongo* “*bisya*” dapat digambarkan sebagai onomatope *giongo* yang memvisualisasikan suara suatu gesekan benda yaitu pintu geser seperti dalam panel cerita.

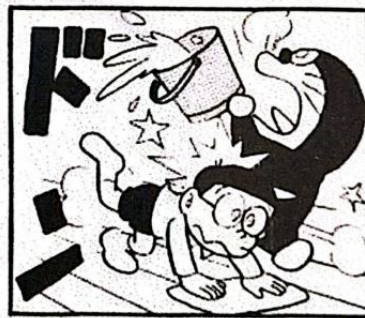
Data 5 ズー (*zuu*) hal. 34



Gambar 5. *Giongo zuu*

Data *giongo* yang ditemukan berikutnya adalah bunyi “*zuu*”. Secara fonologi, “*zuu*” memiliki ciri utama yakni berupa pemanjangan vokal /u:/. Dalam fonologi bahasa Jepang, vokal panjang menunjukkan durasi bunyi yang berkelanjutan. Bunyi awal /z/ sebagai konsonan bersuara menghasilkan kesan dengungan yang halus dan stabil. Kombinasi ini menciptakan efek bunyi yang kontinu, tidak terputus, dan relatif stabil, sesuai dengan karakter suara mesin. Dari segi makna kontekstual, “*zuu*” menggambarkan bunyi mesin penyedot debu yang bekerja secara terus-menerus. Dalam adegan ketika Nobita sedang membersihkan lantai dengan serius, onomatope ini menegaskan proses yang berlangsung stabil dan berkelanjutan, sekaligus memperkuat kesan aktivitas yang tekun. Hubungan antara bunyi dan visual menunjukkan bahwa “*zuu*” juga berfungsi sebagai penanda suasana tenang namun produktif, yang kemudian memicu respons positif dari tokoh lain. Dalam gambar diperlihatkan bahwa Nobita sedang menggunakan mesin penyedot debu untuk membersihkan lantai dengan penuh keseriusan. Hal ini membuat ia mendapatkan pujian dari ibu Shizuka dengan adanya kalimat “きゅうにいい子になったみたい (*kyuu ni iiko ni natta mitai*) yang artinya tiba tiba terlihat menjadi anak yang rajin/baik. *Giongo* “*zuu*” termasuk onomatope dalam kategori bentuk kata tunggal dengan pemanjangan vokal.

Data 6 ドン (don) hal. 34



Gambar 6. Giongo don

Data *giongo* berikutnya adalah bunyi “don”. *Giongo* “don” adalah onomatope yang menggambarkan bunyi benturan keras secara tiba-tiba, seperti saat seseorang atau sesuatu tertabrak. Dari segi fonologi, “don” merupakan onomatope kata tunggal dengan akhiran konsonan /-n/ (*hatsuon*). Bunyi awal /d/ sebagai konsonan bersuara yang kuat memberikan kesan hentakan, sedangkan vokal /o/ yang bulat memperkuat resonansi bunyi. Akhiran /-n/ berfungsi sebagai penutup bunyi yang padat dan tiba-tiba, sehingga secara fonologis “don” mencerminkan bunyi benturan yang singkat namun kuat.

Dari segi makna kontekstual, “don” menggambarkan suara tabrakan keras antara Nobita dan Doraemon. Dalam visual yang menunjukkan kedua tokoh terjatuh serta adanya simbol bintang sebagai efek benturan, onomatope ini menegaskan kejadian yang mendadak, mengejutkan, dan berdampak fisik besar. Selain sebagai tiruan bunyi, “don” juga berfungsi memperkuat dramatik adegan serta menandai puncak peristiwa dalam panel tersebut. Bukti lain dari visualisasi tabrakan keras itu adalah dilambangkan dengan adanya gambar bintang di sekitar tubuh kedua tokoh tersebut. Dalam hal ini, lambang bintang biasanya digunakan untuk menggambarkan efek benturan yang sangat keras. Berdasarkan pendekatan fonologi dan makna kontekstual maka *giongo* “don” termasuk dalam onomatope kata tunggal serta bermakna bertabrakan dalam konteks bertabrakan badan.

Data 7 ゴツ (gotsu) hal. 34



Gambar 7. Giongo gotsu

Data terakhir untuk penelitian *giongo* ini adalah onomatope bunyi “gotsu”. *Giongo* “gotsu” merupakan onomatope yang termasuk dalam kategori bentuk kata tunggal dengan akhiran vokal. Secara fonologi, “gotsu” merupakan bentuk kata tunggal yang tersusun dari konsonan bersuara /g/ di awal, diikuti vokal /o/, konsonan letup /t/, dan diakhiri vokal /u/. Bunyi /g/ memberikan kesan berat dan berenergi, sedangkan vokal /o/ yang bulat memperkuat resonansi bunyi sehingga terasa lebih “penuh”. Kehadiran konsonan /t/ di tengah kata menghasilkan efek hentakan ringan atau

kontak singkat, sementara akhiran vokal /u/ membuat bunyi terdengar tertutup namun tidak sepenuhnya terhenti seperti pada akhiran konsonan /-n/. Secara keseluruhan, struktur fonologis ini menciptakan kesan bunyi yang padat, agak kasar, dan bersifat taktil, yaitu bunyi yang seolah-olah dapat “dirasakan” melalui sentuhan, bukan sekadar didengar.

Sedangkan secara makna kontekstual, “*gotsu*” tidak hanya merepresentasikan bunyi benturan ringan, tetapi juga mengekspresikan sensasi fisik yang dialami tokoh. Dalam konteks adegan ketika Nobita berada di dalam selimut dan menggosokkan kedua tangannya, onomatope ini menggambarkan interaksi antara tangan dan permukaan selimut yang terasa agak tebal atau berat. Makna “*gotsu*” di sini lebih menonjolkan aspek tekstur dan sensasi sentuhan dibandingkan bunyi keras, sehingga menghadirkan kesan kenyamanan sekaligus kehangatan. Ekspresi wajah dan posisi gerak badan Nobita digambarkan dengan Nobita sedang melakukan gerakan menggosokkan kedua tangannya di dalam selimut dan Nobita menikmati gosokan kedua tangannya itu. Hubungan antara onomatope dan visual memperlihatkan bahwa bunyi tersebut memperkuat pengalaman sensorik tokoh, bukan sekadar peristiwa akustik. Berdasarkan pendekatan fonologi dan makna kontekstual, “*gotsu*” dapat dipahami sebagai onomatope yang secara bunyi mencerminkan kontak yang padat dan sedikit kasar, serta secara makna menegaskan sensasi sentuhan dan tekstur dalam adegan, sehingga memperkaya pengalaman visual dan emosional dalam cerita.

4.2 Onomatope *Giongo* Bentuk Reduplikasi

Berikut ini adalah pembahasan untuk onomatope *giongo* dari 3 data yang ditemukan yang masuk dalam kelompok kategori bentuk reduplikasi atau pengulangan kata.

Data 8. パタパタ (*pata pata*) hal. 14



Gambar 8. *Giongo pata pata*

Pada Data 8 penulis menemukan *giongo* bunyi *pata pata*. *Pata pata* merupakan onomatope *giongo* yang menirukan bunyi pukulan ringan atau gerakan berulang dari benda datar, seperti tepukan atau kepankan. Dari segi fonologi, “*pata pata*” merupakan bentuk onomatope reduplikasi dengan pola suku kata terbuka /pa-ta pa-ta/. Pengulangan ini menciptakan ritme bunyi yang teratur, ringan, dan berulang. Konsonan /p/ sebagai bilabial tak bersuara menghasilkan kesan hentakan ringan, sedangkan vokal /a/ yang terbuka memberikan kesan bunyi yang jelas dan tidak tertekan. Struktur fonologis yang berulang ini mencerminkan gerakan ritmis yang kontinu, seperti pukulan atau tepukan yang terjadi secara cepat dan berulang. Sedangkan berdasarkan dari segi makna kontekstual, “*pata pata*” menggambarkan situasi ketika Doraemon dipukul menggunakan kemoceng oleh seorang kakek. Dalam panel gambar divisualisasikan bahwa sang kakek sedang marah kepada doraemon sehingga ia memberikan pukulan kemoceng secara berulang dan kencang kepada kucing robot tersebut. Onomatope ini tidak hanya merepresentasikan bunyi pukulan ringan, tetapi juga memperkuat kesan emosi marah yang diekspresikan melalui gerakan berulang. Dengan

demikian, “*pata pata*” berfungsi untuk memperjelas intensitas tindakan yang bersifat repetitif dalam adegan tersebut. Bentuk onomatope ini termasuk reduplikasi atau pengulangan.

Data 9 ドタドタ (*dota dota*) hal. 21



Gambar 9. *Giongo dota dota*

Data 9 yang ditemukan adalah *giongo* bunyi “*dota dota*”. *Giongo* “*dota dota*” merupakan salah satu visualisasi bunyi yang menirukan bunyi langkah kaki yang keras dan cepat, biasanya saat seseorang berlari tergesa-gesa. Dari segi fonologi, “*dota dota*” merupakan bentuk reduplikasi dengan pola /do-ta do-ta/. Bunyi /d/ sebagai konsonan bersuara memberikan kesan berat, sedangkan vokal /o/ yang bulat memperkuat resonansi bunyi langkah. Konsonan /t/ pada tiap suku kata menciptakan efek hentakan yang tegas dan berulang, sehingga secara fonologis menghasilkan gambaran bunyi langkah kaki yang berat dan cepat. Pola pengulangan ini menandakan adanya ritme gerakan yang konsisten dan beruntun. Kemudian dari segi makna kontekstual, “*dota dota*” menggambarkan suara langkah cepat ayah Nobita yang berlari di dalam rumah. Dalam konteks ini, onomatope tersebut memperkuat kesan tergesa-gesa, berat, dan tidak terkontrol, yang kemudian mengejutkan ibu Nobita. Hubungan antara bunyi dan visual menunjukkan bahwa “*dota dota*” berfungsi sebagai penanda intensitas gerakan sekaligus suasana panik dalam adegan. Onomatope ini memperkuat kesan pergerakan cepat, berat, dan kurang terkontrol. Bentuk onomatope *giongo* “*dota dota*” adalah reduplikasi karena bunyi terjadi secara berulang.

Data 10 ガミガミ (*gamigami*) hal. 26



Gambar 10. *Giongo gamigami*

Data 10 adalah *giongo* bunyi “*gami gami*”. *Giongo* “*gami gami*” adalah gambaran yang menirukan bunyi mekanis berulang, dalam hal ini suara ketika memutar tombol jam. Dari segi fonologi, “*gami gami*” merupakan onomatope reduplikasi dengan struktur suku kata terbuka /ga-mi ga-mi/. Konsonan /g/ sebagai bunyi bersuara memberikan kesan aktivitas yang kuat dan

berulang, sedangkan vokal /a/ dan /i/ menciptakan variasi resonansi yang ringan namun tetap jelas. Pengulangan struktur ini mencerminkan aktivitas mekanis yang terus-menerus dan stabil, sesuai dengan gerakan memutar tombol jam. Selanjutnya dari segi makna kontekstual, “*gami gami*” menggambarkan aktivitas Nobita yang memutar tombol jam tangan secara cepat dan berulang dalam keadaan panik. Dalam gambar diperlihatkan bahwa Nobita sedang sibuk memutar mutar tombol jam tangannya. Onomatope ini tidak hanya meniru bunyi mekanis, tetapi juga memperkuat situasi emosional tokoh yang terburu-buru dan cemas. Dengan demikian, “*gami gami*” berfungsi untuk menggabungkan aspek bunyi, gerakan, dan kondisi psikologis dalam satu representasi linguistik. Pengulangan kata mencerminkan aktivitas yang dilakukan terus-menerus dan bersifat mekanis. *Giongo* ini termasuk dalam onomatope bentuk reduplikasi dengan pengulangan suara dengan suku kata terbuka.

Secara keseluruhan, 10 data onomatope tersebut menunjukkan bahwa struktur fonologi seperti kata tunggal dan reduplikasi yang dijabarkan berdasarkan jenis konsonan, dan vokal berperan dalam membentuk karakter bunyi, sementara makna kontekstual dalam *manga* memperjelas fungsi onomatope sebagai penguat aksi, emosi, dan visualisasi cerita.

5 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, onomatope *giongo* dalam *manga Doraemon Volume 3* didominasi oleh bentuk kata tunggal dengan pemanjangan bunyi serta reduplikasi, yang berfungsi untuk memperkuat kesan bunyi, gerakan, dan peristiwa. Ditemukan 7 data berbentuk kata tunggal dan 3 data berbentuk reduplikasi. Makna *giongo* tidak hanya ditentukan oleh arti leksikal, tetapi sangat dipengaruhi oleh konteks visual dan situasi dalam panel *manga*, sehingga mampu menghadirkan pengalaman imajinatif yang lebih hidup bagi pembaca.

Signifikansi penelitian ini terletak pada kontribusinya dalam memperkaya kajian linguistik, khususnya pada analisis onomatope bahasa Jepang dalam media visual. Penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman makna *giongo* tidak dapat dipisahkan dari unsur multimodal (teks dan gambar), sehingga membuka wawasan baru bahwa analisis bahasa dalam *manga* perlu mempertimbangkan interaksi antara aspek linguistik dan visual secara bersamaan.

Implikasi dari hasil penelitian ini adalah pentingnya pendekatan kontekstual dalam pembelajaran bahasa Jepang, terutama dalam memahami onomatope. Pengajar dapat memanfaatkan *manga* sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa memahami nuansa makna bunyi secara lebih konkret dan kontekstual. Selain itu, penelitian ini juga memberikan dasar bagi studi lanjutan mengenai peran onomatope dalam komunikasi visual dan budaya populer Jepang.

Adapun saran yang dapat diberikan berdasarkan keterbatasan penelitian ini adalah perlunya perluasan sumber data, tidak hanya terbatas pada satu volume *manga*, agar hasil penelitian lebih representatif. Penelitian selanjutnya juga disarankan untuk mengkaji jenis onomatope lain seperti *giseigo* atau *gitaigo*, serta menggunakan pendekatan yang lebih beragam, misalnya analisis semiotik atau pragmatik, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif.

Disclosure Statement

The authors claim there is no conflict of interest.

Referensi

- Akita, J. (2009). *A grammar of sound-symbolic words in Japanese: Theoretical approaches to iconic and lexical properties of mimetics*. University of Tokyo.
- Chaer, A. (2009). *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. PT Rineka Cipta.
- Dewi, A. K., & Ardiati, R. L. (2024). Onomatope giongo dalam manga Spy x Family karya Tatsuya Endo: Kajian semantik. *Journal of Linguistic Phenomena*, 3(1), 30–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.24198/ilp.v3i1.52121>
- Inoue, F. (2006). *Giongo-gitaigo no kenkyū*. Ōfūsha.
- Takehi, H., Tamori, I., & Schourup, L. (1996). *Dictionary of iconic expressions in Japanese*. Mouton de Gruyter.
- Kindaichi, H. (1998). *Nihongo onomatope jiten*. Kadokawa Shoten.
- Kinsella, S. (2000). *Adult manga: Culture and power in contemporary Japanese society*. University of Hawai'i Press.
- Levinson, S. C. (2017). *Pragmatics*. Cambridge University Press.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Muldani, A. M., & Ali, M. (2022). Giongo dalam manga Gekkan Shōjo Nozaki-kun karya Izumi Tsubaki. *Mahadaya*, 2(1), 1–9. <https://www.researchgate.net/publication/366541328>
- Ramadhani, A., Permatasari, I., Rahmayana, L., Siregar, N. M. A., Harahap, W. N. A., & Audina, F. (2023). Dasar-dasar fonologi dalam linguistik. *MULTIPLE: Journal of Global and Multidisciplinary*.
- Reimer, M. (2009). The Direct expression of metaphorical content. In *Studies in Linguistics and Philosophy* (Springer) (pp. 237–253).
- Ricardo, T. F., Aibonotika, A., & Budiani, D. (2021). Giongo bahasa Jepang pada komik One Piece. *JOM FKIP-UR*, 8(2). <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/viewFile/31257/30101>
- Saifudin, A. (2017). Penggunaan manga humor dalam pembelajaran bahasa dan penelitian bahasa Jepang. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 2(2), 99–113. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/japanedu.v2i2.8711>
- Saifudin, A., Risagarniwa, Y. Y., Citraesmana, E., & Sidiq, I. I. (2019). Pengembangan alat analisis humor dalam komik Jepang. *Japanese Research on Linguistics, Literature, and Culture*, 1(2), 129–143. <https://doi.org/10.33633/jr.v1i2.2502>
- Saifudin, A., Risagarniwa, Y. Y., Citraesmana, E., & Sidiq, I. I. (2024). From pictures to words: A linguistic approach to comic strip humor. *International Journal of Society, Culture & Language*, 12(1), 396–411. <https://doi.org/10.22034/ijsc.2024.2019157.3321>
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan aneka teknik analisis bahasa*. Sanata Dharma University Press.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.