

Analisis Semantik Mimesis dalam Bahasa Jepang pada *Anime Jujutsu Kaisen*: Representasi dan Makna

Yismaya Suprihastadi¹⁾, Melinda Dirgandini²⁾

^{1,2)}Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Maranatha, Jl Surya Sumantri no. 65 Bandung

Pos-el: 1 [yismayamay@gmail.com], 2[melinda.dirgandini@lang.maranatha.edu]

Semantic Analysis of Mimesis in Japanese Language in Anime Jujutsu Kaisen: Representation and Meaning

Abstract

Onomatopoeia is an imitation of sounds in the form of words to describe the state or sound produced by living things and inanimate objects. Onomatopoeia and mimesis have the same meaning, namely imitating or imitating sounds. In anime, mimesis is used to describe the state or activity of living things and inanimate objects. This study aims to describe the use of mimesis, types of mimesis, and the meaning of Japanese mimesis in the anime 呪術廻戦 Jujutsu Kaisen. This study uses a qualitative descriptive method with literature study research techniques. The results of the study show that mimesis is widely used to clarify the expression of characters and the atmosphere of the story. The most dominant type of mimesis is giyougo, which describes the state or activities of a character. In addition, it was found that the meaning of mimesis can change depending on the context of its use in dialogue. This study provides a deeper insight into the role of mimesis in Japanese communication, particularly in popular media such as anime.

Keywords: *onomatopoeia, mimesis, anime, representation, meaning*

Abstrak

Onomatope merupakan tiruan bunyi yang berupa kata-kata untuk mendeskripsikan keadaan atau suara yang dihasilkan oleh makhluk hidup dan benda mati. Onomatope dan mimesis memiliki arti yang sama yaitu meniru atau tiruan bunyi. Dalam anime, mimesis digunakan untuk mendeskripsikan keadaan atau aktivitas dari makhluk hidup dan benda mati. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan mimesis, jenis-jenis mimesis, dan makna mimesis bahasa Jepang dalam anime 呪術廻戦 Jujutsu Kaisen. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan teknik penelitian studi kepustakaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mimesis digunakan secara luas untuk memperjelas ekspresi karakter dan suasana cerita. Jenis mimesis yang paling dominan adalah *giyougo*, yang menggambarkan keadaan atau aktivitas tokoh. Selain itu, ditemukan bahwa makna mimesis dapat berubah tergantung pada konteks penggunaannya dalam dialog. Studi ini memberikan wawasan lebih dalam tentang peran mimesis dalam komunikasi bahasa Jepang, khususnya dalam media populer seperti anime.

Kata kunci : onomatope, mimesis, anime, representasi, makna

1. Pendahuluan

Bahasa memiliki berbagai cara untuk merepresentasikan bunyi dan keadaan, salah satunya melalui onomatope dan mimesis. Onomatope merupakan kata-kata yang meniru bunyi dari makhluk hidup atau benda mati (Yusri, R, 2020). Onomatope dapat ditemukan dalam berbagai bahasa, meskipun cara penyebutannya bervariasi. Misalnya, dalam bahasa Indonesia, suara kucing diekspresikan dengan "meong", sementara dalam bahasa Jepang menggunakan "nya-nya". Selain itu, onomatope juga dapat menggambarkan ekspresi suara atau bunyi yang dihasilkan oleh manusia, hewan, dan objek tertentu, baik secara lisan maupun tulisan (Junaid, Syahrini; Muzzamil, Ahmad; Mujizat, Aan; Andini, 2023).

Dalam linguistik Jepang, onomatope termasuk dalam kategori yang lebih luas, yaitu mimesis. Menurut (Li, 2021) onomatope dan ideofon secara kolektif disebut sebagai mimesis, yang tidak hanya mencerminkan bunyi tetapi juga keadaan dan perasaan. Onomatope dalam bahasa Jepang diklasifikasikan menjadi lima kategori, yaitu *giongo* (tiruan bunyi benda mati), *giseigo* (tiruan bunyi makhluk hidup), *gitaigo* (tiruan keadaan benda mati), *giyogo* (tiruan aktivitas makhluk hidup), dan *gijougo* (tiruan kondisi psikologis manusia) (Hanada, 2016).

Mimesis dalam bahasa Jepang sering digunakan dalam percakapan sehari-hari dan banyak ditemukan dalam media populer seperti manga dan anime. Salah satu anime yang kaya akan penggunaan mimesis adalah *Jujutsu Kaisen* (MAPPA, 2020), sebuah anime bergenre aksi dan supernatural yang diadaptasi dari manga karya Gege Akutami. Anime ini sangat populer sejak perilisannya pada tahun 2020 dan banyak menggunakan mimesis dalam dialog karakter untuk menggambarkan aksi, emosi, dan suasana dalam cerita. Namun, kajian mengenai penggunaan dan makna mimesis dalam anime ini masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan mimesis bahasa Jepang dalam anime *Jujutsu Kaisen*, mengidentifikasi jenis-jenis mimesis yang terdapat dalam anime *Jujutsu Kaisen*. Serta menganalisis makna yang terbentuk dari penggunaan mimesis dalam anime *Jujutsu Kaisen*.

Penelitian sebelumnya telah banyak membahas onomatope dan mimesis dalam berbagai media seperti manga, novel, atau anime lainnya, tetapi kajian khusus mengenai mimesis dalam *Jujutsu Kaisen* masih terbatas. Selain itu, penelitian terdahulu cenderung hanya mengklasifikasikan onomatope dan mimesis tanpa membahas makna leksikal dan

kontekstualnya secara mendalam. Studi ini mengisi kesenjangan tersebut dengan menganalisis penggunaan, jenis, dan makna mimesis dalam anime *Jujutsu Kaisen* secara lebih komprehensif.

Penelitian ini memiliki beberapa kebaruan dibandingkan dengan studi sebelumnya:

1. Menganalisis penggunaan mimesis dalam anime *Jujutsu Kaisen*, yang belum banyak diteliti dalam konteks linguistik.
2. Menggunakan pendekatan semantik untuk memahami makna mimesis dalam dialog karakter, memberikan wawasan yang lebih mendalam dibandingkan penelitian yang hanya mengklasifikasikan mimesis.
3. Menyediakan data empiris mengenai pola penggunaan mimesis dalam anime aksi dan supernatural, yang dapat menjadi referensi bagi studi linguistik dan pembelajaran bahasa Jepang.

Kebaruan penelitian ini memberikan kontribusi bagi studi linguistik Jepang dengan memperluas pemahaman tentang peran mimesis dalam media populer. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai bagaimana mimesis digunakan dalam percakapan sehari-hari di anime serta bagaimana makna mimesis dapat berubah berdasarkan konteks penggunaannya. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya relevan dalam kajian linguistik, tetapi juga dalam studi budaya populer dan pembelajaran bahasa Jepang.

2. Metodologi dan Teori

2.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena linguistik mimesis dalam anime *Jujutsu Kaisen* secara sistematis dan objektif (Takona, 2024). Pendekatan ini digunakan untuk memahami cara penggunaan mimesis dalam dialog karakter dan menganalisis maknanya berdasarkan konteks penggunaannya.

Data dalam penelitian ini diperoleh dari dialog dalam anime *Jujutsu Kaisen*. Episode yang dipilih sebagai sumber data adalah episode yang mengandung berbagai jenis mimesis (*giongo*, *giseigo*, *gitaigo*, *giyougo*, dan *gijougo*). Pemilihan data dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu memilih dialog yang secara eksplisit

menggunakan mimesis dalam konteks yang relevan (Huberman, A. M., Saldana, J; Miles, 2019). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui:

1. Studi Pustaka: mengacu pada literatur sebelumnya tentang mimesis dan onomatope dalam bahasa Jepang.
2. Observasi Non-Partisipatif: menonton anime *Jujutsu Kaisen* dan mencatat penggunaan mimesis yang muncul dalam dialog karakter.
3. Teknik Catat: mencatat dan mengklasifikasikan data mimesis berdasarkan kategori linguistik yang telah ditetapkan (Mahsun, 2005).

Analisis data dalam penelitian ini mengikuti model (Huberman, A. M., Saldana, J; Miles, 2019), yang mencakup:

1. Reduksi data: Memilah dan mengelompokkan mimesis yang ditemukan dalam dialog anime.
2. Penyajian data: Mengorganisasikan data dalam tabel berdasarkan jenis mimesis.
3. Penarikan kesimpulan: Menganalisis makna leksikal dan kontekstual dari setiap mimesis yang ditemukan.

Untuk memastikan validitas data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dengan membandingkan hasil analisis dengan referensi dari kamus linguistik mimesis Jepang (*A Thesaurus of Japanese Mimesis and Onomatopoeia*, (Chang, 1990).

2.2 Teori

Menurut (Ramadhanti, 2022) onomatope dan mimesis memiliki perbedaan mendasar dalam bahasa Jepang, terutama dalam komik, dimana keduanya membantu memperkaya ekspresi dan imajinasi pembaca. Penelitian tersebut juga menekankan perlunya lebih banyak penelitian tentang mimesis, karena sering kali istilah ini disamakan dengan onomatope dalam penelitian sebelumnya.

Masih menurut (Ramadhanti, 2022) definisi mimesis adalah:

- Mimesis berasal dari bahasa Yunani *mīmeisthai* (meniru) dan *mimos* (peniru, aktor).
- Mimesis adalah tiruan dari keadaan atau perasaan yang tidak memiliki suara alami tetapi divisualisasikan dengan bunyi dalam bahasa.

- Dalam konteks bahasa Jepang, mimesis digunakan untuk menggambarkan sesuatu yang dirasakan melalui indra penglihatan, peraba, dan perasa, lalu diekspresikan dalam bentuk suara.

Sedangkan perbedaan mimesis dengan onomatope adalah

- Onomatope adalah tiruan bunyi alami yang dapat langsung ditangkap oleh indra pendengaran, seperti suara pintu terbuka atau tembakan.
- Mimesis adalah tiruan keadaan yang divisualisasikan menjadi suara, seperti menggambarkan kesunyian, emosi, atau gerakan tanpa suara alami.
- Mimesis bukan hanya sekadar tiruan bunyi tetapi juga representasi pengalaman sensorik yang diubah menjadi bentuk suara.
- Dalam komik, mimesis digunakan untuk memberikan efek dramatis dan memperkuat ekspresi karakter serta suasana cerita.

Menurut (Hamano, 2014) onomatope dalam bahasa Jepang adalah kata-kata yang meniru suara atau menggambarkan keadaan, gerakan, dan emosi melalui bunyi. Onomatope memiliki peran yang sangat penting dalam komunikasi sehari-hari dalam bahasa Jepang, jauh lebih luas dibandingkan dalam bahasa Inggris atau bahasa lainnya.

Definisi onomatope menurut (Hamano, 2014) :

1. 擬音語 *giongo* merupakan tiruan bunyi yang menggambarkan suara binatang atau benda. Contoh: *wanwan* (suara anjing), *zazaa* (suara ombak).
2. 擬声語 *giseigo* merupakan tiruan bunyi yang menggambarkan suara makhluk hidup, terutama manusia. Contoh: *haha* (suara tawa), *shikushiku* (suara tangisan pelan).
3. 擬態語 *gitaigo* merupakan tiruan bunyi yang menggambarkan keadaan atau situasi yang tidak bersuara. Contoh: *fuwafuwa* (lembut, empuk), *guragura* (goyang, tidak stabil).
4. 擬情語 *gijougo* merupakan tiruan bunyi yang menggambarkan perasaan atau emosi. Contoh: *wakuwaku* (bersemangat), *iraira* (kesal, gelisah).
5. 擬容語 *giyougo* merupakan tiruan bunyi yang menggambarkan keadaan atau aktivitas dari makhluk hidup. Contoh: *buruburu* (badan gemetar)

Sedangkan manfaat onomatope adalah:

- Meningkatkan ekspresivitas dalam komunikasi → Onomatope membantu menyampaikan nuansa emosi dan keadaan secara lebih jelas dan hidup.

- Mempermudah pemahaman konsep abstrak → Kata-kata seperti *fuwafuwa* (lembut) dan *zazaa* (suara ombak) membantu pendengar membayangkan situasi secara konkret.
- Mempercepat proses belajar bahasa → Anak-anak Jepang sering belajar memahami dunia melalui onomatope, sehingga kata-kata ini berperan penting dalam perkembangan bahasa mereka.
- Memiliki hubungan erat dengan simbolisme suara → Hamano menjelaskan bahwa bentuk bunyi dalam onomatope sering kali mencerminkan sifat atau makna yang dikandungnya. Misalnya, bunyi berulang seperti *kirakira* (berkilauan) cenderung menggambarkan sesuatu yang kecil dan terus-menerus.

Penelitian sebelumnya mengenai onomatope telah dilakukan oleh (Qanita et al., 2020). Penelitiannya menganalisis makna dan penggunaan onomatope dalam novel ringan Jepang *Saiunkoku Monogatari* volume 16 (2008). Studi ini bertujuan untuk mengetahui jenis onomatope yang muncul, frekuensi penggunaannya, serta perbedaan makna dalam konteks kalimat dan paragraf. Penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman onomatope Jepang sangat bergantung pada konteks. Semakin banyak makna dalam satu onomatope, semakin fleksibel penggunaannya.

Sedangkan penelitian (Ali, 2020) membahas strategi penerjemahan onomatope dalam komik Indonesia ke dalam bahasa Jepang. Data diambil dari komik *The Grand Legend Ramayana Volume 1* karya Is Yuniarto, yang diterjemahkan ke bahasa Jepang oleh Comic Catapult. Hasil dari penelitian tersebut walaupun bahasa Jepang memiliki lebih banyak onomatope dibandingkan bahasa Indonesia, lebih dari 50% kasus memerlukan strategi selain penerjemahan langsung. Ini menunjukkan bahwa menerjemahkan onomatope dari bahasa Indonesia ke Jepang tidak selalu lebih mudah.

Penelitian (Aulia & Saifudin, 2022) membahas bentuk, makna, dan penggunaan onomatope dalam komik Jepang *Grand Blue* volume 1 karya Kenji Inoue & Kimitake Yoshioka. Penelitian ini menggunakan pendekatan fonosemantik berdasarkan teori Shoko Hamano. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa bentuk fonetik menentukan makna onomatope, sehingga pola suara yang serupa memiliki kemiripan makna. Selain itu, onomatope memainkan peran penting dalam memberikan nuansa dan kejelasan dalam komik.

Hasil penelitian (Purwani et al., 2020) onomatope dalam dongeng membantu memperjelas deskripsi cerita dan memudahkan pembaca memahami alur. Sedangkan penelitian yang menganalisis onomatope benturan dalam komik *Kimetsu no Yaiba* volume 1-3 dilakukan oleh (Saputra et al., 2022). Fokus utamanya adalah onomatope jenis *giongo*, yang meniru bunyi dari benda mati, khususnya benturan. Sebagian besar onomatope memiliki makna "bunyi yang keras dan berat" serta "terjadi secara tiba-tiba".

Selanjutnya (Annnastasya Prima Nadia Salsabila, 2024) membahas perbedaan penggunaan onomatope oleh pria dan wanita Jepang di Twitter. Studi ini mengamati tweet dari 60 akun Twitter (30 pria, 30 wanita) selama Januari 2023, menggunakan metode analisis kualitatif dan kuantitatif. Temuan pada penelitian ini wanita cenderung lebih sering menggunakan onomatope dibanding pria. Beberapa onomatope populer digunakan oleh kedua gender, tetapi ada perbedaan preferensi tertentu. Bentuk adverbial paling sering digunakan di Twitter.

Penelitian (Muldani & Ali, 2022) menganalisis jenis, fungsi, dan makna kontekstual dari onomatope *giongo* dalam manga *Gekkan Shoyo Nozaki-kun* Vol.1. Onomatope *giongo* berfungsi untuk memperjelas suara dan tindakan dalam *manga*. Banyak onomatope memiliki makna kontekstual yang berbeda meskipun berbunyi serupa.

4. Hasil Dan Pembahasan

4.1 擬音語 *Giongo*

擬音語 *giongo* merupakan tiruan bunyi dari benda mati. Berikut mimesis yang termasuk ke dalam 擬音語 *giongo* dalam anime 呪術廻戦 *Jujutsu Kaisen*:

- 1) Tokoh Kugisaki pada anime ketika sedang bertarung melawan Nishimiya dalam acara kerja sama pertukaran sekolah sihir Kyoto mengeluarkan palu mainan untuk memberikan serangan terakhir kepada Nishimiya, kemudian Nishimiya merespon dengan tanggap menyebutkan ヒコヒコ *piko-piko*. ヒコヒコ *piko-piko* memiliki arti gerakan yang terus menerus, bergetar, lampu berkedip. Sedangkan ヒコヒコ *piko-piko* pada situasi tersebut menirukan bunyi dari palu mainan yang dibawa oleh Kugisaki.
- 2) Tokoh Nishimiya dan Maki sedang memakan *edamame* milik Miwa tanpa sepengetahuan Miwa. Sebagai permintaan maaf dari Nishimiya, Ia memberi mie

instan cup untuk Miwa. Kemudian Nishimiya menjelaskan cara membuat mie instan cup khas Nishimiya.

西宮 : 1 タカノツメをはさみでチョコチョコカップラーメンシーフードへ。
Nishimiya : 1 takanotsume wo hasami de choki-choki kappu raamen shiifuudo e.
Nishimiya : Pertama, potong cabainya dan masukan ke mie cup boga bahari.

チョコチョコ *choki-choki* pada percakapan data 2 memiliki arti suara memotong menggunakan gunting. チョコチョコ *choki-choki* digunakan untuk menirukan suara dari cabai yang dipotong menggunakan gunting oleh Nishimiya yang dimasukan ke dalam mie instan cup.

- 3) Tahap kedua pembuatan mie instan cup khas Nishimiya yaitu menuangkan susu sekitar setengah kotak. Kemudian tuangkan air sampai batas. Setelah itu, Nishimiya memberikan catatan untuk menuangkan air yang mendidih karena ada susu.

西宮 : 牛乳の分お湯はグツグツのやつ。
Nishimiya : Gyuunyuu no bun obawa gutsu-gutsu no yatsu.
Nishimiya : Karena ada susu, perlu dituang air mendidih.

グツグツ *gutsu-gutsu* memiliki arti suara mendidih. グツグツ *gutsu-gutsu* diucapkan Nishimiya untuk menirukan suara air mendidih ketika dia sedang menuangkan air mendidih ke dalam cup mi instan.

- 4) Pak Ijichi sedang menjelaskan tentang kelas roh kutukan dengan asumsi bahwa senjata konvensional efektif melawan roh kutukan kepada Itadori secara sederhana.

伊地知 : まずは 4 級木製バットで余裕です。3 級拳銃があればまあ安心。2 級散弾銃でギリ。1 級戦車でも心細い。そして特級まあクラスター弾でのじゅうたん爆撃でトントンでしょうかね。

虎杖 : やっべえじゃん。

*Ijichi : Mazu wa 4 kyuu mokusei batto de yoyuudesu. 3 kyuu kenjuu ga areba maa ansin. 2 kyuu sandan juu de giri. 1 kyuu sensha demo kokorobosoi. Soshite tokkyuu maa kurasutaa dan de no juutan bakugeki de **tonton** deshoukane.*

Itadori : Yabeejan.

Ijichi : Pertama, kutukan kelas 4, pemukul kayu akan cukup. Kutukan kelas 3, kau mungkin aman dengan pistol. Kutukan kelas 2, sulit berhasil dengan senapan. Kutukan kelas 1, bahkan tak bisa aman dengan tank militer. Lalu ada kutukan kelas tinggi, yang mungkin membutuhkan pengeboman karpet cepat.

Itadori : Itu sangat berbahaya.

トン トン *tonton* memiliki arti suara pukulan yang secara terus menerus. Pada kalimat di atas, トン トン *tonton* merujuk pada pengeboman yang dilakukan secara terus menerus. トン トン *tonton* diucapkan Ijichi untuk menunjukkan suara bom yang dilemparkan secara terus menerus ketika akan membunuh kutukan kelas tinggi.

4.2 擬声語 *Giseigo*

擬声語 *giseigo* merupakan tiruan bunyi dari makhluk hidup. Berikut mimesis yang termasuk ke dalam 擬声語 *giseigo* dalam anime 呪術廻戦 *Jujutsu Kaisen*:

- 5) Saat Yoshino kembali ke rumahnya, Ia melihat gurunya yang bernama Pak Sotomura sedang menunggu dirinya di depan rumah. Pak Sotomura datang karena Yoshino membolos dan memberitahukan bahwa 3 teman dekatnya yaitu Sayama, Nishimura, dan Honda sudah meninggal. Pak Sotomura mengira bahwa Yoshino dan 3 temannya tersebut merupakan teman dekat, tetapi pada kenyataannya Sayama, Nishimura, dan Honda membully Yoshino. Selama Pak Sotomura berbicara, Yoshino menggumamkan kekesalannya.

外村 : 何をブツブツ言ってた？引きこもっておかしくなったか？なんて。
Sotomura : Nani wo butsubutsu ittenda? Hikikomotte okashikunattaka? Nante.
Sotomura : Apa yang kau gumamkan? Apa kau sudah gila karena tinggal di rumah?
Bercanda.

ブツブツ *butsubutsu* memiliki arti bergumam. Pada kalimat di atas, Sotomura mengucapkan ブツブツ *butsubutsu* untuk menirukan suara dari Yoshino yang sedang bergumam ketika Sotomura berbicara.

4.3 擬態語 *Gitaigo*

擬態語 *gitaigo* merupakan tiruan kata untuk menyatakan keadaan dari benda mati. Berikut mimesis yang termasuk ke dalam 擬態語 *gitaigo* dalam anime 呪術廻戦 *Jujutsu Kaisen*.

- 6) Itadori, Kugisaki, dan Gojo mengira bahwa seorang gadis sedang mendekati Fushiguro. Sehingga mereka menggoda Fushiguro di depan umum. Perempuan tersebut hanya menanyakan jalan menuju stasiun, tetapi Itadori memberitahukan

kepada Kugisaki dan Gojo bahwa Fushiguro sedang didekati oleh seorang gadis.

Hal itu membuat Fushiguro kesal karena sudah dipermalukan di depan umum.

- 五条 : 気安く触らないでもらえるかしらん、泥棒猫ちゃんたち！恵ちゃんは今からわたくしと一緒にバイオッリーンのお稽古なのよ。帰るわよ恵ちゃん。今日こそ「きらきら星」をマスターしてもらうわあん。
- 伏黒 : 大丈夫。気にせず行ってください。駅はここまっすぐです
- Gojo : *Ki yasuku sawaranai de moraerukashiran, doborou nekochan tachi! Megumi-chan ha korekara watakushi to isshoni baiorriin no okeikona-noyo. Kaeruwayo Megumi-chan. Kyou koso [kirakira hoshi] wo masutaa te morauwan.*
- Fushiguro : *Daijoubo. Ki ni sezu ittekudasai. eki wa koko massugudesu.*
- Gojo : Jangan sentuh dia dengan santai, dasar kucing licik! Megumi akan berlatih biola denganku nanti. Ayo pulang, Megumi. Hari ini, kau harus menguasai “*Twinkle Twinkle Little Star*.”
- Fushiguro : Tidak apa-apa. Jangan hiraukan mereka. Silakan. Stasiunnya tepat di depan.

きらきら *kirakira* memiliki arti berkilauan. Dalam percakapan di atas *きらきら kirakira* yang diucapkan oleh Gojo merujuk pada sebuah judul lagu dari “*Twinkle Twinkle Little Star*” .

- 7) Nanami dan Fushiguro sedang melawan kutukan di atap bioskop. Selama melawan kutukan, Nanami memberi tahu pelajaran tentang melawan kutukan kepada Itadori. Ketika Nanami selesai memberi tahu pelajaran, Nanami juga telah selesai melawan kutukan. Itadori yang melihat itu merasa takjub dengan keahlian Nanami menggunakan pedang yang dilapisi beberapa kain.

- 七海 : メリットはあります。“手の内をさらす”という“縛り”が術式効果を底上げするのです。こんなふうに、私からは以上です。
- 虎杖 : すんげ。そもそも刀身がグルグル巻きなのに、その上峰打ちでぶった斬った。
- Nanami : *Meritto wa arimasu. “Te no uchi wo sarasu” to iu “shibari” ga jutsushiki kouka wo soko ageru no desu. Konna fuu ni, watashi kara ijou desu.*
- Itadori : *Sunge. Somosomo toushin ga guruguru maki nanoni, sono ue kime uchi de butta kitta.*
- Nanami : Ada manfaatnya. Janji mengikat dari menunjukkan kartu seseorang bisa meningkatkan keefektifan teknik kutukan. Seperti ini. Itu saja dariku.
- Itadori : Luar biasa. Pedangnya dibungkus beberapa lapis, dan dia bahkan menebasnya dengan bagian belakang pedang.

グルグル *guruguru* memiliki arti berputar-putar. Pada percakapan data 7, Itadori mengucapkan *グルグル guruguru* untuk menunjukkan keadaan pedang Nanami yang

dilapisi beberapa kain dengan diputar-putar pada pedang. Meskipun dilapisi kain, pedang Nanami tetap tajam sehingga bisa digunakan untuk membunuh roh kutukan.

4.4 擬容語 *Giyougo*

擬容語 *giyougo* merupakan tiruan kata untuk menyatakan keadaan atau aktivitas dari makhluk hidup. Dalam anime 呪術廻戦 *Jujutsu Kaisen*, mimesis yang termasuk ke dalam 擬容語 *giyougo* sebagai berikut:

- 8) Pada episode 10, Nanami akan melawan roh kutukan yang bernama Mahito. Tetapi Mahito belum menampilkan dirinya. Sehingga Nanami menyuruhnya untuk segera keluar, karena Mahito hanya mengeluarkan koleksi manusia yang sudah diubah menjadi kutukan.

七海 : 出て来るならさっさとしてください。異形手遅れとはいえ人はあやめるのは気分が悪い。

真人 : いやあよかったよかった。五条悟が来ても困るけど、あんまり弱いと実験にならないからさ。

Nanami : *Dete kuru nara sassato shite kudasai. Igyou teokure to hai e Hito wa aya-meru no wa kibun ga warui.*

Mahito : *Iyaa yokatta yokatta. Gojo Satoru ga kitemo komarukedo, anmari yowai to jikken ni naranai karasa.*

Nanami : Jika kau akan keluar, lakukan sekarang. Mereka mungkin tampak berubah dan sudah terlambat diselamatkan, Tapi tidak menyenangkan membunuh manusia.

Mahito : Syukurlah. Aku akan dalam masalah jika Satoru Gojo di sini. Tapi jika yang datang terlalu lemah, aku tak bisa lakukan eksperimenku.

さっさと *sassato* memiliki arti secepatnya. Pada percakapan data 8, Nanami mengucapkan さっさと *sassato* untuk menyuruh Mahito agar segera keluar dari persembunyiannya, karena Nanami merasa tidak menyenangkan untuk terus membunuh manusia yang sudah berubah bentuk. Sedangkan Mahito tidak segera keluar untuk melawan Nanami, karena Mahito ingin mengetahui kekuatan Nanami.

- 9) Demi mereka selamat dari serangan roh kutukan, Itadori memakan jari Sukuna yang merupakan roh kutukan tingkat tinggi dan berbahaya. Setelah memakan jari Sukuna, tubuh Itadori diambil alih oleh Sukuna. Kemudian Sukuna membunuh kutukan yang sedang menyerang Itadori dan Fushiguro. Menurut hukum sihir atau *Jujutsu*, Itadori harus dibunuh karena sudah berubah menjadi roh kutukan. Pada

saat itu, Itadori kembali mengendalikan tubuhnya sendiri dan melihat keadaan Itadori dan Fushiguro yang babak belur setelah melawan kutukan.

虎杖：それより俺も伏黒も ボロボロ じゃん。

Itadori : Sore yori ore mo Fushiguro mo boro-boro jan.

Itadori : Daripada itu, kita berdua cukup babak belur.

ボロボロ *boro-boro* memiliki arti berantakan, compang-camping dan babak belur. Itadori mengucapkan ボロボロ *boro-boro* untuk mendeskripsikan dan memberitahukan keadaan Itadori dan Fushiguro yang sudah babak belur akibat melawan kutukan kepada Fushiguro ketika Fushiguro akan menyerang Itadori. Fushiguro menyerang Itadori karena Itadori sudah memakan salah satu jari Sukuna yang merupakan kutukan tingkat tinggi.

10) Satoru Gojo merupakan guru dari sekolah sihir, Gojo datang untuk melihat apakah Fushiguro telah mengambil salah satu jari Sukuna yang merupakan jimat kutukan tingkat tinggi, akan tetapi jari Sukuna tersebut telah dimakan oleh Itadori. Awalnya Gojo tidak percaya bahwa Itadori telah memakannya. Setelah Gojo melihat Itadori dari dekat, barulah Gojo percaya. Kutukan Sukuna dan Itadori telah menyatu. Untuk membuktikannya, Gojo meminta kepada Itadori agar Sukuna mengambil alih tubuh Itadori selama 10 detik. Kemudian, Sukuna dan Gojo bertarung selama 10 detik. Setelah 10 detik, Itadori mengambil alih kembali tubuhnya.

互助：七、八、九、そろそろかな。

宿儻：くそ、まだ乗っ取れない。

Gojo : Nana, hachi, kyuu, soro-soro kana.

Sukuna : Kuso, matada nottorenai.

Gojo : Tujuh, delapan, sembilan, hampir selesai.

Sukuna : Sial, aku tidak bisa merasukinya lagi.

そろそろ *soro-soro* memiliki arti perlahan atau sedang mendekati keadaan yang dimaksud seseorang. Gojo mengucapkan そろそろ *soro-soro* untuk menunjukan bahwa waktu yang Sukuna miliki untuk mengambil alih tubuh Itadori hampir selesai. Sehingga そろそろ *soro-soro* merujuk pada waktu yang Gojo berikan kepada Sukuna akan habis.

11) Pada episode 2, selagi menunggu abu kremasi kakek Itadori, Itadori dan Gojo berbicara tentang keputusan yang akan diambil oleh Itadori. Sebelumnya, Gojo memberikan 2 pilihan kepada Itadori untuk menjadi wadah Sukuna dengan

memakan 20 jari Sukuna kemudian mati atau dihukum mati saat ini. Sebelum memberikan jawabannya, Itadori bertanya kepada Gojo untuk meyakinkan dirinya.

虎杖 : こういうさ呪いの被害って結構あんの？

五条 : 今回は特殊なケースだけど、被害の規模だけで言ったらザラにあるかな。呪いに遭遇して普通に死ねたら御の字、グチャグチャにされても死体が見つかればまだマシってものだ。

Itadori : *Kouiusa noroi no higaitte kekkou anno?*

Gojo : *Konkai wa tokushuna keesu dakedo, higai no kibodakede ittara zara ni aru kana. Noroi ni souguu shite futsuu ni shinetara on no ji, gucha-gucha ni saretemo shitai ga mitsukareba mada mashitte monda.*

Itadori : Apakah biasa ada korban dari kutukan?

Gojo : Ini kasus yang sangat spesial. Tapi tak jarang melihat kutukan menyebabkan kerusakan. Beruntung bagi seseorang bisa mati normal setelah menghadapi kutukan. Beruntung juga menemukan mayat yang sudah terkoyak

グチャグチャ *gucha-gucha* memiliki arti cara sesuatu dihancurkan atau dicampur; sesuatu yang kehilangan bentuknya. グチャグチャ *gucha-gucha* diucapkan Gojo untuk mendeskripsikan keadaan mayat yang sudah terkoyak atau sudah kehilangan bentuk aslinya ketika berhadapan dengan roh kutukan.

12) Itadori, Fushiguro, dan Kugisaki akan membasmi roh kutukan yang masih berbentuk rahim kutukan. Jika rahim kutukan berhasil bermutasi, akan berubah menjadi roh kutukan kelas tinggi. Fushiguro menjelaskan biasanya untuk mengalahkan roh kutukan kelas tinggi, ditugaskan penyihir Jujutsu yang setangguh dengan roh kutukan kelas tinggi. Dalam kasus ini, orang seperti Gojo yang mengalahkannya. Tetapi, Gojo sedang dalam perjalanan bisnis. Sehingga mereka ber-tiga yang ditugaskan untuk mengalahkan roh kutukan tersebut.

虎杖 : でその五条先生は？

伏黒 : 出張中。

虎杖 : あ？

伏黒 : そもそも高専でプラプラしてていい人材じゃないんだよ。

Itadori : *De sono Gojo sensei wa?*

Fushiguro : *Succhouchu.*

Itadori : *A?*

Fushiguro : *Somosomo kousen de pura-pura shite te ii jinzai janaindayo.*

Itadori : Jadi, dimana pak Gojo?

Fushiguro : Perjalanan bisnis.

Itadori : Apa?

Fushiguro : Tapi, orang sehebat dia seharusnya tidak membuang waktu di SMA.

プラプラ *pura-pura* memiliki arti berjalan tanpa tujuan. Pada percakapan data 12, Fushiguro mengucapkan プラプラ *pura-pura* untuk menunjukkan bahwa Gojo membuang waktunya di SMA. Tokoh Gojo yang seharusnya memanfaatkan waktunya untuk membasmi kutukan, tetapi Gojo memilih untuk membuang waktunya dengan mengajar siswa-siswa di SMA. Sehingga, Fushiguro sangat menyayangkan hal tersebut, karena Gojo mampu untuk membasmi kutukan tingkat tinggi seorang diri.

- 13) Ketika Pak Ijichi sedang menelepon sambil membungkuk, Kugisaki, Itadori, dan Fushiguro melihatnya. Sehingga mereka membahas gerakan tubuh yang mereka lakukan ketika sedang berbicara di telepon. Kugisaki melihat Itadori suka berjalan-jalan tanpa arah ketika sedang menelepon.

釘崎 : 板取はよくウロウロしてるわよ電話してる時。

Kugisaki : Itadori wa yoku uro-uro shiteruwayo denwa shiteru toki.

Kugisaki : Itadori suka berjalan-jalan saat menelepon.

ウロウロ *uro-uro* memiliki arti berkeliaran, berjalan tanpa arah. ウロウロ *uro-uro* diucapkan oleh Kugisaki untuk menjelaskan ketika Itadori sedang menelepon, Ia berjalan-jalan tanpa arah. Itadori hanya mondar-mandir saja ketika menelepon.

- 14) Itadori dibunuh oleh Sukuna. Jenazah Itadori sedang diteliti oleh dokter. Pada saat Fushiguro dan Kugisaki sedang berduka, kakak kelas mereka yaitu Panda, Maki, dan Inumaki datang untuk meminta mereka hadir dalam acara kerja sama pertukaran sekolah Kyoto. Penyihir Jujutsu selalu kekurangan orang untuk mengalahkan roh kutukan, oleh sebab itu Kugisaki bertanya apakah mereka mempunyai waktu untuk mengikuti acara tersebut, melihat penyihir Jujutsu selalu kekurangan orang.

パンダ : 冬の終わりから春までの人間の陰気が初夏にどかと呪いとなって現れる繁忙期ってやつだ。

真希 : 年中忙しいって時もあるが**ぼちぼち**落ち着いてくると思うぜ。

Panda : Fuyu no owari kara haru made no ningen no inki ga shoka ni dokatto noroi to natte arawareru hanbouki tte yatsuda.

Maki : Nenjuu isogashii tte toki mo aruga bochibochi ochitsuite kuru to omouze.

Panda : Kesedihan manusia terkumpul akhir musim dingin hingga awal musim semi, kemudian meletus di awal musim panas, yang kemudian menjadi kutukan. Saat itulah kita paling sibuk.

Maki : Kita kebanyakan sibuk sepanjang tahun, tapi semuanya akan segera mereda.

ぼちぼち *bochibochi* memiliki arti mendekati situasi yang diharapkan. Tokoh Maki ingin kesibukan yang melawan roh kutukan pada akhir tahun berkurang, sehingga Maki mengucapkan *ぼちぼち bochibochi* untuk mendeskripsikan kesibukan yang dialami ketika akhir tahun akan segera berkurang (mereda).

15) Roh kutukan yang bernama Jougo sedang berbicara dengan Getou di sebuah restoran. Mereka berbicara mengenai cara menyingkirkan Gojo.

漏瑚：五条悟、やはり我々が東になっても殺せんか？

夏油：ヒラヒラ逃げられるか、最悪君たち全員祓われる。殺すより封印することに心血を注ぐことをお勧めするよ。

Jougo : Gojo Satoru, yahari wareware ga taba ni natte mo korosenka?

Getou : Hirahira nigerareruka, saikaku kimitachi zenin harawareru. Korosu yori fuuin suru koto ni shinketsu wo sosogu koto wo osusumesuruyo.

Jougo : Satoru Gojo, apa mustahil bagi kita untuk mengalahkannya bersama?

Getou : Dia akan melarikan diri dengan mudah atau yang terburuk, mengusir kalian semua. Alih-alih membunuhnya, kusarankan cari cara menyegelnya.

ヒラヒラ *hirahira* memiliki arti benda tipis dan ringan yang bergetar. Pada percakapan data 15, ヒラヒラ *hirahira* merujuk pada seseorang yang dapat melarikan diri dengan mudah. ヒラヒラ *hirahira* termasuk ke dalam 擬態語 *gitaigo* karena memiliki arti menunjukkan benda yang bergetar atau bergerak berulang kali, tetapi pada konteks percakapan data 15, ヒラヒラ *hirahira* termasuk ke dalam 擬容語 *giyogo* karena menunjukkan keadaan seseorang yang dapat melarikan diri dengan mudah. ヒラヒラ *hirahira* diucapkan Getou untuk menunjukkan bahwa Gojo dapat melarikan diri dengan mudah tanpa mengalami kesulitan ketika Jougo akan membunuhnya.

16) Maki dan Fushiguro sedang berlatih untuk mempersiapkan diri ketika akan melawan siswa dari SMA Jujutsu lain di acara kerja sama pertukaran sekolah Kyoto. Tetapi Fushiguro tiba-tiba merasa kesal dan membuat latihan mereka terhenti. Sehingga Maki mengingatkan Fushiguro untuk tidak membuang waktu karena acaranya sebentar lagi.

真希：交流会までひと月半ボサボサしてんなよ。次お前も長いの試してみろ。

伏黒：意外としっくりきますね。

Maki : Kouryuukai made hitotsukihan bosabosa shitennayo. Tsugi omaemo nagai no tameshite miro.

Fushiguro : Igai to shikkuri kimasune.

Maki : Acaranya tinggal satu setengah bulan lagi. Jangan membuang waktu. Mari kita lanjutkan. Cobalah yang sepanjang ini.

Fushiguro : Ini terasa nyaman dipegang.

ボサボサ *bosabosa* memiliki arti membuang-buang waktu. Pada percakapan data 16, Maki mengucapkan ボサボサ *bosabosa* untuk menunjukkan bahwa Fushiguro membuang-buang waktu ketika Ia tidak melanjutkan latihan. Karena waktu yang tersisa untuk berlatih hanya 1 bulan, sehingga Maki menegur Fushiguro untuk tidak membuang waktunya hanya dengan tidak berlatih.

4.5 擬情語 *Gijougo*

擬情語 *gijougo* merupakan tiruan kata yang menunjukkan perasaan psikologis makhluk hidup. Berikut 擬情語 *gijougo* yang terdapat dalam anime 呪術廻戦 *Jujutsu Kaisen*:

- 17) Ketika Itadori sedang mengisi surat kematian kakeknya, suster rumah sakit bertanya kepada Itadori apakah dia baik-baik saja dan Itadori menjawab bahwa ia baru pertama kali kehilangan seseorang. Kakeknya akan marah jika Itadori terus menerus murung karena kehilangan seseorang.

虎杖 : でもいつもでも メソメソ してつとじいちゃんにキレられし。

Itadori : Demo itsumodemo meso-meso shitetsuto jiichan ni kirerareshi.

Itadori : Tapi kakekku akan marah jika aku terus murung.

メソメソ *meso-meso* memiliki arti menangis. Dalam percakapan data 17 メソメソ *meso-meso* diucapkan Itadori untuk mendeskripsikan perasaannya yang terus menerus murung atau sedih ketika Itadori kehilangan kakeknya.

- 18) Itadori, Fushiguro, dan Gojo sedang bertemu Nobara Kugisaki di Harajuku untuk pertama kalinya. Itadori, Fushiguro, dan Kugisaki akan menjadi teman sekelas di sekolah sihir atau *jujutsu*. Karena baru pertama kali bertemu, Kugisaki, Itadori dan Fushiguro memperkenalkan diri mereka masing-masing. Setelah perkenalan diri, Kugisaki menilai wajah Itadori dan Fushiguro.

釘崎 : はーあ私ってつくづく環境に恵まれないのね。

虎杖 : 人の顔見てため息ついてる。

Kugisaki : Haa watashitte tsukudzuku kankyou ni megumarenainone.

Itadori : Hito no kao mite tame iki tsuiteru.

Kugisaki : Saya sama sekali tidak diberkati di lingkungan yang baik.

Itadori : dia menghela napas setelah melihat wajah kita.

つくづく *tsukudzuku* memiliki arti hati-hati, sangat, secara mendalam. Pada percakapan data 18, つくづく *tsukudzuku* menekankan bahwa Kugisaki merasa tidak diberkati di lingkungan yang baik karena wajah Fushiguro dan Itadori yang dinilai aneh oleh Kugisaki. Mimesis つくづく *tsukudzuku* digunakan untuk menekankan perasaan yang dirasakan.

19) Panda sedang melawan Mechamaru di acara kerja sama sekolah sihir Kyoto.

Tetapi serangan Mechamaru akan mengarah kepada Kugisaki. Sehingga Panda menahan serangan Mechamaru. Panda merupakan mayat kutukan yang dibuat oleh Yaga Masamichi. Tidak seperti mayat kutukan lainnya, Panda memiliki emosi dan dapat bertumbuh besar layaknya makhluk hidup. Panda juga memiliki 3 jiwa yang mempresentasikan dirinya sendiri, gorila, dan kakak perempuannya. 3 jiwa yang dimiliki Panda dibutuhkan agar Panda mampu memperoleh kesadarannya sendiri.

パンダ：呪躯の心臓となる核は本来一つだが俺の中には三つの核があり。メインの核を入れ替えることでボディーをコンバートできる。バランス重視“パンダ核”、短期決戦パワー重視お兄ちゃん“ゴリラ核”、そしててれ屋なお姉ちゃん。お姉ちゃんの核は初撃で。パンダ核はさっきのでへろへろだ。ゴリラモードで勝てなきゃあとながない。

*Panda : Noroi mukuro no shinzo to naru kaku wa honrai hitotsu daga ore no naka niwa mitsu no kaku ga ari. Mein no kaku wo ire kaeru koto de bodi wo konbaato de aru. Baransu juushi “panda kaku”, tanki kessen pawaa juushi oni-ichan “gorira kaku”, shoshite tereya naru oneechan. Oneechan no kaku wa hatsugeki de. Panda kaku wa sakki node **herohero** da. Gorira moodo de katenakya ato ga nai.*

Panda : Biasanya, hanya ada satu inti untuk Mayat Kutukan. Tapi ada 3 inti di dalam tubuhku. Aku bisa mengubah tubuhku dengan mengganti inti utamanya. Inti pandaku menekankan keseimbangan. Saudaraku, inti gorilla yang menekankan kekuatan dan pandai bertarung cepat. Dan saudariku yang pemalu. Inti saudariku terkena serangan pertama, dan inti pandaku **kelelahan** akibat serangan tadi. Tak ada pilihan selain memakai mode gorila untuk menang.

へろへろ *herohero* memiliki arti kelelahan. *へろへろ herohero* pada percakapan data 19 merujuk kepada Panda yang sedang kelelahan akibat serangan yang diterimanya. Sehingga Panda memakai inti gorila agar menang dari pertandingan di acara kerja sama pertukaran sekolah sihir Kyoto.

20) Ketika Pak Ijichi sedang menelepon sambil membungkuk, Kugisaki, Itadori, dan Fushiguro melihatnya. Sehingga mereka membahas gerakan tubuh yang mereka

lakukan ketika sedang berbicara di telepon. Itadori melihat Fushiguro yang gelisah ketika sedang berbicara di telepon.

虎杖 : 伏黒は電話の時よくイライラしてるよな。

伏黒 : それは電話じゃなくて五条先生のせいだ。

Itadori : *Fushiguro wa denwa no toki yoku ira-ira shiteruyona.*

Fushiguro : *sore wa denwa janakute Gojo sensei no seida.*

Itadori : Fushiguro juga gelisah saat di telepon.

Fushiguro : Itu bukan karena teleponnya, tapi karena itu Pak Gojo.

イライラ *ira-ira* memiliki arti gelisah. イライラ *ira-ira* diucapkan Itadori untuk mendeskripsikan Fushiguro yang terlihat gelisah ketika sedang menerima telepon. Tetapi Fushiguro menyangkalnya, Ia mengatakan bukan karena teleponnya Ia merasa gelisah, melainkan karena Gojo menelepon Fushiguro.

5. Simpulan

Penggunaan mimesis bahasa Jepang dalam anime 呪術廻戦 *Jujutsu Kaisen* digunakan untuk mendeskripsikan maksud dari perbuatan atau tujuan tokoh dalam anime tersebut. Jenis-jenis mimesis bahasa Jepang dalam anime 呪術廻戦 *Jujutsu Kaisen* yaitu :

1. 擬音語 *giongo* merupakan tiruan bunyi yang menirukan suara dari benda mati. Dalam anime 呪術廻戦 *Jujutsu Kaisen* ditemukan 4 mimesis 擬音語 *giongo*. 擬声語 *giseigo* merupakan tiruan bunyi yang menirukan suara dari makhluk hidup. Mimesis 擬声語 *giseigo* yang digunakan dalam anime 呪術廻戦 *Jujutsu Kaisen* terdapat 5 mimesis. 擬態語 *gitaigo* merupakan tiruan bunyi yang menggambarkan keadaan dari benda mati. Jenis mimesis ini paling sedikit ditemukan dalam anime 呪術廻戦 *Jujutsu Kaisen*, hanya ditemukan 2 data saja. Dalam anime tersebut, tokoh-tokohnya sangat jarang mendeskripsikan keadaan benda mati melalui mimesis. Ketika akan mendeskripsikan keadaan benda mati, mereka akan mendeskripsikannya secara langsung tidak melalui mimesis.
2. 擬容語 *giyougo* merupakan tiruan bunyi yang menggambarkan keadaan atau aktivitas dari makhluk hidup. Jenis mimesis ini yang paling banyak ditemukan dalam anime 呪術廻戦 *Jujutsu Kaisen* yaitu terdapat 24 data. Dalam anime tersebut, tokoh-tokohnya lebih menggunakan mimesis 擬容語 *giyougo* untuk mendeskripsikan keadaan dirinya ataupun tokoh lainnya. 擬情語 *gijougo* merupakan tiruan

bunyi yang menggambarkan perasaan psikologis makhluk hidup. Dalam anime 呪術廻戦 *Jujutsu Kaisen*, mimesis 擬情語 *gijougo* ditemukan 12 data yang digunakan untuk mendeskripsikan perasaan tokoh lain. Makna yang terbentuk dalam mimesis bahasa Jepang dalam anime 呪術廻戦 *Jujutsu Kaisen* yaitu: secepatnya, menggulung kain, hampir selesai, gelisah, murung, akan segera mereda, kelelahan, babak belur, menegaskan perasaan yang sedang dirasakan, membuang-buang waktu, berjalan tanpa tujuan.

6. Daftar Pustaka

- Ali, M. (2020). Japanese Translation of Indonesian Comic's Onomatopoeia. *Proceeding of International Conference on Business, Economics, Social Sciences, and Humanities, 1*, 657–561. <https://doi.org/10.34010/icobest.v1i.215>
- Annnastasya Prima Nadia Salsabila. (2024). Differences in Onomatopoeia Used by Japanese Men and Women in Social Media Twitter. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha, 10*(2), 91–100. <https://doi.org/10.23887/jpbj.v10i2.70054>
- Aulia, D., & Saifudin, A. (2022). Type, Meaning, and Usage Onomatopoeia in Japanese Comic "Grand Blue." *Proceedings of International ...*, 1(01), 418–426. <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/struktural/article/view/7738%0Ahttp://publikasi.dinus.ac.id/index.php/struktural/article/viewFile/7738/3476>
- Chang, A. C. (1990). *A Thesaurus of Japanese Mimesis and Onomatopoeia: Usage by Categories*. The Japan Foundation Japanese Language Institute.
- Hamano, S. (2014). *Nihongo no onomatome : onshouchou to kouzou [The Sound-Symbolic System of Japanese]*. Kuroshio Shuppan.
- Hanada, M. (2016). Using Japanese Onomatopoeias to Explore Perceptual Dimensions in Visual Material Perception. *Perception, 45*(5), 568–587. <https://doi.org/10.1177/0301006616629028>
- Huberman, A. M., Saldana, J; Miles, M. B. (2019). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.
- Junaid, Syahrini; Muzzamil, Ahmad; Mujizat, Aan; Andini, C. (2023). Onomatopoeia Variation Among Cultures: An Exploration in Selected Children's Story Books. *ELS Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*. <https://doi.org/https://doi.org/10.34050/elsjish.v6i4.31437>
- Li, X. (2021). Learning Japanese Onomatopoeia through a Narrative-Evaluation E-Learning System. *Theory and Practice of Second Language Acquisition, 7*(2), 155–

175. <https://doi.org/10.31261/TAPSLA.8514>
- Mahsun. (2005). *Metode Penelitian Bahasa*. PT Raja Grafindo Persada.
- MAPPA. (2020). *Jujutsu Kaisen*. Motion Picture.
- Muldani, A. M., & Ali, M. (2022). Giongo Dalam Manga Gekkan Shojo Nozaki-Kun Karya Izumi Tsubaki. *MAHADAYA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 2(1), 83–90. <https://doi.org/10.34010/mhd.v2i1.7067>
- Purwani, I. A. W., Suartini, N. N., & Adnyani, K. E. K. (2020). Analisis Onomatope Pada Dongeng Bahasa Jepang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 6(2), 194. <https://doi.org/10.23887/jpbj.v6i2.26695>
- Qanita, A., Kusriani, D., & Sutedi, D. (2020). Meaning and Usage Analysis of Japanese Onomatopoeia in Japanese Light Novel. *Proceedings of the 4th International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2020)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201215.003>
- Ramadhanti, R. A. (2022). Onomatope Dan Mimesis Dalam Komik Tokyo Revengers Volume 9 Karya Ken Wakui. *Jurnal Hikari*, 06(01), 212–227.
- Saputra, I., Nasution, Y. A., & Aibonotika, A. (2022). Onomatope Benturan Pada Shounen Manga Jepang Dalam Komik Kimetsu No Yaiba Vol 1-3. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 8(2), 153–162. <https://doi.org/10.23887/jpbj.v8i2.43601>
- Takona, J. P. (2024). Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches / sixth Research edition. *Quality & Quantity*, 58(1), 1011–1013. <https://doi.org/10.1007/s11135-023-01798-2>
- Yusri, R. M. (2020). *Linguistik Mikro (Kajian Internal Bahasa dan Penerapannya)*. Deepublish.