



## ***Kuchiguse* in the Nintendo Switch Console Game Study of Onomatopoeic in “*Atsumare: Doubutsu no Mori*”**

Firdhani Resha, Dian Bayu Firmansyah\*, Eko Kurniawan

*Jurusan Bahasa & Sastra Asia Timur, Program Studi Sastra Jepang, Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto Indonesia*

[\\*dbayuf@unsoed.ac.id](mailto:*dbayuf@unsoed.ac.id)

### ABSTRACT

This research aims to describe and classify Japanese onomatopoeia, which appear in the form of *kuchiguse* from animal characters in the *Atsumare: Doubutsu no Mori* console game. The method used is a qualitative descriptive research method with data collection techniques is the observation note technique. Based on the results of this research, it can be concluded that the onomatopoeic *kuchiguse* that appears the most is based on characters onomatopoeic found 62 *kuchiguse* originating from onomatopoeia followed by *giyougo*, *gijougo*, *giseigo*, *giongo*, and *gitaigo*. Each animal pronounces onomatopoeia like *Sacchi* pronouncing *giseigo* onomatopoeia, *Meruborun* pronouncing *giongo* onomatopoeia, and *Andesu* pronouncing *gitaigo* onomatopoeia. The spoken *kuchiguse* can be derived from onomatopoeia and the spoken onomatopoeia by the animal characters has no meaning to the sentence previously spoken. The use of onomatopoeia of *kuchiguse* as vocabulary in *Atsumare: Doubutsu no Mori* is another variation of idiolect.

### KEYWORDS

*Kuchiguse*; Onomatopoeia; *Doubutsu no Mori*

### ARTICLE INFO

*First received: 17 February 2021*

*Final proof accepted: 28 May 2021*

*Available online: 30 June 2021*

## PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk sosial menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dengan rekannya maupun dengan lingkungan masyarakat. Menurut Keraf (1984) bahasa adalah alat komunikasi antar masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Seiring dengan perkembangan bahasa, banyak pula kata yang muncul dari peniruan bunyi dari suatu objek. Objek-objek yang dimaksud disini berupa bunyi binatang, bunyi alam seperti suara rintikan hujan,

dsb, yang umumnya dikenal dengan istilah onomatope dalam linguistik.

Ullmann (1964) menjelaskan bahwa onomatope berasal dari Bahasa Yunani yaitu *onoma* dan *poieō*. Konsep ini berupa sintesis dari kata Yunani *onoma* (=nama) dan *poieō* (= “saya buat” atau “saya lakukan”) sehingga artinya adalah “pembuatan nama” atau “menamai sebagaimana bunyinya”. Menurut Pratama (2019), sebagian besar onomatope dalam bahasa Jepang termasuk ke dalam *fukushi* atau adverbial. *Fukushi* adalah kata-kata yang menerangkan kata

kerja, kata sifat, dan adverbial lainnya, tidak dapat berubah, dan berfungsi menyatakan keadaan atau derajat suatu aktifitas, suasana, atau perasaan pembicara. Dengan kata lain onomatope adalah kata yang dihasilkan dari tiruan bunyi objeknya secara langsung.

Penelitian ini meneliti tentang onomatope dalam *game* konsol *Atsumare: Doubutsu no Mori*. Dalam permainan ini terdapat variasi onomatope yang terdapat sebagai *kuchiguse* yang dituturkan oleh tokoh binatang. Apabila penutur asli bahasa Jepang memainkan *video game* ini, maka sebagian besar mereka akan mengerti arti onomatope yang dituturkan masing-masing karakter. Akan tetapi apabila bukan penutur asli bahasa Jepang, maka diperlukan pemahaman untuk mengetahui arti dari onomatope yang disampaikan.

*Game* Konsol *Nintendo Switch: Atsumare: Doubutsu no Mori* terjual 22.4 juta unit diseluruh dunia, 5 juta unit terjual di Jepang dalam tiga bulan semenjak perilisan pada bulan Maret 2020 (<https://www.statista.com/>). Hal ini menempatkan *video game* ini menempati urutan ke dua dalam *best-selling Nintendo Switch game*. Dengan banyaknya pengguna atau pemain yang memainkan permainan ini maka penulis menganalisis onomatope yang ada pada *kuchiguse* dalam *Nintendo Switch: Atsumare: Doubutsu no Mori*. Layaknya masyarakat pada umumnya, *game* konsol *Nintendo Switch: Atsumare: Doubutsu no Mori* pun, memiliki aspek bahasa dan kemasyarakatan di dalamnya. Dalam permainan ini kita sebagai tokoh utama yang berperan untuk membangun atau menghidupkan pulau terpencil. Di dalam pulau tersebut diharuskan untuk membangun sebuah masyarakat/komunitas yang mana didalam komunitas tersebut kita diharuskan untuk berkomunikasi agar dapat mencapai suatu tujuan (*goal*) dalam permainan ini. Dalam komunikasi tersebut didalamnya terdapat variasi bahasa dari masing-masing penghuni pulau.

Berikut adalah contoh penggalan dialog yang terdapat onomatope bahasa Jepang dalam permainan *Nintendo Switch: Atsumare: Doubutsu no Mori*.

Kyarameru : わたしに何かご用事ですか？ワン  
*Watashi ni nanika go youji desuka? Wan*  
Kiranya ada perlu apakah dengan saya?  
Wan

Pada penggalan dialog diatas, terdapat onomatope yang terkandung didalamnya. Onomatope tersebut yaitu “wan”. “wan”

merupakan *kuchiguse* dari karakter tersebut yang mana karakter tersebut di dalam permainan merupakan seekor anjing, maka jika diartikan, “wan” itu merupakan bentuk singkatan dari onomatope “wanwan”. “Wanwan” merupakan onomatope yang digunakan untuk menyebut anjing, termasuk pada jenis *giseigo* yaitu kata-kata yang menunjukkan suara makhluk hidup.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis bertujuan untuk mengidentifikasi variasi dan arti dari onomatope dalam *kuchiguse* yang dituturkan tokoh binatang pada *Nintendo Switch: Atsumare: Doubutsu no Mori*.

Penelitian mengenai *kuchiguse* berupa analisis semantis dalam onomatope bahasa Jepang belum banyak ditemukan penelitiannya, sebagian besar hanya menganalisis lingkup makna onomatope dalam kalimat itu sendiri. Penelitian dalam ruang lingkup onomatope tersebut bisa digunakan sebagai tinjauan pustaka dalam penelitian ini. Penelitian yang dilakukan oleh Supangat (2015) bertujuan untuk mengetahui analisis kontrastif pada bahasa Jepang dan bahasa Jawa, yang merupakan penelitian jenis deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini yaitu bahwa onomatope dalam bahasa Jepang dan bahasa Jawa memiliki klasifikasi yang sama untuk onomatope yang maknanya menerangkan tiruan bunyi benda, fenomena alam, pergerakan benda, dan kesehatan manusia. Terdapat juga perbedaan antara onomatope dalam bahasa Jepang dan bahasa Jawa, diantaranya yaitu onomatope bahasa Jepang tidak memiliki klasifikasi yang digunakan untuk penamaan hewan berdasarkan bunyi yang ditimbulkan, seperti yang dimiliki onomatope bahasa Jawa. Pada bahasa Jepang, antara onomatope yang digunakan untuk menunjukkan keadaan benda mati dan keadaan makhluk hidup memiliki klasifikasi terpisah, sedangkan dalam bahasa Jawa bergabung menjadi satu klasifikasi.

Selanjutnya penelitian oleh Pratama (2019) bertujuan untuk menganalisis bentuk dan makna onomatope pada video lagu anak-anak bahasa Jepang dengan analisis dilakukan berdasarkan teori semantik, onomatope Jepang, bentuk onomatope Jepang dan klasifikasi makna onomatope Jepang. Metode penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan dan teknik catat. Pada data terdapat beberapa bentuk onomatope yaitu kata dasar, pemajemukan morfem (*hanpukukei*), pemadatan suara (*sukuon*), penasalan suara (*haneruon*) dan pemanjangan suara (*chou'on*). Juga terdapat 6 macam klasifikasi berdasarkan gambaran makna antara lain tiruan

bunyi benda, suara binatang, suara manusia, pergerakan benda, aktivitas atau pergerakan manusia, dan keadaan hati perasaan manusia.

Penelitian oleh Purwani, Suartini, dan Adnyani (2020) mendeskripsikan jenis onomatope yang terdapat dalam dongeng bahasa Jepang, dengan subjek penelitian adalah 3 dongeng bahasa Jepang karya Hirata Shogo, yaitu *Omusubi Kororin*, *Tsuru no On'gaeshi*, dan *Issunboushi*. Penelitian ini merupakan penelitian jenis deskriptif kualitatif dengan pengolahan data menggunakan kartu data. Hasil dari penelitian ini adalah ditemukan 35 data onomatope, tetapi tidak ditemukan *gijougo* dalam subjek data.

Oktarina (2019) meneliti tentang salah satu bagian dari onomatope bahasa Jepang, yaitu *giongo*, yang terdiri dari *giseigo*, kata yang menunjukkan suara makhluk hidup, dan *giongo* kata yang menunjukkan benda mati, yang terdapat dalam 15 chapter webtoon *Ikemen Sugite*. Penelitian ini menggunakan kajian pragmatik, khususnya konteks penggunaan kata, dan berdasarkan analisis yang telah dilakukan terdapat 10 kata *giseigo*, dan 10 kata *giongo*.

Qory'ah, Savira, dan Inderasari (2019) mendeskripsikan fenomena variasi bahasa *indoglish* dan idiolek pada *public figure Girl Squad* di media sosial Instagram. Penelitian ini merupakan penelitian jenis kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian ini berupa caption atau ungkapan tulis di unggahan Instagram anggota *Girls Squad* dengan sumber data diperoleh dari media sosial Instagram milik publik figur anggota *Girls Squad*. Pada penelitian ini disimpulkan bahwa adanya fenomena *indoglish* yang terjadi pada ungkapan tulisan di Instagram publik figur *Girls Squad*.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dijadikan tinjauan pustaka dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa banyak penelitian yang meneliti tentang onomatope, akan tetapi belum ada yang mengkaji tentang onomatope yang muncul dalam *kuchiguse* dalam *game* konsol. Salah satu alasan menggunakan *game* dalam penelitian ini adalah mengingat tidak sedikitnya pembelajar Bahasa Jepang yang menjadikan media belajar untuk pengetahuan kosakata Bahasa Jepang melalui media *game*. Sehingga dirasakan penting untuk mengkaji lebih dalam mengenai penggunaan onomatope dalam sebuah *game* konsol, untuk membantu pemahaman pembelajar bahasa Jepang pada umumnya mengenai onomatope bahasa Jepang. Sehingga penelitian ini

mengangkat fokus objek penelitian yaitu *kuchiguse* dalam *game* konsol *Nintendo switch* dengan kajian semantis onomatope pada permainan *Atsumare: Doubutsu no Mori*.

## LANDASAN TEORI

### Semantik

Semantik merupakan salah satu cabang linguistik yang mengkaji tentang makna. Dalam berkomunikasi, semantik mempunyai peranan penting karena tujuan dari komunikasi tidak lain adalah untuk menyampaikan makna. Chaer (2009) mendefinisikan semantik sebagai istilah yang digunakan untuk bidang linguistik yang mempelajari hubungan antara tanda-tanda linguistik dengan hal-hal yang ditandainya, yang disebut makna atau arti.

Muliastuti dan Chaer (2007) menyebutkan bahwa kata semantik dalam bahasa Indonesia (*semantics*) diturunkan dari kata bahasa Yunani Kuno *sema* (bentuk: nominal) yang berarti "tanda" atau "lambang". Bentuk verbalnya adalah *semaino* yang berarti "menandai" atau "melambangkan", yang dimaksud dengan tanda atau lambang di sini sebagai padanan kata "sema" itu adalah tanda linguistik (*signe linguistique*). Sudah disebutkan bahwa tanda linguistik itu terdiri dari komponen penanda (*signifie*) yang berwujud bunyi, dan komponen petanda (*signifie*) yang berwujud konsep atau makna.

Kushartanti (2005) menyebutkan bahwa makna tanda bahasa adalah kaitan antara konsep dan tanda bahasa yang melambangkannya. Semantik dalam bahasa Jepang dikenal dengan istilah *imiron*. Izuru (1998, hal. 166) menjelaskan pengertian *imiron* sebagai "Bagian dari ilmu bahasa yang secara historis dan psikologis meneliti makna kata, makna morfem, dan perubahan makna.". Berdasarkan definisi ini, dapat disimpulkan bahwa semantik merupakan cabang linguistik yang mempelajari tentang makna.

### *Kuchiguse*

Kerap kali dijumpai dalam film, *anime*, maupun drama setiap tokoh memiliki gaya bahasa tersendiri yang berfungsi untuk menonjolkan salah satu karakter/tokoh agar karakter/tokoh tersebut

mudah diingat oleh penonton yang menikmatinya sehingga meninggalkan kesan yang tidak dapat dilupakan. Dalam penggunaan kosakata/gaya bahasa inilah penonton yang menikmatinya pun dituntut atau setidaknya diharapkan untuk mengerti apa yang dimaksudkan oleh penutur dalam karya sastra baik film, *anime*, maupun drama.

Keraf (2006) menjelaskan bahwa setiap orang dituntut untuk menguasai banyak gagasan dan luas kosakata agar apa yang diungkapkan dalam kegiatan komunikasi bisa efektif dan dapat dipahami atau diterima oleh orang lain. Selain itu juga Keraf (2006) mengungkapkan bahwa gaya bahasa adalah cara mengungkapkan pikiran melalui bahasa secara khas yang memperlihatkan jiwa dan kepribadian penulis (pemakai bahasa). Sebuah gaya bahasa yang baik harus mengandung tiga unsur berikut: kejujuran, sopan santun, dan menarik.

Setiap orang memiliki kosakata favorit yang diucapkan dalam komunikasi sehari-hari, atau dengan kata lain mempunyai kebiasaan dalam berkomunikasi. Bagi sebagian orang mungkin mempunyai kosakata favorit atau sering mengucapkan kata “maaf”, hal ini didasarkan karena orang tersebut menghormati orang lain dan juga ramah terhadap orang lain. Menurut Zhou (2015), kosakata favorit ialah salah satu bagian dari kosakata berfrekuensi tinggi. Perhitungan kosakata berfrekuensi tinggi tidak hanya digunakan untuk mengetahui status psikologis seseorang, tetapi juga digunakan untuk pemrosesan bahasa alami, dan studi bahasa.

*Kuchiguse* atau kosakata favorit adalah kosakata yang sering atau banyak diucapkan oleh penutur dalam komunikasi sehari-harinya. “*Kuchiguse*” dapat membantu seseorang untuk mengetahui kepribadian/psikologis orang lain. Sebagai contoh, ketika dua orang sedang berbicara, jika salah satunya selalu mengatakan “たしかに” (*tashikani*), dapat berarti bahwa orang tersebut sangat mengerti apa yang dibicarakan oleh lawan bicaranya tetapi sebenarnya dia tidak tertarik dengan topik yang mereka bicarakan dan ingin segera mengakhiri topik tersebut.

## Onomatope

Bahasa Jepang merupakan bahasa yang kaya akan onomatope dan masyarakat Jepang sering menggunakan onomatope dalam kehidupan

sehari-hari sebagai kata-kata yang mengakrabkan (Hinata, 1991). Onomatope terdapat dalam semua bahasa, terutama bahasa Jepang yang sangat sering menggunakan onomatope dalam percakapan sehari-hari (Yamamoto, 1993). Onomatope juga digunakan untuk memperkenalkan nama benda kepada anak-anak (Tanaka, 1990). Misalnya menyebut burung kecil dengan *chunchun*, anjing disebut *wanwan*, halilintar disebut *gorogoro*, dsb. Selain itu, onomatope juga terdapat dalam novel, buku bacaan anak, majalah, iklan, dan koran, karena sifat onomatope yang singkat dan kuat serta mengesankan sesuatu tampak lebih hidup (Chang, 1990).

Yang disebut dengan onomatope dalam bahasa Jepang merupakan penggabungan dari *giongo* (*giseigo*) dan *gitaigo* (Sudjianto & Dahidi, 2004). *Giongo* atau yang sering disebut onomatope yang merupakan tiruan bunyi. Sedangkan, *gitaigo* adalah mimesis yang lebih mengarah pada tampilan luar atau psikologis dibandingkan suara (Hiroko, 1993). Dari dua bagian tersebut onomatope bisa dibagi lagi menjadi lima bagian dasar, namun tidak menutup kemungkinan bahwa satu onomatope masuk ke dalam lebih dari jenis satu onomatope. Adapun lima jenis onomatope tersebut yaitu:

1. *Giseigo* (kata-kata yang menunjukkan suara makhluk hidup).  
Contoh:  
にゃにゃん *nyannyan* (suara kucing),  
わんわん *wanwan* (suara anjing),  
ピヨピヨ *piyopiyo* (suara anak ayam).
2. *Giongo* (kata-kata yang menunjukkan bunyi dari benda).  
Contoh:  
ざーざー *zaazaa* (suara hujan lebat),  
ビュービュー *byuubyuu* (suara angin kencang),  
サラサラ *sarasara* (suara daun bersentuhan).
3. *Gitaigo* (kata-kata yang menunjukkan keadaan benda mati).  
Contoh:  
コトコト *kotokoto* (suara rebusan sup)  
つるつる *tsurutsuru* (suara permukaan halus)
4. *Giyougo* (kata-kata yang menunjukkan keadaan makhluk hidup dan juga pergerakan).  
Contoh:  
ふらふら *furafura* (keadaan tubuh terhuyung-huyung),  
ゴロゴロ *gorogoro* (keadaan tubuh berguling-guling di kasur).

5. *Gijougo* (kata-kata yang digunakan untuk menggambarkan perasaan manusia).

Contoh:

わくわく *wakuwaku* (perasaan gembira atas sesuatu yang sedang ditunggu),

がっかり *gakkari* (perasaan putus asa), iraira (perasaan tidak nyaman dan gugup).

## Idiolek

Jika membandingkan bahasa seseorang dan seseorang lainnya, maka akan tampak keistimewaan yang tidak sama dengan yang lainnya meskipun berasal dari masyarakat bahasa yang sama, atau dengan kata lain setiap orang memiliki kekhasannya masing-masing yang unik. Pengertian idiolek menurut Suwito (2003) adalah bahwa setiap penutur memiliki sifat-sifat khas yang tidak dimiliki oleh penutur lain. Sifat ini disebabkan oleh faktor fisik dan faktor psikis. Sifat khas yang disebabkan oleh faktor fisik misalnya perbedaan bentuk atau kualitas alat-alat penuturnya, seperti mulut, bibir, gigi, lidah, dan sebagainya. Sedangkan sifat khas yang disebabkan oleh faktor psikis biasanya disebabkan oleh perbedaan watak, intelegensi dan sikap mental lainnya.

Kridalaksana (1982) menyebutkan bahwa idiolek adalah keseluruhan ujaran seseorang pembicara pada suatu saat yang dipergunakan untuk berinteraksi dengan orang lain. Sedangkan menurut Chaer (1994), idiolek adalah variasi bahasa yang bersifat perseorangan. Menurut konsep idiolek, setiap orang mempunyai variasi bahasanya atau idioleknnya masing-masing. Variasi idiolek ini berkenaan dengan “warna” suara, pilihan kata, gaya bahasa, susunan kalimat, dan sebagainya. Namun yang paling dominan adalah “warna” suara itu, sehingga jika kita cukup akrab dengan seseorang, hanya dengan mendengar suara bicaranya tanpa melihat orangnya, kita dapat mengenalinya.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif melalui pendekatan kualitatif, dengan memilah data yang berupa tuturan yang dituturkan dari bentuk percakapan yang dituturkan oleh tokoh-tokoh yang terdapat dalam sumber data. Sumber data yang digunakan adalah *game* konsol *Nintendo*

*Switch: Atsumare-Doubutsu no Mori* yang dirilis pada tanggal 20 Maret 2020.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik simak catat. Sumber data berasal dari transkrip percakapan berupa percakapan yang mengandung *kuchiguse* onomatope.

Langkah-langkah analisis data yang dilakukan diantaranya mengklasifikasikan sumber data kedalam jenis-jenis onomatope menurut Hiroko (1993) yang membagi onomatope bahasa Jepang secara lengkap ke dalam lima bagian dasar yaitu, *giseigo* (kata-kata yang menunjukkan suara makhluk hidup), *giongo* (kata-kata yang menunjukkan bunyi dari benda), *gitaigo* (kata-kata yang menunjukkan keadaan benda mati), *gyougo* (kata-kata yang menunjukkan keadaan makhluk hidup dan juga pergerakan), dan *gijougo* (kata-kata yang digunakan untuk menggambarkan perasaan manusia), serta menganalisis dan menafsirkan secara deskriptif data yang telah diklasifikasikan dengan mengambil beberapa data yang mewakili masing-masing teori.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Klasifikasi *kuchiguse* onomatope berdasarkan karakter

*Kuchiguse* yang diucapkan oleh karakter-karakter hewan dalam *game* konsol *Nintendo Switch: Atsumare: Doubutsu no Mori* sebagian besar merujuk pada karakternya tersendiri. Hal ini berarti *kuchiguse* yang diucapkan oleh karakter memiliki keterkaitan dengan arti onomatope-nya tersendiri. Berikut adalah *Kuchiguse* onomatope yang sesuai dengan karakter hewan dalam *game* konsol *Nintendo Switch: Atsumare: Doubutsu no Mori*.

#### Data (1)

Dibawah ini adalah dialog yang diucapkan oleh Doku ketika ia baru pertama kali datang ke pulau Gabriel sebagai penghuni baru.

ドク : 今ね、Gabriel 島の新人として島の人たちにあいさつ回りしてたんだ！げろげろ

Doku : *Ima ne, Gabriel-tou no shinjin toshite shima no hitotachi ni aisatsu mawari shiitanda!* Gerogero

(Sekarang, saya sudah memperkenalkan diri kepada orang-orang disekeliling sebagai penghuni baru di pulau Gabriel! Gerogero)

*Gerogero* diucapkan oleh seekor katak berwarna jingga. Kata *gerogero* merupakan *kuchiguse* dari karakter hewan yang bernama *Doku*. Namanya bukan berarti ada tanpa ada alasan, penampilan *Doku* sendiri menyerupai jenis katak beracun, *Doku* dalam bahasa Jepang berarti racun. *Doku* kerap mengucapkan *gerogero* pada akhir kalimat dengan konteks kalimat yang santai. Tiruan bunyi *gerogero* merupakan onomatope yang menunjukkan tiruan bunyi suara katak. *Gerogero* pun dapat juga berarti tiruan bunyi suara saat memuntahkan makanan atau minuman. Hal ini merujuk kepada karakter *Doku* yang merupakan seekor katak. Dalam budaya populer lainnya terdapat juga karakter yang menggunakan onomatope ini, yaitu *Keroppi Hasunoue* (karakter ciptaan Sanrio) yang sangat populer. *Keroppi* juga merupakan seorang katak, yang mana arti dari *keropero* sendiri adalah tiruan bunyi dari suara katak.

#### Data (2)

Berikut adalah dialog *Mamoru* ketika berkunjung ke rumah kediamannya.

マモル : よお! よく来たなー! ゆっくりくつろいでいってくれー! ぐわあ

Mamoru : Yoo! *Yokukitanaa!* *Yukkuri kutsuroi de itte kuree!* Guwa

(Yoo! Sering datang ya! silahkan rileks dengan santai! Guwa)

*Guwa* diucapkan oleh bebek berwarna hijau yang bernama *Mamoru*. *Mamoru* mengucapkan *guwa* pada akhir kalimat. *Guwa/kuwa* merupakan *kuchiguse* dari karakter bebek *Mamoru*. Tiruan bunyi *guwa/kuwa* merupakan abreviasi dari kata yang menunjukkan tiruan bunyi suara bebek maupun katak seperti memuntahkan sesuatu secara bergantian (memuntahkan). Hal ini merujuk kepada karakter *Mamoru* yang mana ia merupakan seekor bebek.

#### Data (3)

Berikut merupakan dialog ketika pemeran utama (pemain) berulang tahun dan berbicara kepada *Mohea*.

モヘア : あら! バースデーカップケーキですね。わたしがいただいているんですか? ありがとうございます。誕生日の方からプレゼントを もらうなんて 素敵なサプライズでした! では わたしからも個人的なプレゼントを差し上げ ますね! これからも仲良くしてくださいね、メエー

Mohea : *ara! Baasudee kappu keeki desune. Watashi ga itadaite iin desuka? Arigatougozaimasu. Tanjoubi no kata kara purento o morau nante sutekina sapuraize deshita! Dewa*

*watashi kara mo kojinteki na purento o sashiagemasune! Korekara mo naka yoku shite kudasaine, mee* (Eh! *Cupcake* ulang tahun ya. Tak apa-apa saya menerimanya? Terima kasih banyak. Sungguh kejutan yang luar biasa untuk menerima hadiah dari orang yang ulang tahun! Kalau gitu, saya juga akan memberimu hadiah secara pribadi! Setelah ini pun terus berteman dengan baik ya, mee.)

*Mee* diucapkan oleh karakter kambing yang memiliki bulu berwarna biru yang bernama *Mohea*. Nama *Mohea* berasal dari kata *Mohair* dalam bahasa Inggris yaitu kain atau benang yang terbuat dari rambut kambing angora. *Mohea* merupakan salah satu karakter domba dalam video game ini. *Mohea* mengucapkan *mee* pada akhir kalimatnya. *Mee* merupakan *kuchiguse* dari karakter kambing biru *Mohea*. Tiruan bunyi *mee* merupakan abreviasi dari kata *meeme*. *Meeme* merupakan tiruan bunyi dari suara kambing. *Meeme* juga merupakan bahasa bayi untuk menunjuk kambing. Hal ini merujuk kepada karakter *Mohea* yang mana ia merupakan seekor kambing.

#### Jenis Onomatope Pada *Kuchiguse* Dalam *Nintendo Switch: Atsumare Doubutsu No Mori*

Berikut ini disajikan data hasil penelitian yang mengklasifikasikan jenis onomatope yang ditemukan kedalam beberapa jenis onomatope berdasarkan klasifikasi onomatope dari Hiroko (1993).

#### *Giseigo* (kata-kata yang menunjukkan suara makhluk hidup)

#### Data (4)

Berikut adalah dialog *Sacchi* ketika dia pertama kali datang ke pulau, dan merapikan barang-barangnya.

さっち : あれー?! 新しい部屋にかざろうと思った ワンピどこやったっけ? げっ、まちがえて古着といっしょに売っちゃったかもー! あ〜んショック〜! わっ何〜 オトメのつぶやき聞いてたのー? もお〜テ レるんじゃん! 今、アタイの頭の中にあるさっちワ ルドを再現するのに大忙しんだ!、にゃん

Sacchi : *Are-?! Atarashii heya ni kazarou to omotta wanpi doko yattakke? Gee, machigaete furugi to issho ni uchatta kamo-! Aan shokku! Waa nanii, otome no tsubuyaki kiiteta no? moo tererun jan! ima, atai no atama ni aru Sacchi warudo wo saigen suru ni oisogashinda!*, nyan

(Ehh?! Kemana gaun yang hendak ku gantung di kamar baru ini? Eeh, salah mungkin saya menjualnya bersama dengan pakaian yang lama. Uwaa, *shock*. Eh? Apa?

Kamu mendengar celotehan saya? Saya sibuk menciptakan kembali dunia sacchi di kepala saya!, *nyan*)

*Nyan* diucapkan oleh karakter kucing bernama *Sacchi* yang memiliki kulit warna coklat pucat dengan poni di kepalanya. *Sacchi* kerap mengucapkan *nyan* pada akhir kalimatnya. Tiruan bunyi *nyan* merupakan abreviasi dari kata *nyannyan*. *Nyannyan* merupakan tiruan bunyi dari suara kucing. *Nyannyan* juga berarti mengunyah makanan dengan lembut dan sampai halus. Hal ini merujuk kepada *Sacchi* yang mana ia merupakan karakter berupa kucing. Dalam budaya populer, kata *nyan nyan* kerap dikenal disebagian besar kalangan pecinta budaya Jepang, hal ini disebabkan banyak sekali karakter-karakter fiktional yang menyerupai kucing dan kerap mengucapkan kata *nyan nyan*. Mantan idola grup AKB48 yaitu *Kojima Haruna* memiliki nama panggilan *nyan nyan*, hal ini dikarenakan *Kojima Haruna* menyukai kucing sehingga ia mendapat panggilan *nyan nyan*.

#### Data (5)

Berikut adalah dialog antara *Sabure* (kuda) dan *Momochi* (kelinci) ketika ditemukan sedang bercakap-cakap di depan *plaza town hall*.

サブレ：へえ～、スゴイ！半分笑顔のモモチくん。面白いだろうなあ～、*だヒヒン*

Sabure : *Hee, sugoi! Hanbun egao no Momochi kun... Omoshiroi darou na-, dahihin*

(Waa, hebat! Momochi si setengah senyum... menarik ya-, *dahihin*)

*Dahihin* merupakan *kuchiguse* yang diucapkan oleh karakter hewan kuda berwarna coklat yang bernama *Sabure*. Nama *Sabure* berasal dari kata *sablé* yaitu biskuit roti berwarna coklat dari Perancis. *Dahihin* kerap diucapkan oleh *Sabure* pada akhir kalimat. Kata *Dahihin* tersusun dari dua kata yaitu *だ* 「だ」 berasal dari kata *desu* 「です」 dan *hihin* 「ヒヒン」. *Da* 「だ」 merupakan bentuk non-formal dari *desu* 「です」, sedangkan *hihin* 「ヒヒン」 merupakan tiruan bunyi dari suara kuda. Hal ini merujuk pada *Sabure* yang mana ia merupakan karakter berupa kuda.

#### Data (6)

Berikut adalah dialog *Kasandora* saat ia sedang berada di rumahnya.

カサンドラ：アタシ最近、とう芸にはまっているの。ふふふ、長く土と向き合っていると土の会話が始まるの。まるでもうひとりの自分と、向き合っている

感覚だわ。…今の言い方、芸術家っぽくなかった？  
ケッコウ

Kasandora : *Atashi saikin, tougei ni hamatteru no. Fufufu, nagaku tsuchi to muki atte iru to tsuchi no kaiwa ga hajimaru no. Maru de mou hitori no jibun to, muki atte iru kankaku da wa. ... Ima no ikata, geijutsuka ppokunakatta? Kekko*

(Akhir-akhir ini saya, sedang kecanduan seni keramik. Ohoho, Jika berurusan dengan tanah untuk waktu yang lama, percakapan dengan tanah akan dimulai. Ini seperti menghadapi orang lain. Perkataanku sekarang, bukankah sudah seperti pengrajin keramik? *Kekko*)

*Kekko* merupakan *kuchiguse* yang diucapkan oleh karakter hewan berupa ayam betina yang bernama *Kasandora* dalam video game ini. Dalam ucapannya, *Kasandora* kerap mengucapkan kata *kekko* pada akhir kalimatnya. Kata *kekko* yang diucapkan oleh *Kasandora* merupakan abreviasi dari tiruan bunyi *kokekkokoo* 「コケッコウ」 yang berarti tiruan bunyi dari suara ayam. Hal ini merujuk pada karakter *Kasandora* yang mana merupakan Ayam.

#### Giongo (kata-kata yang menunjukkan suara dari benda)

#### Data (7)

Berikut adalah dialog yang diucapkan oleh *Melbourne* disaat ia menerima kado ulang tahun.

メルボルン：ラッピング素敵です！開けてもいいですか？あら、ミニサボテンセット、大事にしていますね！キラリ。プレゼントまでいただき いて今日は素敵になりました、ありがとうございます！*キラリ*

Meruborun : *Rappingu suteki desune! Akete mo ii desuka? Ara, mini saboten setto, daiji ni shitemasu ne! Kirari. Purezento made itadaite kyou wa suteki na hi ni narimashita, arigatou gozaimashita! Kirari*

(Bungkus kadonya cantik ya! Bolehkah saya membukanya? Oo, set kaktus mini, akan ku jaga baik-baik ya! Kirari. Bisa menerima hadiah, hari ini menjadi hari yang indah, terima kasih banyak! *Kirari*)

Kata *kirari* diucapkan oleh karakter hewan berupa koala yang bernama *Meruborun*. Nama *Meruborun* merujuk pada nama kota *Melbourne* yakni merupakan salah satu kota di Australia, dimana koala merupakan hewan endemik Australia. Kata *kirari* yang diucapkan *Meruborun* merupakan tiruan bunyi dari kilauan saat cahaya bersinar dengan silau. *Kirari* juga bisa diucapkan berarti menunjukkan keadaan disaat keadaan barang/hal menjadi bersinar dengan terang.

### Data (8)

Berikut adalah dialog yang diucapkan oleh *Jimii*.  
ジミー：カレはボクのこと買いかぶり過ぎるようだけれど…。あくまで個人的なジミーイズムを伝えさせてもらおうね？。まずはタイトな服を着てボディラインを強調するんだ。それからヒザは、見えてた方がセクシーいいよね、ヒュー  
Jimii : *kare wa boku no koto kai kaburi sugiru you dakedo... Aku made kojim teki na Jimiizumu wo tsutae sasete morau ne? Mazu wa taito na fuku wo kite bodhirain wo kyouchou suru da. Sore kara hiza wa, mieteta hou ga sekushii ii yo ne, hyuu*  
(Dia sepertinya membelikanku (meminta) terlalu banyak... Saya hanya akan memberitahu tentang Jimmyisme pribadi saya ya? Pertama-tama kenakan pakaian ketat untuk mempertegas garis tubuh, dan akan bagus jika bisa memperlihatkan lutut yang seksi ya, *hyuu*)

Kata *hyuu* diucapkan oleh karakter hewan berupa hamster yang bernama *Jimii*. Dia adalah hamster dengan bercak kecoklatan besar dibagian bawah wajahnya, memiliki hidung merah, garis bintik-bintik coklat, dan bercak rambut merah muda, matanya yang berwarna coklat dan menunjukkan ekspresi malas. *Jimii* kerap mengucapkan *Hyuu* pada akhir kalimatnya. Kata *hyuu* yang diucapkan oleh *Jimii* pada dialog diatas merupakan tiruan bunyi yang memiliki arti pergerakan yang tajam membelah angin. Dengan ekspresi malas yang ditunjukkan oleh mata *Jimii* maka kata *hyuu* yang diucapkan olehnya juga mengekspresikan rasa kemalasannya.

### Data (9)

Berikut adalah dialog yang diucapkan oleh *Deesuke* saat ia berada di rumahnya.  
デースケ：このおへやにはぼくのこだわりがたっぷりつまってるんだよお～好きだけ見てっねえ～、ぴろぴろ  
Deesuke : *Kono oheya ni wa boku no kodawari tappuri tsumatterun da yoo- suki na dake mitette nee, piropiro*  
(Di ruangan ini penuh dengan komitmen (barang pribadi) saya lho, lihat yang kamu suka saja ya, *piropiro*)

Kata *piropiro* diucapkan oleh karakter hewan bernama *Deesuke* yang berupa kuda berwarna kuning cerah. Dia memiliki penampilan dengan jambul dan ekor berwarna coklat tua. Ia juga memiliki rambut berwarna coklat tua, yang melengkung ke satu sisi. *Deesuke* mengucapkan *piropiro* pada akhir kalimatnya sebagai *kuchiguse*. Tiruan bunyi *piropiro* yang diucapkan oleh *Deesuke* pada akhir kalimatnya, merupakan tiruan bunyi dari suara peluit yang ditiup nyaring atau sangat

keras. Dalam pacuan kuda, peluit biasanya digunakan untuk tanda memulainya suatu pacuan.

### Gitaigo (kata-kata yang menunjukkan keadaan benda mati)

#### Data (20)

Berikut adalah dialog yang diucapkan *Andesu* ketika bertemu untuk pertama kali.

アンデス：あら、初めまして！アナタもよその島から来た人かしら？こんなところで出会うなんて奇遇ね。アタシアンデスっていうの。なんだかアナタとは仲良くなれそうな気がするわ少しの間だけよろしくね、カラカラ  
Andesu : *Ara, hajimemashite anata mo yoso no shima kara kita hito kashira? Konna tokoro de de au nante kiguu ne. Atashi Andesutte iu no. Nanda ka anata to ha nakayoku naresou na ki ga suruwa, sukoshi dakeko yoroshiku ne, karakara*  
(Eh, perkenalkan! Kamu orang yang datang dari pulau lain ya? Aneh bisa bertemu di tempat seperti ini ya. Aku Andesu. Saya rasa sepertinya aku denganmu bisa berteman dengan baik. Walaupun sebentar, mohon bantuannya, *karakara*.)

Kata *karakara* sebagai *kuchiguse* diucapkan oleh karakter hewan berupa burung elang yang bernama *Andesu*. Namanya berasal dari salah satu jenis elang dan barisan pengunungan di Amerika Selatan yang merupakan salah satu habitat elang. *Karakara* kerap terucapkan oleh *Andesu* pada akhir kalimatnya. Tiruan bunyi *karakara* berarti menunjuk suara dari benda keras yang terbentur atau berputar dengan suara yang relatif ringan. Dalam situasi berbeda, juga digunakan sebagai kata/tiruan bunyi untuk menggambarkan sesuatu yang kering. Arti lainnya yaitu, menggambarkan keadaan langit yang membentang dengan luas.

#### Data (11)

Berikut adalah dialog yang diucapkan oleh *Poncho* ketika berbicara dengannya.  
ポンチョ：お？ひょっとしてオマエもこの島にムシャ修行しに来たのかー？オイラポンチョ！ライバルがふえて うれしいぞ！おたがい、めいっぱい材料を集めながらキンニクきたえまくろうなー！モン  
Poncho : *O? Hyottoshite omae mo kono shima ni musha shugyoushi ni kita no kaa? Oira poncho! Raibaru ga fuete ureshii zo! Otagai, me ippai zairyou wo atsume nagara kin niku kitae makurou na-! mon*  
(Apakah kamu datang ke pulau ini untuk pelatihan prajurit? Saya senang mempunyai lebih banyak saingan! Ayo latih otot kita satu sama lain sambil mengumpulkan bahan-bahan secara maksimal! *Mon*)

Kata *mon* diucapkan oleh karakter berupa anak beruang berwarna ungu yang bernama *Poncho*. Ia kerap mengucapkan *mon* sebagai *kuchiguse* pada akhir kalimatnya, menjadikannya identitas atau ciri khas dari karakter *Poncho*. Kata *mon* yang diucapkan oleh *Poncho* merupakan abreviasi dari kata *monmon*. Tiruan bunyi *monmon* mempunyai untuk menggambarkan keadaan saat di mana banyak kumpulan asap yang mengepul. *Monmon* juga kata yang menggambarkan keadaan suatu tumbuhan atau vegetasi yang tumbuh lebat dan terlalu banyak.

#### Data (12)

Berikut adalah dialog yang diucapkan oleh *Chieri* ketika ia sedang mengunjungi pulau untuk berkemah.

ちえり：あっはじめまして！この島でキャンプさせてもらってるちえりで～す！気まぐれに この島を選んだんだけど、大当たりって カンジ！とってもいいところだね～。この島に住んでるコがうらやましいな！えへへ、よかったら短い間だけ仲良くしてよ！ぷるる

Chieri : *Aa hajimemashite! Kono shima de kyampu sasete moratteru chieri deesu! Ki magure ni kono shima wo erandan dakedo, ootari tte kanji! Tottemo ii tokoro da nee. Kono shima ni sundeiru ko ga urayamashii na! ehehe, yokattara mijikai aida dakedo nakayoku shite yo!* Pururu

(Oo perkenalkan! Aku *Chieri* yang sedang berkemah di pulau ini! Saya memilih pulau ini dengan iseng, rasanya saya pilih dengan benar! Saya iri terhadap orang yang tinggal di pulau ini. Meskipun dalam waktu yang singkat, mari kita berteman dengan baik! Pururu)

Kata *pururu* merupakan *kuchiguse* yang diucapkan oleh karakter hewan berupa babi bernama *Chieri*. *Chieri* adalah karakter babi berwarna merah muda yang tampak ceria. Memiliki rambut pirang pendek dengan poni, dan juga perona pipi berwarna merah muda. Ia kerap mengucapkan *pururu* sebagai *kuchiguse* pada akhir kalimatnya. Kata *pururu* merupakan abreviasi dari kata *purupuru*. Tiruan bunyi *purupuru* adalah tiruan bunyi dari suara mengigil dalam keadaan halus atau suhu sekitar agak sedikit dingin. Kata *purupuru* juga berarti menggambarkan sesuatu yang elastis.

#### Giyougo (kata-kata yang menunjukkan keadaan makhluk hidup dan juga pergerakan)

#### Data (13)

Di bawah ini merupakan dialog yang diucapkan oleh *Kuwatoro* ketika menyapa dia pertama kali pada hari itu.

クワトロ：やあ～！今日もニコニコがんばろうねえ、にやむ！

Kuwatoro : *Yaa! Kyou mo nikoniko ganbarounee, nyamu!* (Hey! Hari ini pun mari kita penuh senyum semangat, *nyamu!*)

*Nyamu* diucapkan oleh karakter berupa katak berwarna biru. Kata *nyamu* merupakan *kuchiguse* dari katak yang bernama *Kuwatoro*. Ia memiliki penampilan dengan dua lingkaran besar berwarna biru tua di wajahnya: satu di atas dan satu di sekitar mata kanannya, yang lainnya di pipi dan rahang bagian kiri bawah. Mulutnya berlekuk-lekuk, yang membuatnya seperti sedang makan sesuatu. *Kuwatoro* mengucapkan *nyamu* pada akhir kalimat dengan konteks santai. *Nyamu* merupakan abreviasi dari kata *nyamunyanmu*. *Nyamunyanmu* merupakan onomatope yang menunjukkan keadaan disaat seseorang bergumam tidak jelas atau seperti berbicara dalam mulut seperti orang meracau pada tidurnya. *Nyamunyanmu* juga dapat berarti tiruan bunyi saat memakan sesuatu dengan perlahan.

#### Data (14)

Berikut adalah dialog yang diucapkan oleh *Furumetaru* ketika ia sedang berada di rumahnya.

フルメタル：おう！なんか用かい？わい。そういやオメエ、知ってるかい？かきごおりの シロップは、色とニオイが違うだけでイチゴもメロンも味は同じらしいぜ？！頭がキーンと なるのも何味とか関係ねえけどな！がーっはっは！わい

Furumetaru : *Ou! Nanka yu kai? Wai. Sou iya Omee, shitteru kai? Kaki goori no shiroppu wa, iro to nioi ga chigau dake de ichigo mo meron mo aji wa onaji rashii ze?! Atama ga kiin to naru no mo nani aji to ka kanke nee kedo na!* Gaahhaha! Wai

(Oi, apakah ada perlu? Kalau begitu, tahukah kamu? Sirup es serut sepertinya memiliki rasa yang sama baik strawberry maupun lemon, hanya saja warna dan aromanya berbeda. Walaupun seberapa tajamnya kepala kita, rasa apapun tetap tidak ada hubungannya! Gahhaha! Wai)

Kata *wai* diucapkan oleh karakter hewan berupa katak yang bernama *Furumetaru*. Ia memiliki kulit berwarna campuran antara hijau,

coklat, dan krem, menyerupai warna corak baju militer. Namanya 「フルメタル」 (*Furumetaru*) mempunyai arti atau berkaitan dengan keadaan pikiran seseorang yang tidak akan berhenti untuk mencapai tujuan mereka. Ia kerap mengucapkan *wai* sebagai kuchiguse pada akhir kalimatnya. Kata *waiwai* merupakan abreviasi dari kata *waiwai*. Tiruan bunyi *waiwai* mempunyai beberapa arti. Pertama yaitu, merupakan tiruan bunyi dari suara tangisan yang keras. Kedua yaitu, merupakan tiruan bunyi dari suara rubah. Ketiga yaitu, suara meriah dari banyak orang yang berkumpul. Keempat yaitu merupakan tiruan bunyi dari suara lantang/nyaring yang dikeluarkan oleh mulut.

#### Data (15)

Berikut adalah dialog yang diucapkan oleh *Kyandi* ketika ia berada di rumahnya.

キャンディ : わたしに何かご用事ですか?ペロ。  
ひとり暮らしで大切なことっていろいろありますけど...お料理も重要ですね栄養がかたよらないようにしたり節約レシピを考えなくちゃ!ペロ

*Kyandi* : *Watashi ni nani ka go youji desu ka? Pero. Hitori gurashi de taisetsu na koto tte iroiro arimasu kedo... Oryouri mo juuyou desune. Eiyou ga katayoranai you ni shitari setsuyaku reshipi o kangae nakucha! Pero*

(Apakah ada perlu sesuatu dengan saya? *Pero*. Jika hidup sendiri banyak hal-hal yang penting ya... Masakan juga penting. Harus memikirkan nutrisi agar tidak bias, dan juga menghemat resep! *Pero*)

Kata *pero* diucapkan oleh karakter hewan berupa beruang warna ungu dengan nama *Kyandi*, namanya mengacu pada kepribadiannya yang manis, mirip dengan permen. Ia merupakan seekor beruang dengan bulu berwarna ungu, memiliki mata hijau besar dengan bulu mata yang panjang, memiliki telinga kuning, dan bintik-bintik biru di pipinya, sangat mirip dengan permen. Sebagai *kuchiguse* ia kerap mengucapkan *pero* pada akhir kalimatnya. Tiruan bunyi *pero* memiliki beberapa arti, yang pertama yaitu merupakan tiruan bunyi pada saat menjulurkan lidah dengan ringan, juga digunakan sebagai isyarat mengejek orang, atau saat malu terhadap situasi. Kedua yaitu, tiruan bunyi saat menjilat sesuatu dengan cepat (*perori*). Ketiga yaitu, ungkapan saat seperti makan semuanya dalam waktu singkat. Keempat yaitu, ungkapan saat nyala api melahap semua dalam waktu singkat.

#### Data (16)

Berikut adalah dialog yang diucapkan *Rokkii* ketika ia hendak bingung dan berkonsultasi

tentang bagaimana jika ia pindah dari pulau yang ditempati sekarang.

ロッキー : ボクがこの島を去る日が来るなんて思いもしなかったけど...いつかは別れがくるものだね。寂しくないと言えばウソになるかな? だけど心配は無用さボクの心にはいつだってこの島の景色が広がっているからね、おいおい

*Rokkii* : *Boku ga kono shima o saru hi ga kuru nante omoi mo shinakatta kedo... Itsuka wa wakare ga kuru mono da ne. Sabishikunai to ieba uso ni naru kana? Dakedo shinpai wa muyou sa. Boku no kokoro ni wa itsu datte kono shima no keshiki hirogatte iru kara ne, oioi.*

(Saya tidak pernah berpikir akan tiba hari ketika saya akan meninggalkan pulau ini... Suatu saat, perpisahan itu sesuatu yang akan datang ya. Jika aku berkata bahwa aku tidak kesepian, mungkin bohong ya? Tetapi tidak usah khawatir. Pemandangan pulau ini selalu menyebar luas di hati saya, *oioi*)

Kata *oioi* diucapkan oleh karakter hewan berupa koala yang bernama *Rokkii*. *Rokkii* merupakan koala dengan bulu berwarna coklat tua dan putih yang memakai kacamata hitam. Bulu telinganya dan wajahnya berwarna putih, dan dia memiliki cambang coklat tua. Ia kerap mengucapkan *oioi* sebagai kuchiguse pada akhir kalimatnya. Tiruan bunyi *oioi* merupakan tiruan bunyi dari gambaran keadaan menangis terustusan dengan emosi yang dalam. *Oioi* juga merupakan kata yang diucapkan ketika menyerukan seseorang atau memanggil seseorang secara langsung dalam konteks non-formal, yang mana tergambar dari penampilan *Rokkii* dengan penampilan stereotip “*Greasers*” yaitu subkultur pemuda yang muncul pada 1950-an hingga 1960-an dari sebagian besar kelas pekerja dan remaja kelas bawah di Amerika Serikat.

#### Gijougo (kata-kata yang digunakan untuk menunjukkan perasaan manusia)

#### Data (17)

Berikut adalah dialog yang diucapkan *Dogurou* ketika ia sedang berkemas di rumahnya.

どぐろう : あ、Dhany くん~! こないだはありがとうねえ。ちゃんとお引っこしできた よお~。今日からボクも Gabriel 島のなかま としていっしょにがんばるからね~...でも、まずはおへやのかたづけをおおらせなくちゃあ~、どきどき

*Dogurou* : *A, Dhany-kun! Konaida arigatou nee. Chanto ohikkoshi dekita yoo. Kyou kara boku mo Gabriel tou no nakama toshite issho ni ganbaru kara nee... demo, mazu wa oheya no katadzuke o owarase nakucha, dokidoki*  
(A, Dhany! Pada saat itu, terima kasih ya. Aku bisa pindahan dengan lancar. Mulai hari ini sebagai rekan

dari pulau Gabriel kita semangat ya. Tapi, yang harus dibersikan pertama itu berkemas kamar, *dokidoki*)

Kata *dokidoki* diucapkan oleh karakter hewan berupa hamster coklat yang bernama *Dogurou*. Ia kerap mengucapkan *dokidoki* sebagai *kuchiguse* pada akhir kalimatnya. Penampilannya berdasar pada *shakouki dogu* yaitu patung kecil yang terbuat dari tanah liat yang merupakan bagian dari sejarah zaman Jomon. Tiruan bunyi *dokidoki* merupakan tiruan bunyi dari suara jantung menjadi lebih cepat karena olahraga yang berat, gelisah, takut, terkejut, cemas, dll.

#### Data (18)

Berikut adalah dialog yang diucapkan oleh *Nakkii* ketika ia berada di rumahnya.

ナッキー：ペンタちゃん、明日の朝引っこしての  
かあ…あのコ自身が決めたことだし、笑顔でいってら  
っしやいって言わなきゃね！…って わかっててもや  
っぱ泣く～、*メソメソ*

Nakkii : *Penta-chan, ashita no asa hikkoshite no kaa... Ano  
ko jishin ga kimeta koto dashi, egao de itterasshai tte iwanakya!*  
... *tte wakattete mo yappa naku, mesomeso*

(Besok pagi, Penta pindah dari sini ya... Keputusan ini adalah keputusan yang ia ambil sendiri, meskipun aku mengerti bahwa harus mengucapkan perpisahan dengan senyuman, tapi tetapi saja sepertinya akan akan menangis, *mesomeso*)

Kata *mesomeso* diucapkan oleh karakter hewan berupa bebek berwarna biru muda dengan nama *Nakkii*. Ia kerap mengucapkan *mesomeso* sebagai *kuchiguse* pada akhir kalimatnya. Tiruan bunyi *mesomeso* merupakan tiruan bunyi dari menangis tanpa bersuara. Merengek-rengok, kerap kali digunakan untuk menggambarkan seorang penakut yang suka menangis hanya karena hal kecil saja. Hal ini merujuk kepada karakter *Nakkii* yang mana namanya berasal dari kata *naki* 「泣き」 yang berarti menangis dalam bahasa Jepang.

#### Data (19)

Berikut adalah dialog yang diucapkan *Gurumin* ketika ia sedang berulang tahun.

グルミン：アタイ、今日が来るのを指折り数え  
て待ってたんだ～！だって、楽しいことしか思いつ  
かないもん。やっぱたんじょう日といえばバースデ  
ーケーキも食べられるし、プレゼントだってもらえ  
るし…あつ、もしかしてアナタもプレゼントを持っ  
てきてくれたの？*キュン*

Gurumin : *Atai, kyou ga kuru no o yubi ori kazoete  
matte tan daa! Datte, tanoshii koto shika omoi tsukanai mon.*

*Yappa tanjoubi to ieba baasu dee keeki mo taberareru shi,  
purezento datte moraeru shi ... aa, moshikashite anata mo  
purezento o motte kite kureta no? *Kyun**

(Aku, sudah menunggu hari ini untuk datang. Karena aku hanya bisa memikirkan hal-hal yang menyenangkan. Berbicara tentang ulang tahun, kamu bisa memakan kue ulang tahun dan mendapatkan hadiah... Eh, jangan-jangan kamu juga datang membawa hadiah untuk ku? *Kyun*)

Kata *kyun* diucapkan oleh karakter hewan berupa anak beruang yang bernama *Gurumin*. *Gurumin* adalah anak beruang berwarna biru muda. Ia memiliki rambut biru tua dan moncong berwarna putih, memiliki mata yang gelap dan lebar dan rona merah muda terang. Ia kerap mengucapkan kata *kyun* sebagai *kuchiguse* pada akhir kalimatnya. Kata *kyun* merupakan abreviasi dari kata *kyunkyun*. Tiruan bunyi *kyunkyun* merupakan tiruan bunyi dari perasaan yang begitu tinggi sehingga membuat dada merasa sakit. Perasaan kesepian yang timbul karena mengingat/mencintai seseorang yang didambakan.

### Pembahasan

*Kuchiguse* dalam bahasa Inggris dapat diartikan sebagai *mouth habit* sehingga dalam bahasa Indonesia berarti kebiasaan seseorang saat berbicara. Dalam istilah linguistik, kebiasaan seseorang dalam pengucapan, umumnya sering menggunakan istilah idiolek. Menurut Hatim & Mason (2001), idiolek adalah variasi bahasa dalam "idiosyncratic", yaitu cara menggunakan bahasa, termasuk penggunaan bahasa favorit, pengucapan yang berbeda dan penggunaan yang terus menerus dari beberapa struktur ekspresi tertentu, yang dapat menggambarkan tumpeng tindih dalam diantara ragam bahasa yang berbeda. Menurut Chaer dan Agustina (2010) idiolek adalah bahasa yang bersifat perseorangan atau individu yang melekat dalam diri seseorang. Idiolek dipengaruhi oleh berbagai macam faktor salah satunya adalah faktor internal individu. Faktor tersebut dapat berupa latar belakang keluarga atau pendidikan penutur yang mempengaruhi perbedaan pemerolehan bahasa. Faktor inilah yang menimbulkan terbentuknya gaya bahasa yang khas pada setiap penutur. Idiolek menjadi salah satu pembeda cara bertutur perseorangan.

Idiolek pada *Nintendo Switch: Atsumare-Doubutsu no Mori* dikalangan para pemain di Jepang disebut dengan *kuchiguse* sedangkan dalam

ranah internasional disebut dengan *catchphrase*. *Kuchiguse* yang dituturkan oleh karakter binatang pada *Nintendo Switch: Atsumare-Doubutsu no Mori* berwujud ciri khas bahasa yang jarang digunakan oleh masyarakat bahasa pada umumnya, tetapi kerap ditemukan dalam karya sastra berupa novel, komik, maupun video game. Salah satu variasi bahasa yang dituturkan karakter dalam video game ini berupa dialek yang berasal dari dialek bahasa Jepang yang biasa dituturkan masyarakat Jepang pada umumnya. Variasi lainnya yaitu *kuchiguse*, *kuchiguse* yang dituturkan dapat berupa penggalan kata bahasa Jepang misalnya, *desu shi, yaruwa ne, honto ni*. *Kuchiguse* yang menunjukkan identitas binatang tersebut, seperti *da wani, de shika, da bea*. *Kuchiguse* yang berasal dari onomatope yaitu *kuru kuru, wan wan, kero kero*. *Kuchiguse* tersebut kerap diucapkan pada akhir kalimat ketika karakter tersebut berbicara. *Kuchiguse* yang dituturkan merupakan variasi bahasa, ciri khas setiap tokoh dalam video game yang memiliki karakter hewan berupa Antropomorfisme yang mana semua tokoh berupa hewan tetapi mempunyai tingkah laku layaknya manusia, baik dalam hal kebahasaan. Bahasa yang dituturkannya dipengaruhi oleh antropomorfisme yaitu dengan tidak menghilangkan ciri bahwa karakter tersebut merupakan binatang dan mempunyai keragaman sosial berupa spesies-spesies hewan antropomorfisme. Hal ini sejalan dengan apa yang dituturkan oleh Chaer dan Agustina (2010) dalam hal variasi atau ragam bahasa ini ada dua pandangan. Pertama, variasi atau ragam bahasa itu dilihat sebagai akibat adanya keragaman sosial penutur bahasa itu dan keragaman fungsi bahasa itu. Kedua, variasi atau ragam bahasa itu sudah ada untuk memenuhi fungsinya sebagai alat interaksi dalam kegiatan masyarakat yang beraneka ragam.

Pada penelitian ini, penulis menekankan tentang variasi bahasa *kuchiguse* yang berasal dari onomatope. Pada komik ataupun *anime* seperti *Naruto*, karakter utama *Naruto* kerap mengucapkan *da tteba yo* pada akhir kalimatnya. Kata *da tteba yo* sama sekali atau tidak pernah ditemukan penutur asli yang mengucapkannya, karena ini merupakan idiolek atau *kuchiguse* yang diciptakan oleh penulis manga *Masashi Kishimoto* yang hanya diucapkan oleh *Naruto* untuk menciptakan kekhasan atau menonjolkan sang karakter utama. Onomatope yang dituturkan oleh karakter-karakter hewan sebagai *kuchiguse* dalam video game ini tidak memiliki kaitan makna dengan kalimat yang dituturkan sebelumnya, sehingga onomatope

disini mempunyai makna tersendiri tanpa berkaitan dengan makna kata yang lain. Oleh karena itu *kuchiguse* yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu *kuchiguse* yang dibubuhkan hanya untuk memberi keunikan serta ciri khas pada masing-masing karakter.

Hasil analisis data pada bagian sebelumnya menjabarkan bahwa *kuchiguse* yang dituturkan oleh karakter-karakter dalam video game ini pun sebagian terpengaruh oleh karakter-karakter tersebut. Penggunaan *kuchiguse* yang mencakup kosa kata yang berkaitan dengan gambaran seseorang ini mirip dengan *Yakuwarigo* atau *Role language* dalam bahasa Jepang. Kinsui (2003) menjelaskan bahwa *Yakuwarigo* merupakan suatu susunan ungkapan atau cara bicara khusus yang berakar dari stereotip yang mencakup kosa kata, tata bahasa, ungkapan, intonasi, yang berkaitan dengan gambaran karakteristik seseorang seperti usia, pekerjaan, status sosial, zaman, penampilan wajah dan fisik, sifat dan sebagainya. Hal yang membedakan antara *yakuwarigo* dengan *Kuchiguse* yaitu *yakuwarigo* merupakan cara bicara khusus berdasarkan gambaran karakteristik seseorang, sedangkan *kuchiguse* merupakan kosa kata/frasa favorit seseorang.

Pembubuhan onomatope pada akhir kalimat sebagai *kuchiguse* merupakan sesuatu yang baru, hal ini dikarenakan *game* konsol *Nintendo Switch: Atsumare-Doubutsu no mori* merupakan *game* yang ditunjukkan untuk anak-anak dengan rating E (*Everyone*), yang mana melalui *game* ini anak-anak pun bisa belajar mengenai onomatope dan asal-usul onomatope dengan menyenangkan. Sehingga pada penelitian ini penulis menemukan sesuatu yang baru bahwa penggunaan onomatope pada *kuchiguse* sebagai kosa kata dalam video game *Nintendo Switch: Atsumare-Doubutsu no Mori* merupakan variasi lain dari idiolek yang belum pernah di teliti sebelumnya. Menurut Malabar (2015) idiolek merupakan variasi bahasa yang bersifat individu atau perorangan. Setiap orang memiliki idioleknnya sendiri. Adanya idiolek berarti terdapat kecirikhasan dalam berbahasa dengan menonjolkan bahasa yang ada dalam dirinya. Variasi ini berkenaan dengan warna suara, pilihan kata, gaya bahasa, susunan kalimat, dan lain sebagainya. Dalam hal ini bahwa onomatope pada *kuchiguse* dalam *game* konsol *Nintendo Switch: Atsumare-Doubutsu no Mori* merupakan variasi idiolek dalam pilihan kata.

Pada penelitian yang dilakukan sebelumnya penelitian yang dilakukan mengutip sumber data dari komik maupun video, sedangkan pada

penelitian ini sumber data diambil dari *game* konsol, sekaligus menjadi hal yang baru dari penelitian-penelitian sebelumnya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan penulis untuk menjawab rumusan masalah yang telah diajukan dan setelah penulis menganalisis semua data yang telah ditemukan dapat ditarik kesimpulan mengenai kuchiguse pada *game* konsol *Nintendo Switch: Atsumare-Doubutsu no Mori* yaitu, kuchiguse yang diucapkan oleh karakter-karakter binatang dalam permainan ini bisa berasal dari onomatope. Onomatope yang diucapkan oleh karakter-karakter binatang mempunyai arti tersendiri sebagai kuchiguse atau kosa kata favorit masing-masing karakter dan tidak terkait dengan makna kalimat yang diucapkan karakter-karakter binatang tersebut. Penggunaan onomatope pada kuchiguse sebagai kosa kata dalam *game* konsol *Nintendo Switch: Atsumare-Doubutsu no Mori* merupakan variasi lain dari idiolek yang belum pernah di teliti sebelumnya.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa kuchiguse dalam bentuk onomatope pada *Nintendo Switch: Atsumare-Doubutsu no Mori* sebagian besar yaitu kuchiguse onomatope yang berdasarkan karakter, dan diikuti dengan *giyougo*, *giseoigo*, *gijougo*, *giongo*, *gitaigo*. Kuchiguse yang diucapkan oleh karakter-karakter dalam *Nintendo Switch: Atsumare: Doubutsu no Mori* juga bisa berasal dari onomatope, dan menjadi ciri khas tersendiri dari masing-masing karakter.

## REFERENSI

- Chaer, A. (2009). *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, A., & Muliastuti, L. (2007). *Makna dan Semantik*. Diakses dari <http://repository.ut.ac.id/4770/1/PBIN4215-M1.pdf>
- Chaer, A. & Agustina, L. (2010). *Sosiolinguistik: Perkenalan awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chang, A., C. (1990). *Wa-Ei: Gitaigo-Giongo Bunrui Yōhō Jiten [A Thesaurus of Japanese Mimesis and Onomatopoeia: Usage by Categories]*. Tokyo: Taishūkanshoten.
- Hatim, B., & Mason, I. (2001). *Discourse and the translator*. Shanghai: Shanghai Foreign Language Education Press.
- Hinata, S. (1991). *Giongo-Gitaigo No Tokuhon*. Tokyo: Shōgakukan.
- Hiroko, F (2003). *Onomatope dalam Bahasa Jepang Kata dalam Bahasa Jepang yang Meniru Bunyi dan Tindakan*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Izuru, S. (1998). *Koujien*. Tokyo: Iwanami Shoten.
- Keraf, G. (1984). *Tatabahasa Indonesia*. Flores: Nusa Indah.
- Keraf, G. (2006). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Kinsui, S. (2003). *Virtual Nihongo Yakuwarigo no Nazo*. Tokyo : Iwanami Shoten.
- Kushartanti, Y. L. (2005). *Pesona Bahasa, Langkah Awal Memahami Linguistik*. Jakarta: Gramedia.
- Kridalaksana, H. (1982). *Kamus linguistik*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Malabar, S. (2015). *Sosiolinguistik*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Oktarina, D. R. (2019). Penggunaan giongo dalam *webtoon Ikemen Sugite*. *Janaru Saja Program Studi Sastra Jepang*, 8(1), 1-7. <https://doi.org/10.34010/js.v8i1.1738>
- Supangat, N. (2015). Analisis Kontrastif onomatope bahasa Jepang dan bahasa Jawa. *Japanese Literature*, 1(2), 1-10. Diakses dari <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/japliterature>.
- Pratama, P. W. Y., Suartini, N. N., & Sadyana, I. W. (2019). Analisis bentuk fonologis dan makna onomatope dalam video lagu anak-anak Berbahasa Jepang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 5(3), 334-344. <http://dx.doi.org/10.23887/jpbj.v5i3.21473>
- 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), 194-202. <http://dx.doi.org/10.23887/jpbj.v6i2.26695>
- Qory'ah, A. N., Savira, A. T. D., & Inderasari, E. (2020). Variasi bahasa Indoglish dan Idiolek publik figur di Instagram. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(2), 135-149. <http://dx.doi.org/10.31002/transformatika.v3i2.2158>
- Sudjianto, S., & Dahidi, A. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Suwito, S. (2003). *Soisolvingistik Pengantar Awal*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Tanaka, T. (1990). *Nihongo No Bunpō—Kyōshi No Gimon Ni Kotaemasu [Guidance on Japanese Grammar]*. Tokyo: Kindaibungeisha
- Ullmann, S. (1964). *Semantics: Introduction to the Science of Meaning*. NewYork: Barnes & Noble, Inc.
- Yamamoto, H. (1993). *Sugu Ni Tsukaeru Jissen Nihongo Shirizu 1 — Oto To Imēji De Tanoshiku Oboeru: Giseigo-Gitaigo (Shō-Chūkyū) [Practical Japanese Workbooks 1*

— *Onomatopoeia: Elementary/ Intermediate*. Tokyo:  
Senmon Kyōiku Shuppan.

Zhou, X. (2015), *P-Trie Tree: A Novel Tree Structure for  
Storing Polysemantic Data*. New York: Springer  
International Publishing.