

ONOMATOPOEIC IN THE COMIC MAHABHARATA

Elnadia Hutri Pertiwi¹, M. Nur Mustafa², Mangatur Sinaga³
elnadiahp@gmail.com, em_nur1388@yahoo.com, mangatur.sinaga83162@gmail.com

Indonesian Language and Literature Education
Faculty of Teacher Training and Education
University of Riau

Abstract: Basically, this study aims to describe the type and function of onomatopoeic comic Mahabharata. This study used a qualitative approach and descriptive method to describe the type and function of onomatopoeic comic Mahabharata. The results of the study and discussion of data acquisition: (1) In the comics Mahabharata, there are three types of onomatopoeic used in the comic. The types of onomatopoeic contained in the comics is a) onomatopoeic sound human, b) onomatopoeic sound of the animal, and c) other onomatopoeic sound. 2) function onomatope used in comics is a) expression functions b) exploration function.

Keywords: onomatopoeia, comic, mahabharata

ONOMATOPE DALAM KOMIK MAHABHARATA

Elnadia Hutri Pertiwi¹, M. Nur Mustafa², Mangatur Sinaga³

elnadiahp@gmail.com, em_nur1388@yahoo.com, mangatur.sinaga83162@gmail.com Pendidikan

Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Pada dasarnya penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan jenis dan fungsi onomatope dalam komik Mahabharata. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan metode deskriptif untuk mendeskripsikan jenis dan fungsi onomatope dalam komik Mahabharata. Hasil penelitian pemerolehan data dan pembahasan yaitu (1) Dalam komik Mahabharata terdapat tiga jenis onomatope yang digunakan dalam komik tersebut. Jenis-jenis onomatope yang terdapat dalam komik ialah a) onomatope suara manusia, b) onomatope suara hewan, dan c) onomatope suara lain. 2) fungsi onomatope yang digunakan dalam komik ialah a) fungsi ekspresi b) fungsi eksplorasi.

Kata Kunci: onomatope, komik, mahabharata

PENDAHULUAN

Salah satu fenomena manusia berbahasa adalah menciptakan kata-kata untuk melukiskan bentuk suara bunyi. Dalam ilmu bahasa formasi kata yang menggambarkan bunyi itu dengan onomatope. Onomatope bagian yang tak terpisahkan dari komunikasi. Onomatope bersifat memudahkan karena ia ringkas dan kena. Ringkas dan kena ini diartikan sebagai cepat memahami suatu paparan dalam sebuah konteks. Jika kita berpikir tentang onomatope timbullah pertanyaan apakah onomatope tiap bahasa itu sama. Nah, jawabannya adalah tidak karena didalam Onomatope juga dikenal dalam berbagai bahasa di dunia, namun nampaknya masing-masing bangsa tidak sama dalam menangkap bunyi atau suara itu. Setiap bahasa memiliki penafsiran bunyi yang sama dengan hasil yang berbeda, begitupula dalam bahasa Indonesia.

Istilah onomatope berasal dari bahasa Yunani Kuno yaitu *onomatopeia*, yang berarti pembentukan nama atau kata yang berbunyi yang menyerupai acuan. Kata onomatope tersusun dari kata *onoma* yang berarti *name* dan *poien* yang berarti *to act* atau *action*. Teori onomatopetik atau ekoik (imitasi bunyi atau gema) mula-mula dikemukakan, antara lain, oleh J.G. Herder. Teori ini mengatakan bahwa objek-objek diberi nama sesuai dengan bunyi-bunyi yang dihasilkan oleh objek-objek itu. Objek-objek yang dimaksud adalah bunyi-bunyi binatang atau peristiwa-peristiwa alam. Manusia yang berusaha meniru bunyi anjing, bunyi ayam, atau desis angin, debur ombak, dan sebagainya akan menyebut objek-objek atau perbuatannya dengan bunyi-bunyi tersebut. Dengan cara ini terciptalah bunyi bahasa (Keraf, 1996:3).

Ferdinand de Saussure (1857-1913 dalam Keraf, 1990:123) dalam bukunya *Cours de Linguistique Générale*, menganggap kearbitraran hubungan antara kata dan referennya sebagai suatu prinsip yang fundamental dalam bahasa. Dengan penegasan ini, ia memasukkan dirinya dalam kelompok konvensionalis atau anomalis. Sementara itu, aliran naturalis mempertahankan hubungan alamiah itu dengan mengajukan onomatopoeia sebagai bukti. Namun, onomatopoeia, sebagaimana kita ketahui, sangat sedikit jumlahnya. Oleh sebab itu, pendapat konvensionalis yang mengatakan bahwa bahasa itu pada prinsipnya bersifat alamiah, lebih dapat diterima.

Dalam tipologi semantiknya, Keraf (1990:124-126) memasukkan onomatopoeik ke dalam kelompok kata transparan, yaitu kata yang masih mencerminkan asal-usulnya. Onomatopoeik menggambarkan pada kita mengenai asal-usulnya, yaitu sebagai peniru bunyi yang ada di alam ini. Oleh karena itu, onomatopoeik disebut juga sebagai kata yang bermotivasi, yaitu kata yang bermotivasi fonetis. Bahkan, dalam linguistik bandingan historis, kemiripan yang sah bagi perbandingan genetis adalah kemiripan karena warisan. Onomatopoeia termasuk di dalamnya karena sering begitu dekatnya sehingga kadang-kadang dapat memancing orang untuk menerimanya sebagai unsur kerabat.

Seorang penganut yang lain, D. Whitney mengatakan bahwa dalam setiap tahap pertumbuhan bahasa banyak kata baru timbul dengan cara onomatope. Kata-kata mulai timbul pada anak-anak yang berusaha meniru bunyi kereta api, bunyi mobil, dan sebagainya (Whitney, 1864:429 dalam Keraf, 1996:3). Sementara itu, Lefevre seorang penganut yang lain menjelaskan bahwa binatang-binatang memiliki dua elemen bahasa yang penting, yaitu teriakan (*cry*) refleks dan spontan karena emosi atau kebutuhan, dan teriakan sukarela untuk memberikan peringatan, menyatakan ancaman, atau panggilan. Dari kedua jenis ujaran ini, manusia mengembangkan bermacam-macam bunyi dengan

mempergunakan variasi tekanan, reduplikasi, dan intonasi berkat mekanisme ujaran yang lebih sempurna, dan otak yang sudah lebih berkembang (Levefre, 1894:42-43 dalam Keraf, 1996:3). Imitasi, baik langsung maupun simbolik atas bunyi asli, menyempurnakan unsur akarnya sehingga timbullah nama-nama barang, atau tindakan-tindakan.

Dalam kenyataannya memang ada unsur-unsur bahasa yang diciptakan oleh manusia karena usaha meniru-niru bunyi binatang atau gejala-gejala alam di sekitar manusia. Malahan manusia juga dapat menciptakan kata-kata baru karena usaha meniru bunyi sesama manusia lainnya. Dalam Peristiwa ini yang penting adalah bahwa suatu bunyi yang mungkin dihasilkan oleh suatu makhluk tanpa makna, ditiru dan dipakai oleh manusia untuk merujuk makhluk itu sendiri atau perbuatannya. Maknanya justru diberi oleh manusia yang meniru bunyi itu, dan bukan oleh makhluknya sendiri (Keraf, 1996: 4).

Bahasa Indonesia juga sangat kaya dan ekspresif. Misalnya, untuk menggambarkan bunyi gerak air saja orang Jawa memiliki setidaknya tiga ekspresi. Pertama, *kricik-kricik*; untuk menggambarkan bunyi air yang sedikit dan alirannya kecil. Kedua, *kracak-kracak*; untuk menggambarkan bunyi air yang banyak dan deras. Ketiga, *krucuk-krucuk*; untuk menggambarkan bunyi air di perut yang lapar. Selain itu onomatope dalam bahasa Indonesia juga digunakan dalam karya sastra terutama banyak digunakan dalam komik. Selain itu tidak dapat dipungkiri bahwa onomatope juga terdapat dalam karya sastra lainnya seperti novel, puisi, anime, dan teks yang berupa memakai gaya bahasa yang bersifat deskriptif naratif. Selain didalam karya sastra Onomatope tidak hanya ada di dalam komik, novel atau anime tetapi juga terdapat dalam media sosial contoh twitter, facebook dan media sejenisnya.

Alasan penulis ingin meneliti onomatope dalam komik *Mahabrata* ini dikarenakan komik *Mahabrata* mempunyai beragam onomatope untuk melukiskan suatu kejadian. Pengarangnya yang merupakan sastrawan Indonesia sangat teliti dalam mengungkapkan onomatope dalam suatu kejadian misalnya onomatope suara manusia “Heaa” di komik *Mahabrata* Vol 1 halaman 13,37 dan 60 dengan halaman lainnya yang menggambarkan suatu ekspresi manusia dalam menungging kuda itu dengan onomatope yang sama sehingga pengarangnya sangat tetap dan tidak berubah-ubah dalam melukiskan suatu kejadian maupun ekspresi.

Selain dari hal itu penelitian mengenai onomatope masih sangat sedikit. Misalnya penelitian terhadap kajian onomatope yang ada di Universitas Riau. Ketika penulis mencari penelitian yang relevan terhadap kajian onomatope di Universitas Riau penulis hanya menemukan satu penelitian saja yakni penelitian yang ditulis oleh Rita Amelia yang berjudul onomatope dalam komik *Double Fighter*. Selain itu ketika penulis mencari riset dan artikel mengenai onomatope di Google dan Yahoo juga masih sangat sedikit. Padahal kajian tentang onomatope ini sangat menarik untuk di teliti. Berdasarkan paparan terdahulu, penulis sangat tertarik untuk meneliti tentang onomatope dalam komik *Mahabrata*. Sehingga penulis menetapkan judul penelitian ini yaitu onomatope dalam komik *Mahabharata*.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Apa sajakah jenis onomatope yang terdapat dalam komik *Mahabharata*? (2) Apa sajakah fungsi dari onomatope dalam komik *Mahabharata*?

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan jenis onomatope dalam komik *Mahabharata* (2) Mendeskripsikan fungsi dari onomatope dalam komik *Mahabharata*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif menurut wikipedia indonesia adalah penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Metode penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, yaitu dengan menganalisis dan memaparkan secara deskriptif hasil penelitian yang didapat dalam penelitian. Sumber data dari penelitian ini adalah komik *Mahabharata* karangan Garjon. Komik diterbitkan pertama kali oleh Penerbit Narasi yang beralamatkan di Perum Tambak Mas No. 77. DK II Sumberan, Yogyakarta pada tahun 2010. Data penelitian adalah data yang ditemukan dalam komik Mahabharata. Data yang diambil berupa bunyi-bunyi yang merupakan onomatope.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara pengumpulan data yang bersifat dokumentasi pustaka yaitu dengan cara membaca komik Mahabharata serta mencari onomatope yang ada di dalamnya. Selain itu dengan menentukan apa saja jenis dan fungsi onomatope yang terdapat dalam komik Mahabharata.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif, dengan cara (1) Mencatat onomatope yang terdapat dalam keenam vol komik Mahabharata (2) Mengidentifikasi jenis onomatope dalam komik Mahabharata (3) Mengidentifikasi fungsi onomatope dalam komik Mahabharata (4) Menganalisis jenis onomatope dalam komik Mahabharata. (5) Menganalisis fungsi onomatope dalam komik Mahabharata (6) Menyimpulkan data yang telah dianalisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data yang telah dikumpulkan selama penelitian diambil sesuai dengan teknik pengumpulan data yang telah dijelaskan. Berdasarkan hasil pengumpulan data dan pengelompokan data lapangan serta melakukan analisis data diperoleh hasil 95 jenis onomatope dalam komik *Mahabharata*. Selain itu, berdasarkan rumusan masalah didapat dua fungsi onomatope yaitu fungsi ekspresi dan eksplorasi.

B. Pembahasan

1. Jenis Onomatope dalam Komik *Mahabrata*

Berdasarkan data didapatkan tiga jenis onomatope di dalam komik *Mahabharata*. Ketiga jenis onomatope itu adalah (a) onomatope suara manusia, (b) onomatope suara hewan (c) onomatope suara lain. Onomatope suara manusia berjumlah 18. Onomatope suara hewan berjumlah tiga. Onomatope suara lain berjumlah 95. Berikut ini dibahas setiap onomatope dari ketiga jenis itu.

a) Onomatope Suara Manusia

Onomatope suara manusia adalah segala bunyi-bunyi yang dihasilkan dari suara-suara manusia yang berupa ungkapan-ungkapan yang menerangkan suatu maksud dari kejadian yang sedang terjadi yang bukan merupakan kata. Mengapa bukan merupakan kata karena kata merupakan bunyi yang bersistem diucapkan oleh alat-alat ucap manusia yang mempunyai suatu pengertian atau suatu makna, sehingga onomatope tersebut menghasilkan bentuk tiruan manusia yang baru.

- *heaa*

Bunyi *heaa* diucapkan sembilan kali oleh sembilan tokoh. Kesembilan tokoh, yakni (1) Maharaja Sentanu, (2) Pelayan Dewabrata, (3) Salwa, (4) Bhisma, (5) Duryudana, (6) Drupada, (7) Arjuna, (8) Pangeran Uttara, (9) pengawal Duryudana. Kesembilan bunyi *heaa* dibahas sebagai berikut.

Pertama, bunyi *heaa* diucapkan Maharaja Sentanu ketika menarik tali kuda agar kuda berjalan atau berlari dengan cepat karena ingin menemukan Dewi Gangga yang pergi ke sungai gangga tanpa memberitahunya langsung. Kedua bunyi *heaa* diucapkan oleh Pelayan Dewabrata ketika menarik tali kuda agar kuda berjalan dengan cepat karena ingin secepatnya sampai di rumah kepala nelayan bersama Dewabrata. Ketiga bunyi *heaa* diucapkan oleh Salwa ketika menarik tali kudanya untuk menyerang Bhisma. Keempat bunyi *heaa* diucapkan oleh Bhisma ketika Bhisma menarik tali kuda untuk menyerang Salwa. Kelima bunyi *heaa* diucapkan oleh Duryudana yang memegang alat pemukulnya segera bermbisi untuk mengalahkan Bima. Keenam bunyi *heaa* diucapkan oleh Drupada ketika menarik tali kudanya untuk menyerang Arjuna. Ketujuh bunyi *heaa* diucapkan oleh Arjuna ketika Arjuna menarik tali kudanya untuk secepat mungkin sampai di medan perang. Kedelapan diucapkan oleh pangeran Uttara ketika menarik tali kudanya. Kesembilan bunyi *heaa* diucapkan ketika Pengawal Duryudana menarik tali kudanya untuk segera sampai di Hastinipura.

Sesuai dengan uraian diatas penulis menyimpulkan bahwa bunyi *heaa* dalam komik Mahabrata diucapkan oleh manusia dalam dua hal. Pertama bunyi *heaa* digunakan agar kuda segera berjalan ataupun berlari. Kedua bunyi *heaa* digunakan untuk menunjukkan kemampuan atau kekuatan sendiri. Jadi, bunyi *heaa* merupakan onomatope suara manusia.

b) Onomatope Suara Hewan

Onomatope suara hewan adalah segala bunyi-bunyi yang ditimbulkan oleh suara hewan atau binatang. Onomatope suara hewan dianalisis sebagai berikut. Bunyi *cuit cuit* ada dalam komik *Mahabharata* sebanyak satu kali. Bunyi *cuit cuit* ditimbulkan oleh suara burung yang berada di atas pohon di dalam hutan sungai gangga. Burung merupakan hewan yang bersayap. Oleh karena itu bunyi *cuit cuit* adalah onomatope suara hewan.

c) Onomatope suara lain

Onomatope suara lain merupakan segala bunyi-bunyi yang tidak ditimbulkan oleh suara manusia dan suara hewan atau binatang. Biasanya hal ini berasal dari bunyi yang ditimbulkan oleh alam dan benda-benda, baik benda hidup maupun benda mati.

krucuk krucuk

Bunyi *krucuk krucuk* dalam komik *Mahabharata* ada lima kali. Pertama, bunyi *krucuk krucuk* timbul ketika adanya aliran air sungai gangga dari tempat yang tinggi ke tempat yang rendah atau aliran seperti air mancur. Kedua, bunyi *krucuk krucuk* timbul ketika Maharaja Sentanu menuangkan air dari cerek kedalam gelas. Ketiga, bunyi *krucuk krucuk* timbul karena adanya air yang memancar di taman istana. Di taman kerajaan Maharaja Sentanu ada sebuah kolam dengan air pancuran yang menambah keindahan istana. Keempat, bunyi *krucuk krucuk* timbul ketika adanya air terjun di bukit dekat sungai gangga. Kelima, bunyi *krucuk-krucuk* timbul ketika aliran air sungai gangga mengalir diantara bebatuan.

Berdasarkan uraian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa bunyi *krucuk krucuk* adalah tiruan bunyi air. Air merupakan salah satu gejala alam. Oleh karena itu, bunyi *krucuk krucuk* merupakan onomatope suara lain, yakni suara alam.

1. Fungsi Onomatope dalam Komik Mahabrata

Berdasarkan data didapatkan dua fungsi onomatope di dalam komik *Mahabharata*. Kedua fungsi onomatope itu adalah (a) fungsi ekspresi, (b) fungsi eksplorasi. Fungsi ekspresi berjumlah 86. Fungsi Eksplorasi berjumlah 21. Berikut ini dibahas setiap onomatope dari kedua jenis itu.

a. Fungsi Ekspresi

Fungsi ekspresi merupakan ungkapan ungkapan batin yang ingin disampaikan seorang penutur kepada orang lain, berupa pernyataan senang, benci, kagum, marah, jengkel, sedih, dan kecewa, namun tidak itu saja pernyataan juga didukung oleh tingkah laku, gerak-gerik, dan mimik.

Berdasarkan data ditemukan delapan jenis ekspresi. Berikut ini dibahas setiap jenis disertai contoh data.

1) Ekspresi pernyataan senang

Fungsi ekspresi pernyataan senang dinyatakan dengan onomatope *hahahaha*. Hal ini terlihat pada ekspresi gadis desa, penonton dan istri raja pandu.

Bunyi *hahahaha* termasuk fungsi ekspresi pernyataan senang, karena suara manusia yang keluar dengan perasaan bahagia. Perasaan ini ada setelah ada kejadian yang luar biasa. Dalam komik *Mahabharata* seorang gadis desa merasa senang atas kedatangan pangeran. Salah seorang penonton senang melihat kedatangan Raja Kunthibhoja yang aneh.

2) Fungsi Ekspresi Pernyataan Kagum

Fungsi ekspresi pernyataan senang dinyatakan dengan onomatope *wah* Bunyi *wah* termasuk fungsi ekspresi pernyataan kagum, karena manusia apabila melihat sesuatu yang luar biasa pasti merasakan kagum. Hal ini sesuai dengan ekspresi gadis desa yang kagum melihat ketampanan pangeran.

3) Ekspresi pernyataan marah

Ekspresi pernyataan marah dinyatakan dengan onomatope *heaa*. Bunyi *heaa* termasuk ke dalam ekspresi pernyataan marah. Karena menggambarkan manusia yang menarik kuda dengan dengan tergesa-gesa.

4) Ekspresi pernyataan sedih

Ekspresi pernyataan sedih dinyatakan dengan onomatope *hiks hiks*. Karena bunyi *hiks hiks* menggambarkan ekspresi manusia yang sedang menagis karena

suatu hal yang membuatnya bersedih.

5) Ekspresi pernyataan *kecewa*

Ekspresi pernyataan kecewa dinyatakan dengan onomatope *ugh*, karena dalam komik Mahabharata bunyi *ugh* ada setelah guru kacha meninggal dunia.

6) Ekspresi pernyataan *paham*

Ekspresi pernyataan paham dinyatakan dengan onomatope *hmm*, karena dalam komik Mahabharata apabila seorang manusia mengucapkan *hmm* dikarenakan karena dia paham atas suatu hal.

7) Ekspresi pernyataan *kaget*

Ekspresi pernyataan kaget dinyatakan dengan onomatope *ciat*. Bunyi *ciat* termasuk ke dalam ekspresi pernyataan kaget karena menggambarkan manusia yang kaget melihat sesuatu yang luar biasa.

8) Ekspresi pernyataan *sakit*

Ekspresi pernyataan sakit dinyatakan dengan onomatope *aaaakh*. Bunyi *aaaakh* termasuk ekspresi pernyataan sakit karena menggambarkan ekspresi wajah yang dalam mengalami kesakitan akibat serangan yang lebih kuat darinya.

a. Fungsi Eksplorasi

Fungsi eksplorasi adalah penggunaan bahasa untuk menjelaskan suatu hal, perkara, dan keadaan.

cuit

Onomatope *cuit* berupa kicauan burung. Kicauan burung itu terjadi di dalam hutan Gangga. Oleh karena itu, onomatope *cuit* menggambarkan kebahagiaan burung yang hidup di tengah hutan. Hutan itu dimaknai sebagai situasi kebebasan burung berkicau. Onomatope *cuit* termasuk fungsi eksplorasi, karena menggambarkan suatu keadaan. Keadaan yang dimaksud ialah indahnya alam didalam hutan dengan adanya suara burung menambah keindahannya. Dalam komik *Mahabharata* bunyi *cuit* ini digunakan untuk menggambarkan keadaan hutan dengan kicauan burung-burung.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh dua simpulan. *Pertama*, onomatope dalam komik *Mahabharata* terbagi menjadi tiga jenis, yakni (1) onomatope suara manusia, (2) onomatope suara hewan, (3) onomatope suara lain. Onomatope suara manusia berjumlah 18 data, Onomatope suara hewan berjumlah 3 data, dan onomatope suara lain berjumlah 91 data. Dengan hal ini, onomatope suara lain lebih dominan dari pada onomatope suara manusia dan suara hewan. Dengan demikian, onomatope dalam komik *Mahabharata* berjumlah 112 data. *Kedua*, onomatope yang terdapat dalam komik *Mahabharata* tergolong menjadi dua fungsi, yakni fungsi ekspresi dan fungsi eksplorasi. Fungsi ekspresi terbagi atas fungsi ekspresi pernyataan senang berjumlah 2 data, fungsi ekspresi pernyataan kagum berjumlah 2 data, fungsi ekspresi pernyataan marah berjumlah 7 data, fungsi ekspresi pernyataan sedih berjumlah 1 data, fungsi ekspresi pernyataan kecewa berjumlah 1 data, fungsi ekspresi pernyataan paham

berjumlah 1 data, fungsi ekspresi pernyataan kaget berjumlah 3 data, dan fungsi ekspresi pernyataan sakit berjumlah 4 data. Fungsi ekspolorasi berjumlah 94 data.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian tentang onomatope dalam komik *Mahabharata* penulis merekomendasikan penelitian lanjut untuk membahas mengenai keterkaitan antara jumlah silabel dengan fungsi onomatope atau onomatope ditinjau dari jenis dan fungsi berdasarkan jumlah silabel.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. 2001. *Semantik Pengantar Studi Tentang Makna*. Bandung: CV Sinar Baru.
- Andini, Rizki. 2000. —Penggunaan *Sokuon*, *Hatsuon*, *-Ri* dan *Kasane Kotoba* sebagai Pembeda Skala Intensitas Onomatopea dalam Komik *Doraemon*|| . Skripsi pada Program Sarjana Universitas Negeri Surabaya.
- Chaer Abdul. 2012. *Linguistik Umum*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul. 2009. *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chang, Andrew C. 1990. *Wa-Ei: Gitaigo-Giongo Bunrui Yōhō Jiten [A Thesaurus of Japanese Mimesis and Onomatopoeia: Usage by Categories]*. Tokyo: Taishūkanshoten.
- Djajasudarma, Fatimah. 2009. *Semantik 2*. Bandung : Refika Aditama
- Fukuda, Hiroko. (2012). *Jazz Up Your Japanese with Onomatopoeia*. Kodansha.
- Gorys Keraf. 1981. *Linguistik Bandingan Historis*. Jakarta: Gramedia.
- Herman J. Waluyo. 1995. *Teori dan Apresiasi Puisi*. Jakarta: Erlangga.
- Hinata, Shigeo. 1991. *Giongo-Gitaigo No Tokuhon*. Tokyo: Shōgakukan.
- Kridalaksana, Harimurti. 1995. *Pembentukan Kata dalam Bahasa Indonesia*: Jakarta: Gramedia.
- Kridalaksana, Harimurti. 2000. *Kamus Linguistik: Edisi Ketiga*. Jakarta:Gramedia.
- Lydia Panduwinata. 2013. *Variasi Makna dan Penerapan Onomatope dalam Komik BakuretsuUtahime 21 Karya Igarasi Kaoru*. Jurnal Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Airlangga
- Pateda, Mansoer. 2001. *Semantik Leksikal (Edisi Kedua)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rita Amelia. 2004. *Onomatope dalam Komik Double Fighter*. Skripsi di Universitas Riau
- Sudjianto & Dahidi, Ahmad. (2012). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.