

**ANALISIS MAKNA ONOMATOPE DALAM KOMIK RAVE KARYA  
MASHIMA HIRO**

**SKRIPSI**

**diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan pada Departemen Pendidikan Bahasa Jepang**



oleh

Muhammad Aulia Kuswara Putra

1503643

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA JEPANG  
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2020**

LEMBAR HAK CIPTA  
ANALISIS MAKNA ONOMATOPE DALAM KOMIK RAVE KARYA  
MASHIMA HIRO

oleh :  
Muhammad Aulia Kuswara Putra  
1503643

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan pada Departemen Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas  
Pendidikan Bahasa dan Sastra

© Muhammad Aulia Kuswara Putra  
Universitas Pendidikan Indonesia  
2020

Hak Cipta dilindungi undang-undang.  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PERSETUJUAN

MUHAMMAD AULIA KUSWARA PUTRA

ANALISIS MAKNA ONOMATOPE DALAM KOMIK RAVE KARYA MASHIMA  
HIRO

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

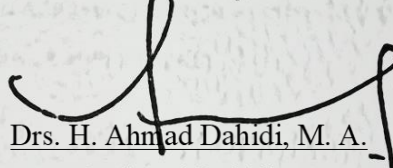
Pembimbing I



Hj. Nuria Haristiani, M.Ed., Ph.D.

NIP. 198209162010122002

Pembimbing II

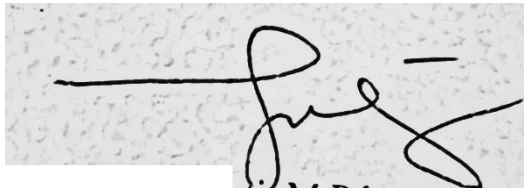


Drs. H. Ahmad Dahidi, M. A.

NIP. 195802281983031004

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jepang



Dr. Susi Widianti, M.Pd., M.A.

NIP. 1973120320031221001

# ANALISIS MAKNA ONOMATOPE DALAM KOMIK RAVE KARYA

MASHIMA HIRO

Muhammad Aulia Kuswara Putra

1503643

## ABSTRAK

Onomatope adalah salah satu konsep bahasa dan sering digunakan pada percakapan sehari-hari atau pada media-media bacaan terutama pada media bacaan komik. Konsep dan bentuk onomatope berbeda-beda dalam setiap bahasa, misalnya, *giongo* dalam bahasa Indonesia, bentuk dan konsepnya pun akan berbeda dengan onomatope bahasa Inggris. Termasuk juga dalam bahasa Jepang. Dalam bahasa Jepang onomatope memiliki konsep yang berbeda dan dibagi menjadi 2 besar, yaitu *giongo* dan *gitaigo*. Pada praktiknya, *giongo* dan *gitaigo* sering digunakan pada komik agar dapat membantu membangun suasana dan memperjelas konteks. Karena konsep yang berbeda ini, memahami *giongo* dan *gitaigo* bukanlah hal yang mudah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis *giongo* dan *gitaigo* yang digunakan dalam komik Rave. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dengan mengumpulkan *giongo* dan *gitaigo* yang digunakan pada komik Rave. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan keseluruhan penelitian yang dilakukan, penelitian ini menemukan 72 onomatope yang berbeda-beda yaitu, 27 data untuk kategori *giongo*, 13 data untuk kategori *giseigo*, 28 data untuk kategori *gitaigo*, 4 data untuk kategori *gijougo* dan 25 data untuk kategori *giyougo*. Penelitian ini menunjukkan dengan pahamiya kita onomatope dalam satu genre, ada kemungkinan kita akan paham dengan bacaan yang berbeda dalam genre yang sama. Karena komikus menggunakan onomatope yang sama berkali-kali dalam genre-genre tertentu.

Kata kunci : *giongo*, *gitaigo*, komik, rave.

**ANALYSIS MEANING OF ONOMATOPOEIA IN RAVE COMIC BY  
MASHIMA HIRO**

Muhammad Aulia Kuswara Putra

1503643

**ABSTRACT**

Onomatopoeia is one of the concept in linguistic and is often used in everyday conversation or in the media to read, most comics. The concept and form of onomatopoeia are different in every language, including Japanese. In Japanese onomatopoeia have different concepts and are divided into 2 major groups, giongo and gitaigo. Giongo and gitaigo are often used in comics in order to help build the atmosphere and making context more solid. Because of these different concepts, understanding giongo and gitaigo is not easy things. This research's aims to analyze the meaning of giongo and gitaigo used in Rave comic. The method used in this research is a qualitative descriptive analysis by collecting giongo and gitaigo used in Rave comics. Using data analysis and further researching, this research found 72 different onomatopoeia, 27 data for the giongo category, 13 data for the giseigo category, 28 data for the gitaigo category, 4 data for the gijougo category and 25 data for the giyougo category. This research shows that by understanding onomatope in one genre, there is an chances that we will understanding different readings with same genre. Because comic artists use the same onomatope many times in certain genres.

Keywords : comic, analysis, *giongo*, *gitaigo*.

# 真島ヒロのレイブ漫画におけるオノマトペの分析意味

ムハammad・アウリア・クスワラ・プトラ

1503643

## 要旨

オノマトペは1つの言語学の概念であり。オノマトペは日常会話やメディア、特に漫画でよく使用される。オノマトペの概念と方式は、様々語に違う。、日本語のオノマトペに違い概念がある、2つの主要グループに分ける、それは、擬音語と擬態語。擬音語と擬態語は、よく漫画で雰囲気と文脈を強化するためである。概念の違いから、擬音語と擬態語の理解することはもともと簡単なことではない。この研究の目的は、レイブの漫画で使用されている擬音語と擬態語の意味を分析することである。この研究に使用される方法は、定性記述分析で、レイブの漫画に使用される擬音語と擬態語を収集する。分析のデータによると、この研究には、72種類のオノマトペを発見された、それは、27種擬音語のデータ、13種擬声語のデータ、28種擬態語のデータ、4種擬情語のデータ、25種擬容語のデータが発見された。この研究による、あるジャンルでオノマトペの使いを理解されてた、ほかの同じジャンルのオノマトペの使いはよく理解する可能性がある。漫画家はあるジャンルで同じオノマトペを使用している。

キーワード：擬態語、擬音語、マンガ

## DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT.....	viii
要旨.....	ix
SINOPSIS.....	x
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan dan Batasan Masalah.....	6
1.2.1 Rumusan Masalah.....	6
1.2.2 Batasan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
1.5 Struktur Organisasi.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	8
2.1 Bunyi Bahasa dalam Bahasa Jepang .....	8
2.1.1 Silabel dalam Bahasa Jepang.....	8
2.1.2 Bunyi Konsonan Rangkap /Q/ ( <i>Sokuon</i> ).....	9
2.1.3 Bunyi Konsonan Nasal /N/ ( <i>Hatsuon</i> ).....	9
2.1.4 Bunyi Vokal Panjang ( <i>Choo'on</i> ).....	9
2.2 Semantik ( <i>Imiron</i> ).....	10
2.2.1 Objek Semantik.....	12
2.3 Makna.....	12
2.4 Fukushi .....	14

2.5	Onomatope .....	15
2.5.1	Pengertian Onomatope .....	16
2.5.2	Bentuk Onomatope .....	19
2.5.3	Jenis Onomatope .....	22
2.6	Komik .....	30
2.7	Penelitian Terdahulu.....	30
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>35</b>
3.1	Metode Penelitian .....	35
3.2	Objek Penelitian .....	36
3.2.1	Komik Rave .....	36
3.2.2	Profil Komik Rave.....	37
3.2.3	Sinopsis.....	37
3.3	Instrumen Penelitian.....	38
3.4	Metode Pengumpulan Data .....	38
3.5	Pengolahan Data.....	39
3.6	Metode Analisis Data .....	40
3.7	Metode Penyajian Analisis Data .....	40
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>41</b>
4.1	Hasil Peneltian .....	41
4.2	Klasifikasi <i>Giongo</i> .....	41
4.2.1	Penggunaan Kalimat dan Makna .....	42
4.3	Klasifikasi <i>Giongo</i> .....	70
4.3.1	Penggunaan Kalimat.....	71
4.4	Klasifikasi <i>Gitaigo</i> .....	83
4.4.1	Penggunaan Kalimat.....	84
4.5	Klasifikasi <i>Gijougo</i> .....	112
4.5.1	Penggunaan Kalimat.....	113
4.6	Klasifikasi <i>Giyougo</i> .....	116
4.6.1	Penggunaan Kalimat.....	117
4.7	Temuan.....	142
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....</b>		<b>144</b>
5.1	Simpulan.....	144
5.2	Implikasi.....	144
5.3	Rekomendasi .....	145



<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>146</b>
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP PENULIS</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Daftar <i>Giongo</i> dalam Komik Rave .....	42
Tabel 4.2 Daftar <i>Giseigo</i> dalam Komik Rave .....	70
Tabel 4.3 Daftar <i>Gitaigo</i> dalam Komik Rave .....	84
Tabel 4.4 Daftar <i>Gijougo</i> dalam Komik Rave .....	113
Tabel 4.5 Daftar <i>Giyougo</i> dalam Komik Rave.....	117
Tabel 4.6 Kategori Onomatope .....	143

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Contoh <i>Gitaigo</i> ぴくぴく ( <i>pikupiku</i> ) .....	4
Gambar 1.2 Contoh <i>Gitaigo</i> ズーン ( <i>zuun</i> ).....	5
Gambar 2.1 Contoh <i>Giongo</i> ドドドド ( <i>dodododo</i> ).....	18
Gambar 2.2 Contoh <i>Gitaigo</i> ピクピク ( <i>pikupiku</i> ) .....	18
Gambar 2.3 Contoh <i>Giongo</i> ガーン ( <i>gaan</i> ) .....	23
Gambar 2.4 Contoh <i>Giseigo</i> ゲコ ( <i>geko</i> ) .....	24
Gambar 2.5 Contoh <i>Giongo</i> ドドドド ( <i>dodododo</i> ) .....	26
Gambar 2.6 Contoh <i>Gijougo</i> いらいら ( <i>iraira</i> ) .....	27
Gambar 2.7 Contoh <i>Giyougo</i> ペロン ( <i>peron</i> ) .....	29
Gambar 3.1 Contoh Sampul Komik Rave .....	37
Gambar 4.1 Onomatope カァン ( <i>kaan</i> ) .....	43
Gambar 4.2 Onomatope ガガガ ( <i>gagaga</i> ).....	44
Gambar 4.3 Onomatope ガキイン ( <i>gakiin</i> ).....	45
Gambar 4.4 Onomatope ガタガタ ( <i>gatagata</i> ) .....	46
Gambar 4.5 Onomatope ガタガタ ( <i>gatagata</i> ) .....	46
Gambar 4.6 Onomatope ガチャ( <i>gacha</i> ) .....	47
Gambar 4.7 Onomatope ガッ( <i>ga'</i> ) .....	48
Gambar 4.8 Onomatope ガブ( <i>gabu</i> ) .....	49
Gambar 4.9 Onomatope キイン( <i>kiin</i> ) .....	50
Gambar 4.10 Onomatope ゴロゴロ ( <i>gorogoro</i> ) .....	51
Gambar 4.11 Onomatope ザー( <i>zaa</i> ).....	52
Gambar 4.12 Onomatope ザクッ( <i>zaku'</i> ).....	53
Gambar 4.13 Onomatope ズシン ( <i>zushin</i> ) .....	54
Gambar 4.14 Onomatope ズン( <i>zun</i> ) .....	55
Gambar 4.15 Onomatope ドクンドクン( <i>dokundokun</i> ) .....	57
Gambar 4.16 Onomatope ドサ( <i>dosa</i> ) .....	58
Gambar 4.17 Onomatope ドス( <i>dosu</i> ) .....	59

Gambar 4.18 Onomatope	ドドドド( <i>dodododo</i> ).....	60
Gambar 4.19 Onomatope	ドドドド( <i>dodododo</i> ).....	61
Gambar 4.20 Onomatope	バキイン( <i>bakiin</i> ) .....	62
Gambar 4.21 Onomatope	パサ( <i>pasa</i> ) .....	63
Gambar 4.22 Onomatope	バシヤバシヤ ( <i>bashabasha</i> ) .....	64
Gambar 4.23 Onomatope	ババババ( <i>babababa</i> ).....	65
Gambar 4.24 Onomatope	バン( <i>ban</i> ).....	66
Gambar 4.25 Onomatope	ビュン ( <i>byun</i> ).....	67
Gambar 4.26 Onomatope	ボオオオン ( <i>booon</i> ).....	68
Gambar 4.27 Onomatope	ボクッ ( <i>boku'</i> ) .....	69
Gambar 4.28 Onomatope	ボン ( <i>bon</i> ).....	70
Gambar 4.29 Onomatope	ああああ ( <i>aaaa</i> ).....	71
Gambar 4.30 Onomatope	うぎゃー ( <i>ugyaa</i> ).....	72
Gambar 4.31 Onomatope	くくく ( <i>kukuku</i> ) .....	73
Gambar 4.32 Onomatope	ぐう ( <i>guu</i> ).....	74
Gambar 4.33 Onomatope	ふー ( <i>fuu</i> ) .....	75
Gambar 4.34 Onomatope	キヤー ( <i>kyaa</i> ).....	76
Gambar 4.35 Onomatope	ゲコ ( <i>geko</i> ).....	77
Gambar 4.36 Onomatope	ゴオオオ ( <i>goooo</i> ).....	78
Gambar 4.37 Onomatope	スースー ( <i>suusuu</i> ) .....	79
Gambar 4.38 Onomatope	チッ ( <i>chi'</i> ) .....	80
Gambar 4.39 Onomatope	ハー ( <i>haa</i> ).....	81
Gambar 4.40 Onomatope	ヒイー ( <i>hii</i> ) .....	82
Gambar 4.41 Onomatope	フン ( <i>fun</i> ) .....	83
Gambar 4.42 Onomatope	くるっ ( <i>kuru'</i> ).....	85
Gambar 4.43 Onomatope	ざわざわ ( <i>zawazawa</i> ) .....	86
Gambar 4.44 Onomatope	ぺたっ ( <i>peta'</i> ) .....	87
Gambar 4.45 Onomatope	ぺと ( <i>peto</i> ).....	88
Gambar 4.46 Onomatope	カアン ( <i>kaan</i> ).....	89

Gambar 4.47 Onomatope	ガガガ ( <i>gagaga</i> ).....	90
Gambar 4.48 Onomatope	ガシイン ( <i>gashiin</i> ).....	91
Gambar 4.49 Onomatope	ガッ ( <i>ga'</i> ).....	92
Gambar 4.50 Onomatope	サッ ( <i>sa'</i> ).....	93
Gambar 4.51 Onomatope	ザアアア ( <i>zaaaa</i> ).....	94
Gambar 4.52 Onomatope	ズキッ ( <i>zuki'</i> ).....	95
Gambar 4.53 Onomatope	ズシン ( <i>zushin</i> ).....	96
Gambar 4.54 Onomatope	ズン ( <i>zun</i> ).....	97
Gambar 4.55 Onomatope	チョコン ( <i>chokon</i> ).....	98
Gambar 4.56 Onomatope	ドカ ( <i>doka</i> ).....	99
Gambar 4.57 Onomatope	ドキ ( <i>doki</i> ).....	100
Gambar 4.58 Onomatope	ドキドキ ( <i>dokidoki</i> ).....	101
Gambar 4.59 Onomatope	ドク ( <i>doku</i> ).....	102
Gambar 4.60 Onomatope	ドクンドクン ( <i>dokundokun</i> ).....	103
Gambar 4.61 Onomatope	ドス ( <i>dosu</i> ).....	104
Gambar 4.62 Onomatope	ドドドド ( <i>dodododo</i> ).....	105
Gambar 4.63 Onomatope	ピタッ ( <i>pita'</i> ).....	106
Gambar 4.64 Onomatope	フラ ( <i>fura</i> ).....	107
Gambar 4.65 Onomatope	ブウン ( <i>buun</i> ).....	108
Gambar 4.66 Onomatope	プリーン ( <i>puriin</i> ).....	109
Gambar 4.67 Onomatope	ベチャ ( <i>becha</i> ).....	110
Gambar 4.68 Onomatope	ボオオオン ( <i>boooon</i> ).....	111
Gambar 4.69 Onomatope	ボン ( <i>bon</i> ).....	112
Gambar 4.70 Onomatope	ぞく ( <i>zoku</i> ).....	113
Gambar 4.71 Onomatope	ぞぞ ( <i>zozo</i> ).....	114
Gambar 4.72 Onomatope	ぞっ ( <i>zo'</i> ).....	115
Gambar 4.73 Onomatope	ギギ ( <i>gigi</i> ).....	116
Gambar 4.74 Onomatope	じー ( <i>jii</i> ).....	118
Gambar 4.75 Onomatope	すくっ ( <i>suku'</i> ).....	119

Gambar 4.76 すたたた( <i>sutatata</i> ) .....	120
Gambar 4.77 Onomatope だだだだ ( <i>dadada</i> ).....	121
Gambar 4.78 Onomatope つかつか ( <i>tsuktsuka</i> ).....	122
Gambar 4.79 Onomatope にっ ( <i>ni'</i> ) .....	123
Gambar 4.80 Onomatope びくびく ( <i>pikupiku</i> ).....	124
Gambar 4.81 Onomatope もしやもしや ( <i>moshamosha</i> ).....	125
Gambar 4.82 Onomatope カクン ( <i>kakun</i> ) .....	126
Gambar 4.83 Onomatope ガク ( <i>gaku</i> ).....	127
Gambar 4.84 Onomatope ガブ ( <i>gabu</i> ).....	128
Gambar 4.85 Onomatope キヨロ キヨロ ( <i>kyorokyoro</i> ) .....	129
Gambar 4.86 Onomatope グイ ( <i>gui</i> ) .....	130
Gambar 4.87 Onomatope ゴス ( <i>gosu</i> ).....	131
Gambar 4.88 Onomatope コク ( <i>koku</i> ).....	132
Gambar 4.89 Onomatope コクコク ( <i>kokukoku</i> ) .....	133
Gambar 4.90 Onomatope ザッ ( <i>za'</i> ).....	134
Gambar 4.91 Onomatope ダッ ( <i>da'</i> ) .....	135
Gambar 4.92 Onomatope ヒヨイ ( <i>hyoi</i> ).....	136
Gambar 4.93 Onomatope パチ ( <i>pachi</i> ).....	137
Gambar 4.94 Onomatope ビクビク ( <i>bikubiku</i> ).....	138
Gambar 4.95 Onomatope ビュン ( <i>byun</i> ).....	139
Gambar 4.96 Onomatope フン ( <i>fun</i> ) .....	140
Gambar 4.97 Onomatope ブルブル ( <i>buruburu</i> ) .....	141
Gambar 4.98 Onomatope プルンプルン ( <i>purunpurun</i> ) .....	142

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad dan Abdullah A. (2012). *Linguistik Umum*. Jakarta: Erlangga
- Akimoto, Miharuru. 2002. *Yoku Wakaru Goi*. Tokyo: ALC.
- Alfianika, N. (2018). *Buku Ajar Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Andini, Rizki. (2000). *Penggunaan Sokuon, Hatsuon, -Ri dan Kasane Kotoba sebagai Pembeda Skala Intensitas Onomatopoeia dalam Komik Doraemon*. (Skripsi). Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya.
- Aoyama, Goshou. (2010). *Detektif Conan*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Araki, Hirohiko. (1989). *Jojo no Kimyouna Bouken*. Tokyo: Shuukan Shounen Janpu
- \_\_\_\_\_ (1992). *Jojo no Kimyouna Bouken*. Tokyo: Shuukan Shounen Janpu
- \_\_\_\_\_ (1996). *Jojo no Kimyouna Bouken*. Tokyo: Shuukan Shounen Janpu
- Arikunto, Suharismi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arista, Riza Prastiti. (2015). *Penggunaan Onomatopoeia dalam Media Sosial Twitter (Studi Kasus Artis Jepang)*. (Skripsi). Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya, Malang.
- Chaer, A. (2007). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chang, Andrew C. (1990). *Wa-Ei: Gitaigo-Giongo Bunrui Youhou Jiten [A Thesaurus of Japanese Mimesis and Onomatopoeia: Usage by Categories]*. Tokyo: Taishuukanshoten.
- Departemen Pendidikan Nasional, Pusat Bahasa. 2003. *Kamus Bahasa Indonesia*.
- Detik. (2013, 26 Agustus). *Candy Candy, Pelopor Tren Manga di Indonesia*. [Online]. Diakses dari <https://hot.detik.com/art/d-2340596/candy-candy-pelopor-tren-manga-di-indonesia->.
- Fukuda, Hiroko (2003). *Jazz Up Your Japanese with Onomatopoeia: For All Levels*. Amerika: Kodansha America.

- Hakii, Masako. (2017). *Onomatope Renshuuchou Kaitei ni Mukate – Gakushuusha no Goyou Chousa yori*. (Skripsi). Nihongo Gaku Kenkyuusho, Rikkyo Daigaku, Tokyo
- Hinata, Shigeo dan Junko Hibiya. (1995). *Gaikokujin no Tame Nihongo Reibun Mondai Shiri-Zu 14 Giongo Gitaigo*. Tokyo: Aratake Shuppan Kabushiki Kaisha
- Hinata, Shigeo. (1991). *Giongo Gitaigo No Tokuhon*. Tokyo: Shougakkan.
- Hiro, Mashima. (2000). *Rave*. Tokyo: Shuukan Shounen Magajin
- Karlina, Rina. (2016). Analisis Penggunaan Onomatope yang Menyatakan Perasaan dalam Kalimat Bahasa Jepang. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Keraf, Gorys. (1990). *Linguistik Bandingan Tipologis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kirk J. & Miller. (1986). *Reliability and Validity in Qualitative Research*. New York: Sage Publications.
- Kiyohiko, Azuma. (2006). *Yotsuba to!*. Tokyo: ASCII Media Works
- Kridalaksana, Harimurti. (1983). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia.
- Mahsun. (2007). *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Marsono. (1986). *Fonetik*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- McCloud, Scott. (2002). *Understanding Comic*. Jakarta. KPG
- Ono, Masahiro. (2007). *Giongo Gitaigo 4500 Nihongo Onomatope Jiten*. Tokyo: Shogakukan
- Petersen, Robert S. (2011). *Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives*. California: ABC-CLIO
- Rahma, Tranika. (2017). Analisis Makna Verba *Tomeru* Sebagai Polisemi dalam Bahasa Jepang. (Skripsi). Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung
- Sari, Anggriani R. (2014). Pengaruh Konteks Kalimat Dalam Memperkirakan Makna Dan Penggunaan Giongo Gitaigo. (Skripsi). Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.



- Sudaryanto. (1993). Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik). Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sudaryat, Yayat. 2009. Makna dalam Wacana (Prinsip-prinsip Semantik dan Pragmatik). Bandung: Yrama Widya.
- Sudjianto dan Dahidi, Ahmad. (2009). Pengantar Linguistik Bahasa Jepang. Bekasi: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. (2007). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suhardi. (2015). Dasar-Dasar Ilmu Semantik. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sumarsono. (2012). Sociolinguistik. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sutedi, Dedi. (2011). Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang. Bandung: Humaniora Utama Press
- Sutrisna, Tri. (2017). Bentuk dan Strategi Penerjemahan Onomatope Bahasa Jepang pada Komik One Piece. (Skripsi). Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, Semarang
- Tarigan, Henry Guntur. (2009). Pengkajian Pragmatik. Bandung: Angkasa.