

BAB IV

KESIMPULAN

Pada bab ini penulis mengambil kesimpulan dari hasil analisis 50 onomatope dari 145 data onomatope yang terdapat dalam *digital manga Barakamon volume 1* meliputi makna dan bentuk onomatope. *Barakamon* merupakan *manga* yang bercerita tentang kehidupan seorang kaligrafer muda yang pindah dari kota ke sebuah pulau, Pulau Goto, untuk merenungkan perbuatannya dan memperbaiki sifatnya. Dengan bantuan tetangga dan anak-anak di pulau tersebut sang kaligrafer berubah menjadi diri yang lebih baik. Dengan berlatar belakang sebuah pulau, onomatope yang terdapat dalam *manga* ini adalah onomatope yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari dalam lingkungan desa atau pulau.

Berdasarkan analisis data, dapat diketahui bahwa masing-masing makna onomatope dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok. Proses klasifikasi dilakukan berdasarkan data yang didapatkan oleh penulis, sebagai berikut :

1. Tiruan fenomena alam, terdapat tiruan suara air
2. Tiruan suara binatang, terbagi atas tiruan suara anjing dan tiruan suara katak
3. Tiruan suara manusia, terbagi atas tiruan suara berteriak, tiruan suara tertawa, tiruan suara mendecak, dan tiruan suara menangis.
4. Tiruan perilaku manusia, terbagi atas tiruan suara memukul, tiruan suara tersenyum, tiruan suara menggebrak, tiruan suara melihat, tiruan suara membungkuk, tiruan suara melakukan gerakan secara tiba-tiba, tiruan suara menarik, tiruan suara menggenggam, tiruan suara menggosok, tiruan suara menggenggam, tiruan suara menggosok, tiruan suara membuka, dan tiruan suara berjalan.
5. Tiruan keadaan atau perasaan manusia, terbagi atas tiruan suara kaget dan tiruan suara badan bergetar
6. Tiruan karakter fisik manusia, terdapat tiruan suara badan yang membengkak

7. Tiruan kondisi kesehatan manusia, terbagi atas tiruan suara kesakitan berdenyut dan tiruan suara batuk
8. Tiruan suara benda terbagi atas tiruan suara benda tipis dan keras saling berbenturan, tiruan suara benturan benda logam dan benda keras, tiruan suara renyah makanan, tiruan suara memalu, tiruan suara tombol dipencet, tiruan suara tinta yang memuncrat, tiruan suara pintu ditutup, tiruan suara lakban dilepas, tiruan suara daun dipetik, dan tiruan suara benda besar atau penjang diseret.
9. Tiruan pergerakan benda, terbagi atas tiruan suara roda berputar, tiruan suara mobil berhenti atau mengerem dan tiruan suara kabel digulung atau diputar
10. Tiruan keadaan atau sifat benda, terbagi atas tiruan suara suasana ruangan yang kosong, tiruan suara benda yang berayun, tiruan suara tinta mengalir, dan tiruan suara suasana terburu-buru.

Berdasarkan analisis data, dapat diketahui bahwa dalam satu onomatope dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bentuk. Berikut adalah kesimpulan dari bentuk onomatope :

1. Bentuk pengulangan terdiri atas 25 kata yaitu ザバザバ、ザブザブ、ヴオンヴオンヴオン、キャーキャーキャー、あはは、へへへ、ゲラゲラ、じろじろ、ぐいぐい、ごしごし、ざっざっ、ばたばた、トボトボ、つかつか、ブルブルブル、ゲホッゲホッ、ズキズキ、ゲホッゲホッ、ガチャガチャガチャガチャガチャ、バリバリ、ガンガンガン、カチカチカチ、ずるずる、ゴロゴロゴロゴロ、ぐるぐる。
2. Bentuk konsonan tidak disuarakan atau *seion* terdiri atas 9 kata yaitu ちゃぽん、キャーキャーキャー、チッ、ちらっ、かぱっ、トボトボ、つかつか、カッ、カチカチカチ。
3. Bentuk konsonan sebagian disuarakan atau *handakuon* terdiri atas 4 kata yaitu ぱしゃん、ペコリ、ぷくー、ぱき。

4. Bentuk konsonan disuarakan atau *dakuon* terdiri atas 22 kata yaitu ザブザブ、ザバザバ、ジャー、ゲロッ、ゲラゲラ、ガッ、ダッ、じろじろ、ガバッ、ぐいぐい、ギュッ、ごしごし、ざっざっ、ばたばた、ピクッ、ブルブルブル、ゲホッゲホッ、ガチャガチャガチャガチャガチャ、バリバリ、ガンガンガン、バッ、バン、ビー、ずるずる、ゴロゴロゴロゴロ、ギギイイイ、ぐるぐる、ぶらーん、ドロッ、ダッ。
5. Bentuk pemadatan suara terdiri atas 7 kata yaitu ゲロッ、二っ、ちらっ、ガバッ、ギュッ、かぱっ、ピクッ、ゲホッゲホッ、ドロッ。
6. Bentuk akhiran *ri* terdiri atas 1 kata yaitu ペコリ。
7. Bentuk akhiran *n* terdiri atas 3 kata yaitu ちゃぽん、ぱしゃん、ぶらーん。
8. Bentuk pemanjangan suara terdiri atas 7 kata yaitu ジャー、キヤーキヤーキヤー、うわあああ、ぷくー、ビー、ギギイイイ、ぶらーん。

Berdasarkan hasil analisis data tabel dan diagram kecenderungan penggunaan makna dan bentuk onomatope terhadap 50 onomatope yang terdapat dalam *digital manga Barakamon volume 1*, makna tiruan suara yang paling banyak digunakan adalah tiruan suara perilaku manusia yaitu sebanyak 15 kata (30%) dari 50 kata. Hal tersebut dikarenakan sebagian besar adegan dalam *manga* ini menggambarkan kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh sekelompok manusia yaitu oleh para tokoh *manga*. Sedangkan, bentuk onomatope yang paling banyak digunakan dalam *manga* ini adalah bentuk pengulangan yaitu sebanyak 25 kata (32%), penyebab dari hal ini berkaitan dengan banyaknya jumlah makna tiruan suara perilaku manusia sehingga terdapat banyak pula adegan yang didominasi oleh kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara berulang-ulang atau berkelanjutan.