

BAB IV SIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian di atas pada *manga Spy x Family* volume 1 *chapter* 1-5 yang ditulis dan diilustrasikan oleh Tatsuya Endo dapat menghasilkan kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Terdapat 76 macam kata *onomatope* dalam bahasa Jepang dengan total yang berjumlah 128 kata dibagi menjadi 5 kelompok yaitu, *giongo*, *giseigo*, *giyougo*, *gitaigo* dan *gijougo*. *Giongo* sebagai tiruan bunyi dari benda mati sebanyak 81 kata, *giseigo* sebagai tiruan bunyi dari makhluk hidup sebanyak 8 kata, *giyougo* menyatakan keadaan atau tingkah laku makhluk hidup sebanyak 8 kata, *gitaigo* menyatakan keadaan benda mati sebanyak 6 kata, dan *gijougo* menyatakan keadaan hati atau perasaan manusia sebanyak 25 kata.
2. Pada *manga Spy x Family* volume 1 *chapter* 1-5 ini banyak didominasi oleh onomatope jenis *giongo* yaitu berjumlah 81 kata, mengingat genre *action* yang terdapat pada manga sangatlah banyak serta sangat bervariasi bentuknya, mulai dari tiruan bunyi benda mati hingga alam dan makhluk hidup.
3. Makna onomatope yang terkandung dalam *manga Spy x family* volume 1 *chapter* 1-5 ini yaitu dari terjemahan ke dalam bahasa Indonesia dibagi menjadi dua makna, yaitu makna leksikal dan non-leksikal. Makna leksikal berjumlah 32 kata dan makna non-leksikal berjumlah 44 kata. Hal ini disebabkan onomatope yang terkandung dalam *manga* jika diartikan ke dalam terjemahan bahasa Indonesia banyak yang sesuai dengan sistem bahasa Indonesia dan banyak onomatope yang memiliki arti tidak asing, sehingga mudah diterka dengan hanya membaca bunyi onomatopenya saja.

4. Fungsi dan penggunaan onomatope dalam *manga* ini dapat dilihat berdasarkan jumlah kecenderungan kemunculannya. Pada onomatope jenis *giongo*, yaitu terdapat onomatope yang menunjukkan aktivitas makhluk hidup, aktivitas kepada sesama makhluk hidup dan aktivitas makhluk hidup kepada benda mati. Pada jenis *giseigo* dan *giyougo* menunjukkan tiruan bunyi yang berasal dari makhluk hidup. Pada jenis *gitaigo* menggambarkan situasi atau keadaan benda mati. Kemudian, pada jenis *gijougo* menggambarkan situasi perasaan makhluk hidup. Dari semua kategori tersebut onomatope *giongo* yang menunjukkan aktivitas makhluk hidup kepada benda mati merupakan fungsi dan penggunaan terbanyak pada *manga* dikarenakan banyaknya kegiatan makhluk hidup, terutama para tokoh *manga* yang memperlakukan benda atau menggunakan benda sebagai objek kegiatannya, salah satunya ketika adegan berkelahi seperti memukul dan menendang yang juga merupakan tiruan bunyi paling banyak di dalam *manga Spy x Family* volume 1 *chapter* 1-5 ini yang didominasi dengan genre *action*.
5. Dalam penelitian ini sangatlah banyak jenis onomatope mulai dari yang sesuai dengan sistem bahasa maupun tidak. Onomatope yang sesuai dengan sistem bahasa yaitu memiliki makna leksikal yang berarti terdapat pada sistem bahasa dan bunyinya dapat langsung kita ketahui. Sementara itu, onomatope yang tidak sesuai dengan sistem bahasa disebut makna non-leksikal, yaitu tulisannya tidak sesuai dengan sistem bahasa dan bisa juga merupakan onomatope yang diciptakan oleh penulis itu sendiri untuk lebih menghidupkan alur cerita saat dibaca oleh para pembaca.
6. Dari penelitian ini ditemukan bahwa onomatope juga banyak terdapat pada kegiatan sehari-hari, seperti suara saat menggeser benda mati, membuka buku, berjalan-kaki dan sebagainya. Kemudian, onomatope juga bisa digunakan dalam kegiatan komunikasi sehari-hari yang berfungsi untuk membuat suatu percakapan menjadi lebih mudah dimengerti tanpa memerlukan kalimat yang berbelit-belit.

7. Berdasarkan *genre slice of life* dari manga *Spy x Family* yang peneliti teliti memiliki beberapa perbedaan, diantaranya terdapat banyak adegan *action* dari aktivitas berkelahi antar sesama karakter. Aktivitas berkelahi antar karakter inilah yang mengakibatkan banyaknya kecenderungan dari tiruan bunyi yang berbeda-beda. Contohnya yaitu bunyi pukulan, tendangan yang diakibatkan dari aktivitas karakter seperti bunyi 「ガッ」 yang merepresentasikan bunyi “klak”, 「バキッ」 yang merepresentasikan bunyi “bugh”, dan 「ボコボコ」 yang merepresentasikan bunyi “bug bug”. Aktivitas pukulan, tendangan ini yang tidak terdapat pada *genre slice of life* biasa yang ada pada penelitian terdahulu yang berfokus menceritakan tentang kehidupan sehari-hari dan kehidupan di sekolah, seperti adegan seseorang yang sedang mengunyah makanan dengan onomatope 「ゴムゴム」 dan lain sebagainya.

4.2 Saran

1. Bagi pembelajaran bahasa Jepang

Sifat bahasa adalah dinamis. Contohnya adalah dalam onomatope, onomatope memiliki banyak jumlahnya karena keberadaannya selalu ada dalam kehidupan sehari-hari kita. Bentuk onomatope memiliki makna yang berbeda disetiap daerah sesuai dengan bahasa yang dimilikinya. Di dalam buku cerita bergambar atau komik berbahasa Jepang terdapat banyak onomatope karena onomatope dapat menghidupkan situasi yang ada dalam cerita sehingga mudah digambarkan. Ketika kita membaca cerita berbahasa asing pasti kita akan banyak menjumpai onomatope yang kita tidak ketahui maknanya tersebut. Oleh karena itu bagi pelajar atau mahasiswa yang sedang belajar bahasa asing khususnya bahasa Jepang disarankan dapat mempelajari lebih dalam mengenai onomatope. Sehingga diharapkan dapat mengetahui maknanya dan dapat memakai kosakata onomatope

tersebut sesuai dengan konteks atau situasi yang tepat dalam dalam penggunaan bahasa asing khususnya bahasa Jepang.

2. Bagi peneliti

Analisis makna onomatope tidak hanya terpaut pada buku cerita saja, bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan objek yang lebih luas karena makna onomatope sendiri dapat mengalami perluasan makna sesuai dengan konteks kalimat dan situasi yang sedang berlangsung. Contoh objek kajian lain diantaranya bahan-bahan kesusastraan seperti komik, film, lagu dan karya sastra lainnya yang didalamnya banyak terdapat onomatope yang menarik untuk diteliti. Sesuai dengan pengalaman peneliti saat meneliti onomatope pada *manga Spy x Family* ini, banyak sekali ragam penulisan onomatope menggunakan huruf hiragana dan katakana yang mirip dan memiliki cara pembacaan dan makna yang sama. Adegannya yaitu saat karakter menyobek sesuatu yang mengeluarkan tiruan bunyi 「べりべりべり」, 「ビリビリ」 yang dapat diartikan dengan tulisan “Bret bret bret”. Adegan ini sedikit sulit bagi penulis karena tidak dapat dibedakan dengan hanya menerka kejadiannya saja, tetapi harus melihat situasi atau kondisi kejadian yang sedang berlangsung pada komik itu juga. Akan tetapi, dengan banyak ragam onomatope yang hampir mirip tersebut juga menjadi topik yang menarik untuk diteliti pada setiap bacaan.