

BAB IV

KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Onomatope adalah salah satu simbol bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari maupun digunakan dalam karya sastra untuk membuat cerita terasa lebih nyata. Salah satu karya sastra yang banyak menggunakan onomatope adalah *manga* atau komik Jepang yang saat ini berevolusi menjadi *webtoon*, yaitu komik dalam bentuk digital yang bisa dibaca melalui telepon pintar atau komputer. Salah satu *webtoon* yang terkenal adalah ReLIFE yang dipublikasikan oleh aplikasi kumpulan *webtoon* Comico. Karena *webtoon* ReLIFE mengangkat cerita kehidupan sehari-hari, maka onomatope yang digunakan merupakan onomatope yang sering dipakai dalam percakapan sehari-hari sehingga cocok untuk pembelajar bahasa Jepang di Indonesia untuk menjadi salah satu bahan pembelajaran bahasa lisan dalam bahasa Jepang.

Onomatope yang digunakan dalam *manga* atau *webtoon* memiliki keunikan sendiri dilihat dari bentuk dan jenisnya. Beberapa macam bentuk onomatope tersebut antara lain:

1. Bentuk kata dasar, yaitu onomatope yang terdiri dari satu atau dua suku kata. Onomatope bentuk ini menunjukkan keadaan yang berlangsung cepat dan sesaat. Misalnya: トン、グイ、すっ, dan lain-lain.
2. Bentuk penasalan suara, yaitu onomatope yang terbentuk dari satu atau dua suku kata. Onomatope bentuk ini menunjukkan bunyi yang ringan. Misalnya: すとん、 dan lain-lain.
3. Bentuk pemadatan suara, yaitu onomatope yang berakhiran *sokuon* atau *tsu* kecil (っ). Onomatope bentuk ini menunjukkan gerakan yang cepat. Misalnya: チラッ、ヒクッ、イラッ, dan lain-lain.
4. Bentuk pemanjangan bunyi, yaitu onomatope yang terbentuk dengan *cho'on* atau vokal panjang (ー). Onomatope bentuk ini menunjukkan aktivitas dan

keadaan yang berlangsung lama. Misalnya: バァン、ガァン、うーん, dan lain-lain.

5. Bentuk *hanpukukei* atau pengulangan, yaitu onomatope yang mengalami pengulangan kata yang sejenis. Onomatope bentuk ini menunjukkan bunyi atau keadaan yang berulang dan berkesinambungan. Misalnya: ドキドキ、コンコン、ずるずる, dan lain-lain.
6. Bentuk perulangan sebagian bunyi, yaitu onomatope yang terbentuk dari perulangan yang berubah sebagian bunyinya. Onomatope bentuk ini menunjukkan sesuatu yang tidak beraturan. Misalnya: あはは, dan lain-lain.

Selain bentuk, ditemukan juga beberapa jenis onomatope dalam *webtoon* ReLIFE, antara lain:

1. *Giongo*, yaitu tiruan bunyi yang menunjukkan bunyi dari benda mati. Misalnya: コンコン、バァン、ガァン, dan lain-lain.
2. *Giseigo*, yaitu tiruan bunyi yang menunjukkan suara makhluk hidup. Misalnya: はああ、あはは, dan lain-lain.
3. *Gitaigo*, yaitu tiruan bunyi yang menggambarkan keadaan benda mati. Misalnya: ぐしゃぐしゃ, dan lain-lain.
4. *Giyougo*, yaitu tiruan bunyi yang menggambarkan keadaan atau pergerakan makhluk hidup. Misalnya: スタスタ、バタバタ, dan lain-lain.
5. *Gijougo*, yaitu tiruan bunyi yang menggambarkan keadaan hati manusia. Misalnya: イラッ、ドキドキ、そわそわ, dan lain-lain.

Penggunaan onomatope dalam *webtoon* ReLIFE ini memiliki beberapa kecenderungan. Dari hasil analisis terhadap 50 contoh onomatope yang diambil dari episode 1 sampai episode 16, didapatkan 22 onomatope yang termasuk ke dalam bentuk *hanpukukei*. Hal tersebut menandakan bahwa adegan yang menunjukkan bunyi atau situasi berulang banyak digunakan di dalam *webtoon* ini. Selain dianalisis berdasarkan bentuknya, contoh onomatope yang telah diambil juga dianalisis berdasarkan jenis katanya. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat 15 onomatope termasuk ke dalam jenis *giongo*, hal tersebut menandakan bahwa

webtoon ReLIFE banyak menggunakan onomatope yang menunjukkan benda dari benda mati.

Berdasarkan analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa onomatope dalam bahasa Jepang mempunyai jumlah yang sangat banyak dan penggunaannya berbeda-beda disesuaikan dengan situasi. Dengan banyaknya onomatope yang terdapat dalam *webtoon* ReLIFE dan mengingat *manga* atau *webtoon* merupakan bahasa lisan yang tertulis, hal itu menunjukkan bahwa onomatope mempunyai peranan penting dalam percakapan sehari-hari. Maka dari itu, diharapkan dengan mempelajari onomatope, kemampuan berbicara dalam Jepang pembelajar bahasa Jepang di Indonesia bisa lebih meningkat dan sebagai media pembelajarannya *webtoon* bisa dijadikan salah satu pilihan karena mudah diakses oleh siapa saja tanpa harus ke Jepang atau membeli komik berbahasa Jepang yang relatif mahal.

4.2 Saran

Pada saat penelitian ini dilakukan, ada beberapa masalah yang ditemukan seperti pengkategorian jenis onomatope yang diambil dari *webtoon* yang diteliti. Ada beberapa contoh yang bisa dimasukkan ke dalam dua jenis kata, contohnya seperti *ときどき* yang merupakan *gijougo* tetapi juga bisa dimasukkan ke dalam jenis *giongo*. Perlu adanya referensi tambahan mengenai jenis onomatope agar pengelompokkan dapat dilakukan dengan tepat.

Pada penelitian ini juga ditemukan onomatope yang bisa diteliti lebih dalam pada penelitian selanjutnya yaitu *ざわざわ* dan *がやがや* karena kedua onomatope tersebut memiliki makna yang hampir sama yaitu suara bising banyak orang.