

## BAB IV SIMPULAN

Berdasarkan penelitian di atas pada *manga* Himouto! Umaru Chan *volume 1 Chapter 1-5* yang ditulis dan digambarkan oleh Sankaku Head dapat menghasilkan kesimpulan yaitu sebagai berikut:

Terdapat 74 jenis kata onomatope dalam bahasa Jepang, dengan total sebanyak 84 kata yang terbagi menjadi lima jenis, yaitu *giongo*, *giseigo*, *giyougo*, *gitaigo*, dan *gijougo*. *Giongo*, yang merupakan tiruan bunyi dari benda mati, mencakup 24 kata. *Giseigo*, yang menirukan suara dari makhluk hidup, memiliki jumlah sebanyak 23 kata. *Giyougo*, yang menyatakan keadaan atau tingkah laku makhluk hidup, terdiri dari 24 kata. *Gitaigo*, yang menggambarkan keadaan dari benda mati dan makhluk hidup, mencakup 4 kata. Terakhir, *gijougo*, yang menyatakan keadaan hati atau perasaan manusia, memiliki sebanyak 9 kata.

Dalam *manga* "Himouto! Umaru Chan" *volume 1, Chapter 1-5*, onomatope jenis *giyougo* dan *giongo* mendominasi dengan jumlah sebanyak 24 kata. Hal ini dapat dijelaskan dengan adanya *genre* Slice of Life dan komedi pada *manga* tersebut. Kehadiran onomatope ini sangat bervariasi dalam bentuknya, mencakup tiruan bunyi dari makhluk hidup serta suara tiruan dari benda mati, sejalan dengan unsur-unsur komedi dan kehidupan sehari-hari yang ditemukan dalam cerita *manga* tersebut.

Fungsi dan penggunaan onomatope dalam *manga* ini dapat dilihat dari seberapa sering mereka muncul. Pada jenis onomatope *giongo*, terdapat kata-kata yang menggambarkan suara benda mati atau keadaan alam. Sementara itu, *giseigo* dan *giyougo* menciptakan tiruan bunyi yang dihasilkan oleh makhluk hidup. *Gitaigo* merepresentasikan situasi atau keadaan benda mati dan makhluk hidup, sedangkan *gijougo* menggambarkan keadaan perasaan makhluk hidup. Dari berbagai kategori tersebut, onomatope *giongo* yang menggambarkan kegiatan makhluk hidup terhadap benda mati tampaknya menjadi yang paling dominan dalam *manga* ini. Hal ini disebabkan oleh banyaknya kegiatan makhluk hidup, terutama tokoh-tokoh dalam *manga* yang berinteraksi dengan benda atau

menggunakan benda sebagai objek kegiatan mereka. Contohnya, adegan membuka dan menutup pintu, yang merupakan tiruan bunyi paling umum dalam *manga* "Himouto! Umaru Chan" *volume 1 Chapter 1-5* ini, yang didominasi oleh *genre* Slice of Life.

Dalam penelitian ini, terdapat banyak jenis onomatope, baik yang sesuai dengan sistem bahasa maupun tidak. Onomatope yang sesuai dengan sistem bahasa memiliki makna leksikal yang dapat ditemukan dalam sistem bahasa dan bunyinya dapat langsung diidentifikasi. Di sisi lain, onomatope yang tidak sesuai dengan sistem bahasa disebut sebagai makna non-leksikal, di mana tulisannya tidak mengikuti norma sistem bahasa. Beberapa onomatope non-leksikal juga dapat diciptakan oleh penulis untuk menambah kehidupan dalam alur cerita, memberikan pengalaman lebih dalam pembacaan bagi para pembaca.

Makna onomatope dalam *manga* "Himouto! Umaru Chan" *volume 1 Chapter 1-5*, ketika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu makna leksikal dan non-leksikal. Terdapat 56 kata dengan makna leksikal dan 18 kata dengan makna non-leksikal. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa banyak onomatope dalam *manga* ini, ketika diartikan ke dalam bahasa Indonesia, sesuai dengan sistem bahasa Indonesia dan memiliki makna yang familiar. Oleh karena itu, sebagian besar onomatope dapat dengan mudah ditebak maknanya hanya dengan membaca bunyi onomatopenya saja.

Dari penelitian ini, terungkap bahwa onomatope tidak hanya melibatkan situasi dalam kehidupan sehari-hari, seperti suara saat menggeser benda mati, bermain *video game*, atau membaca *manga* atau komik, tetapi juga dapat digunakan dalam kegiatan komunikasi sehari-hari. Penggunaan onomatope dalam percakapan sehari-hari berfungsi untuk menjadikan percakapan lebih mudah dimengerti tanpa perlu menggunakan kalimat yang rumit atau berbelit-belit, sehingga meningkatkan efektivitas komunikasi