

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan salah satu peran terpenting dalam kehidupan manusia. Bahasa adalah alat yang digunakan manusia untuk berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain. Sedangkan menurut KBBI, bahasa adalah sistem lambang bunyi yang bersifat arbitrer yang digunakan oleh para anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri. Selain itu, bahasa juga merupakan suatu percakapan yang baik, tingkah laku yang baik, dan sopan santun yang baik.

Berdasarkan data dari *The Japan Foundation* pada tahun 2021, bahwa bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang paling diminati di Indonesia. Dengan demikian, saat ini semakin banyak orang yang ingin belajar bahasa Jepang. Pada saat ini, bahasa Jepang menjadi salah satu bahasa asing yang paling banyak dipelajari oleh lembaga pendidikan formal maupun non formal di Indonesia. Pengajaran bahasa Jepang di Indonesia sebenarnya sudah dimulai jauh sebelum hubungan diplomatik antara Indonesia dan Jepang terjalin. Di masa sekarang, bidang ini terus berkembang dan berkaitan dengan berbagai aspek lain, salah satunya adalah aspek ekonomi. Adanya kerjasama ekonomi antara Indonesia dan Jepang meningkatkan kebutuhan sumber daya manusia yang mempunyai kemampuan berbahasa Jepang, dan kebutuhan ini juga dapat dikatakan sangat tinggi karena dengan bertambahnya jumlah perusahaan Jepang yang masuk ke Indonesia. Berdasarkan data tahun 2021, jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia menempati urutan kedua terbesar di dunia. Data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut .

Hasil survei perkembangan pendidikan bahasa Jepang di dunia oleh *The Japan Foundation*

Rank	2018 Rank	Country and region	Learners (People)			Institutions (Institutions)			Teachers (People)		
			2021	2018	Increase/decrease rate (%)	2021	2018	Increase/decrease rate (%)	2021	2018	Increase/decrease rate (%)
1	1	China	1,057,318	1,004,625	5.2	2,965	2,435	21.8	21,361	20,220	5.6
2	2	Indonesia	711,732	709,479	0.3	2,958	2,879	2.7	6,617	5,793	14.2
3	3	Republic of Korea	470,334	531,511	▲11.5	2,868	2,998	▲4.3	13,229	15,345	▲13.8
4	4	Australia	415,348	405,175	2.5	1,648	1,764	▲6.6	3,052	3,135	▲2.6
5	5	Thailand	183,957	184,962	▲0.5	676	659	2.6	2,015	2,047	▲1.6
6	6	Vietnam	169,582	174,521	▲2.8	629	818	▲23.1	5,644	7,030	▲19.7
7	8	United States	161,402	166,905	▲3.3	1,241	1,446	▲14.2	4,109	4,021	2.2
8	7	Taiwan	143,632	170,159	▲15.6	907	846	7.2	3,375	4,106	▲17.8
9	9	Philippines	44,457	51,530	▲13.7	242	315	▲23.2	1,111	1,289	▲13.8
10	10	Malaysia	38,129	39,247	▲2.8	215	212	1.4	484	485	▲0.2
11	11	India	36,015	38,100	▲5.5	323	304	6.3	1,132	1,006	12.5
12	16	France	29,569	24,150	22.4	302	229	31.9	930	763	21.9
13	13	New Zealand	28,072	32,764	▲14.3	224	275	▲18.5	432	421	2.6
14	15	Hong Kong	27,665	24,558	12.7	73	70	4.3	625	575	8.7
15	14	Brazil	20,732	26,157	▲20.7	261	380	▲31.3	942	1,182	▲20.3

Tabel 1 Hasil survei perkembangan pendidikan bahasa Jepang di dunia
Sumber: The Japan Foundation

Hasil survei menunjukkan bahwa 1.057,318 orang belajar bahasa Jepang, dengan Indonesia berada di urutan kedua setelah Cina. Tabel tersebut menunjukkan penurunan jumlah orang yang belajar bahasa Jepang di beberapa negara, termasuk Indonesia. Di bawah ini terdapat hasil survei tentang berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan mengenai alasan belajar bahasa Jepang.

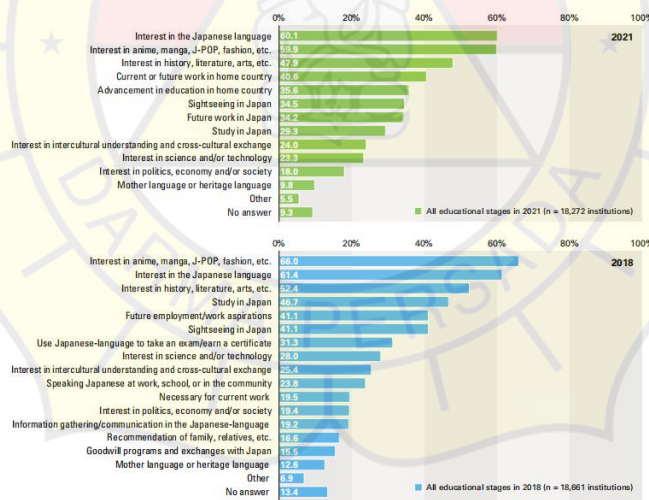


Diagram 1 hasil survei tahun 2021
Sumber : The Japan Fondation

Dalam survei tahun ajaran 2021, berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan mengenai tujuan pembelajaran dan alasan para pelajar yang mendaftar di lembaga pendidikan bahasa Jepang di seluruh dunia, jawaban yang

paling banyak diberikan adalah ketertarikan terhadap bahasa Jepang dengan persentase 60,1%, hanya berselisih sedikit dengan jawaban ketertarikan terhadap anime, manga, J-POP, dan fashion dengan persentase (59,9%), ketertarikan pada sejarah, sastra, seni di urutan tiga dengan persentase 47,9%. Meskipun jawaban terpopuler pertama dan kedua berganti tempat dari survei sebelumnya, ketiga hal tersebut tetap mewakili tujuan utama untuk belajar bahasa Jepang.

Ketertarikan terhadap anime, *manga*, J-POP, dan fashion dengan persentase (59,9%). Menurut Japan Foundation, ada beberapa alasan mengapa *manga* sangat populer di seluruh dunia. Menurut Japan Foundation, ada beberapa alasan mengapa *manga* sangat populer di seluruh dunia:

- 1) Visual yang ekspresif: *Manga* dikenal dengan gaya visualnya yang sangat ekspresif dan juga dinamis, sehingga mampu menyampaikan emosi dan aksi dengan sangat kuat.
- 2) Keberagaman Genre: *Manga* memiliki beragam genre, mulai dari aksi, romansa, horor, hingga fiksi ilmiah. Dengan demikian, pembaca dari berbagai latar belakang dan minat dapat menemukan sesuatu yang mereka sukai.
- 3) Karakter yang Kuat: Karakter dalam *manga* mempunyai kepribadian yang kuat dan pengembangan karakter yang mendalam, sehingga membuat pembaca merasa terhubung dan terlibat dalam cerita.
- 4) Adaptasi ke Media Lain: Dalam perkembangannya, banyak *manga* yang diadaptasi ke dalam anime, film, dan bahkan video game. Adaptasi ini membantu memperluas jangkauan dan popularitas *manga*.
- 5) Ekosistem Intelektual yang Kuat: Jepang memiliki ekosistem industri hiburan yang lengkap, di mana satu karakter atau cerita dapat berkembang menjadi berbagai bentuk media dan barang dagangan, memperkuat daya tarik dan keterlibatan penggemar.

Manga merupakan sebutan untuk komik atau novel grafik yang ditulis di Jepang atau menggunakan bahasa Jepang disebut *manga*. Istilah ini mengacu pada

karya-karya yang mengikuti gaya Jepang akhir abad ke-19. Terdapat banyak genre *manga*, termasuk petualangan, laga, komedi, detektif, sejarah, horor, romantis, fiksi ilmiah, dan fantasi. *Manga* dibaca oleh orang-orang dari segala usia di Jepang, dan banyak dari mereka telah diterjemahkan ke berbagai bahasa di seluruh dunia. *Manga* memiliki sejarah yang panjang dan rumit yang melibatkan perkembangan seni Jepang pada akhir abad ke-19. Istilah *manga* pertama kali digunakan oleh pelukis Ukiyo-e yang terkenal, Hokusai Katsushika, pada zaman Edo.

Manga di Jepang umumnya dicetak dalam warna hitam dan putih, meskipun ada juga produk *manga* yang berwarna. Di Jepang, *manga* biasanya diterbitkan secara berseri dalam majalah *manga* seukuran buku telepon, yang biasanya berisi beberapa cerita, masing-masing diwakili oleh satu episode yang akan dilanjutkan pada edisi berikutnya. Ketika sebuah serial dianggap sukses, episode-episode tersebut kemudian dikumpulkan dan diterbitkan ulang dalam buku-buku koleksi yang disebut *tankobon*. Buku-buku ini menggunakan kertas berkualitas tinggi, dan berguna bagi pembaca yang ingin mengejar episode yang terlewat atau karena harga *manga* yang ditemukan di majalah sangat mahal. Seorang seniman *manga* biasanya bekerja dengan beberapa asisten di sebuah studio kecil dan bekerja sama dengan editor kreatif dari perusahaan penerbitan komersial.

Pembaca *manga* di haruskan untuk memahami arti kata dan menghubungkannya dengan imajinasi yang mereka miliki ketika membaca *manga* bahasa Jepang. Jika pembaca tidak memahami makna kata, maka akan cenderung salah menafsirkan atau mengimajinasikan isi bacaan. Dalam *manga*, pembaca *manga* harus mengikuti alur gambar yang disediakan. Selain itu untuk membuat situasi menjadi lebih nyata, penulis memberikan onomatope. Pembaca *manga* mungkin tidak mengetahui arti dari kata-kata yang ada di dalam *manga* yang dibacanya. Oleh karena itu, penting bagi pembaca *manga* untuk mengetahui makna pada onomatope dalam *manga*.

Dalam penulisan skripsi ini penulis mengambil data berupa *manga* yang berjudul *supadaiman oktopasugaru*. *Manga* ini ditulis oleh My Hero Academia: Vigilantes kreator Hideyuki Furuhashi dan Betten Court yang diterbitkan di Shonen Jump. Penjahat ikonik Doctor Octopus yang mengalami koma. Ketika Doctor Octopus terbangun, dia mendapati dirinya mendiami tubuh seorang siswa sekolah menengah Jepang, Otoh Okutamiya. Sebuah *manga* spin-off berjudul Spider-Man: Octopus Girl diumumkan akan dirilis bersamaan dengan Spider-Man: Across the Spider-Verse di Jepang.

Oleh karena itu, bahasa memiliki peran penting dalam ekspresi dan komunikasi dalam sebuah bahasa. Dalam bahasa Jepang, dua aspek yang menarik perhatian adalah *giongo* dan *gitaigo*. Keduanya memberikan nuansa dan warna yang unik dalam penyampaian makna dan ekspresi. Chaer (2009) mengatakan bahwa semantik adalah istilah untuk bidang linguistik yang menyelidiki bagaimana tanda-tanda linguistik berhubungan dengan objek yang ditandainya, yang disebut makna atau arti. Semantik berasal dari kata bahasa Yunani Kuno *sema* (bentuk: nominal) yang berarti "*tanda*" atau "*lambang*", dan bentuk verbalnya adalah *semaino*, yang berarti "*menandai*" atau "*melambangkan*". Di sini, kata "*sema*" digunakan sebagai tanda linguistik (*signe linguistique*). Seperti yang disebutkan sebelumnya, tanda linguistik terdiri dari bagian penanda (*signifie*), yang berbentuk bunyi, dan bagian petanda (*signifie*), yang berbentuk konsep atau makna. Onomatope adalah kata atau beberapa kumpulan kata yang menirukan suara atau suara dari bunyi sumber yang digambarkannya berupa benda mati maupun makhluk hidup. Onomatope merupakan bagian bahasa yang tak terpisahkan dari komunikasi. Dengan kata lain, onomatope kerap digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk berkomunikasi. Berbagai bahasa di dunia memiliki onomatope.

Onomatope disebut juga 擬声語 (ぎせいご) *giseigo* adalah jenis kata yang diadaptasi dari tiruan bunyi dan gambaran situasi. Kalau dalam bahasa Indonesia ini seperti "tok tok" untuk mengetuk pintu atau "dor" suara pistol ditembakkan. Fungsi onomatope untuk mempermudah ilustrasi atau gambaran

keadaan saat berkomunikasi. Onomatope juga ada dalam bahasa Jepang. Onomatope (*giseigo*) dalam bahasa Jepang dibagi menjadi dua yaitu 擬態語 (*gitaigo*) dan 擬音語 (*giongo*). Jumlahnya ada lebih dari 1000 buah kata. Berdasarkan Kindaichi Haruhiko dalam Ono Masahiro (2018) pada buku “*Kurabete Wakaru Onomatope*” (1978) membagi onomatope bahasa Jepang ini menjadi lima jenis, yaitu *giongo* (擬音語), *giseigo* (擬声語), *gitaigo* (擬態語), *giyougo* (儀用語) dan *gijougo* (議場語). *Giseigo* adalah kata yang menyatakan suara makhluk hidup, *giyougo* memiliki arti kata yang mewakili tingkah laku makhluk hidup, dan *gijougo* adalah kata yang menyatakan keadaan atau perasaan manusia.

1.2 Penelitian Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang berkaitan dengan onomatope dalam bahasa Jepang. Salah satu peneliti yang mengambil penelitian tentang onomatope bahasa Jepang adalah skripsi yang ditulis oleh Herline Shalsa Olivio dengan judul “*analisis penggunaan dan makna onomatope pada lirik album Jepang Girlgroup TWICE*” dari Universitas Darma Persada, dan Defita Wulansari Nanda Putri (2020) dengan judul “*Makna Leksikal Onomatope Jenis Gitaigo Pada Dongeng Jepang Di Channel Youtube ボンボンアカデミー*” dari Universitas Negeri Surabaya, yang akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Herline Shalsa Olivio (2023),
penelitian skripsi ini, Herline Shalsa Olivio (2023) menuliskan penjelasan mengenai *penggunaan dan makna onomatope pada lirik lagu album Jepang Girlgroup TWICE*. Dalam penelitian ini memiliki rumusan masalah yaitu mengetahui jenis-jenis onomatope yang digunakan di dalam lirik lagu Jepang TWICE dan mengetahui penggunaan dan makna onomatope yang terdapat di dalam lirik lagu Jepang TWICE. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah 44 lagu dari album Jepang TWICE.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dekskriptif-kualitatif. Teori yang di gunakan adalah teori onomatope dua jenis *gitaigo* dan *giongo* dari teori onomatope Chounan dan Djajasudarma. Hasil yang didapatkan yaitu hasil analisis penggunaan *giongo* dan *gitaigo* serta makna onomatope konotatif dan denotatif dari lirik lagu Jepang TWICE dalam bentuk tabel, deskriptif dan persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan jumlah onomatope yang muncul sebanyak 39 kali dengan rincian *gitaigo* yang muncul adalah sebanyak 28 kali dan *giongo* sebanyak 10 kali. Makna onomatope yang muncul yaitu 16 makna konotatif dan 1 makna denotatif. Banyaknya onomatope jenis *gitaigo* yang keluar dikarenakan pada lirik lagu TWICE banyak diksi yang digambarkan dalam kata yang dirasakan melalui panca indra selain indra pendengaran.

2. Defita Wulansari Nanda Putri (2020)

Penelitian yang berkaitan dengan onomatope selanjutnya adalah jurnal Defita Wulansari Nanda Putri (2020) dengan judul “*Makna Leksikal Onomatope Jenis Gitaigo Pada Dongeng Jepang Di Channel Youtube ボンボンアカデミー*” dari Universitas Negeri Surabaya. Subjek penelitian ini adalah dongeng Jepang yang terdapat dalam kanal YouTube ボンボンアカデミー. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan kartu data. Hasil dari penelitian ini ditemukan 19 data jenis onomatope *gitaigo*, 3 data kalimat yang diucapkan langsung oleh tokoh dongeng dan 16 data kalimat yang diucapkan oleh narator. Adapun makna dari jenis onomatope *gitaigo* pada kalimat yang diucapkan secara langsung oleh tokoh dongeng berupa sebuah perasaan dan kalimat yang diucapkan oleh narator merupakan sesuatu yang dapat diamati secara langsung pendengaran dan penglihatan. Hasil penelitian ini sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui dan mendeskripsikan makna onomatope dalam dongeng Jepang.

Objek Penelitian Olivio berfokus pada lirik lagu, dan Putri mengambil objek data yang diambil dari dongeng dalam media video, sementara penelitian ini menggunakan media cetak (manga) sebagai objeknya. Pendekatan dan fokus: penelitian Olivio dan Putri lebih menekankan pada bagaimana onomatope berfungsi dalam konteks audio dan video, sedangkan penelitian ini menekankan pada visualisasi dan narasi dalam media cetak. Ruang Lingkup: Penelitian ini menawarkan perspektif unik tentang penggunaan onomatope dalam manga, yang merupakan kombinasi antara teks dan gambar, dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang berfokus pada teks saja (lirik lagu) atau gabungan audio dan visual (video dongeng).

Penelitian ini berfokus pada onomatope dalam manga, dengan penekanan pada bagaimana onomatope digunakan untuk memperkuat visualisasi dan narasi dalam cerita manga. Dari penelitian yang relevan di atas, terdapat perbedaan dari data penelitian. Dari sini dapat disimpulkan bahwa onomatope banyak ditemukan di berbagai media.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang tercantum di atas, identifikasi masalah yang ada di dalam dalam penelitian ini adalah:

- 1) Onomatope jarang diajarkan secara detail dalam proses pembelajaran, sehingga banyak pembelajar bahasa Jepang yang tidak mengetahui jenis dan penggunaan onomatope sehingga melupakannya.
- 2) Kurangnya pemahaman mengetahui penggunaan dan makna onomatope.
- 3) Fungsi dan makna penggunaan onomatope dalam *manga* ini.

1.4 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian penting agar kajian penelitian yang dilakukan bisa lebih fokus mendalam dengan penelitian yang terkait. Pada penelitian ini penulis membatasi permasalahan dengan menggunakan manga Supaidāman: Okutopasugāru dalam volume 1 sampai 9. Selain itu penulis juga membatasi permasalahan pada penggunaan dan makna onomatope.

1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang peneliti sebelumnya, identifikasi masalah dan pembatasan masalah:

- 1) Bagaimana penggunaan onomatope dalam manga Supaidāman: Okutopasugāru ?
- 2) Apa makna yang terkandung dalam penggunaan onomatope dalam manga Supaidāman: Okutopasugāru ?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menganalisis penggunaan onomatope dalam *manga Supaidāman: Okutopasugāru* .
- 2) Menganalisis makna yang terkandung dalam penggunaan onomatope dalam *manga Supaidāman: Okutopasugāru* .

1.7 Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian di mana fokusnya adalah menemukan makna, pengertian, konsep, gejala, karakteristik, simbol, dan deskripsi suatu peristiwa. Pada penelitian kualitatif, data lebih sering berupa kata-kata atau gambar daripada angka. Adapun teknik pengumpulan data penelitian adalah dengan langkah-langkah berikut:

- 1) Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode simak dan catat.
- 2) Kegiatan yang dilakukan adalah membaca *manga* bahasa Jepang *manga Supaidāman: Okutopasugāru* .
- 3) Kemudian mencatat data yang diperlukan. Setelah semua data terkumpul, peneliti mengelompokkan data ke tabel
- 4) Melakukan analisis onomatope secara deskriptif dan memberikan penjelasan berdasarkan data yang diperoleh.

- 5) Menemukan jawaban dari permasalahan, menelaah hasil, serta membuat kesimpulan.

1.8 Landasan Teori

Pada bagian ini akan dijelaskan teori-teori yang digunakan dalam penelitian *manga Supaidāman: Okutopasugāru* sebagai data. Teori yang digunakan untuk penelitian ini adalah *imiron* (意味論) atau semantik, teori pragmatik, dan teori onomatope bahasa Jepang.

1) Semantik

Kata semantik berasal dari bahasa Yunani *sema* yang artinya tanda atau lambang (*sign*). Bentuk kata kerja dari semantik adalah *semaino* yang berarti menandai atau melambangkan. Yang dimaksud dengan tanda atau lambang dalam semantik adalah tanda linguistik. Menurut Saussure, tanda linguistik itu terdiri atas komponen penanda yang berupa bunyi, dan komponen petanda yang berupa konsep atau makna. Kata semantik pertama kali digunakan oleh seorang fisiolog Perancis bernama Michael Breal pada tahun 1883.

Pengertian lain tentang *imiron* ini dijelaskan juga oleh Kazuhide dalam buku *Imiron* (2017:1) yaitu:

意味論は言語学の分野の一つです。言葉や分の意味の研究を意味論と言います。

“Imiron wa gengogaku no bun-ya no hitotsu desu. Kotoba yabun no imi no kenkyuu wo imiron to iimasu.”

“Semantik adalah salah satu cabang ilmu linguistik. Ilmu yang mempelajari makna kata dan kalimat disebut semantik.”

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa semantik adalah salah satu bagian dari ilmu linguistik. Semantik adalah ilmu yang mempelajari makna kata dan kalimat.

2) Pragmatik

Pengertian mengenai penggunaan makna merupakan penghubung yang penting antara semantik dan pragmatik, yang memungkinkan kita untuk menjelaskan bagaimana penutur dapat menyampaikan lebih dari apa yang dinyatakan secara jelas. menurut Horn & Ward (2004: 14). Pragmatik dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah ilmu yang mempelajari tentang ketentuan-ketentuan dalam menggunakan bahasa agar komunikasi dapat berlangsung dengan baik. Pragmatik adalah cabang linguistik yang muncul dari pandangan Morris (1938) mengenai semiotika, yaitu ilmu yang mempelajari sistem tanda atau simbol.

Dengan demikian, pragmatik merupakan cabang linguistik yang mempelajari makna yang terikat konteks atau dengan kata lain, pragmatik mempelajari tentang maksud pembicara. Dalam bahasa Jepang, pragmatik disebut juga dengan *goyouron*. Hayashi (1990:171) mendefinisikan pragmatik (*goyouron*) sebagai berikut:

言語とそれが使われる場面、状況とに関連を理論的に扱うのが語用論と言える。

“Gengo to sore ga tsukawareru bamen, joukyou to ni kanren wo rirenteki ni atsukau no ga goyouron to ieru.”

“Pragmatik dapat dikatakan sebagai kajian teoritis yang menghubungkan bahasa dengan konteks dan situasi di mana bahasa tersebut digunakan.”

Sehingga, berdasarkan teori para ahli, dapat disimpulkan bahwa pragmatik adalah ilmu kebahasaan yang mempelajari penggunaan bahasa dengan konteks pemakaiannya.

3) Onomatope

Onomatope merupakan gaya bahasa yang menirukan suara makhluk hidup dan suara yang ada di lingkungan sekitar atau menggambarkan situasi tertentu. Onomatope menggantikan atau menjadikan bunyi yang berasal dari alam

menjadi rangkaian kata yang dapat ditirukan oleh manusia. Tidak hanya pentiruan dari alam, onomatope juga merupakan pentiruan dari bunyi, suara, atau situasi yang dialami oleh manusia atau hewan.

Chounan (2015:88) dalam buku *Nihongo Oninron* menjelaskan bahwa onomatope adalah:

「擬音語は、耳に聞こえる音を表す言葉です。擬音語だけではなく、目で見える様子や、感覚など表す言葉がたくさんあります。これを擬態語と言います。」

“*giongo wa, mimi ni kikoeru oto o arawasu kotoba desu, giongo dakedewanaku, me de mieru yousu ya, kankaku nadoarawasu kotoba ga takusan arimasu. Kore o Gitago toiimasu.*”

“*giongo* adalah kata yang berasal dari bunyi yang terdengar oleh telinga. Tidak hanya *giongo* saja, kata yang ditimbulkan oleh perasaan, keadaan yang terlihat oleh mata dan lain-lain juga banyak. Hal ini disebut *gitaigo*.”

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa onomatope terbentuk dari bunyi, suara, tindakan, perilaku, dan kondisi. Dalam bahasa Indonesia, onomatope memiliki banyak contoh. Dalam bahasa Indonesia, onomatope memiliki banyak contoh seperti bunyi-bunyian hewan seperti kambing yang berbunyi *mbek* dan ayam yang berbunyi *kukuruyuk*.

1.9 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang penggunaan onomatope dalam *manga Supaidāman: Okutopasugāru* kepada pembaca dan penggemar *manga*.
- 2) Menambah wawasan tentang penggunaan bahasa Jepang dan pengembangan kata onomatope dalam karya sastra grafis, khususnya mahasiswa Universitas Darma Persada dan juga penulis sendiri, dapat

menambah pengetahuan mengenai onomatope mulai dari pengertian, jenis-jenis, hingga penggunaannya.

1. 10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Penelitian ini disusun secara sistematis dalam empat bab yang terdiri dari:

Bab I merupakan bagian dari pendahuluan yang meliputi Latar Belakang, Penelitian yang Relevan, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Landasan Teori, Jenis dan Metode Penelitian, Manfaat Penelitian, di samping itu juga terdapat Sistematika Penyusunan Skripsi.

Bab II ini berisi tentang kajian teori tentang pembahasan semantik, pragmatik, dan onomatope, menjelaskan makna dan pengertian serta penggunaannya.

Bab III berisi tentang analisis data yang ditemukan dalam penelitian ini. Pada bab ini akan dijelaskan hasil analisis data mengenai jenis dan makna onomatope dalam *manga Supaidāman: Okutopasugāru*.

Bab IV terdiri dari kesimpulan penelitian dan analisis yang sudah dijelaskan pada Bab sebelumnya