

**MAKNA *GIJOUGO* DALAM MANGA *LAST GAME*
KARYA AMANO SHINOBU**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam
memperoleh gelar sarjana sastra**



Aminah Tujuhriah

2014110143

**PROGRAM STUDI SAstra JEPANG
FAKULTAS SAstra UNIVERSITAS DARMA
PERSADA JAKARTA**

2018

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi Sarjana Yang berjudul:

Makna *Gijougo* dalam Manga *Last Game* Karya Amano Shinobu Telah diuji dan diterima baik pada: Kamis, 02 Agustus 2018 Dihadapan Panitia Ujian Skripsi Sarjana Sastra Fakultas Sastra Jepang Program Studi Sastra Jepang

Pembimbing I

(Andi Irma Sarjani, S.S., M.A)

Pembimbing II

(Ari Artadi, M.Si, M.A, Ph.D)

Ketua Panitia /Penguji

(Dr. Nani Dewi Sunengsih, S.S., M.Pd)

Disahkan Oleh:

Ketua Jurusan Sastra Jepang

(Ari Artadi, M.Si, M.A, Ph.D)

Dekan Fakultas Sastra

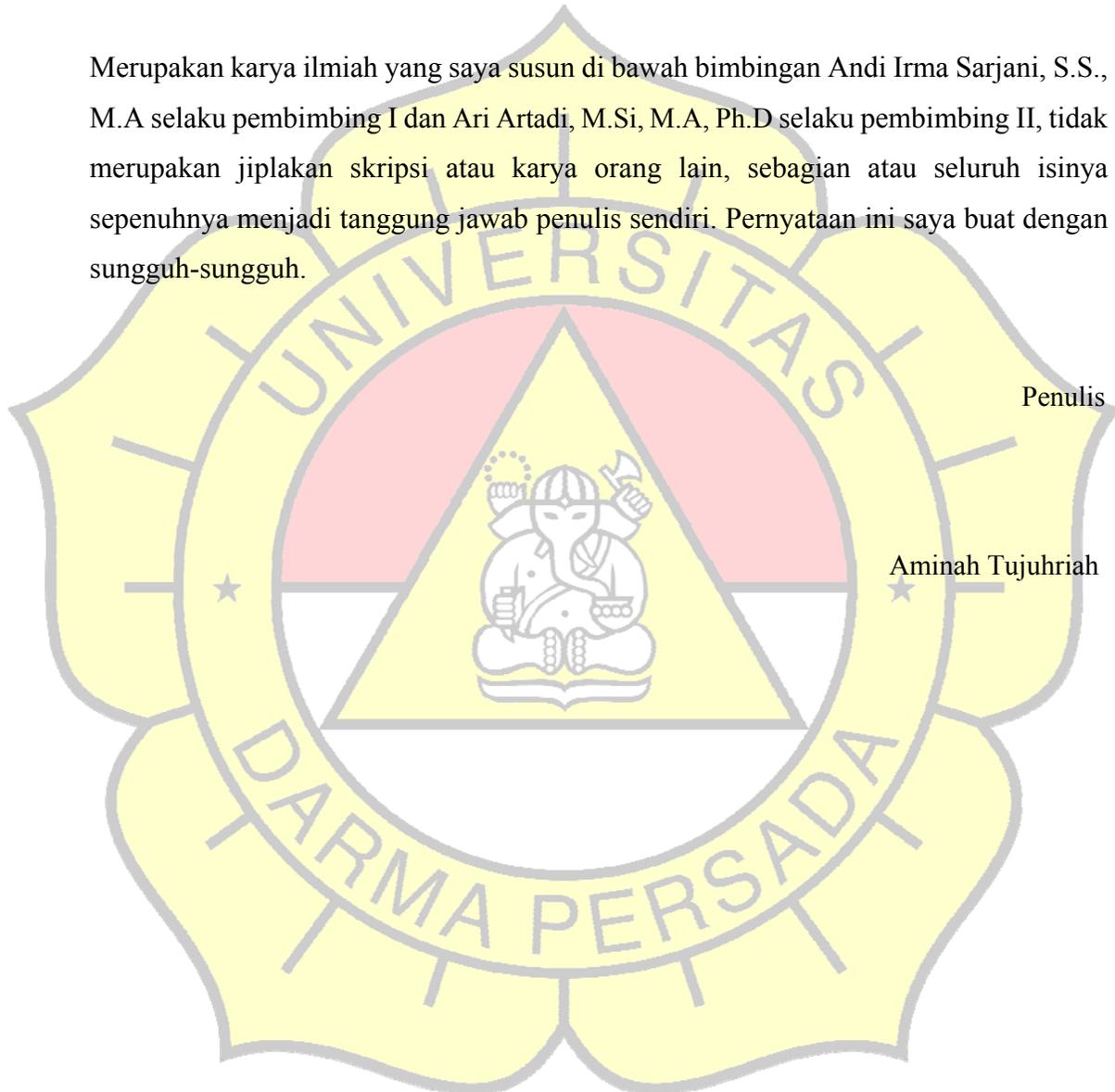
(Ir. Eko Cahyono, M.Eng)

HALAMAN PERNYATAAN

Skripsi sarjana yang berjudul:

Makna *Gijougo* dalam *Manga Last Game* Karya Amano Shinobu

Merupakan karya ilmiah yang saya susun di bawah bimbingan Andi Irma Sarjani, S.S., M.A selaku pembimbing I dan Ari Artadi, M.Si, M.A, Ph.D selaku pembimbing II, tidak merupakan jiplakan skripsi atau karya orang lain, sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri. Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh.



Penulis

Aminah Tujuhriah

ABSTRAK

Makna *gijougo* dalam Manga Last Game Karya Amano Shinobu

Aminah Tujuhriah

Nim: 2014110143

Sastra Jepang (S1)

Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna *gijougo*. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan deskriptif analisis. Sumber data penelitian berasal dari manga Last Game karya Amano Shinobu. *Gijougo* merupakan onomatope yang digunakan untuk menyatakan perasaan dan psikologi manusia. *Gijougo* berdasarkan makna yang dimunculkannya terbagi menjadi tiga jenis, yaitu *gijougo* positif, negatif, dan netral.

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat tiga jenis makna *gijougo* dari 22 data yang ditemukan. Dalam satu kata *gijougo*, terkadang memiliki lebih dari dua makna dari tiga kategori makna *gijougo*. *Gijougo* yang paling banyak ditemukan pada manga Last Game adalah *Gijougo* yang bermakna negatif.

Kata Kunci: Onomatope, *Gijougo*, Makna,

要旨

天野忍における「ラストゲーム」という漫画における擬情語の意味

Aminah Tujuhriah

学生番号: 2014110143

日本語学科

本研究の目的は擬情語の意味を知るためである。研究の方法は記述的分析方法を使用する。データは天野忍のという漫画からとる。擬情語は人の心理状態や感覚を表すオノマトペである。擬情語は意味に基づいて3種類に分けられていることが分かった。それはプラス・マイナス・中立的である。

研究の結果は22 類見つけたに擬情語の意味の3種類がある。ある一つの擬情語が、その3つの擬情語の分類のうち2つ以上の意味分類に当てはまる場合がある。「ラストゲーム」という漫画にたくさん見つけた擬情語の意味はマイナスである。

キーワード：オノマトペ、擬情語、意味

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya skripsi yang berjudul “Makna *Gijougo* dalam *Manga Last Game* Karya Amano Shinobu” ini dapat terselesaikan. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat kelulusan dalam akademik yang dijalani di Universitas Darma Persada.

Dalam penyelesaian skripsi ini tentunya dengan melalui berbagai proses yang tidak mudah, dengan berbagai keterbatasan ataupun kekurangan yang dimiliki oleh penulis. Dari keterbatasan dan segala kekurangan tersebut diharapkan skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis itu sendiri.

Proses yang tidak mudah tersebut syukur Alhamdulillah dapat terlewati berkat banyaknya dukungan, motivasi, perhatian, semangat, dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih, terutama kepada;

1. Ibu Andi Irma Sarjani, S.S, M.A. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan saran kepada penulis.
2. Bapak Ari Artadi, M.Si, MA, Ph.D. selaku Dosen Pembimbing II dan selaku Ketua Jurusan Sastra Jepang Universitas Darma Persada yang telah memberikan masukan dan perbaikan kepada penulis.
3. Ibu Dr. Nani Dewi Sunengsih, S.S., M.Pd. selaku ketua sidang yang telah meluangkan waktu
4. Ir. Eko Cahyono, M.Eng selaku Dekan Fakultas Sastra Universitas Darma Persada.
5. Ibu Metty Suwandany, S.S, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak memberikan masukan dan doa kepada penulis.

6. Seluruh dosen Program Studi SI Sastra Jepang yang telah banyak memberikan penulis masukan dan ilmu mulai dari tahun pertama hingga akhirnya dapat menyelesaikan perkuliahan dengan baik.
7. Kedua orang tua yang tersayang, bapak Romelih dan ibu Jamilah yang selalu memberi dukungan, baik moril maupun materi, dan senantiasa selalu mendoakan hingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
8. Kakak-kakak saya dan adik saya yang selalu memberi semangat dan doanya.
9. Teman-teman Program Studi Sastra Jepang khususnya Destiani, Sanny, Dilah, Tari, Yanti, Rani, Cici, dan Miku, yang telah menemani saya dalam setiap perkuliahan dan memberikan banyak inspirasi dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini serta anggota Ikatan Remaja RW 03 yang selalu memberi semangat dan doanya.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan pada waktu yang akan datang.

Penulis,

Aminah Tujuhriah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
概要.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	5
1.4 Perumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.8 Metode Penelitian.....	6
1.9 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Penelitian Pendahuluan.....	8
2.2 Semantik dan Makna.....	9
2.2.1 Aspek-Aspek Makna.....	11
2.2.2 Macam-Macam Makna.....	12
2.3 Onomatope.....	15
2.3.1 Bentuk Onomatope.....	17
2.3.2 Makna Onomatope.....	18

2.3.3 Jenis-Jenis Onomatope.....	23
2.4 Gijougo.....	26
BAB III ANALISIS MAKNA GIJOUGO DALAM KOMIK LAST GAME	
3.1 Sinopsis <i>Manga Last Game</i> Karya Amano Shinobu.....	34
3.2 Klasifikasi Makna <i>Gijougo</i>	35
1. Gijougo Bermakna Positif.....	35
2. Gijougo Bermakna Negatif.....	37
3. Gijougo Bermakna Netral.....	51
BAB IV KESIMPULAN	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	63

