

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dalam bab sebelumnya, onomatope yang terdapat dalam 15 *chapter* Webtoon *~Ikemen Sugite Nayameru Otoko No Nichijyou~* telah dicari maknanya, dianalisis dan diklasifikasikan berdasarkan jenis-jenis onomatope, juga berdasarkan konteks situasi pragmatik untuk mengetahui situasinya. Hasil dari analisis jenis, makna, dan situasi penggunaannya dijelaskan dalam 2 bagian berdasarkan :

##### 1. Klasifikasi

Terdapat 54 onomatope yang terdapat dalam 15 *chapter* webtoon *Ikemen Sugite ~Nayameru Otoko No Nichijyou~* yang telah dianalisis oleh penulis. Dari 54 kata tersebut, diklasifikasikan berdasarkan jenis menjadi:

- a. 10 kata termasuk ke dalam *giseigo* yang terdiri dari へへへッ, キャー, うわ~, うぎゃっ, ホホホッ, フフッ, ハハッ, ハッ, フッ, dan おんぎゃ~おんぎゃ~.
- b. 10 kata termasuk ke dalam *giongo* yang terdiri dari ウウン, キーツ, カランカラン, キンコーン, ポトッ, ブォーン, ピロンピロン, ピッピッ, コンッコンッ, dan カチカチッ.

- c. 9 kata termasuk ke dalam *gitaigo* yang terdiri dari バサッ, めちゃくちゃ, パラパラ, キラキラ, バシッ, ドカンッ, バタンッ, ガラーン, dan シャランラ.
- d. 15 kata termasuk ke dalam *giyougo* yang terdiri dari プップッ, ジャーン, プイッ, バタバタ, スタスタ, ドスッドスッ, ササッ, スッ, シシ, ズズッ, グイッ, ごほんっ, タタタッ, バンッ, dan デーンッ.
- e. 10 kata termasuk ke dalam *gijougo* yang terdiri dari ビクッ, おっと, ガツカリ, グキッ, うげっ, カツカツ, イラッ, ドキッ, バクッバクッ, dan ドクンドクン.

Selain itu, dalam webtoon ber-*genre* komedi tersebut, hampir 80% onomatope (43 dari 54 kata) digunakan pada saat kegiatan atau hal-hal yang melibatkan tokoh utama dalam webtoon komedi tersebut, yaitu keluarga Aren yang digambarkan memiliki wajah yang sangat tampan, lebih dari 40% onomatope (23 dari 54 kata) termasuk kata yang sangat berhubungan dengan komedi yang terdapat dalam webtoon, dan sekitar 20% onomatope (11 dari 53 kata) merupakan kata yang tidak terlalu memiliki hubungan dengan genre komedi ataupun keterlibatan tokoh utama.

## 2. Situasi Penggunaan

Berdasarkan situasi penggunaannya dibagi menjadi 3 kategori secara umum yaitu onomatope dalam:

- a. Situasi yang berhubungan dengan perasaan atau *kimochi* yang terdiri dari  
へへへッ, ホホホッ, プイツ, フフッ, ハハッ, キヤー, うわ~, うぎ  
ゃっ, おんぎゃ~おんぎゃ~, ジャーン, デーンッ, キラキラ, カッ  
カッ, イラッ, バシッ, ガツカリ, うげっ, カラーン, めちゃくちゃ, ハ  
ッ, びっくり, おっと, グキッ, バクッバクッ, ドキッ, dan ドクンド  
クン.
- b. Situasi yang berhubungan dengan benda yang terdiri dari ウウーン, キ  
ーッ, ブォーン, カランカラン, キンコーン, ピロンピロン, ピッピ  
ッ, コンッコンッ, バタン, シャランラ, プップッ, ごほんっ, フッ, カ  
チッカチッ, スッ, バンッ, ドカンッ, パラパラ, dan スズッ.
- c. Situasi yang berhubungan dengan pergerakan yang terdiri dari バタバタ,  
スタスタ, ドスッドスッ, タタタッ, ササッ, グイツ, ポトッ, バサッ,  
dan シッ.

## **5.2 Saran**

Dengan penelitian yang telah penulis lakukan, ada beberapa saran yang ingin penulis sampaikan bagi pembelajar bahasa Jepang, dan peneliti bahasa Jepang, sebagai berikut :

### **1. Bagi pembelajar bahasa Jepang**

Onomatope merupakan salah satu bagian penting dari kosakata bahasa Jepang yang bisa mendukung kemampuan dan kenaturalan bahasa Jepang kita juga menambah kualitas sebuah karya tulis secara emosional dengan tiruan kata efek suara ataupun emosi yang digambarkan oleh onomatope. Oleh karena itu, disarankan bagi pembelajar bahasa Jepang untuk bisa memahami onomatope bahasa Jepang dan menggunakannya pada saat berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang ataupun dapat merasakan dan memahami penggunaan onomatope bahasa Jepang dalam karya tulis dan merasakan efek emosi yang diberikan.

### **2. Bagi peneliti bahasa Jepang**

Dalam skripsi ini, peneliti hanya meneliti sebagian kecil dari onomatope bahasa Jepang, karena masih banyak objek, kajian, dan ruang lingkup yang bisa diteliti yang berkaitan dengan onomatope bahasa Jepang. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat melanjutkan penelitian mengenai Onomatope dalam Webtoon *Ikemen Sugite ~Nayameru Otoko no Nichijyou~* di 85 chapter lainnya yang masih tersisa, yang dirasa akan melengkapi penelitian ini.

Dalam kajian lainnya yaitu dalam bidang penerjemahan. Peneliti merasa jika webtoon tersebut diteliti dalam kajian pergeseran penerjemahan akan menarik, karena peneliti melihat beberapa terjemahan yang menarik jika dibandingkan dengan bahasa asli webtoon tersebut yaitu bahasa Indonesia. Namun yang harus diperhatikan adalah, ketersediaan objek penelitiannya, apakah mewakili dalam semua *chapter* atau hanya sebagian saja.