

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi kesimpulan yang dibuat oleh penulis setelah menganalisis onomatope yang ada dalam komik Rave berbahasa Jepang. Bab ini juga akan memberikan jawaban dari rumusan masalah yang telah dibuat sebelumnya.

5.1 Simpulan

Setelah dilakukan analisa perihal onomatope yang terdapat dalam komik Rave dalam bahasa Jepang, dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Dalam komik Rave bahasa Jepang ini memiliki 5 macam onomatope, yaitu *giongo*; *giseigo*; *gitaigo*; *gijougo*; dan *giyougo*. Kemudian dari 5 macam onomatope itu ditemukan beberapa onomatope, diantaranya, Ditemukan 27 data yang termasuk dalam kategori *giongo*, 13 data untuk kategori *giseigo*, 28 data untuk kategori *gitaigo*, 4 data untuk kategori *gijougo* dan 25 data untuk kategori *giyougo*. Berarti dalam komik Rave bahasa Jepang memiliki total 72 onomatope yang berbeda-beda.
- 2) Makna dari setiap onomatope dalam komik Rave ini bermacam-macam, tergantung jenis dan konteksnya. Seperti misalnya, *カァン* (*kaan*) adalah onomatope yang termasuk dalam kategori *giongo*, karena berupa suara benturan benda metal dan juga *gitaigo*, karena menunjukkan situasi saat benda metal berbenturan dengan keras. Kemudian onomatope *ズーン* (*zuun*) adalah sebuah suara dan berarti termasuk dalam kategori *giongo*, tapi dalam penerapannya dalam komik, salah satunya komik Rave ini, *giongo* berubah fungsi menjadi *gitaigo* karena dibandingkan suara, *ズーン* (*zuun*) digunakan untuk mendramatisir situasi kedatangan suatu karakter.
- 3) Fungsi dari onomatope terbagi menjadi 5 yaitu :
 1. Giongo adalah onomatope yang mengungkapkan tiruan bunyi dari benda mati
 2. Giseigo adalah onomatope yang mengungkapkan tiruan suara dari makhluk hidup.
 3. Gitaigo adalah onomatope yang mengungkapkan situasi atau kondisi.

4. Gijougo adalah onomatope yang mengungkapkan perasaan atau situasi psikologi manusia.
5. Giyougo adalah onomatope yang mengungkapkan tingkah laku atau gerakan-gerakan.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian ini adalah :

- 1) Dapat memberikan pengetahuan kepada pembelajar bahasa khususnya bahasa Jepang mengenai onomatope ini. Karena konsep *giongo* dan *gitaigo* tidak ada dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris. Selain membantu menerjemahkan dan mengerti konteks komik lebih baik, onomatope pun tidak jarang digunakan dalam percakapan sehari-hari. Hal ini pun dapat membantu pembelajar bahasa Jepang untuk menguasai percakapan dalam bahasa Jepang lebih dalam lagi.
- 2) Sebagai referensi pengajar, penerjemah dan pembaca komik Jepang dalam mempelajari pola-pola onomatope, juga lebih mengerti konsep *giongo* dan *gitaigo* dalam bahasa Jepang. Misal dalam ilmu linguistik juga sosiolinguistik. Contohnya saat membaca komik Jepang yang menggunakan *giongo* dan *gitaigo*, kita bisa mencari padanan lebih cepat karena mengerti konsep ini meskipun dalam bahasa ibu tidak terdapat konsep ini. Juga dalam percakapan sehari-hari dalam bahasa Jepang, di mana orang Jepang sering menggunakan onomatope untuk menggambarkan kondisi tertentu.

5.3 Rekomendasi

Peneliti merekomendasikan sebagai berikut :

- 1) Penelitian mengenai *giongo* dan *gitaigo* lebih baik dilakukan lebih mendalam. Misalkan, hanya meneliti *giseigo* saja, atau *giyougo* saja. Karena pola onomatope dalam bahasa Jepang yang bisa berubah dan mempengaruhi makna. Maka dasar dari *giongo* dan *gitaigo* yang baik harus dimiliki.
- 2) Meneliti onomatope dari genre-genre lain, misalkan genre horor, karena genre horor mempunyai *giongo* dan *gitaigo* yang lebih variatif penggunaan dan maknanya. karena perbedaan genre akan berpengaruh pada intensitas penggunaan onomatopenya.

- 3) Memperbanyak bacaan onomatope dan mempelajari terlebih dahulu konsep onomatope dalam bahasa Indonesia.