

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Onomatope pada webtoon mempunyai peranan yang penting dalam sebuah cerita. Dengan adanya onomatope dapat memudahkan dalam memahami situasi dan konteks yang terjadi pada cerita tersebut. Dari data yang ada banyak terdapat tiruan bunyi yang sama namun dengan variasi bentuk yang berbeda-beda. Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan dari variasi onomatope tetap dapat membuat pembaca memahami situasi yang ada. Dimasukkannya onomatope pada webtoon juga membuat cerita tampak lebih hidup. Onomatope bahasa Korea memiliki bentuk yang berbeda-beda dan disesuaikan dengan keadaan yang ingin ditunjukkan.

Kegunaan tiap onomatope juga tidak selalu sama, sebagai contoh penggunaan onomatope tiruan helaan nafas yaitu 에휴 [ehyu], 하아 [cheok], 어휴 [eohyu], 휴우 [hyuu], dan lain sebagainya. Keempat onomatope tersebut memiliki variasi yang berbeda namun tetap merupakan satu tiruan bunyi yang sama. Selain itu adapula onomatope tiruan bunyi tertawa yaitu 헤헤 [hehe], 히히 [hihi], 하하하 [hahaha], 크헤헝 [keuheheh], 헤헛 [hehet], dan lain-lain. Walaupun mempunyai variasi vokal dan konsonan yang berbeda, penulis tetap mampu memahami bahwa onomatope yang ada merupakan tiruan bunyi dari suara tertawa manusia. Selain itu ada hal lain juga yang menarik, yakni variasi tiruan bunyi yang ada pada webtoon Seventeen tidaklah banyak. Dapat terjadi demikian dikarenakan genre webtoon ini adalah romance, berbeda dengan webtoon bergenre horror, thriller, dan action yang memiliki variasi tiruan bunyi yang lebih banyak.

Bentuk onomatope yang ditemukan berdasarkan teori yang digunakan yaitu:

(1) Onomatope Monosilabel; (2) Onomatope Bisilabel; (3) Onomatope Tiga Silabel; (4) Reduplikasi Satu Silabel; (5) Reduplikasi Dua Silabel; (6) Reduplikasi Sebagian.

Makna onomatope yang ditemukan yaitu: (1) sebagai suara khas benda; (2) sebagai pembentuk nama perbuatan; (3) sebagai pembentuk emosi tokoh; (4) sebagai penunjuk keadaan.

Hasil data yang ditemukan penulis pada penelitian ini terdapat 28 data onomatope berdasarkan bentuknya dan 21 data onomatope berdasarkan maknanya. Bentuk onomatope yang paling banyak ditemukan yaitu 12 data onomatope Bisilabel dan paling sedikit adalah data onomatope Reduplikasi Sebagian, yaitu 1 data. Dalam data makna onomatope, yang paling sering muncul adalah onomatope sebagai pembentuk emosi tokoh sebanyak 11 data dan didominasi onomatope tiruan bunyi tertawa. Secara keseluruhan terdapat 49 data onomatope.

4.2 Saran

Dalam mempelajari dan memahami onomatope dapat mempermudah saat membaca cerita terkhususnya webtoon. Onomatope juga mempunyai pengaruh yang besar dalam penggambaran tokoh dan situasi. Terkait hal tersebut, disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat melakukan penelitian lain dengan objek yang sama yaitu webtoon namun dengan *genre* dan teori yang berbeda. Dapat diteliti apakah hasilnya akan berbeda jika menggunakan teori yang berbeda pula.