

## BAB IV

### KESIMPULAN

Hasil analisis dari penelitian pada komik *Mairimashita Iruma-kun* Volume 17 karya Osamu Nishi terdapat 103 buah onomatope yang diklasifikasikan sebagai 5 jenis kelompok onomatope yaitu, *giongo* (tiruan bunyi dari benda mati) sebanyak 29 buah, *giseigo* (tiruan bunyi dari makhluk hidup) sebanyak 11 buah, *gitaigo* (tiruan bunyi dari penggerakan benda mati) sebanyak 11 buah, *giyougo* (tiruan bunyi dari penggerakan atau tingkah laku manusia atau makhluk hidup) sebanyak 20 buah, dan *gijougo* (sebagai tiruan perasaan manusia) sebanyak 8 buah.

Hasil analisis yang sudah dikemukakan pada bab 3, bahwa komik tersebut banyak sekali onomatope jenis *giongo* karena banyak onomatope menirukan suara benda mati dan yang paling sedikit muncul adalah jenis *gijougo* daripada tiruan suara perasaan psikologis seseorang, lalu berdasarkan hasil analisis dalam penelitian ini dan diketahui bahwa penulis komik *Mairimashita Iruma-kun* volume 17 bahwa banyak onomatope sebagai onomatope yang menyampaikan sebuah informasi.

Ada satu temuan menarik dari penelitian ini yaitu, Onomatope メラムシヤ yaitu sebagai salah satu contoh sebuah analisis menarik di dalam komik tersebut dengan menggabungkan dua onomatope メラ diekspresikan sebagai api menyala, emosi membara, atau kemarahan dan ムシヤ menggambarkan sebagai suara serta

gerakan makan dengan lahap, cepat, tidak halus, seperti menguyah dengan mulut penuh sehingga menciptakan makna baru yaitu keadaan suatu makhluk hidup yang makan sambil menumpahkan emosi diklasifikasikan sebagai *gijougo*.

Onomatope yang paling banyak muncul yaitu パラパパー adalah onomatope yang merepresentasikan sebagai alat tiup atau terompet yang sedang dimainkan oleh karakter Puruson. Karena komik *Mairimashita Iruma-kun* Volume 17 lebih banyak menggunakan onomatope untuk menggambarkan suara dari benda mati dibandingkan perasaan manusia. Dominasi onomatope jenis *giongo* menunjukkan bahwa unsur bunyi dalam adegan aksi, pergerakan objek, serta efek visual lainnya lebih sering dimanfaatkan untuk dinamika cerita khususnya di dalam komik. Sementara itu, penggunaan jenis onomatope *gijougo* relatif sedikit karena di dalam komik tersebut ekspresi emosi yang dialami oleh tokoh cenderung disampaikan melalui dialog atau ilustrasi visual.

