

ABSTRAKSI

Penelitian ini membahas mengenai ‘Analisis Struktur dan Makna *Giseigo* dan *Giongo* pada Manga “Vanitas no Carte” Volume 1’ yang bertujuan untuk mendeskripsikan struktur dan makna onomatope bahasa Jepang *giseigo* dan *giongo* yang terdapat dalam manga Vanitas no Carte volume 1. Teori yang digunakan adalah Teori Kindaichi tentang onomatope bahasa Jepang, teori Akimoto tentang bentuk onomatope dan klasifikasi makna onomatope bahasa Jepang, serta teori Sutedi tentang mora dan silabel. Data penelitian terdiri dari 25 data *giseigo* dan 34 data *giongo*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode simak dan catat untuk pengumpulan data, metode padan referensial untuk analisis data, metode formal dan informal untuk penyajian hasil analisis data. Data diklasifikasikan berdasarkan makna terdiri dari 1 data tiruan suara binatang, 19 data tiruan suara manusia, 4 data tiruan bunyi pergerakan/aktifitas manusia (*giseigo*), 4 data tiruan bunyi benda, 17 data tiruan bunyi pergerakan benda, 13 data tiruan bunyi pergerakan/aktifitas manusia (*giongo*). Makna yang paling banyak ditemukan yaitu suara tertawa dan bunyi benturan suatu benda. Struktur terbanyak pada keseluruhan onomatope diantaranya, CVQ dengan total 17 data, CVR dengan total 14 data, dan CVCVQ dengan total 12 data. Bentuk onomatope dengan kata dasar (*gokon*), pemadatan suara (*sokuon*), dan pemanjangan suara (*chouon*).

Kata kunci: *onomatope, giseigo, giongo, bentuk, makna.*

ABSTRACT

This research discusses ‘Analysis of The Structure and Meaning of Giseigo and Giongo in Manga “Vanitas no Carte” Volume 1’ which aims to describe the structure and meaning of Japanese onomatopoeia *giseigo* and *giongo* contained in Vanitas no Carte manga volume 1. The theories used are Kindaichi’s theory of Japanese onomatopoeia, Akimoto’s theory of onomatopoeic form and classification of the meaning of Japanese onomatopoeia, and Sutedi’s theory of mora and syllables. The research methods used are the method of listening and recording for data collection, the method of referential pairing of data analysis, formal and informal methods for presenting the results of data analysis. The data were classified based on the meaning consisting of 1 animal sound imitation data, 19 human sound imitation data, 4 human movement/activity sound imitation data (*giseigo*), 4 object sound imitation data, 17 object movement sound imitation data, 13 human movement/activity sound imitation data (*giongo*). The most common meanings found are the sound of laughter and the sound of an object colliding. The most common structures in all onomatopoeias include CVQ with a total of 17 data, CVR with a total of 14 data, and CVCVQ with a total of 12 data. The form of onomatopoeia with base word (*gokon*), sound compaction (*sokuon*), and sound lengthening (*chouon*).

Keywords: *onomatopoeia, giseigo, giongo, form, meaning*