

## ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis pengaplikasian onomatope bahasa Jepang yaitu onomatope *giseigo* dan *giongo* ke dalam sebuah manga berjudul Chainsaw Man karya Tatsuki Fujimoto. Onomatope merupakan suatu elemen linguistik yang gunanya untuk menirukan bunyi maupun suara yang dihasilkan oleh makhluk hidup atau benda mati. Dalam sebuah *manga*, onomatope berperan penting dalam memperkaya ekspresi karakter maupun untuk memperjelas suasana atau keadaan tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi contoh onomatope *giseigo* dan *giongo* yang muncul dalam manga Chainsaw Man beserta menganalisis makna kontekstualnya.

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan padan referensial. Data – data dikumpulkan dari *manga* berjudul Chainsaw Man *volume* 1, lebih tepatnya dari *chapter* 1 sampai 3 dengan teknik simak dan catat yang kemudian dianalisis berdasarkan teori onomatope dari Haruhiko Kindaichi dan teori makna kontekstual dari Abdul Chaer.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam manga Chainsaw Man *volume* 1 *chapter* 1 sampai 3 terdapat berbagai onomatope *giseigo* dan *giongo* yang digunakan untuk menggambarkan suara karakter, aksi, serta atmosfer cerita. Beberapa onomatope memiliki makna kontekstual yang berbeda dari makna leksikalnya, tergantung dengan situasi maupun emosi yang ingin disampaikan oleh pengarang *manga*. Oleh karena itu, onomatope tidak hanya berfungsi sebagai representasi suara, tetapi juga sebagai alat untuk memperkuat cerita yang ingin dibawakan.

Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap kajian linguistik, terutama dalam memahami peran onomatope dalam bahasa Jepang serta membantu pemelajar bahasa Jepang dalam mengenali dan memahami penggunaan onomatope dengan baik dan benar.

**Kata kunci:** *onomatope, giseigo, giongo, makna kontekstual, Chainsaw Man*

## ABSTRACT

This study analyzes the application of Japanese onomatopoeia, namely *giseigo* and *giongo* onomatopoeia, in a manga entitled *Chainsaw Man* by Tatsuki Fujimoto. Onomatopoeia is a linguistic element that is used to imitate the sounds produced by living or inanimate objects. In a *manga*, onomatopoeia plays an important role in enriching the expression of characters as well as to clarify a certain atmosphere or situation. This study aims to identify examples of *giseigo* and *giongo* onomatopoeia that appear in the *Chainsaw Man* manga and analyze their contextual meanings.

The research method used by the author is descriptive qualitative method with referential matching approach. The data were collected from the *manga* titled *Chainsaw Man* volume 1, more precisely from chapter 1 to 3 with listening and note-taking techniques which were then analyzed based on Haruhiko Kindaichi's onomatopoeia theory and Abdul Chaer's contextual meaning theory.

The results show that in *Chainsaw Man* manga volume 1 chapter 1 to 3 there are various *giseigo* and *giongo* onomatopoeias used to describe the character's voice, action, and the atmosphere of the story. Some onomatopoeias have contextual meanings that differ from their lexical meaning, depending on the situation and emotions the the manga author wants to convey. Therefore, onomatopoeia not only functions as a representation of sound, but also as a means to reinforce the story.

The author hopes that this research can contribute to linguistic studies, especially in understanding the role of onomatopoeia in Japanese and help Japanese learners recognize and understand the use of onomatopoeia properly and correctly.

**Keywords:** *onomatopoeia, giseigo, giongo, contextual meaning, Chainsaw Man*