

**ANALISIS MAKNA ONOMATOPE DALAM ANIME BANGDREAM
SEASON 1 KARYA NAKAMURA KOU**

Oleh

Aisyah Annurillah Wahyu Putri

NIM 1712061041

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis onomatope dalam *ANIME BANGDREAM SEASON 1*. Penelitian ini merupakan penelitian linguistik dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teori yang digunakan yaitu teori semantik. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode simak dan teknik catat, data yang digunakan adalah *anime*. Kemudian untuk membuktikan keabsahan data dilakukan metode triangulasi. Data onomatope yang ditemukan terbagi menjadi 3 jenis. Onomatope *Gitai-go* ditemukan sebanyak 2 kalimat, onomatope *Gijou-go* ditemukan sebanyak 6 kalimat, onomatope *Giyou-go* ditemukan sebanyak 2 kalimat. Onomatope yang paling banyak digunakan dalam *anime* tersebut adalah onomatope jenis *gijou-go* yang memiliki karakteristik menggambarkan keadaan psikologis atau perasaan manusia, sedangkan onomatope jenis *gitai-go* dan *giyou-go* sangat jarang ditemukan keunikan penggunaannya.

Kata Kunci : semantik, onomatope, *anime*, makna leksikal, *BangDream Season 1*.

中村航監督アニメ「バンドリ第1期」におけるオノマトペの
意味分析

アイシャーマン・アヌリラー・ワーユ・プトリ

学生番号 1712061041

日本語教育学科

要旨

本研究は、アニメ『バンドリ！』シーズン1におけるオノマトペを分析することを目的とし、記述的質的方法を用いた言語学的研究である。使用する理論はセマンティック理論です。データ収集方法はリスニング手法とノートテイク手法、使用データはアニメです。そして、データの妥当性を証明するために、トライアングレーション法を用いた。見つかったオノマトペのデータは、3つのタイプに分けられます。ぎたいごオノマトペは2文、ぎじょうごオノマトペは6文、ぎようごオノマトペは2文に分かりました。アニメで最も多く使われているオノマトペは、心理状態や人間の感情を表現する特性を持つ「擬声語」である。語彙的意味の研究によるデータ分析プロセスを経て、擬音語「ギタイ号」「ギョウ号」のタイプは非常に稀であることが分かる。

キーワード：意味論、オノマトペ、アニメ、辞書的意味、バンドリ！.