

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tidak jarang kita menggunakan kosakata yang berasal dari tiruan suara hewan dalam komunikasi sehari-hari, misalnya *kucing mengeong* atau *ayam berkokok*. Kata *mengeong* diambil dari suara yang dihasilkan oleh seekor kucing dan ditirukan oleh manusia sesuai dengan apa yang panca indera mereka tangkap, yaitu *meong*. *Berkokok* pun bersumber dari suara ayam yang didengar oleh manusia, kadang disebutkan sebagai *kukuruyuk* atau *petok-petok*. Selain itu, kita juga mengenal tiruan bunyi dari benda mati seperti *gedebuk* untuk menirukan bunyi barang dengan massa cukup besar ketika jatuh atau *prang* untuk menirukan bunyi beling yang pecah.

Kata-kata yang berasal dari tiruan bunyi seperti ini, tentu saja tidak terbatas pada bahasa Indonesia. Bahasa Inggris mengenal kata *beep, clap, click, snap, chirp*, dan seterusnya (Tamori dan Schourup, 1999: 41), sementara bahasa Jepang bahkan memiliki kata 「ぼちゃん」 「ぼしゃん」 「ぼちゃん」 「ちゃぽん」 「じゃぽん」 「ぼちゃん」 「ぼしゃん」 「ざぶん」 dan seterusnya untuk menirukan satu fenomena yaitu percikan air (Tamori dan Schourup, 1999: 5).

Kata-kata seperti ini pada umumnya disebut onomatope. Onomatope adalah kelompok kata yang "menirukan suatu bunyi atau suara, sikap atau perilaku, serta situasi atau kondisi dari makhluk hidup atau benda mati" (Yuliani, 2017: 1). Bahasa Jepang, khususnya, terkenal sebagai salah satu bahasa dengan jumlah onomatope

yang luar biasa banyak. Seperti halnya contoh di atas, bahasa Jepang bisa memiliki lebih dari satu onomatope untuk mengekspresikan satu fenomena yang sama. Popularitas onomatope dan masifnya jumlah onomatope dalam bahasa Jepang juga dapat terlihat dari fakta bahwa sejauh ini telah terbit setidaknya 20 kamus khusus onomatope oleh para pakar linguistik bahasa Jepang (Kabata dan Toratani, 2016: 139).

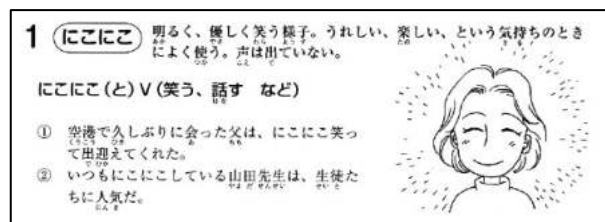
Onomatope dalam bahasa Jepang pada umumnya dibagi menjadi dua kelompok besar, yaitu *gitaigo* dan *giongo* atau *giseigo*. *Gitaigo* (fenomimetik) adalah kata yang menggambarkan situasi atau kondisi makhluk hidup atau benda mati yang tampak pada mata, sementara *giongo* atau *giseigo* (fonomimetik) adalah kata yang menirukan suara-suara alami secara mimetis (Shibatani, 1990: 153-154).

Giongo maupun *gitaigo* sangat dekat dengan kehidupan orang Jepang karena pada proses akuisisi bahasa pada anak kecil di Jepang banyak menggunakan bantuan kelompok kata ini. Untuk menunjuk anjing, misalnya, mereka akan menggunakan kata 「わんちゃん」 sesuai dengan *giongo* suara anjing dalam bahasa Jepang, yaitu 「わんわん」. *Giongo* yang merupakan tiruan dari bunyi asli membantu proses asosiasi kata dengan objek pada anak kecil yang masih dalam proses akuisisi bahasa. Dengan logika yang sama, pembelajar bahasa Jepang asing juga cenderung lebih mudah mengira-ngira penggunaan *giongo* daripada *gitaigo*. *Gitaigo* sulit diperkirakan terutama karena adanya aspek evaluatif semantik yang terkandung di dalamnya (Kabata dan Toratani, 2016: 142).

Meskipun dapat ditemukan lebih dari satu onomatope untuk satu fenomena yang sama, ada kalanya penggunaannya tidak bisa saling menggantikan karena tiap

onomatope memiliki nuansa yang khusus. Nuansa khusus inilah yang dimaksud dengan aspek evaluatif semantik. Kesulitan dalam mengenali serta membedakan nuansa dalam onomatope kerap menjadi penghambat pembelajar bahasa Jepang asing dalam memahami onomatope bahasa Jepang, terutama *gitaigo*.

Berdasarkan hal ini, buku-buku pengenalan kosa kata *gitaigo* untuk pembelajar bahasa Jepang banyak yang dilengkapi dengan gambar sebagai pendamping kalimat penjelas. Adanya gambar mempermudah pembelajar untuk mendapatkan bayangan situasi yang nyata dan nuansa yang tepat. Contohnya dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Contoh pengenalan *gitaigo* dalam buku Nihongo Tango Doriru (Okumura dan Kamabuchi, 2007: 76)

Pembelajar juga bisa menggunakan komik Jepang sebagai salah satu sarana belajar. Hal ini dikarenakan komik Jepang kerap menggunakan *gitaigo* (demikian pula *giongo*) untuk mempertegas nuansa. Penggambaran komik menggunakan garis dan warna tertentu sehingga bisa menggambarkan nuansa dengan jelas. Dengan demikian, pembelajar bisa melihat sendiri kondisi maupun nuansa yang tepat untuk penggunaan suatu *gitaigo* tertentu.

Salah satu *gitaigo* yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa Jepang adalah *gitaigo* yang menunjukkan ekspresi senyum, karena ekspresi ini selalu hadir dalam kehidupan sehari-hari. Buku pengenalan kosakata bahasa Jepang seperti buku Nihongo Tango Doriru: Giongo-Gitaigo (Okumura dan Kamabuchi, 2007: 76-77)

dan buku *Onomatopoeia: Elementary/Intermediate* (Yamamoto, 1993: 16) juga memasukkan kategori ini sebagai salah satu materi pembelajaran. Hanya saja, jenis *gitaigo* yang menunjukkan ekspresi senyum dalam kedua buku ini terbatas pada *gitaigo* 「にこにこ」 「にやにや」 dan 「にっこり」. Padahal ketika membaca komik, bisa dijumpai jenis-jenis *gitaigo* lain, misalnya 「にたにた」 「にんまり」 dan sebagainya. Hal ini mendorong dibentuknya penelitian yang khusus mencari tahu jenis-jenis *gitaigo* yang menunjukkan ekspresi senyum.

Dalam meneliti *gitaigo*, membahas bentuk dari *gitaigo* tersebut sama pentingnya dengan membahas maknanya. Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan bentuk *gitaigo* adalah struktur fonemnya, yaitu rangkaian jenis fonem pembentuk *gitaigo* seperti CV untuk rangkaian fonem konsonan (C) dan vokal (V). Sementara itu, makna *gitaigo* yang dimaksud adalah nuansa makna yang dapat ditemukan dari simbolisme bunyi tiap fonem pembentuknya.

Untuk penelitian ini, komik antologi *Touken Ranbu* dipilih sebagai sumber data. Komik antologi dipilih karena dalam satu volume terdapat beberapa cerita pendek yang dikarang oleh komikus yang berbeda-beda. Dengan demikian, dapat ditemukan berbagai genre dan situasi dalam satu volume, sehingga mendukung ditemukannya beragam *gitaigo* yang menunjukkan ekspresi senyum. Terlebih lagi, karena melibatkan banyak komikus, variasi penggunaan *gitaigo* di komik antologi menjadi lebih luas, sesuai selera masing-masing komikus.

Sementara itu, komik antologi *Touken Ranbu* dipilih karena seri ini memiliki banyak volume. Sampai pertengahan 2020, tercatat sudah ada 30 volume yang terbit. Komik ini terbit setidaknya satu kali tiap satu sampai dua bulan. Sulit mencari

komik antologi dari seri lain yang mencapai jumlah volume ini, sehingga komik antologi Touken Ranbu dinilai cocok untuk menjadi sumber data penelitian ini.

Touken Ranbu (刀剣乱舞) sendiri sebenarnya adalah sebuah *game* daring berbasis web dan aplikasi ponsel buatan Nitroplus dan DMM Online. Dalam *game* ini, pemain ditempatkan sebagai seorang *saniwa* (審神者), seseorang dengan kemampuan supernatural yang mampu memanifestasikan *tsukumogami* (付喪神) pedang ke dalam bentuk manusia. *Tsukumogami* adalah roh dewa yang bersemayam dalam benda-benda dengan nilai sejarah tinggi dalam kepercayaan orang Jepang, dalam hal ini yang dibangkitkan adalah *tsukumogami* dari pedang-pedang kuno yang muncul dalam sejarah maupun mitos Jepang. Para roh pedang yang dibangkitkan ini disebut *touken danshi* (刀剣男士) dan mereka bertugas untuk mengeliminasi *jikansokougun* (時間遡行軍) yang berusaha untuk mengubah sejarah. Berbekal ilustrasi yang indah dan memasukkan fakta-fakta sejarah sebagai latar belakang tiap karakter *touken danshi*, *game* ini menjadi sangat populer di kalangan wanita muda. Bahkan pada tahun 2018, media Jepang sempat menyorot fenomena *touken joshi* (刀剣女子), sebutan untuk wanita muda yang mulai mempelajari dan menggemari pedang Jepang berkat *game* Touken Ranbu (The Sankei News, 2018).

Pertama kali dibuka pada Januari 2015 dan terus mempertahankan popularitasnya, saat ini Touken Ranbu sudah merambah berbagai media lain seperti anime, komik, pentas teater, pentas musikal, sampai film *live action*. Komik yang diterbitkan pun ada berbagai macam, yakni seri komik antologi, komik berbentuk *4-koma*, komikalisasi dari anime Touken Ranbu Hanamaru, komikalisasi dari

anime Katsugeki Touken Ranbu, sampai komikalisasi dari Touken Ranbu Movie. Semuanya berasal dari komikus maupun penerbit yang berbeda, sehingga masing-masing memiliki cita rasa yang berbeda-beda pula.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang tersebut di atas, penelitian ini berusaha menjawab pertanyaan di bawah ini:

1. Bagaimanakah struktur fonem *gitaigo* yang menunjukkan ekspresi senyum pada komik antologi Touken Ranbu?
2. Bagaimanakah perbedaan nuansa makna *gitaigo-gitaigo* yang menunjukkan ekspresi senyum pada komik antologi Touken Ranbu?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. mendeskripsikan struktur fonem *gitaigo* yang menunjukkan ekspresi senyum pada komik antologi Touken Ranbu.
2. mendeskripsikan perbedaan nuansa makna dari *gitaigo-gitaigo* yang menunjukkan ekspresi senyum pada komik antologi Touken Ranbu.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat dikategorikan menjadi dua kelompok besar, yakni manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan yang berhubungan dengan teori bidang linguistik Jepang, mengenai onomatope pada umumnya dan *gitaigo* pada khususnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan pembelajar bahasa Jepang asing yang sedang mempelajari berbagai macam *gitaigo*, terutama *gitaigo* yang menunjukkan ekspresi senyum. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan bisa menjadi referensi bagi pembaca komik Jepang yang sering menemui *gitaigo* ketika membaca komik Jepang, serta bagi penerjemah komik Jepang agar terbantu dalam proses menerjemahkan.

1.5 Tinjauan Pustaka

Penelitian mengenai onomatope telah banyak dilakukan sebelumnya. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang memiliki hubungan dengan penelitian ini.

Penelitian yang pertama berjudul Analisis Bentuk dan Makna *Gijougo* dalam Bahasa Jepang karya Yuliani (2017), yang menggunakan komik serta situs-situs berbahasa Jepang sebagai sumber data. Di dalam penelitian ini disebutkan bahwa *gijougo* adalah bagian dari *gitaigo*, dan dapat dipahami sebagai kelompok kata yang menggambarkan suatu keadaan hati manusia baik yang nampak maupun tidak nampak pada wajah atau gestur tubuh. Onomatope yang bisa disebut sebagai

gijougo contohnya adalah 「うきうき」「いらいら」「わくわく」. *Gijougo* yang diambil sebagai data dalam penelitian Yuliani mencakup semua jenis *gijougo*, yang pada subbab simpulan kemudian dapat diklasifikasikan menjadi *gijougo* bermakna positif, *gijougo* bermakna negatif, dan *gijougo* bermakna netral. Penelitian Yuliani berbeda dari penelitian kali ini karena fokus menganalisis bentuk dan makna dari *gijougo*.

Penelitian yang kedua adalah artikel berjudul 『日本語における「笑い」に関するオノマトペの音韻形態的考察—CVCV タイプ派生形を対象にして—』 (*Nihongo ni Okeru "Warai" ni Kansuru Onomatope no On'inkeitaiteki Kousatsu: CVCV Taipu Haseikei wo Taishou ni Shite*, Analisis Morfo-Fonetik Onomatope Bahasa Jepang yang Berhubungan dengan "Warai": Penelitian pada Bentuk Derivatif Tipe CVCV) karya Xia (2019).

Penelitian ini bertujuan mempelajari aturan fonetik dalam pembentukan onomatope, khususnya yang bertipe CVCV. Penelitian dilakukan pada kalimat-kalimat yang mengandung kata 「笑」 pada *Balanced Corpus of Contemporary Written Japanese*. Dari korpus ini, ditemukan 19 jenis kata dasar onomatope tipe CVCV, di mana hanya 6 jenis yang bisa ditemplei "penanda onomatope" atau fonem /Q/, /N/, dan /-ri/.

Selanjutnya, ditemukan aturan fonetik dalam pembentukan onomatope sebagai berikut: 1) apabila C₂ berupa konsonan hambat /k, t/, maka mora kedua mendapatkan tempelan fonem /Q/; 2) apabila C₂ berupa konsonan nasal /m/ atau semivokal /y/, maka mora kedua mendapatkan tempelan fonem /N/; dan 3) kedua bentuk tersebut masih bisa mendapatkan akhiran fonem /-ri/.

Penelitian di atas berbeda dengan penelitian dalam skripsi ini karena fokus meneliti perubahan bentuk onomatope berdasarkan aturan-aturan fonetiknya, tanpa membahas secara mendalam mengenai nuansa makna tiap *gitaigo*. Selain itu, objek penelitian terbatas pada onomatope yang bertipe CVCV.

Penelitian yang terakhir berjudul 『日本語学習者向けの擬音語・擬態語の学習指導』 (*Nihongo Gakushuusha Muke no Giongo-Gitaigo no Gakushuu Shidou*, Petunjuk Pembelajaran *Giongo-Gitaigo* bagi Pembelajar Bahasa Jepang) karya Hui (2016). Penelitian ini bertujuan menemukan cara belajar yang efektif untuk memperkenalkan *giongo* dan *gitaigo* pada pembelajar bahasa Jepang.

Dalam penelitian ini, Hui membandingkan jenis-jenis *giongo* maupun *gitaigo* yang muncul dalam buku pelajaran bahasa Jepang terbitan Jepang dengan buku terbitan Cina. Sebagai hasilnya, didapatkan bahwa keduanya sama-sama lebih banyak memperkenalkan *gitaigo* yang menerangkan kondisi, perasaan, atau gerakan manusia daripada *giongo*.

Selain itu, Hui juga menyimpulkan bahwa pembelajar bahasa Jepang lebih mudah memahami *giongo* dan *gitaigo* ketika pengenalan dimulai dari bentuk-bentuk yang mirip, misalnya 「ぱりぱり」 dengan 「ぱりぱり」. Pengenalan juga bisa dimulai dari *giongo* dan *gitaigo* yang memiliki penggunaan yang berdekatan tapi beda nuansanya, misalnya 「つやつや」 dengan 「すべすべ」.

Penelitian di atas berusaha menemukan cara belajar *gitaigo* dan *giongo* yang efektif. Ini berbeda dengan penelitian pada skripsi ini, yang mana fokus pada analisis struktur fonem dan nuansa makna *gitaigo-gitaigo* yang dekat penggunaannya agar bisa menjadi referensi belajar para pembelajar bahasa Jepang.

1.6 Kerangka Teori

Onomatope dalam bahasa Jepang memiliki kekhasan tersendiri secara fonemik maupun morfemik (Tamori dan Schourup, 1999: 19). Kali ini peneliti akan fokus melihat struktur fonemik *gitaigo* serta nuansa makna yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu, peneliti akan menggunakan teori fonologi, terutama tentang struktur fonem onomatope dari Tamori dan Schourup serta simbolisme bunyi fonem pembentuk onomatope dari Hamano untuk membantu menemukan struktur fonem dan nuansa makna *gitaigo* yang menunjukkan ekspresi senyum pada komik antologi Touken Ranbu.

Fonologi adalah cabang ilmu linguistik yang mengkaji tentang lambang bunyi bahasa berdasarkan fungsinya (Sutedi, 2009: 36). Di dalamnya dikaji tentang fonem, satuan bunyi terkecil yang berfungsi untuk membedakan arti. Ada fonem-fonem yang bisa digunakan untuk menggambarkan suatu nuansa tertentu, misalnya fonem konsonan bilabial dan fonem vokal bundar banyak digunakan untuk menunjukkan "sesuatu yang tebal/besar" (Tamori dan Schourup, 1999: 117). Hal ini berhubungan dengan teori simbolisme bunyi.

Simbolisme bunyi atau *onshouchou* (音象徴) adalah fenomena di mana sebuah bunyi dapat menyimbolkan suatu makna yang lain daripada makna konkret yang telah diasosiasikan sebelumnya pada kata tersebut (Tamori dan Schourup, 1999: 7). Dengan melihat simbolisme bunyi pada fonem konsonan, vokal, maupun fonem-fonem khusus lain, peneliti berupaya untuk menangkap nuansa makna dari tiap *gitaigo* yang menunjukkan ekspresi senyum.

1.7 Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode kualitatif. Dalam metode ini, penelitian tidak menggunakan prosedur yang berbentuk hitungan melainkan mengumpulkan serta mengungkapkan data yang didapatkan secara alami dengan menempatkan peneliti sebagai instrumen kunci (Sugiarto, 2017: 8). Data dalam penelitian kualitatif adalah data deskriptif yang berbentuk kata-kata, gambar-gambar, atau rekaman. Metode kualitatif cocok untuk memahami makna di balik yang tampak sehingga dipilih untuk penelitian ini.

1.7.1 Teknik Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan dengan teknik simak catat. Peneliti mengumpulkan data dengan cara membaca berbagai sumber tertulis kemudian mencatat atau mengutip bagian yang dinilai relevan dengan penelitian ini. Yang dimaksud dengan sumber tertulis di sini adalah komik antologi Touken Ranbu sebagai sumber data dan buku literatur serta jurnal-jurnal penelitian untuk pustaka.

Sumber data untuk penelitian kali ini adalah 18 volume komik antologi Touken Ranbu yang terbit antara tahun 2015 sampai 2018. Untuk mencegah topik penelitian melebar ke mana-mana, data yang diambil dibatasi pada *gitaigo* memenuhi syarat-syarat di bawah ini:

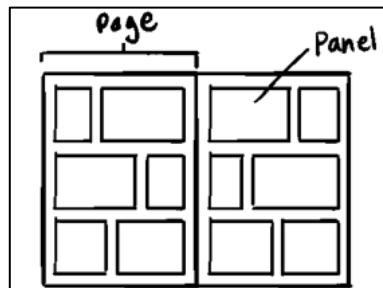
- a) Berada pada panel yang menunjukkan ekspresi senyum
- b) Bukan merupakan suara tawa
- c) Berada di luar balon ucapan

d) Ditulis dengan *font* yang berbeda dari teks dialog standar

Yang dimaksud dengan panel dalam komik adalah sebuah *frame* tunggal yang berisi gambar suatu adegan cerita. Panel-panel ini kemudian disusun berdasarkan prinsip-prinsip desain grafis, seperti *balance*, kontras, ritme, dan sebagainya sehingga membentuk suatu halaman komik yang nyaman dibaca (Andina, 2019a).

Sementara itu, balon ucapan adalah tempat menulis narasi atau dialog tokoh. Bentuk yang paling sederhana adalah oval dengan posisi horizontal atau vertikal, dan di ujungnya ada ekor yang mengarah ke mulut tokoh yang sedang berdialog atau apa pun yang mengeluarkan suara (Andina, 2019b). Balon ucapan dengan bentuk ini digunakan untuk dialog normal. Teks dialog standar merujuk pada isi dari balon ucapan ini.

Contoh panel dan balon ucapan dalam komik dapat dilihat pada Gambar 1.2 dan Gambar 1.3.



Gambar 1.2 Panel dalam komik
(Emmet dalam Andina, 2019a)



Gambar 1.2 Balon ucapan berbentuk sederhana
(animeonline.com dalam Andina, 2019b)

Gitaigo yang telah memenuhi keempat syarat di atas kemudian dicatat satu per satu ke dalam tabel Microsoft Excel untuk mempermudah pengolahan data selanjutnya. Tidak lupa dicantumkan pula sumber data berupa judul komik dan nomor halaman tempat data ditemukan.

1.7.2 Teknik Analisis Data

Tahap berikutnya adalah mengolah dan menganalisis data *gitaigo* yang telah terkumpul. Langkah-langkah yang diambil adalah sebagai berikut:

- a) Menguraikan fonem pembentuk tiap *gitaigo*. Misalnya untuk *gitaigo* 「ここ」, fonem pembentuknya adalah /n, i, k, o/.
- b) Menentukan struktur fonem setelah mengetahui fonem pembentuk *gitaigo* tersebut. Misalnya *gitaigo* 「ここ」 memiliki fonem pembentuk /n, i, k o/, maka struktur fonemnya adalah CVCV.
- c) Setelah semua *gitaigo* memiliki data fonem pembentuk dan struktur fonem, *gitaigo-gitaigo* tersebut diurutkan berdasarkan struktur fonemnya untuk menemukan kelompok-kelompok bentuk *gitaigo* yang menunjukkan ekspresi senyum. Kelompok-kelompok yang terbentuk kemudian dicatat dan jumlah anggotanya dihitung. Hasil pengelompokan menjadi dasar analisis struktur fonem *gitaigo* yang menunjukkan ekspresi senyum.
- d) Untuk melakukan analisis nuansa makna *gitaigo* yang menunjukkan ekspresi senyum, langkah selanjutnya adalah mengurutkan *gitaigo* berdasarkan fonem pembentuk yang ditemukan pada langkah (a). *Gitaigo-gitaigo* dengan fonem pembentuk yang mirip dimasukkan ke dalam satu kelompok.

- e) Selanjutnya, analisis dilakukan dengan mencari komponen makna tiap *gitaigo*. Langkah ini dilakukan dengan bantuan teori simbolisme bunyi fonem onomatope dan definisi *gitaigo* menurut kamus Nihongo Onomatope Jiten maupun Fukushi Youretsu Jiten.
- f) Setelah mendapatkan komponen makna *gitaigo*, tiap data dicocokkan kembali dengan komponen-komponen tersebut. Ekspresi wajah seperti bentuk mulut, cara penulisan *gitaigo* dan dialog, serta penambahan efek dan gambar latar adalah beberapa hal yang diperhatikan saat menganalisis konteks penggunaan *gitaigo*. Pengetahuan tentang karakterisasi tiap tokoh, hubungan antartokoh, serta alur cerita secara keseluruhan juga menjadi faktor penentu konteks ini. Dari hal-hal yang disebutkan di atas, diharapkan dapat ditemukan nuansa dari tiap *gitaigo* seakurat mungkin.
- g) Setelah tahap-tahap analisis di atas selesai dan kedua rumusan masalah dapat terjawab, hasil analisis disimpulkan ke dalam beberapa poin penting.

1.8 Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdiri atas empat bab utama, yang masing-masing terbagi menjadi beberapa subbab. Berikut adalah penjelasan singkat mengenai isi tiap bab dari skripsi ini.

Bab I, pada bab pendahuluan ini dijabarkan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, serta metode yang digunakan dalam penelitian.

Bab II merupakan bab Landasan Teori. Bab ini memuat kerangka teori yang akan menjadi dasar pemikiran saat melakukan analisis data hingga akhirnya dapat ditemukan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam rumusan masalah. Teori yang dipaparkan antara lain teori fonologi khususnya fonem dan mora, teori mengenai onomatope dan struktur fonemnya, serta teori simbolisme bunyi dari fonem pembentuk onomatope. Dijelaskan pula sekilas mengenai komik antologi Touken Ranbu.

Bab III adalah Bab Analisis dan Interpretasi Data. Pada bab ketiga dijabarkan hasil analisis dan interpretasi data berupa penjelasan mengenai struktur fonem dan nuansa makna *gitaigo* yang menunjukkan ekspresi senyum pada komik antologi Touken Ranbu.

Bab IV, Simpulan dan Saran, merupakan bab terakhir yang terdiri atas simpulan dari pembahasan hasil analisis data dan saran untuk penelitian-penelitian mendatang.