

## Onomatope dalam *Komik Nusa Five Volume 1* karya Sweta Kartika

\*Muhammad Nurun Shofi<sup>1</sup>, Bram Denafri<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Pamulang

Jl. Surya Kencana No. 1, Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia, 15417

\*Corresponding author. Email: [muhammadnurun1415@gmail.com](mailto:muhammadnurun1415@gmail.com)

### Abstract

This study aims to describe the onomatopoeic form in the *Comic Nusa Lima* volume 1 by Sweta Kartika. The theory used is the onomatopoeic form theory proposed by Sudaryanto (1989) and the onomatopoeic meaning theory proposed by Ulman (2011). This research is descriptive research. Data collection using the observation method. The technique used in the data collection stage is a non-participant technique. Researchers observed and recorded data in the form of words containing onomatopoeic elements contained in the comic *Nusa Five* by Sweta Kartika. The data analysis method used in this research is the equivalent method and the method of agih. The results of this study found that the onomatopoeic form of the root word was divided into one syllable and bisilabel. In the reduplication category, the researchers found full repetitions and three repetitions (*trilingga*). The results of this study concluded that the use of onomatopoeia in the form of reduplication was dominant in *Nusa Five Comics*.

**Key words:** *comic Nusa Five, onomatopoeia, semantics*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk Onomatope dalam komik *Nusa Five volume 1* karya Sweta Kartika. Teori yang digunakan adalah teori bentuk Onomatope yang dikemukakan oleh Sudaryanto (1989) dan teori makna dalam Onomatope yang dikemukakan oleh Ulman (2011). Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Pengumpulan data menggunakan metode simak. Teknik yang digunakan dalam tahap pengumpulan data adalah teknik non-partisipan. Peneliti mengamati dan mencatat data berupa kata-kata yang mengandung unsur Onomatope yang terdapat dalam komik *Nusa Five* karya Sweta Kartika. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode padan dan metode agih. Hasil penelitian ini menemukan bahwa bentuk Onomatope dari kata dasar terbagi menjadi satu suku kata dan bisilabel. Pada kategori reduplikasi, peneliti menemukan dalam bentuk ulang penuh dan pengulangan secara tiga kali (*trilingga*). Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan onomatope dalam bentuk reduplikasi sangat dominan pada komik *Nusa Five* karya Sweta Kartika.

**Kata kunci:** *komik Nusa Five, onomatope, semantik*

### A. Pendahuluan

Dunia komik saat ini tidak hanya diminati oleh kalangan remaja saja, namun juga telah menjadi bacaan utama bagi anak-anak. Bahkan, berkat modernisasi serta pengembangan ilmu dan teknologi menjadikan komik tidak hanya bisa dibaca dalam bentuk cetak, tetapi juga dapat dinikmati melalui beragam platform seperti media sosial dan versi daring (*online*). Komik memang menarik karena memadukan keterampilan visual dan penceritaan. Menurut Arsyad (2014) komik merupakan sebuah media bercerita menggunakan gambar dan memiliki gelembung-gelembung dalam proses penceritaannya. Dari definisi komik tersebut dapat kita simpulkan bahwa komik adalah cerita bergambar sebagai perpaduan antar seni gambar dengan seni bercerita (sastra) yang keduanya saling melengkapi dan tidak dapat terpisahkan.

Satu hal yang menarik yakni setiap membaca komik, kerap kali ditemukan pembentukan bahasa yang berasal dari tiruan bunyi atau "onomatope". Onomatope ini digunakan untuk memberikan *sound effect* (SFX) secara tertulis, agar pembaca dapat merasakan dan membayangkan situasi yang terjadi dalam komik tersebut. Bunyi-bunyi tersebut antara lain suara benda yang jatuh, pergerakan tubuh, suara tangisan, serta dentuman pada komik genre aksi (*action*). Dalam makalah ini, fenomena onomatope ini difokuskan pada komik *Nusa Five Volume 1* (2018) karya Sweta Kartika. Alasan pemilihan objek dilatarbelakangi karena komik ini merupakan komik *superhero* yang mengandung nilai-nilai kebudayaan Indonesia sehingga menarik untuk diteliti. Selain itu, berdasarkan penelusuran kepustakaan yang telah dilakukan, kajian onomatope dalam komik berbahasa Indonesia masih belum memadai sehingga penelitian tentang topik ini perlu digiatkan.

Onomatope dianggap sebagai suatu ekspresi yang terdapat di berbagai karya fiksi seperti novel, komik, dan cerpen. Salah satu fenomena berbahasa yang terjadi pada manusia pada kesehariannya yaitu adanya interkaksi dengan orang lain dan dituntut untuk dapat menyampaikan pesan atau informasi, baik dalam bentuk rangkaian kata-kata maupun tiruan bunyi. Objek-objek yang dimaksud adalah bunyi-bunyi manusia, binatang, benda, atau peristiwa-peristiwa alam. Manusia yang berusaha meniru bunyi anjing, bunyi ayam, atau desis angin, debur ombak, dan sebagainya akan menyebut objek-objek atau perbuatannya dengan bunyi-bunyi tersebut. Dengan cara ini, terciptalah bunyi bahasa.

Singkatnya, penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran nyata bagi pembaca mengenai bentuk dan makna onomatope dalam komik *Nusa Five Volume 1* (Kartika 2018). Hal tersebut membuat seorang pembaca akan ikut berada dalam keadaan sebuah cerita, sehingga penyampaian cerita dapat dipahami oleh pembaca dengan lebih baik. Peranan onomatope pada sebuah cerita dapat dilihat dengan menganalisis suatu situasi yang disampaikan oleh pengarang agar situasi yang disampaikan terkesan nyata dan lebih hidup. Dengan demikian, seorang pengarang akan memberikan sebuah keragaman gaya bahasa dalam sebuah karyanya bertujuan untuk memberikan dampak yang dapat mendukung dan memperjelas isi cerita.

Penelitian ini berkorelasi dengan beberapa penelitian sebelumnya. Pertama, Dewi, Rahayu, and Musdolifah (2018) dalam penelitiannya yang berjudul *Onomatope Dalam Webtoon Komik Kisah Usil Si Juki Kecil Karya Faza Meonk*. Hasil penelitian ini menemukan beberapa jenis onomatope, yaitu onomatope khas manusia, onomatope khas hewan, onomatope khas benda, dan onomatope khas kehidupan sehari-hari. Kedua, Najichah (2018), dalam penelitiannya yang berjudul *Struktur dan Makna Onomatope dalam Komik Baru Klenting karya Sapriandy*. Ketiga, Panduwinata (2013) dalam penelitiannya yang berjudul *Variasi Makna dan Penerapan Onomatope dalam Komik Bakuretsu Utahime 21 Karya Igarashi Kaoru*. Keempat, (Pertiwi et al. 2016), dalam penelitiannya yang berjudul *Onomatope dalam Komik Mahabharata*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu, sama-sama mengkaji tentang onomatope. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada objek penelitian, yaitu penelitian ini membahas mengenai onomatope dalam Komik *Nusa Five Volume I* Karya Sweta Kartika.

Selain itu, beberapa penelitian sehubungan dengan onomatope juga dilakukan oleh Arhadi (2014) yang meneliti mengenai onomatope dalam komik *Kambing Jantan: Sebuah Komik Pelajar Bodoh Book 2* karya Raditiya Dika. Selanjutnya, Khairani dan Harahap (2018) melakukan membedah Onomatope dalam komik "Calvin and Hobbes 3". Kemudian, juga ditemukan penelitian terkait Onomatope yang dilakukan oleh Mulyani (2014) dengan judul artikelnya *Onomatope dalam Novel Emas Sumawur Ing Baluwarti Karya Partini B*. Berdasarkan penelusuran kepustakaan yang dilakukan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian Onomatope cukup menarik banyak peminat kebahasaan terutama pada media komik.

## B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini penulis akan menggunakan penggolongan penelitian berdasarkan tujuannya yaitu deskriptif, dan penggolongan penelitian berdasarkan sifat datanya, yaitu kualitatif. Hal ini disebabkan karena data dalam penelitian ini berbentuk data kualitatif, yaitu gambar dan kalimat yang mengandung onomatope dalam komik *Nusa Five Volume 1* karya Sweta Kartika. Selain itu, penelitian ini mendeskripsikan bentuk dan makna onomatope dalam komik *Nusa Five Volume 1* Karya Sweta Kartika.

Teknik yang digunakan dalam tahap pengumpulan data adalah teknik non-partisipan (teknik simak bebas libat cakap) (Sudaryanto 2015) dengan mengamati dan mencatat data berupa kata-kata yang mengandung unsur onomatope yang terdapat dalam komik *Nusa Five Volume 1* karya Sweta Kartika. Maksudnya adalah karena peneliti tidak terlibat langsung dalam dialog. Setelah data terkumpul, kemudian diklarifikasikan berdasarkan tipe-tipe onomatope dan membuat pembentukan kata baru dari onomatope tersebut. dan makna onomatope. Langkah-langkah pengumpulan data dapat dirumuskan sebagai berikut; pertama, membaca sumber data untuk mengetahui isi bacaan. Kedua, mencari onomatope dalam sumber data tersebut. Ketiga, memberi tanda pada onomatope. Keempat, Mencatat onomatope beserta konteksnya dalam kartu data, dan kelima, Mengidentifikasi masing-masing bentuk dan makna onomatope.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode padan dan metode agih. Menurut (Sudaryanto 2015) metode padan merupakan metode yang alat penentunya di luar, terlepas, dan tidak menjadi bagian dari bahasa yang bersangkutan. Metode padan akan digunakan untuk menganalisis makna onomatope pada data, sedangkan metode agih digunakan untuk mengetahui bentuk onomatope pada data. Proses analisis data ini menggunakan dua prosedur yaitu prosedur pengumpulan data dan prosedur analisis data berdasarkan data yang telah terkumpul. Prosedur analisis data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut; 1) Mengidentifikasi jenis onomatope berdasarkan teori keikonikan, 2) Menganalisis bentuk dan jenis onomatope, 3) Menemukan makna dari masing-masing onomatope, 4) Penyimpulan tentang pemakaian onomatope dalam komik *Nusa Five Volume 1* karya Sweta Kartika.

Penelitian ini menggunakan teori (Sudaryanto 1989) yang membagi 6 jenis onomatope. Jenis-jenis onomatope menjadi enam jenis. Bentuk-bentuk tersebut yaitu sebagai berikut; 1) Kata, 2) Kata bersuku kata dua atau lebih, 3) Kata ulang, 4) Frasa dengan partikel pating, 5) Dua kata, dan 6) Beberapa kata.

## C. Hasil dan Pembahasan

Subbab ini mendeskripsikan bentuk onomatope dalam komik *Nusa Five Volume 1* karya Sweta Kartika yang terdiri atas bentuk monosilabel, bisilabel, multisilabel, dan bentuk ulang (reduplikasi). Selain itu, subbab ini juga memaparkan mengenai makna onomatope dalam komik *Nusa Five Volume 1* karya Sweta Kartika.

### 1. Bentuk Onomatope dalam Komik *Nusa Five Volume 1* karya Sweta Kartika

#### Monosilabel

Data : Data. 1

Onomatope : *HIKS* (Kartika 2018: 5)

Konteks : Tiga anak kecil yang sedang ketakutan karena tertangkap oleh monster



Sumber: *Komik Nusa Five Volume 1 Karya Sweta Kartika (2018, 5)*

Data. 1 *HIKS* merupakan bentuk monosilabel yang menunjuk pada keadaan ketakutan. Hal ini ditandai dari mimik tokoh dalam gambar yang ketakutan. Keadaan ketakutan itulah yang menimbulkan perasaan was-was takut yang kemudian memicu terjadinya tangisan. Bentuk tersebut memiliki pola K-V-K-K yang berbeda dengan bentuk ideal monosilabel.

Data : Data. 3

Onomatope : *DEG!* (Kartika 2018: 6)

Konteks : Tokoh Basu yang terlihat kaget ketika mengetahui sesuatu ada yang mendekat.



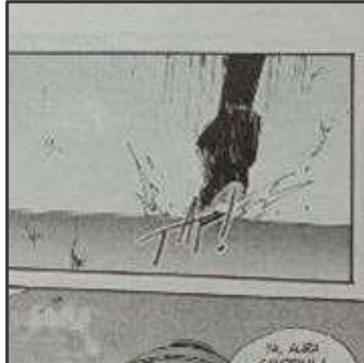
Sumber: *Komik Nusa Five Volume 1 Karya Sweta Kartika (2018, 6)*

Data. 3 *DEG!* merupakan bentuk monosilabel yang menunjuk pada keadaan terkejut atau kaget. Hal tersebut dapat dilihat dari ekspresi Basu yang kaget dan menengok ke arah dari mana datangnya kelompok Nusa Five. Onomatope *DEG!* memiliki pola normal yaitu K-V-K. Bentuk tersebut termasuk dalam bentuk monosilabel, karena memiliki satu silabel suku kata. Data dalam panel komik tersebut menunjukkan suatu kebiasaan yang sering dilakukan ketika seseorang terkejut atau kaget, *DEG!*

Data : Data. 7

Onomatope : *TAP!* (Kartika 2018: 9)

Konteks : Pijakan kaki salah satu kelompok Nusa Five, Rena.



Sumber: *Komik Nusa Five Volume 1 Karya Sweta Kartika (2018: 9)*

Data. 7 *TAP!* merupakan bentuk monosilabel dari bunyi onomatope yang menunjukkan keadaan sedang menapakan kaki pada suatu alas, sehingga pijakan kaki dengan alas menimbulkan bunyi *TAP!*. Onomatope *TAP!* memiliki pola normal yaitu K-V-K. Bentuk tersebut termasuk dalam bentuk monosilabel, karena memiliki satu silabel suku kata.

**b. Bisilabel**

Data : Data. 102

Onomatope : *GUBRAK!* (Kartika 2018, 16-17)

Konteks : Oji yang sedang dijatuhkan oleh monster dan terjatuh.



Sumber: *Komik Nusa Five Volume 1 Karya Sweta Kartika (2018, 16-17)*

Data. 102 *GUBRAK!* merupakan bentuk bisilabel dari bunyi onomatope yang menunjukkan suara benturan yang cukup keras. Hal tersebut dibuktikan pada gambar pada panel komik dimana Oji dijatuhkan oleh monster. Onomatope *GUBRAK!* memiliki pola yaitu K-V-K-K-V-K. Untuk pembagian suku katanya yaitu *GU-BRAK!*. Onomatope ini sering digunakan

untuk komik *action* yang menjelaskan bahwa suatu benda sedang berbenturan satu dengan yang lain.

Data : Data. 107

Onomatope : *CRACAT* (Kartika 2018, 47)

Konteks : Rena yang sedang menghempaskan kekuatannya untuk menghentikan Rangga.



Sumber: *Komik Nusa Five Volume 1 Karya Sweta Kartika (2018, 47)*

Data. 107 *CRACAT* merupakan bentuk bisilabel dari bunyi onomatope yang menunjukkan suara kekuatan. Hal tersebut dapat tergambarkan dari panel komik di mana Rena sedang menghempaskan kekuatannya ke Rangga. Onomatope *CRACAT* memiliki pola yaitu K-K-V-K-V-K. Untuk pembagian suku katanya yaitu *CRA-CAT*. Onomatope tersebut memberikan gambaran percikan kekuatan sihir yang dimiliki oleh Rena. Bentuk tersebut termasuk dalam bentuk bisilabel, karena memiliki dua silabel suku kata.

Data : Data. 113

Onomatope : *YAHOOOOO~* (Kartika 2018, 158)

Konteks : Rangga yang sedang datang untuk menyelamatkan Oji dan Rena



Sumber: *Komik Nusa Five Volume 1 Karya Sweta Kartika (2018, 158)*

Data. 113 *YAHOOOOO~* merupakan bentuk bisilabel dari bunyi onomatope yang menunjukkan sambutan seseorang yang sedang baru datang. Onomatope *YAHOOOOO~* memiliki pola yaitu K-V-K-V-V-V-V. Untuk pembagian suku katanya yaitu *YA-HOOOOO~*. Bentuk tersebut termasuk dalam bentuk bisilabel, karena memiliki dua silabel suku kata.

### c. Multisilabel

Bentuk-bentuk onomatope multisilabel merupakan bentuk onomatope yang memiliki suku kata lebih dari dua. Berdasarkan pengamatan peneliti, analisis pada *Komik Nusa Five Volume 1* karya Sweta Kartika ini tidak ditemukan adanya jenis onomatope berbentuk multisilabel atau yang bersuku kata lebih dari dua.

### d. Kata Bentukan

Kata bentukan dapat juga digunakan untuk membentuk suatu onomatope. Hal ini dikarenakan adanya beberapa onomatope tidak dapat membentuk makna jika berdiri sendiri, jadi afiksasi sangat dibutuhkan untuk membentuk onomatope. Namun, dalam analisis data ini peneliti tidak menemukan kata bentukan dalam onomatope *Komik Nusa Five Volume 1* karya Sweta Kartika. Berbeda dengan onomatope bahasa Jawa, onomatope dalam komik ini lebih banyak menggunakan onomatope bentuk kata dasar dan pengulangan kata.

### e. Bentuk Ulang Penuh

Data : Data. 116

Onomatope : *TAP! TAP!* (Kartika 2018, 8-9)

Konteks : Suara langkah pijakan kaki dari kelompok Nusa Five



Sumber: *Komik Nusa Five Volume 1 Karya Sweta Kartika (2018, 8-9)*

Data. 116 *TAP! TAP!* merupakan bentuk ulang penuh dari bunyi onomatope yang menunjukkan suara pijakan kaki. Hal tersebut dapat tergambarkan dari panel komik di mana kelompok Nusa Five datang. Pengulangan utuh yang terjadi pada bentuk *TAP! TAP!* memiliki arti "terus-menerus" atau "banyak". Dalam data ini, *TAP! TAP!* menggambarkan pijakan kaki pada bidang tanah atau alas.

Data : Data. 123

Onomatope : *TUING! TUING!* (Kartika 2018, 89)

Konteks : Wara yang sedang meloncat-loncat untuk melihat info yang sedang dicari oleh Oji.



Sumber: *Komik Nusa Five Volume 1 Karya Sweta Kartika (2018: 89)*

Data. 123 *TUING! TUING!* merupakan bentuk ulang penuh dari bunyi onomatope yang menunjukkan suara loncatan. Pengulangan utuh yang terjadi pada bentuk *TUING! TUING!* memiliki arti “terus-menerus” dan “banyak”.

**e. Bentuk Ulang Trilingga**

Data : Data. 130  
 Onomatope : *KHU KHU KHU...* (Kartika 2018, 4-5)  
 Konteks : Menunjukkan suara tawa jahat Gentiri melihat tiga anak kecil yang sedang tertangkap oleh monster.



Sumber: *Komik Nusa Five Volume 1 Karya Sweta Kartika (2018, 4-5)*

Data. 130 *KHU KHU KHU...* merupakan bentuk ulang penuh dari bunyi onomatope yang menunjukkan suara tawa. Pengulangan utuh yang terjadi pada bentuk *KHU KHU KHU...* memiliki arti “terus-menerus” atau “banyak”. Dalam data ini, *KHU KHU KHU...* menggambarkan suara yang ditimbulkan ketika seseorang sedang tertawa jahat. Onomatope *KHU KHU KHU...* termasuk dalam bentuk Trilingga, karena mengalami pengulangan tiga kali.

Data : Data. 132  
 Onomatope : *HA HA HA HA HA!* (Kartika 2018, 16)

Konteks : Menunjukkan suara tawa dari Basu. Basu tertawa puas karena melihat Oji yang jatuh tersungkur.



Sumber: *Komik Nusa Five Volume 1 Karya Sweta Kartika (2018, 16)*

Data. 132 *HA HA HA HA HA!* merupakan bentuk ulang penuh dari bunyi onomatope yang menunjukkan suara tawa yang begitu memuaskan. Pengulangan utuh yang terjadi pada bentuk *HA HA HA HA HA!* memiliki arti „terus-menerus“ atau „banyak“. Dalam data ini, *HA HA HA HA HA!* menggambarkan suara yang ditimbulkan ketika seseorang sedang tertawa sangat puas. Onomatope *HA HA HA HA HA!* termasuk dalam bentuk ulang lebih, karena mengalami pengulangan lebih dari tiga kali.

**f. Bentuk Ulang Penuh dengan Perubahan Bunyi**

Data : Data. 142

Onomatope : *BAK! BUK!* (Kartika 2018, 196)

Konteks : Rangga yang sangat kesal dengan Wara dengan iseng memukulinya.



Sumber: *Komik Nusa Five Volume 1 Karya Sweta Kartika (2018, 196)*

Data. 142 *BAK! BUK!* juga mengalami proses pengulangan penuh pada bentuk dasar dengan perubahan vokal memiliki arti sesuatu yang terjadi secara terus menerus atau tidak beraturan.

**f. Bentuk Dua Kata atau Lebih**

Data : Data. 143

Onomatope : *SST... CUP, CUP...* (Kartika 2018, 6)

Konteks : Gentiri yang sedang menyuruh anak kecil untuk diam dan tidak menangis.



Sumber: *Komik Nusa Five Volume 1 Karya Sweta Kartika (2018, 6)*

Data. 143 *SST... CUP, CUP...* terbentuk atas beberapa kata monosilabel yaitu *sst...*, *cup, cup....* Masing-masing kata tersebut merupakan kata yang menggambarkan suara untuk menenangkan seseorang, tetapi dalam bentuk *SST...* memiliki arti menyuruh seseorang untuk diam. Sedangkan *CUP, CUP...* memiliki arti menyuruh seseorang untuk tidak menangis. Hal tersebut tergambar dalam panel komik, di mana Gentiri sedang menenangkan salah satu anak kecil untuk diam dan tidak menangis.

Data : Data. 146

Onomatope : *NG? AH!!* (Kartika 2018, 89)

Konteks : Wara yang sedang memperhatikan layar komputer atas berita informasi tentang Rangga.



Sumber: *Komik Nusa Five Volume 1 Karya Sweta Kartika (2018, 89)*

Data. 146 *NG? AH!!* terbentuk atas beberapa kata monosilabel yaitu *ng?*, *ah!!*. Masing-masing kata tersebut merupakan kata yang menggambarkan suara seseorang yang sedang bertanya-tanya serta mengetahui akan suatu hal. Bentuk *NG!* memiliki arti bingung (masih mempertanyakan), dalam konteks ini yaitu Wara yang masih tidak percaya. Sedangkan *AH!!* memiliki arti berteriak, dalam konteks ini digambarkan bahwa Wara baru mengetahui suatu hal setelah dia melihat dan memastikan berita tentang Rangga.

## 2. Makna Onomatope dalam Komik *Nusa Five Volume 1* karya Sweta Kartika

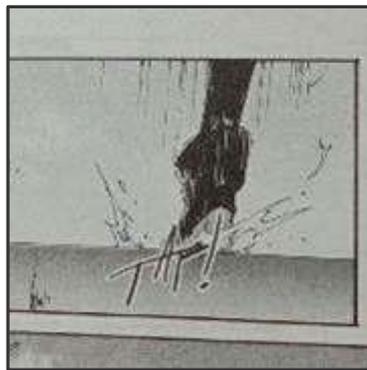
Onomatope mempunyai makna nama sebuah benda yang didasarkan pada bunyi yang dihasilkan benda tersebut. Bunyi tersebutlah yang menjadi alasan atau indikasi umum yang digunakan oleh beberapa orang untuk menandai bunyi onomatope tersebut dengan benda yang dimaksud. Onomatope yang memiliki makna nama binatang dan nama benda yang ditemukan dalam Komik *Nusa Five Volume 1* karya Sweta Kartika adalah sebagai berikut.

### a. Pembentuk Nama dan Suara Khas Benda

Data : Data. 1

Onomatope : *TAP!* (Kartika 2018, 9)

Konteks : Rena yang memijakan kaki di atas alas bangunan.



Sumber: *Komik Nusa Five Volume 1 Karya Sweta Kartika (2018, 9)*

Data. 1 *TAP!* merupakan suara khas benda yang berpijak di atas pada sebuah bidang atau alas. Hal tersebut digambarkan dalam panel komik, di mana Rena memijakan kakinya di atas bidang. Onomatope *TAP!* ini yang diikonkan adalah Rena yang menggunakan sepatu, kemudian memijakan kakinya pada alas. Onomatope tersebut mengandung makna referensial karena memiliki acuan yaitu pada suara tapak sepatu. Makna kognitifnya terbentuk karena pengarang komik merepresentasikan bunyi suara tapak sepatu dengan *TAP!*.

Data : Data. 10

Onomatope : *TUK! TUK!* (Kartika 2018, 76)

Konteks : Suara kaki Wara yang sedang mengetuk-ngetuk pipi Rena.



Sumber: *Komik Nusa Five Volume 1 Karya Sweta Kartika (2018, 76)*

Data. 10 *TUK! TUK!* Bentuk onomatope *TUK! TUK! TUK!* merupakan tiruan dari bunyi suara sesuatu benda yang diketuk. Onomatope tersebut mengandung makna referensial karena memiliki acuan yaitu pada suara ketukan, yaitu kaki Wara yang mengetuk pipi Rena. Makna kognitifnya terbentuk karena pengarang komik merepresentasikan bunyi suara ketukan dengan *TUK! TUK! TUK!*

**b. Pembentuk Nama Perbuatan**

Data : Data. 27

Onomatope : *SST... CUP, CUP...* (Kartika 2018, 6)

Konteks : Ketiga anak kecil yang sedang tertangkap oleh monster

Gentiri.



Sumber: *Komik Nusa Five Volume 1 Karya Sweta Kartika (2018, 6)*

Data. 27 *SST... CUP, CUP...* merupakan tiruan dari bunyi suara yang dihasilkan oleh perbuatan manusia. Bunyi yang dimaksud adalah suara pernyataan yang menyuruh manusia untuk diam dan berhenti menangis. Onomatope tersebut mengandung makna referensial karena memiliki acuan yaitu seseorang yang menyuruh untuk diam dan berhenti menangis. Makna kognitifnya terbentuk karena pengarang komik merepresentasikan isyarat untuk menyuruh orang diam dan berhenti menangis dapat digambarkan dengan onomatope dengan *SST... CUP, CUP...*

Data : Data. 33

Onomatope : *HA HA HA HA HA!* (Kartika 2018, 16)

Konteks : Basu yang melihat Oji sedang dijatuhkan oleh monster, merasa senang dan tertawa sangat puas.



Sumber: *Komik Nusa Five Volume 1 Karya Sweta Kartika (2018, 16)*

Data. 33 *HA HA HA HA HA!* merupakan tiruan dari bunyi suara yang dihasilkan oleh perbuatan manusia. Bunyi yang dimaksud adalah bunyi seseorang yang sedang tertawa dengan sangat puas. Sesuatu keadaan yang dilakukan secara terus-menerus karena merasa senang dan sangat puas.

### c. Pembentuk Emosi Tokoh

Data : Data. 59

Onomatope : *UGH!* (Kartika 2018, 29)

Konteks : Rimba yang terkena serangan dar monster.



Sumber: *Komik Nusa Five Volume 1 Karya Sweta Kartika (2018, 29)*

Data. 59 *UGH!* merupakan bentuk onomatope tiruan bunyi suara orang yang sedang kesakitan, menggambarkan emosi tokoh yang merasa kesakitan akibat badannya terkena pukulan.

Data : Data. 66

Onomatope : *HOAAAHM-* (Kartika 2018, 116)

Konteks : Rena yang menguap karena bosan mengikuti acara seminar Prof. Ketut.



Sumber: *Komik Nusa Five Volume 1 Karya Sweta Kartika (2018, 116)*

Data. 66 *HOAAAHM*- merupakan bentuk onomatope tiruan bunyi suara orang yang sedang menguap, menggambarkan emosi tokoh yang merasa bosan akan suatu hal dan menguap tanda ia mengantuk. Onomatope tersebut mengandung makna referensial karena memiliki acuan pembentuk emosi seseorang yang sedang mengantuk karena merasa bosan. Makna kognitifnya terbentuk karena pengarang komik merepresentasikan onomatope seseorang yang sedang mengantuk dengan *HOAAAHM*-

**d. Penunjuk Keadaan**

Data : Data. 79

Onomatope : *BLAM!!*- (Kartika 2018, 33)

Konteks : Rena dan Oji yang sedang terpental dan mengenai kotak barang yang cukup besar, hingga antara kotak barang yang satu dengan yang lain bertubrukan.



Sumber: *Komik Nusa Five Volume 1 Karya Sweta Kartika (2018, 33)*

Data. 79 *BLAM!!*- merupakan bentuk onomatope yang digunakan untuk menggambarkan suara tubrukan yang sangat keras. Hal ini digambarkan dalam panel komik, di mana Rena dan Oji terpental dan menebrak deretan kotak barang dengan cukup keras. Onomatope tersebut

mengandung makna referensial karena memiliki acuan penunjuk keadaan di mana sedang terjadi tumbukan yang cukup keras. Makna kognitifnya terbentuk karena pengarang komik merepresentasikan onomatope sebagai penunjuk keadaan di mana sesuatu yang cukup besar sedang bertubrukan dengan *BLAM!!*:-

Data : Data. 86

Onomatope : *DRRT* (Kartika 2018, 104)

Konteks : Ste dan Oji yang merasakan getaran akibat efek dari kekuatan Rimba.



Sumber: *Komik Nusa Five Volume 1 Karya Sweta Kartika (2018, 104)*

Data. 86 *DRRT* merupakan bentuk onomatope yang digunakan untuk menggambarkan keadaan yang sedang bergetar. Getaran tersebut akibat adanya guncangan yang dapat dirasakan oleh makhluk disekitarnya. Onomatope tersebut mengandung makna referensial karena memiliki acuan penunjuk keadaan yang sedang bergetar. Makna kognitifnya terbentuk karena pengarang komik merepresentasikan onomatope sebagai penunjuk keadaan di mana sesuatu sedang bergetar dengan *DRRT*.

#### e. Pemberi Efek Tertentu Bagi Pembaca

Data : Data. 96

Onomatope : *ZAAAAA* (Kartika 2018, 8-9)

Konteks : Kelompok Nusa Five yang datang untuk menghentikan Basu.



Sumber: *Komik Nusa Five Volume 1 Karya Sweta Kartika (2018, 8-9)*

Data. 96 ZAAAAA merupakan bentuk onomatope yang menunjukkan keadaan di mana sesuatu telah datang. Onomatope ZAAAAA menggambarkan kepada pembaca bahwa pengarang ingin menunjukkan sesuatu yang luar biasa telah tiba. Selain ZAAAAA untuk sebuah jeda adegan, komponen vokal [a] yang panjang menunjukkan efek adegan yang dapat memberikan kesan kepada pembaca. Onomatope tersebut mengandung makna referensial karena memiliki acuan pemberi efek ke pembaca yang menggambarkan sesuatu yang luar biasa telah tiba, dalam konteks lain juga sebagai penjeda adegan. Makna kognitifnya terbentuk karena pengarang komik merepresentasikan onomatope sebagai pemberi efek ke pembaca tersebut dengan ZAAAAA.

### 3. Karakteristik Onomatope dalam Komik Nusa Five Volume 1 karya Sweta Kartika

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, setelah mengidentifikasi bentuk dan makna onomatope pada Komik *Nusa Five Volume 1* karya Sweta Kartika, akhirnya peneliti menemukan sebuah karakteristik onomatope yang digunakan oleh pengarang komik. Alasan peneliti membuat karakteristik ini karena didasari oleh berdasarkan konteks yang sama serta maksud yang sama, namun direpresentasikan oleh pengarang komik menggunakan onomatope yang berbeda. Berikut adalah karakteristik onomatope dalam Komik *Nusa Five Volume 1* karya Sweta Kartika.

Data : Data. 33

Onomatope : *BLAST!* (Kartika 2018, 30)

Konteks : Rena yang menembakkan peluru menggunakan pistol miliknya ke arah monster.



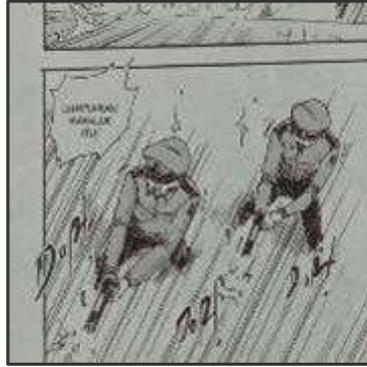
Sumber: Komik *Nusa Five Volume 1* Karya Sweta Kartika (2018, 30)

Data. 33 *BLAST!* merupakan karakteristik onomatope yang menggambarkan suatu bunyi yang dihasilkan oleh tembakan. Hal tersebut dapat tergambar dalam panel komik, di mana Rena menembak monster menggunakan pistolnya. Karakteristik onomatope tersebut terbentuk karena pengarang komik merepresentasikan bunyi suatu tembakan dengan *BLAST!*.

Data : Data. 34

Onomatope : *DOR! DOR! DOR!* (Kartika 2018, 130)

Konteks : Kedua polisi yang sedang menembaki monster Asura menggunakan pistol miliknya.



Sumber: *Komik Nusa Five Volume 1 Karya Sweta Kartika (2018, 130)*

Data. 34 *DOR! DOR! DOR!* merupakan karakteristik onomatope yang menggambarkan suatu bunyi yang dihasilkan oleh tembakan. Hal tersebut dapat tergambar dalam panel komik, di mana kedua polisi sedang menembak monster menggunakan pistolnya. Karakteristik onomatope tersebut terbentuk karena pengarang komik merepresentasikan bunyi suatu tembakan dengan *DOR! DOR! DOR!*.

#### D. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data, dapat ditarik kesimpulan bahwa bentuk onomatope dalam *Komik Nusa Five Volume 1* karya Sweta Kartika cukup beragam. Variasi pertama adalah bentuk Onomatope Kata Dasar dalam *komik Nusa Five Volume 1* karya Sweta Kartika dalam bentuk monosilabel. Sedangkan untuk bentuk multisilabel, tidak ditemukan bentuk onomatope kata dasar yang terdiri dari tiga suku kata atau lebih. Bentuk Onomatope. Selanjutnya, bentuk Onomatope Bentuk Ulang dapat dikategorikan dalam bentuk ulang penuh, bentuk ulang trilingga atau lebih dan bentuk ulang penuh dengan perubahan bunyi.

Untuk tataran makna Onomatope, ditemukan makna sebagai pembentuk nama benda dan suara khas benda, makna onomatope sebagai penunjuk perbuatan, makna onomatope sebagai pembentuk emosi tokoh, makna onomatope sebagai penunjuk keadaan dan makna onomatope sebagai pemberi efek tertentu bagi pembaca. Penyisipan makna ini ditujukan untuk menghidupkan dialog serta membentuk kesan ekspresif dari media komik.

#### E. Referensi

- Arhadi, Radhitya Indra. 2014. "Dalam Komik Kambing Jantan : Sebuah Komik." *Ilmiah Kebudayaan SINTESIS* 8: 44-50.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Dewi, Nur Elisa, Sri Rahayu, and Ari Musdolifah. 2018. "Onomatope Dalam Webtoon Komik Kisah Usil Si Juki Kecil Karya Faza Meonk Universitas Balikpapan." *Jurnal Basataka (JBT)* 1(2): 47-51. <https://doi.org/10.36277/basataka.v1i2.35>.
- Kartika, Sweta. 2018. *Nusa Five Volume 1*. Jakarta: Re:ON.
- Khairani, and Ahmad Bengar Harahap. 2018. "Analisis Onomatope Dalam Komik 'Calvin Und Hobbes 3.'" *Seminar Nasional Royal (SENAR) 2018 9986* (September): 577-80. <https://jurnal.stmikroyal.ac.id/index.php/senar/article/view/245>.

Mulyani, Isna Siti. 2014. "Onomatope dalam Novel Emas Sumawur ing Baluwarti Karya Partini B". *Aditya* 5(1): 1-8.

Najichah, Amalia. 2018. "Analisis Struktur Dan Makna Onomatope Dalam Komik Baru Klinting Karya Sapriandy (The Analysis of Structure and Onomatope Meaning in the Baru Klinting Comics by Sapriandy)." *Jalabahasa* 14 (2): 1.  
<https://doi.org/10.36567/jalabahasa.v14i2.187>.

Panduwinata, O Lydia. 2013. "Variasi Makna Dan Penerapan Onomatope Dalam Komik Bakuretsu Utahime 21 Karya Igarashi Kaoru." *Japanology* 1 (2): 142-52.

Pertiwi, Elnadia Hutri, M Nur Mustafa, Mangatur Sinaga, Indonesian Language, and Literature Education. 2016. "Onomatopoeic in the Comic Mahabharata." *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 3 (2).  
<https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/view/9961>.

Sudaryanto. 1989. *Pemanfaatan Potensi Bahasa; Kumpulan Karangan Sekitar dan Tentang Satuan Lingual Bahasa Jawa Yang Berdaya Sentuh Indrawi*. Yogyakarta: Kanisius.

\_\_\_\_\_. 2015. *Metode dan Teknik Analisis Bahasa : Pengantar Penelitian Wahana Budaya Secara Linguistik*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.