



**PERBANDINGAN ONOMATOPE DALAM KOMIK *ASTÉRIX ET LES GOTHS* DAN
*TINTIN EN AMÉRIQUE***

Skripsi

diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

Titin Idayanti

2301415007

Pendidikan Bahasa Prancis

Bahasa dan Sastra Asing

FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 20 Mei 2020

Pembimbing.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Diah Vitri Widayanti', written over the printed name below.

Diah Vitri Widayanti, DEA.
NIP. 196508271989012001

PENGESAHAN

Skripsi telah dipertahankan di hadapan Panitia Sidang Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 4 Juni 2020

Panitia Ujian Skripsi

Ketua,

Ahmad Syaifudin, S.S., M.Pd.

NIP. 1984050220081210005

Sekretaris,

Retno Purnama Irawati, SS.,M.A.

NIP. 1978072520055012002

Penguji I,

Tri Eko Agustiningrum, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198008152003122001

Penguji II,

Dies Oktavia Dwi Astuti, S.Pd., M.Hum.

NIP. 198410052015042002

Penguji III, Pembimbing,

Dra. Diah Vitri Widayanti, DEA.

NIP. 196508271989012001



Fakultas Bahasa dan Seni

Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum

NIP. 19620221 198901200 1

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar hasil karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan aturan yang ada

Semarang, 20 Mei 2020



Tina Idayanti

NIM. 2301415007

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- There's a will. There's a way
- Pour executer de grandes choses, il faut vivre comme si on ne devait jamais mourir.
(Luc de Clapiers, Marquis de Vauvenargues)

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk :

- Ibu dan Bapakku yang selalu menunggu kelulusanku
- Keluarga besarku
- Sahabat dan teman-temanku
- Seseorang yang menungguku

PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmatNya saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul *Perbandingan Onomatope dalam Komik Astérix et Les Goths dan Tintin en Amérique* tanpa halangan apapun.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi tugas akhir studi Strata 1 untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada prodi Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Saya menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang sudah memberikan ijin kepada saya untuk melakukan penelitian.
2. Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd., Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing yang sudah memberikan ijin kepada saya untuk melakukan penelitian.
3. Dr. Mohammad Syaefudin, S.Pd., M.Pd., Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Prancis yang sudah memberikan ijin kepada saya untuk melakukan penelitian.
4. Diah Vitri Widayanti, DEA., Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan motivasi dengan sangat sabar hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Bahasa Prancis, yang telah mengajarkan ilmu yang bermanfaat selama masa kuliah.
6. Kedua Orang tua saya yang selalu mendoakan dan memberi semangat selama mengerjakan skripsi.
7. Sahabat-sahabat saya yang selalu memberi motivasi dan semangat selama mengerjakan skripsi.

8. Teman-teman satu angkatan yang selalu memberi motivasi dan semangat selama mengerjakan skripsi.
9. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu secara langsung maupun tidak langsung.

Harapan saya, skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya.

Semarang, 20 Mei 2020

Penulis

SARI

Idayanti, Titin. 2020. Perbandingan Onomatope dalam Komik *Astérix et Les Goths* dan *Tintin en Amérique*. Program Studi Pendidikan Bahasa Perancis, Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Diah Vitri Widayanti, DEA.

Kata kunci : Onomatope, Bentuk, Makna, Referen, Komik Astérix dan Tintin.

Onomatope adalah tiruan bunyi yang dihasilkan oleh benda-benda, binatang, maupun manusia yang tak terartikulasi. Onomatope sering ditemukan pada komik, karena hal itu termasuk elemen yang penting pada komik. Penulis melakukan penelitian ini untuk melihat bentuk dan makna leksikal, bentuk dan makna kontekstual serta referen onomatope yang terdapat pada komik *Astérix* dan *Tintin*. Penelitian ini menggunakan dua pendekatan, yaitu pendekatan teoritis dengan menggunakan pendekatan semantis-pragmatis, dan pendekatan analisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Sumber data yang digunakan adalah komik *Astérix et Les Goths* dan *Tintin en Amérique* yang dipilih secara acak dan diduga memiliki beragam data onomatope untuk dibandingkan. Hasil analisis menunjukkan bahwa bentuk dan makna leksikal onomatope pada masing-masing komik memiliki ciri khas yang berbeda-beda. Bentuk dan makna kontekstual onomatope pada kedua komik yang bersangkutan memiliki persamaan penulisan onomatope tetapi memiliki makna yang berbeda. Pada penelitian ini ditemukan 4 referen onomatope pada komik *Astérix*. Pada komik *Tintin* ditemukan 5 referen onomatope.

COMPARISON ONOMATOPE IN THE *ASTÉRIX ET LES GOTHS* AND *TINTIN EN AMÉRIQUE* COMICS

Titin Idayanti

Study Program of French as a Foreign Language (FLE) Department of Foreign Languages and Literatures Faculty of Language and Art, Universitas Negeri Semarang

ABSTRACT

Onomatopoeia is an imitation of sounds produced by objects, animals, humans that are not articulated. Onomatopoeia is often found in comics, because it includes an important element in comics. The writer conducted this research to look at the form and lexical food, contextual form and eating and onomatopoeia referents contained in the comics. This study uses two approaches, namely a theoretical approach using a semantic-pragmatic approach, and analysis approach using a qualitative descriptive approach. Data sources used were comics *Astérix et Les Goths* and *Tintin en Amérique* thought to have various onomatopoeic data to compare. The results of the analysis show that the form and lexical meaning of onomatopoeia in each comic have different characteristics. The form and contextual meaning of onomatopoeia in the two comics concerned have the similarity of writing onomatopoeia but have different meanings. In this study four onomatopoeic references were found in the comic *Astérix* and comic *Tintin* found 5 onomatopoeic referents.

Keywords: Onomatopoeia, shape, meaning, references, *Astérix and Tintin* comics.

LA COMPARAISON D'ONOMATOPÉE DANS LA BANDE DESSINÉE ASTÉRIX ET LES GOTHS ET TINTIN EN AMÉRIQUE

Titin Idayanti

**Programme de la Pédagogie du Français
Département des Langues et des Littératures Étrangères**

**Faculté des Langues et des Arts
Universitas Negeri Semarang**

RÉSUMÉ

Idayanti, Titin. 2020. *La Comparaison d'onomatopée dans La Bande Dessinée Astérix et Les Goths et Tintin en Amérique*. Mémoire. Programme de la Pédagogie du Français, Département des Langues et des Littératures Étrangères, Faculté des Langues et des Arts, Université d'États de Semarang. Directrice: Diah Vitri Widayanti, DEA.

Mot clés : onomatopée, forme, sens, référent, bande dessinée d'Astérix et de Tintin.

A. L'introduction

L'onomatopée est l'imitation du son qui est produite par des objet, des animaux, ou des humains. On la trouve souvent dans la bande dessinée parce qu'elle est un des éléments de soutien de la bande dessinée sauf texte et des images ou des dessins.

Dans cette recherche, les bandes dessinées choisies sont Astérix et Tintin. Le choix de corpus est causé par des différences dans les représentations sonores des objets et des sons naturels, les résultats de l'action, la possibilité d'autres sons sont également différents lorsque l'ère romaine et les temps modernes ont des outils plus modernes.

L'objectif majeur de cette recherche est de savoir la forme et la signification lexicale et contextuelle des onomatopées dans la bande dessinée Astérix et les Goths et la bande dessinée Tintin en Amérique et le référence onomatopée dans la bande dessinée Astérix et les Goths et la bande dessinée Tintin en Amérique.

Pour ces buts, les théories nécessaires sont la théorie d'onomatopée, la forme d'onomatopée, les sens, et le référent d'onomatopée pour analyser des données et tirer des conclusions.

B. L'onomatopée

Baylon et Xavier (Mignot, 2005) définissent de l'onomatopée comme le mot définissant des bruits ou des sons produits par le référent. Similaire à cette opinion, Grevisse (Gosse, 1988) dit que les onomatopées sont des mots censés reproduire des bruits. Il dit aussi qu'elles servent des mots-phrases, les mots qui peuvent devenir une phrase à cause du contexte.

Hänninen dans (Outinen, 2013) explique que les onomatopées sont appelées le plus souvent effets sonores, parce qu'elles sont utilisées pour exprimer le coté auditif, autrement dit, les sons qui ne sont pas articulés et elles sont aussi utilisées pour renforcer l'effet de l'image.

C. La forme d'onomatopée

Outinen (Outinen, 2013) fait valoir dans son journal intitulé "Influence des Onomatopées Anglaises sur les Onomatopées Français et Finlandais dans la Bande Dessinée", que la forme des onomatopées peut être modifiée par l'auteur pour obtenir le meilleur effet d'un son. Les sons longs du mot onomatopée sont écrits plusieurs fois comme dans l'onomatopée `` dring drrriing " ou pour différentes situations une lettre répétitive `` dring dring " en onomatopoe est écrite avec l'ajout du `` splatch mmm splatch " ou avec l'ajout du préfixe `` blong badablong ". Grevisse (Gosse, 1988) ajoutant que les onomatopées peuvent se former en changeant le son qu'elle doit répéter des formes, telles que: tic-tac, tric-trac, pif!, paf!

D. Le sens d'onomatopée

La théorie sémantique est utiliser pour analyser le sens contenu dans onomatopée comme élément linguistique. J'utilise deux théories du sens : le sens lexical et le sens contextuelle. Pour découvrir ou analyser le sens contenu dans les onomatopées en tant qu'élément linguistique, la théorie sémantique est utilisée, à savoir le domaine des études linguistiques qui étudie la relation entre les signes linguistiques et les choses qu'ils marquent, ou en d'autres termes, les études linguistiques qui étudient le sens ou le sens dans le langage (Chaer, 2012). Dans la théorie sémantique, il existe plusieurs significations, y compris des significations lexicales et des significations contextuelles. Le sens lexical est le sens qui appartient ou existe dans lexèm sans aucun contexte. Tandis que la signification contextuelle est la signification d'un lexème ou d'un mot qui est dans un contexte.

En autre, (Alwasilah, 1993)comme l'un des éléments linguistiques du sens onomatopée peut être analysé à l'aide de la théorie du sens contextuelle, cela est conforme à l'opinion d'Alwasilah (1993: 197) qui dit que le sens de l'énoncé est étroitement lié au contexte de la parole, car il est impossible de discuter de l'énoncé en tant que phénomène linguistique quels que soient le contexte et la situation de la communication.

E. Le référent d'onomatopée

Le référent est un celui qui est référé, soit concret soit abstrait. Il est un élément extra linguale référé par l'élément linguistique.

Ogden et Richard, cités par (Chaer, 2012) , ont expliqué qu'un référent est une référence, une référence est un objet qui est compris de manière à donner une place dans nos esprits. En outre Garcés dans (Outinen, 2013) divise d'onomatopée dans deux groupes principaux : ce sont les sons naturels et les sons artificiels.

a. Les sons naturels

Les sons naturels sont produits par un homme ou par un animal. Ensuite, les sons humains peuvent être de sons inarticulés, par exemple l'action de boire '*glou glou glou*' ou des sons qui représentent une émotion, par exemple une expression de soulagement '*ouf*'. Dans cette recherche, la sous-catégorie des sons qui représente une émotion est négligée, car ces sons ne peuvent pas toujours être classifiés comme onomatopée, par exemple '*hourra!*'. Garcés a classifié les sons représentant une émotion ou une attitude comme interjection. D'après lui, l'onomatopée n'est pas les sons représente une émotion ou une attitude.

b. Les sons artificiels

Les sons artificiels ne sont pas produits par un être vivant mais ils contiennent tous les sons mécaniques qui peuvent être divisés en trois sous catégories. Ce sont le son représentant, une action (par exemple l'action de frapper à la porte '*toc toc toc*'), le résultat d'une action (par exemple la fermeture à la porte '*vlan*'), et les sons qui sont produits par des objets (par exemple la sonnerie d'un téléphone '*dring dring*').

F. La méthodologie de la recherche

L'approche de la méthodologie de cette recherche est partagée par deux : l'approche théorique et l'approche analytique. L'approche théorique utilisée dans cette recherche est l'approche sémantique-pragmatique et pour l'approche analytique j'utilise l'approche descriptive qualitative. Comme méthode et technique de la prise de données, j'utilise le méthode observationnelle (metode simak) dont la technique de base (teknik dasar) est la technique de reprise (teknik sadap) et dont la technique avancée (teknik lanjutan) est la technique d'enregistrement (teknik catat), pour analyser les données, je prends la méthode identitaire (metode padan) avec le technique de base, le technique triage de constituent déterminant (pilah unsur penentu), et la technique de la suite, la technique relier-comparer (hubungan banding) (Sudaryanto, 1993).

Après avoir analysé, l'étape suivant est la présentation du résultat d'analyse qui est faite en deux manières: la méthode formelle et informelle.

G. L'analyse

Dans cette partie ce sera analysé des sens lexical et sens contextuelle et de la forme d'onomatopée. On outre, on va analyser des références d'onomatopée dans la bandes dessinée Astérix et La Goths et Tintin en Amérique. Ci-dessous ce sont l'exemple des analyses

a. Le sens lexical d'onomatopée

Après analyse des deux bandes dessinées, quatre données onomatopées à signification lexicale ont été trouvées dans la bande dessinée Astérix et les Goths et sept données onomatopées à signification lexicale dans la bande dessinée Tintin en Amérique, avec les commentaires suivants :

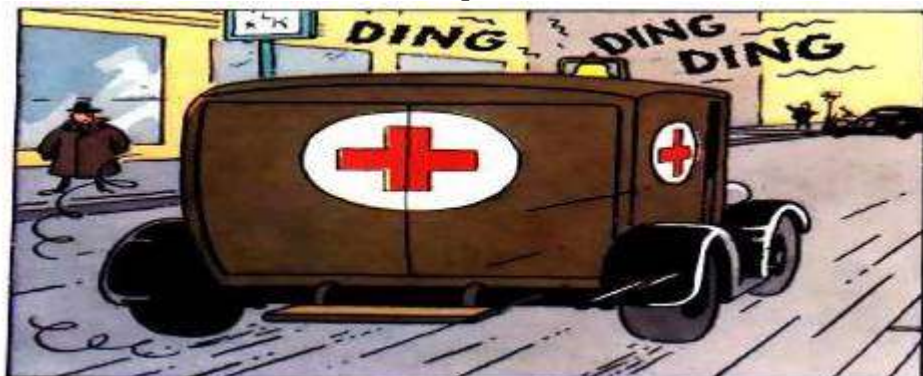
1. CLAP CLAP CLAP (*Astérix et les Goths*)



ASO 1 hal 7

Onomatopée Clap Clap Clap sur la bande dessinée Astérix et les Goths ont trouvé cinq comme des données d'onomatopée qui ont la même signification des applaudissements. Sur la base de sa signification du léchage, les données (1) significatives à la preuve de cette et l'onomatopée sont incluses dans les références des sous-catégories artificielles d'action, car ce nom On est un présent ou émergent d'une feuille de brevetage de la paume.

2. DING DING DING (*Tintin en Amérique*)



TEA 4 hal 4

Trouvé deux données d'onomatopée Ding Ding Ding à Tintin en Amérique sur les quatre pages et huit panneau. L'onomatopée Ding Ding Ding au-dessus du son de l'ambulance. Le sens lexical de Ding Ding Ding déclare le son de l'ambulance des anneaux inclus dans la catégorie de référents artificiels avec des sous-réponses du son des objets, dans ce cas le son de l'ambulance.

b. Le sens contextuel d'onomatopée

Dans les deux bandes dessinées (Astérix et les Goths et Tintin en Amérique), il y a trois données onomatopée qui a la même forme mais a des significations différentes de la plate-forme, *PLATCH*, *CLAC*, et *PAN* le troisième de l'onomatopée est le formulaire de base et la répétition des modes de base et d'onomatopée ont une variété de signification. L'exemple pour les bandes dessinées Astérix et les Goths trouva l'onomatopée *PLATCH* a 1 sens qui est indiqué le coup. A Tintin en Amérique a déclaré une sauteuse causée par le mélange des épices des épices.

PLATCH

Cette forme d'onomatopée est une forme de base ou une forme unique et a une différence dans le sens des bandes dessinées. Au bandes dessinée Astérix et Goths, un atome de la région, Astérix et les Goths, onomatopée se trouve sur une seule page, tandis que dans Tintin en Amérique Bandes dessinées trouvées sur 3 pages avec des significations différentes. Des explications sur les références sur la vie et significative peuvent être observées ci-dessous.

1. *PLATCH (Astérix et les Goths)*



ASO 11 hal 36

Onomatopée *PLATCH* n'est trouvé qu'un seul type, ce qui est significatif à quelqu'un qui rebondit d'un poinçon. Basé sur un contexte verbal et non vide, les données (11) signifient une personne qui tombe sur le terrain en raison d'être très fortement touchée d'un endroit plus élevé et onomatopée est inclus dans les références des sous-catégories artificielles d'action, car ce nom on est un présent et émergeant d'une viande frappée rapidement et est finalement réduit sous la cause.

2. PLATCH (Tintin en Amèrique)



TEA 12 hal 53

La signification d'Onomatopée PLATCH trouvée dans l'image ci-dessus est le son des liqueurs de fluide. Basé sur un contexte verbal et non vide, l'onomatopée PLATCH est significative d'éclaboussures d'un mélange de divers matériaux mixtes. Ces références sont incluses dans la catégorie de références artificielles avec des sous-pages du son.

c. Le référent d'onomatopée

Aux bandes dessinés Tintin en Amérique et Astérix et Les Goths, il existe deux types de références d'onomatopée, à savoir les référents naturels et les référents artificielles. Aux bandes dessinées Astérix et les Goths, il y a une donnée l'onomatopée qui appartient à un référent naturelle des sous-catégories humaines. Le renvoi est une représentation vocale de pince à poing. D'autres référents naturelles se trouvent sur la sous-catégorie d'action, il y a 3 données l'onomatopée trouvées qui sont des questions agissant et de forage, 31 autres données d'onomatopée incluses dans des référents artificielles avec des sous-catégories d'action, c'est-à-dire l'action de frapper, attraper, applaudir, rot, les poncer, frapper, frapper, coller, coller la langue et étouffer les jambes. 5 Autres données onomatopées incluses dans la catégorie référents ccatégorie de substitrices de bouclier, croquent et plaques de friction, trompettes et chaînes déconnectées.

Au bande dessinée Tintin en Amérique, il existe 2 référents naturelles de la sous-catégorie humaines qui sont ronflantes et pleurent, et 1 références naturelles des sous-catégories d'action qui couvre. 7 catégories référents sous catégories artificielles d'actions, horloger, orthographe, marche, portes, kingénient, jétagé et secant. 14 référence d'onomatopée demandée sous-catégories artificielles du son, le son des éclaboussures de fluide, le son de l'ancien, la bombe explosée, les sourcils, le son des coulisses de l'ambulance, la sonnerie, le son de l'arme, le son, le son des licences, le son du train, le son des poils, le poing site, le son du navire, et le son de la peau.

H. Discussion

Sur la base de l'analyse des données de recherche sur les deux bandes dessinées, 45 données obtenues onomatopées sur la bande dessinée Astérix et Les Goths et 40 données sur la bande dessinée Tintin en Amérique. On trouve deux types d'onomatopée, à savoir les onomatopées à signification lexicale et les onomatopées à signification contextuelle. Il existe des différences et des similitudes dans la forme et

la signification des onomatopées dans les deux bandes dessinées. Les différentes formes d'onomatopées qui expriment la même signification sont causées par des différences dans les objets ou les outils utilisés ainsi que des différences dans la production de sons (formes) dans les deux bandes dessinées concernées. Les similitudes sous la forme d'onomatopées qui expriment des significations différentes sont causées par les similitudes d'interprétation saine entre les auteurs. En outre, il existe des différences de signification en raison du contexte qui accompagne les données onomatopées. Des contextes différents dans chaque donnée auront des significations différentes. D'une manière générale, les différences ou similitudes dans le sens ou la forme sont causées par le caractère unique de chaque écrivain dans la représentation d'un son.

Dans la bande dessinée Astérix et Les Goths ont trouvé 1 référence de catégorie naturelle, à savoir la sous-catégorie humaine et 3 références faites par la sous-catégorie action, les résultats de l'action et le son de l'objet référent. et 4 catégories de référents artificiels avec des sous-catégories d'actions, d'actions, de sons d'objets et d'autres référents. Sous-catégories se référant au son des objets plus souvent trouvés dans les bandes dessinées de Tintin parce que les objets sont utilisés plus souvent dans cette bande dessinée.

Même si les deux référents comiques avec des sous-catégories d'action sont plus souvent trouvés, les actions dans chaque bande dessinée sont différentes. Les actions dans la bande dessinée Astérix et Les Goths apparaissent comme des coups de fouet, des grignotages, des gifles et des coups de pied, tandis que les actions sur la bande dessinée Tintin en Amérique tournent autour de la fermeture, du lancer, du coup, du coup, du coup, des éclaboussures et de la marche. La principale cause de la différence entre les référents onomatopées est le moment différent de la narration qui se traduit par des actions et des outils utilisés différemment, comme dans les bandes dessinées Astérix se déroulant à l'époque de la colonisation des outils utilisés par les lances, les boucliers, les fouets, etc., tandis que dans les bandes dessinées Tintin qui raconte la vie quotidienne des outils utilisés comme le téléphone, l'ambulance, le train, le bateau et le taxi.

I. La Conclusion

Sur la base de l'analyse des données de recherche, a obtenu les résultats suivants:

1. Le forme et le sens lexical l'onomatopée dans chaque bande dessinée ont des caractéristiques différentes, il est dû aux différences d'objets ou d'outils aussi la différence dans la production de son (forme) dans le comique concerné.
2. La forme et la signification d'onomatopée contextuel sur les deux bandes dessinées sont sous la même forme mais ont des significations différentes. Les équations sous-formées qui ont des significations différentes sont causées par l'interprétation des écrivains entre autres, les autres différences de signification en raison du contexte qui accompagne les données d'onomatopée. Différents contextes sur chaque donnée donneront naissance à des significations différentes.
3. Dans cette étude, a trouvé 4 référents d'onomatopée sur les bandes dessinées Astérix et les Goths, entre autres le référent naturelle des sous-catégories et des actions humaines, dans la sous-catégorie de l'action les référents faites de l'action et du son des objets. Au bandes dessinées Tintin en Amérique a trouvé 5 référents d'onomatopée, référent d'une personne et des actions de référent, de

référent référentiels avec des sous-catégories d'objets et d'objets de la solidité, ainsi que d'autres référents qui ne sont pas classés dans les catégories précédent.

BIBLIOGRAPHY

Alwasilah, A. C. (1993). *Linguistik Suatu Pengantar*.

Bandung: Angkasa. Chaer, A. (2012). *Linguistik Umum*.

Jakarta: Rineka Cipta.

Gosse, M. G. (1988). *Le Bon Usage, Grammaire Francaise*. Belgia: Ducolot.

Mignot, C. B. (2005). *Initiation à la Sémantique du Langage*.
Paris: Armand Colin.

Outinen, L. Y. (2013). L'influence des Onomatopées Anglaises sur
les Onomatopées Francaises dans la Bande Dessinée.
*Institut des Langues Modernes et Classique, Philologie
Romane Université de jyvaskyla*.

Sudaryanto. (1993). *Metode dan Aneka Teknik Analisis
Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan
Secara Linguistik*. Yogyakarta: Duta Wacana University
Press.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
SARI	viii
ABSTRACT	ix
RÉSUMÉ	x
DAFTAR ISI	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
BAB II	11
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS	11
1.1 Kajian Pustaka	11
2.2 Landasan Teoretis	15
2.2.1 Pengertian Onomatope.....	15
2.2.2 Bentuk, Makna, dan Referen.....	17
2.2.2.1 Bentuk Onomatope	19
2.2.2.2 Makna Onomatope.....	20
2.2.2.3 Referen Onomatope	24
BAB III	27
METODE PENELITIAN	27

3.1	Pendekatan Penelitian	27
3.2	Data, Konteks Data dan Sumber Data.....	28
3.3	Metode dan Teknik Penyediaan Data	29
3.4	Metode dan Teknik analisis Data.....	33
3.5	Metode dan Teknik Penyajian Hasil Data.....	33
BAB IV		35
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		35
4.1	Pelaksanaan Penelitian.....	35
4.2	Deskripsi Subjek	35
4.3	Hasil Penelitian	35
4.3.1	Onomatope dengan Makna Leksikal.....	35
4.3.2	Onomatope dengan Makna Kontekstual	47
4.3.3	Referen Onomatope	59
4.4	Pembahasan.....	60
BAB V		63
PENUTUP.....		63
5.1	Simpulan	63
5.2	Saran	64
DAFTAR PUSTAKA.....		65
LAMPIRAN.....		67

DAFTAR LAMPIRAN

1. SK Pembimbing
2. Tabel data penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu fenomena manusia berbahasa adalah menciptakan kata-kata untuk melukiskan bentuk suara suatu bunyi. Dalam ilmu bahasa hal tersebut disebut dengan onomatope. Onomatope adalah tiruan bunyi yang dihasilkan oleh benda-benda, suara binatang maupun manusia. Onomatope sering ditemukan pada komik, karena hal itu termasuk elemen yang penting pada komik. Onomatope bersifat memudahkan pembaca dalam memahami suatu paparan dalam sebuah konteks.

Onomatope merupakan salah satu unsur pendukung komik selain teks dan gambar. Tiruan bunyi dapat ditimbulkan oleh benda hidup misalnya *moouuu* “suara sapi”, atau berasal dari benda mati seperti *clac!* “menyatakan sesuatu patah”, dan hasil aktifitas seperti *glou, glou, glou* “suara tegukan pada saat minum”, dan lain sebagainya.

Representasi bunyi suatu benda, hewan, alam yang berbeda-beda dapat dilihat dari daerah yang ada di Indonesia. Misalnya peniruan bunyi kokok ayam jantan dalam bahasa Aceh ditirukan dengan bunyi “*uuk u uuk*”, sementara itu dalam bahasa Sunda ditirukan dengan bunyi “*kongkorongook*”, dan dalam bahasa Manggardi salah satu daerah di Aceh menirukan dengan bunyi “*kakoroo*”. Di berbagai negara juga menirukan suara kokokan ayam jantan dengan cara yang berbeda-beda. Dalam bahasa Prancis suara kokokan ayam ditirukan dengan bunyi

“*cocorico*”, sedangkan dalam bahasa Cina dituliskan dengan “*wo-wo-wo*”, sedangkan di Indonesia ditirukan dengan bunyi *kukuruyuk* dan sebagainya.

Berdasarkan paparan di atas, berarti onomatope tidak bersifat universal, karena setiap daerah atau negara memiliki representasi bunyi yang berbeda-beda. Representasi bunyi yang berbeda-beda di setiap suku, daerah atau negara, maka onomatope menarik untuk diteliti.

Manusia menirukan suara-suara yang didengarnya, meskipun suara sama atau mirip di seluruh dunia namun, sering kali berbagai bahasa menirukan atau merepresentasikan bunyi-bunyi tersebut dengan cara yang berbeda-beda. Hal ini dikarenakan setiap bahasa memiliki aturan fonetiknya sendiri maka cara penulisan onomatope juga berbeda menurut penulisan bahasanya atau pada bahasa mana onomatope tersebut digunakan (Outinen, 2013).

Dalam penelitian akan membahas perbandingan onomatope dalam dua komik Perancis untuk melihat makna leksikal dan kontekstual, dan juga referen onomatope yang ada di komik tersebut. Pemilihan komik *Astérix et les Goths* dan *TinTin en Amérique* ini dikarenakan adanya perbedaan dalam representasi bunyi baik itu benda, maupun suara alam, hasil tindakan, kemungkinan untuk bunyi yang lain juga berbeda ketika jaman Romawi dan jaman modern yang sudah ada alat-alat yang lebih modern.

Contoh perbedaan representasi bunyi pukulan pada komik *Astérix* terdapat beberapa perbedaan representasi bunyi onomatope seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 1.1 . Pukulan Obélix mengenai bagian tubuh.



Gambar 1.2. Pukulan Obélix mengenai topi seorang prajurit.



Gambar 1.3. Pukulan Obélix mengenai bagian tubuh seorang prajurit.

Pada gambar di atas terlihat beberapa variasi gambar yang merepresentasikan bunyi tonjokan dalam komik *Astérix et Les Goths*. Untuk merepresentasikan bunyi pukulan di dalam satu komik memiliki perbedaan. Pada gambar 1.1 terlihat *Obélix* memukul salah satu prajurit yang mengenai bagian

tubuh hingga terpejal sehingga bunyi onomatope yang dihasilkan yaitu *PAF!*. Pada gambar 1.2 terlihat Obélix memukul seorang prajurit yang mengenai topi prajurit yang terbuat dari bahan besi sehingga bunyi onomatopenya *BONG!* hal tersebut bisa disebabkan karena adanya benturan antara tangan dan besi pada topi prajurit tersebut. Pada gambar 1.3 juga merepresentasikan bunyi pukulan yang mengenai bagian tubuh yaitu bagian dagu, sehingga bunyi onomatopenya *FLAPCHT!*, berbeda dengan onomatope pada gambar 1.1, pukulan pada gambar 1.3 mengenai bagian tubuh pada bagian dagu yang terlihat prajurit tersebut terpejal yang menyebabkan bunyi onomatope *FLAPCHT!*. Hal ini diasumsikan bahwa *Paf! Bong! Flapcht!* merupakan bentuk onomatope memukul hanya saja perbedaan objek pukulan yang ada di dalam komik tersebut mengakibatkan perbedaan representasi bentuk onomatope. Onomatope di atas merupakan bentuk onomatope hasil tindakan.

Berbeda dengan yang ada di komik *Astérix et Les Goths*, onomatope yang digunakan untuk merepresentasikan pukulan pada komik *Tintin en Amérique* disajikan sebagai berikut :



Gb 1.4 pukulan pada wajah



Gb 1.5 pukulan pada kepala

Pada gambar 1.4 terlihat seorang petinggi suku di Amerika sedang memukul prajuritnya menggunakan tangan dan mengenai tubuh bagian wajah yang mengakibatkan prajurit tersebut terjatuh sehingga menimbulkan bunyi onomatope BANG diasumsikan bahwa bunyi onomatope BANG disebabkan karena benturan keras yang terjadi antara tangan wajah. Pada gambar 1.5 onomatope yang timbul untuk merepresentasikan bunyi pukulan adalah WOUAC. Terlihat pada gambar 1.5 Tintin yang bersembunyi di dalam baju besi tersebut memukul tiga orang jahat menggunakan alat perang berbahan besi yang diayangkan sehingga menimbulkan bunyi WOUAC yang diasumsikan karena adanya tekanan di udara dari alat perang tersebut.

Jika di dalam satu komik saja sudah memiliki representasi bunyi yang berbeda-beda maka di dalam dua jenis komik yang berbeda dapat diasumsikan memiliki representasi onomatope yang berbeda juga. Meskipun begitu tidak menutup kemungkinan adanya persamaan representasi bunyi yang sama, baik itu secara makna ataupun bentuk onomatope.

Sebagai contoh onomatope *Platch!* muncul di dalam komik *Astérix et Les Goths* dan komik *Tintin en Amérique*, tetapi memiliki makna yang berbeda. Onomatope *Platch* dalam komik *Astérix et Les Goths* merepresentasikan bunyi orang yang terpentak akibat pukulan, sedangkan dalam komik *Tintin en Amérique* *Platch* merepresentasikan bunyi cipratan cairan. Seperti pada gambar di bawah ini.

Gb. 1.6 *Astérix et Les Goths*Gb. 1.7 *Tintin en Amérique*

Onomatope dalam penggunaannya sangat membantu pembaca mudah memahami serta membantu dalam menghidupkan cerita. Onomatope juga memiliki beberapa fungsi lain. Fungsi yang berkaitan sangat erat dengan konteks. Ketika menentukan fungsi onomatope tentu tidak akan terlepas dari ekspresi yang ditunjukkan pada gambar maupun dialog yang ada di dalamnya. Ada beberapa fungsi onomatope seperti fungsi emotif, konotatif, referensial, dan sebagainya. Penulis komik dapat menciptakan efek nyata dari keadaan atau situasi yang terdapat dalam gambar sehingga pembaca komik dapat berimajinasi tentang keadaan yang terjadi pada komik.

Onomatope yang banyak ditemukan di dalam merupakan media komunikasi yang memiliki ciri khas tersendiri yang tidak dapat ditemukan dalam karya sastra lainnya, seperti novel atau puisi yang kebanyakan menggambarkan suatu peristiwa atau keadaan bahkan suatu tempat hanya dengan kata-kata penjabaran. Wacana tulis pada novel atau puisi memegang peran penting agar isi cerita dapat diikuti oleh pembaca. Komik menyajikan hal yang berbeda dari karya sastra yang lainnya, yaitu menggunakan gambar, bunyi, dan pergerakan namun

berbeda dengan film, komik menyajikannya dalam bentuk yang statis dan bergambar.

Telah dipaparkan di atas bahwa representasi onomatope yang berbeda-beda di berbagai daerah atau berbagai negara. Representasi onomatope yang berbeda-beda tersebut disebabkan oleh berbagai alasan, di antaranya yaitu perbedaan bahasa yang digunakan dalam menulis komik, dari satu bahasa ke bahasa yang lain pastinya memiliki ciri khas sendiri-sendiri dalam menuliskan onomatope sebagai contoh bunyi anjing di negara Indonesia "guk guk", di Cina "Hev Hev". Perbedaan selanjutnya yaitu perbedaan karakteristik penulis komik dalam menuliskan bentuk onomatope, karena setiap penulis memiliki ciri khas masing-masing ketika menulis onomatope yang dapat membedakan penulis yang satu dengan yang lainnya. Perbedaan waktu dalam penceritaannya, misal pada komik *Astérix et les Goths* yang berlatar waktu pada masa pemerintahan Julius César yang telah terjadi pada sekitar tahun 50 SM, sedangkan dalam komik *TinTin en Amérique* yang memiliki latar waktu pada jaman modern. Kemudian perbedaan latar tempat juga menyebabkan adanya perbedaan dalam representasi bunyi dalam komik *Astérix et les Goths* yang berlatar di Galia pasti memiliki perbedaan dengan komik *TinTin en Amérique* yang berlatar tempat di Amerika.

Penelitian ini akan membandingkan onomatope pada komik berbahasa Prancis. Komik yang dipilih sebagai objek kajian dalam penelitian ini adalah komik *Astérix et les Goths* dan komik *Tintin en Amérique*. Komik *Astérix et Les Goths* adalah volume ketiga dari seri komik *Astérix* dan merupakan merupakan komik populer yang ditulis pada tahun 1963 oleh seorang penulis yang bernama

René Goscinny dan Albert Uderzo. Selain itu, komik *Astérix et Les Goths* sudah diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris pada tahun 1974 tepat 11 tahun setelah terbitnya versi Perancis. Sama halnya dengan komik *Astérix*, komik *Tintin en Amérique* merupakan komik yang populer hingga saat ini bahkan diadaptasi menjadi film yang dipublikasikan oleh J.E.C.F pada tahun 1932. Komik *Tintin* dipublikasikan pada tahun 1932 oleh penulis Hérge di Amerika. Komik *Tintin en Amérique* yang merupakan serial ke tiga dari komik petualangan *Tintin* ini diterjemahkan ke dalam berbagai bahasa contohnya bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

Peniruan bunyi benda-benda pada komik kaitanya dengan kedua komik tersebut adalah komik *Astérix* yang berlatar waktu pada masa pemerintahan Julius César yaitu sekitar 50 SM serta menceritakan tentang perjuangan dua orang pahlawan dalam mempertahankan tempat kelahirannya dari serangan tentara Yunani dan juga selain meneliti tentang onomatope dalam komik ini bisa mempelajari tentang sejarah dan budaya Prancis pada jaman 50 SM, jauh dari kemajuan teknologi dan alat-alat yang digunakan juga masih sederhana sedangkan pada komik *Tintin* yang sudah mengenal teknologi dan alat transportasi yang modern, dengan perbedaan ini benda-benda yang digunakan akan berbeda dan akan memunculkan onomatope yang berbeda pula dalam bentuk maupun maknanya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka rumusan masalahnya adalah :

- a. Bagaimana bentuk dan makna leksikal onomatope dalam komik *Astérix et les Goths* dan komik *Tintin en Amérique*?
- b. Bagaimana bentuk dan makna kontekstual onomatope dalam komik *Astérix et les Goths* dan komik *Tintin en Amérique*?
- c. Apa saja referen onomatope dalam komik *Astérix et les Goths* dan komik *Tintin en Amérique*?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

- a. Bentuk dan makna leksikal onomatope dalam komik *Astérix et les Goths* dan komik *Tintin en Amérique*.
- b. Bentuk dan makna kontekstual onomatope dalam komik *Astérix et les Goths* dan komik *Tintin en Amérique*.
- c. Referen onomatope dalam komik *Astérix et les Goths* dan komik *Tintin en Amérique*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pembaca dan peneliti dalam memahami keanekaragaman bentuk onomatope dan makna onomatope dalam komik *Astérix et Les Gouths* dan komik *Tintin en Amérique*. Onomatope sebagai unsur budaya diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa mahasiswa dengan mempelajari varias-variasi onomatope yang ada di dalam komik. Serta dapat bermanfaat sebagai bahan referensi bagi para mahasiswa, khususnya mahasiswa bahasa Prancis yang

ingin melakukan penelitian mengenai komik, dan menambah pengetahuan para pembacanya tentang bentuk dan makna onomatope. Dapat mempelajari sejarah dan kebudayaan Prancis.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1. Kajian Pustaka

Penelitian ini mengenai onomatope yang terdapat pada komik *Astérix et Les Goths* dan *Tintin en Amérique*. Penelitian ini didasarkan pada beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini, berikut beberapa penelitian yang relevan :

Penelitian pertama yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian (Panduwinata, 2013), tentang “Variasi Makna dan Penerapan Onomatope dalam Komik Bakuretsu Utahime 21 Karya Igarashi Kaoru”, dalam penelitian ini yang bertujuan untuk mendeskripsikan makna kognitif dari onomatope dalam komik *Bakuretsu Utahime 21* yang memiliki variasi makna dan penerapan terhadap definisi menurut *Hinata Shigeo* dalam *Giongo Gitaigo No Tokuhon*. Untuk itu penelitian ini dibatasi dengan hanya menganalisis kata-kata onomatope dalam komik *Bakuretsu Utahime 21* yang memiliki variasi makna dan penerapan terhadap *Giongo Gitaigo No Tokuhon*. Hasil dari penelitian ini menjabarkan onomatope yang memiliki variasi makna dan penerapan menurut *Hinata Shigeo* dalam *Giongo-Gitaigo No Tokuhon* berjumlah 24 kata yang termasuk dalam 8 jenis kata onomatope, selain memiliki variasi makna dan penerapan.

Penelitian yang telah dilakukan oleh (Tiwiyanti, 2016) yang berjudul “*An Analysis on Onomatopoeic Words and Their Translation Translation Version*”. Artikel tersebut berisi tentang analisis onomatope yang terdapat dalam novel *Harry Potter and The Prisoner of Azkabar* yang dibandingkan dengan versi

terjemahan dari bahasa inggris ke dalam bahasa indonesia. Ada dua pembahasan dalam penelitian ini yaitu, kelas kata onomatope yang ditemukan di dalam novel *Harry Potter and The Prisoner of Azkabar* dan prosedur penerjemahan yang digunakan dalam menerjemahkan kata-kata onomatope dalam novel *Harry Potter and The Prisoner of Azkabar* menjadi Harry Potter dan tawanan Azkaban.

Berdasarkan semua data yang dikumpulkan, terdapat 58 kata onomatope yang digunakan di dalam novel *Harry Potter and The Prisoner of Azkabar*. Beberapa kata onomatope dari kelas kata yang berbeda diantaranya : kata kerja, kata benda, kata sifat, dan kata seru. Kebanyakan kata-kata onomatope adalah kata kerja. Ada lima prosedur penerjemahan yang digunakan dalam penerjemah dalam menerjemahkan kata onomatope dari novel *Harry Potter and The Prisoner of Azkabar* ke dalam novel versi terjemahannya. Teknik-teknik tersebut yaitu teknik meminjam, terjemahan literal, transposisi, modulasi, dan kesetaraan.

(Widiyantari & Sintha, 2018) melakukan penelitian tentang penerjemahan onomatope dalam dua bahasa yang berjudul “*Onomatopeia in Minions: Banana! Comic and Its Indonesian Version (Translation Approach)*”, yang dipublikasikan pada tahun 2018. Penelitian tersebut dilakukan untuk menemukan dua jenis onomatope yang digunakan pada komik *Minions: Banana!* Yakni makna leksikal onomatope dan makna non-leksikan onomatope, serta untuk menganalisis teknik penerjemahan yang digunakan di dalam komik *Minions: Banana!* Versi asli yaitu yang berbahasa inggris serta versi berbahasa indonesia.

Penelitian ini menemukan dua jenis onomatope yang digunakan dalam komik *Minions: Banana!*, yaitu onomatope leksikal dan non leksikal. Dari 63 data

yang ditemukan oleh peneliti, 22 data dimasukkan ke dalam onomatope leksikal, 36 data termasuk ke dalam onomatope non-leksikal, dan 5 data dimasukkan ke tidak dikategorikan karena tidak termasuk onomatope leksikal dan non-leksikal. Dalam menganalisis teknik terjemahan, peneliti menerapkan teori dari Molina dan Albir yang memiliki 18 kategori teknik penerjemahan. Di dalam penelitian, ditemukan ada 4 teknik penerjemahan yang digunakan oleh penerjemah ke terjemahan komik *Minions: Banana!*. Dari 63 data, 8 data dikategorikan sebagai teknik adaptasi, 32 data dikategorikan sebagai teknik pinjaman, 7 data dikategorikan sebagai teknik kreasi diskursif, dan 16 data dikategorikan sebagai teknik kesetaraan.

Penelitian lain mengenai onomatope, dilakukan oleh (Kenevisi & Sanatifar, 2016) juga melakukan penelitian mengenai “*Comics Polysistem in Iran: A Case Study of the Persian Translation of Les Aventures de Tintin*” dalam penelitian ini dilakukan kajian mengenai polisistem model sintetik deskripsi terjemahan juga model domestikasi/asingisasi Venuti, untuk mempelajari posisi terjemahan bahasa Persia dari *Les Aventures de Tintin* dalam polisistem sastra yang diterjemahkan dari Iran. Berdasarkan publikasi dan statistik terjemahan di Iran, data awal menganalisis makro dan tingkat mikro kesenjangan dapat dilihat dalam terjemahan komik pada sistempolis Iran, literatur yang telah menyebabkan asingisasi sebagai strategi yang digunakan oleh penerjemah untuk menerjemahkan penanda onomatope ke dalam bahasa Persia. Hasil dari penelitian ini yaitu banyak terjemahan yang diamati dari onomatope dipertahankan, dipinjam, dan diperkenalkan ke dalam literatur terjemahan Persia. Dengan berkaitan dengan

komik, polisistem sastra persia yang belum dewasa, rentan, dan rapuh tampaknya diberikan cara untuk item gaya asing dan menyambut sistem tersebut ke dalam repetoarnya. Kecenderungan mengasingkan ini muncul lebih konsisten dalam edisi yang diterbitkan dalam 1980-an. Sebaliknya, buku-buku yang diterbitkan pada tahun 2000-an, kurang condong ke arah strategi asing, suatu pergeseran mungkin merupakan pertanda posisi dinamis sistem dan subsistem sastra di Iran yang diterjemahkan. Tampaknya komik yang diterjemahkan dalam sistem polis Iran bergerak dari kanon menuju posisi yang kurang sentral.

Penelitian lain juga dilakukan oleh (Assaneo, Nichols, & Trevisan, 2011) tentang “The Anatomy of Onomatopoeia”. Karya ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa pendekatan dinamis merupakan alat terkait untuk menganalisis peran imitasi vokal di pembentukan kata. Pendekatan tersebut membantu membangun pandangan global mengenai kekuatan mimesis pada bahasa dan mengembangkan media baru pada studi kuantitatif pembentukan kata dalam hal imitasi vokal.

Tiga dari lima penelitian di atas meneliti tentang terjemahan dari onomatope dan teknik terjemahan dari onomatope, adapun di antaranya ada yang menganalisis teknik terjemahan dari sudut kelas kata, terjemahan berdasarkan makna leksikal dan makna nonleksikal, dan terjemahan polisistem. Adapun dua penelitian yang lainnya membahas tentang anatomi onomatope dan peran bunyi untuk pembentukan onomatope, kemudian menganalisis variasi makna dan penerapan onomatope. Penelitian yang akan dilakukan berbeda dari kelima penelitian sebelumnya, penelitian ini akan mengkaji mengenai persamaan dan

perbedaan makna leksikal dan kontekstual onomatope di dalam dua komik berbahasa Prancis dan referensi onomatope yang ada di dalam kedua komik tersebut, untuk melengkapi penelitian yang sudah dilakukan karena pada penelitian-penelitian sebelumnya.

2.2 Landasan Teoretis

Dalam landasan teoretis ini, disebutkan beberapa teori dari berbagai ahli yang sesuai dengan penelitian ini tentang pengertian onomatope, pengertian bentuk onomatope, makna onomatope, dan referensi onomatope.

2.2.1 Pengertian Onomatope

Onomatope berasal dari bahasa Yunani yaitu *onoma* yang berarti “nama” dan *poieō* yang berarti “membuat”. Dalam bahasa Prancis onomatope lebih dikenal dengan istilah *Onomatopée* yang memiliki arti pembentukan kata (*création de mots*). Istilah onomatope sendiri muncul pada abad ke-19, yang dikemukakan oleh Harder J.G. Teori onomatope ini disebut juga teori ekoik atau teori bow-bow. Harder J.G yang dikutip oleh (Keraf, 1996, p. 3) menjelaskan objek-objek diberi nama sesuai dengan bunyi-bunyi yang dihasilkan oleh objek-objek itu sendiri. Obyek-obyek yang dimaksud adalah bunyi-bunyi binatang atau peristiwa alam.

Dalam berbagai bahasa, misalnya bahasa Indonesia ada sejumlah kata yang terbentuk sebagai hasil peniruan bunyi. Maksudnya adalah nama benda-benda atau hal tersebut dibentuk berdasarkan bunyi yang ditimbulkan oleh benda tersebut. Misalnya, binatang melata di dinding disebut cecak karena bunyinya ‘cak cak cak’, tiruan bunyi juga terdapat dalam bahasa anak-anak seperti, ‘meong

meong’ untuk nama kucing, ‘gukguk’ untuk nama anjing. Beberapa kata dalam bahasa perancis juga dibentuk dari onomatope, seperti ‘miaou’ dibentuk dengan derivasi menjadi kata kerja ‘miauler’ dan menjadi kata benda ‘maulement’.

Kata-kata yang dibentuk berdasarkan bunyi seperti dicontohkan di atas dan peniruannya di berbagai negara seperti yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, sebenarnya tidak sama persis, hanya saja mirip. Hal ini disebabkan oleh dua hal, pertama karena benda atau binatang yang menghasilkan bunyi itu tidak mempunyai alat fisiologis seperti manusia, kedua, karena sistem fonologi setiap bahasa tidak sama (Chaer, 2009, hal. 44-45)

Baylon dan Xavier (2005, p. 27) mendefinisikan onomatope “*onomatopée est un mot dont le signifiant rappelle les bruits ou les sons produits par le référent*”, yang artinya onomatope sebagai kata yang merupakan tiruan bunyi atau suara yang dihasilkan oleh suatu referen, misalnya bunyi ‘coucou’ adalah bunyi yang dihasilkan oleh burung dan bunyi ‘ouah-ouah’ dihasilkan dari peniruan gonggongan anjing. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Grevisse (1988, p. 282) mengatakan onomatope adalah kata-kata yang meniru bunyi juga mengatakan bahwa onomatope sebagai *mot-phrase*, kata yang mampu menjadi kalimat karena konteks, seperti : *Le coq lance <<cocorico>>, un bel ange [...] écrivait, cracra dans un grand livre.*

Onomatope tidak terlepas dari semantik, dari sudut semantik menurut (Ullman, 2007, p. 101) onomatope dapat dibedakan menjadi dua bentuk, yaitu onomatope tiruan bunyi dan onomatope gerakan. Bentuk onomatope tiruan bunyi

atas bunyi, dalam hal ini bunyi benar-benar suatu “gema atas makna”; referennya sendiri adalah suatu pengalaman akustik yang sedikit banyak sangat mirip dengan struktur fonetik kata. Kata-kata seperti *dengung*, *ketik*, *bum*, *pang*, *desis*, *decak* masuk dalam kategori onomatope pertama. Pada onomatope grakan, bunyi-bunyi itu tidak membangkitkan pengalaman akustik, melainkan suatu gerakan (*movement*), seperti *gemetar*, *geletuk*, *geletar*, *geretak*.

Hänninen dalam jurnal yang ditulis Ylä-outinen (2013) mengatakan onomatope digunakan di dalam komik disebut juga efek suara, karena penggunaannya untuk untuk mengungkapkan bagian auditif atau bunyi-bunyi yang tidak diucapkan, contohnya cegukan yang tidak mungkin didengar tanpa onomatope ‘hic’. Bunyi cegukan tidak dapat diartikulasikan seperti halnya kata, cegukan adalah kontraksi tiba-tiba yang tidak disengaja pada diafragma. Selain itu, onomatope juga digunakan untuk memperkuat gambar.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa onomatope adalah kata yang merupakan tiruan bunyi yang berasal dari suara alam, benda, manusia, dan sebagainya. Melalui onomatope juga dapat menjadi penamaan benda atau peniruan bunyi yang diasosiasikan dari benda tersebut.

2.2.2 Bentuk, Makna, dan Referen

Berdasarkan pendapat Saussure (Chaer, 2012, p. 286) setiap tanda linguistik atau tanda bahasa terdiri dari dua komponen, yaitu *signifiant* (penanda) yang berwujud runtunan bunyi, dan *signifié* (petanda) yang wujudnya berupa pengertian atau konsep yang dimilikinya, misalnya pada komik Astérix



Sesuai dengan teori Ogden dan Richard pada gambar di atas onomatope BONG! merupakan *signifiant* sedangkan gambar ketika seorang prajurit dipukul merupakan *signifié*.

Di sisi lain Ogden dan Richard (Chaer, 2012, p. 286), menjelaskan bahwa tanda bahasa terdiri dari tiga komponen, yaitu *reference* (konsep), *référent* (acuan), dan *symbol* (bentuk). Konsep adalah bagian dari ingatan di mana terbentuk ingatan/kenangan dari hal-hal yang terlihat nyata. Acuan adalah objek yang dipahami sehingga memberi tempat di pikiran kita. Simbol adalah kata-kata yang menggambarkan referen melalui proses mental dan konsep.

Dalam sistem bahasa, antara bentuk dan makna bersifat arbitrer, namun tidak semua hubungan bentuk kebahasaan dan makna dalam bahasa selalu arbitrer atau sewenang-wenang, onomatope memiliki hubungan kemiripan antara bentuk dan makna yang ditandainya artinya dalam penulisan onomatope selalu mengikuti aturan atau lambing yang dikeluarkan menyesuaikan sama dengan bunyi asli dan kapasitas dari benda, (Wijana, 1999, p. 2). Misalnya, bunyi yang dikeluarkan oleh suatu benda (pistol), maka lambangnya diusahakan sama dengan bunyi tersebut, yaitu *'pan'* dalam bahasa Prancis dan *'dor'* dalam bahasa Indonesia.

2.2.2.1 Bentuk Onomatope

(Outinen, 2013) berpendapat dalam jurnalnya yang berjudul “*L’influence des Onomatopées Anglaises sur les Onomatopées Français et Finnoises dans La Bande Dessinée*”, mengatakan bahwa bentuk onomatope dapat diubah-ubah oleh penulis untuk mendapatkan efek terbaik dari suatu suara. Contohnya dalam menggambarkan suara yang panjang huruf dalam kata onomatope dituliskan beberapa kali seperti pada onomatope ‘dring drriiing’ atau untuk situasi yang berbeda dapat digunakan pengulangan ‘dring dring’ huruf dalam onomatope yang dituliskan penambahan huruf ‘splatch mmsplatch’ atau dengan penambahan prefiks ‘blong badablong’. Grevisse (1988, p. 282) menambahkan onomatope dapat dibentuk dengan perubahan bunyi *i-a* pada pengulangan bentuk, seperti: *tic-tac, tric-trac, pif!,paf!*

Dalam penulisan para penulis menuliskan onomatope memilih huruf yang dapat menggambarkan secara tepat suara yang diharapkan dapat mengahsilkan atau memberikan efek yang hidup pada tulisannya misalnya untuk mempertegas atau menambah kesan hidup dalam membaca dengan menggunakan huruf besar, atau juga menggunakan tanda seru.

Dari beberapa pendapat Outinen dan Grevisse mengenai bentuk onomatope di atas, dapat disimpulkan bahwa bentuk onomatope sebagai berikut:

a. Bentuk dasar

Contoh : *vlan! Paf!*

Pengulangan

1. Pengulangan sempurna

Contoh : *dring dring*

2. Pengulangan sebagian (i-a)

Contoh : *tictac, trictrac*

b. Pemanjangan bunyi

Contoh : *splatch!*  *Mmmsplatch!*

c. Penambahan prefiks

Contoh : *blong*  *badablong.*

2.2.2.2 Makna Onomatope

Bentuk kebahasaan memiliki hubungan dengan konsep dalam pikiran manusia yang disebut makna dan konsep ini lazimnya berhubungan dengan sesuatu yang ada di luar bahasa yang disebut referen. Onomatope merupakan bentuk kebahasaan yang memiliki hubungan kemiripan dengan makna yang ditandainya (Wijana, 1999, p. 2).

Untuk mengetahui atau menganalisis makna yang terkandung pada onomatope sebagai unsur kebahasaan digunakan teori semantik, yakni bidang kajian linguistik yang mempelajari hubungan antara tanda-tanda linguistik dengan hal-hal yang ditandainya, atau dengan kata lain, bidang studi linguistik yang mempelajari makna atau arti dalam bahasa (Chaer, 2009, pp. 289-290).

Dalam teori semantik ada beberapa makna antara lain adalah makna leksikal dan makna kontekstual. Makna leksikal adalah makna yang dimiliki atau

ada pada leksem tanpa konteks apapun. Misalnya, leksem ‘kuda’ memiliki makna leksikal ‘sejenis binatang berkaki empat yang bisa dikendarai’, sedangkan makna kontekstual adalah makna sebuah leksem atau kata yang berada di dalam suatu konteks. Misalnya, kalimat ‘tiga kali empat berapa?’, apabila dilontarkan di kelas tiga SD sewaktu mata pelajaran matematika berlangsung, tentu akan dijawab “dua belas”. Kalau dijawab lain maka jawaban itu pasti salah. Namun, kalau pertanyaan itu dilontarkan kepada tukang foto di tokonya atau di tempat kerjanya, maka pertanyaan itu mungkin akan dijawab “dua ribu”, atau mungkin juga “tiga ribu atau mungkin juga jawaban lain. Mengapa bisa begitu, sebab pertanyaan itu mengacu pada biaya pembuatan pasfoto yang berukuran tiga kali empat centimeter. Makna konteks dapat juga berkenaan dengan situasinya, yakni tempat, waktu, dan lingkungan penggunaan bahasa itu menurut Chaer (2012, pp. 289-290).

Makna leksikal digunakan untuk mengkaji makna onomatope karena seperti yang telah dijelaskan pada awal bab ini mengenai pengertian onomatope dikatakan bahwa onomatope merupakan pengecualian dari sistem bahasa yang memiliki hubungan antara lambang dan yang dilambangkan. Hal ini dapat dikatakan bahwa makna onomatope tidak bersifat arbitrer.

Di sisi lain, sebagai salah satu unsur kebahasaan makna onomatope dapat dianalisis dengan menggunakan teori makna kontekstual, hal ini senada dengan pendapat Alwasilah (1993, p. 197) yang mengatakan bahwa makna dari ujaran

erat kaitannya dengan konteks tuturan, karena tidak mungkin membahas ujaran sebagai gejala linguistik tanpa diacuhkan pada konteks dan situasi komunikasinya.

Kejadian-kejadian nirkata pada komik seperti gambar dan bentuk tulisan onomatope, konteks nonverbal ini dapat diamati secara langsung dan seringkali pembaca komik dapat menyimpulkan tipe atau jenis suara berdasarkan apa yang tampak dari onomatope tersebut. Misalnya bunyi keras diwujudkan dengan huruf besar dan bunyi lemah diwujudkan dengan huruf kecil dan rapat. Ylä-Outinen (2013) dalam kajiannya, menandai bahwa onomatope menggambarkan bunyi kuat hampir selalu diikuti oleh tanda seru. Dengan demikian, unsur-unsur nonverbal ini menjadikan onomatope sebagai efek suara yang membawa pesan melalui kata dan hal itu dapat diamati melalui apa yang di luarnya. Contohnya, 'clac' ditulis dengan huruf terbelah memberi kesan lebih dalam dari suara.

Berdasarkan pendapat Chaer, untuk mengetahui atau menganalisis makna yang terkandung pada onomatope sebagai unsur kebahasaan digunakan teori semantik, yakni bidang kajian linguistik yang mempelajari hubungan antara tanda-tanda linguistik dengan hal-hal yang ditandainya, atau dengan kata lain, bidang studi linguistik yang mempelajari makna atau arti dalam bahasa (2012, p. 2). Dalam teori semantik ada beberapa makna antara lain adalah makna leksikal dan makna kontekstual. Jadi, berdasarkan pendapat di atas maka analisis makna yang terkandung di dalam aturan onomatope dapat dilihat melalui dua cara, yakni secara leksikal dan kontekstual baik verbal maupun nonverbal.

Berikut ini adalah contoh analisis makna onomatope leksikal pada komik

Astérix et Les Goths dan komik *Tintin en Amérique* :



Gb 1.1 *Astérix et Les Goths*

Gb 1.2 *Tintin en Amérique*

Pada gambar 1.1 terlihat Astérix sedang meminum seember ramuan. Sebesar atau sebanyak apapun yang diminum, perepresentasian onomatope meneguk minuman pada komik *Astérix et Les Goths* yaitu GLOUP! GLOUP! GLOUP!, karena itu merupakan makna leksikal dari onomatope tegukan. Untuk gambar 1.2 ada onomatope TCHOUK TCHOUK TCHOUK merupakan representasi makna leksikal dari klakson sebuah kereta. Pada gambar tersebut Tintin diikat pada rel kereta api sedangkan dari kejauhan terlihat kereta api akan segera melintas di rel tersebut sehingga dalam komik *Tintin en Amérique* contoh makna leksikalnya yaitu TCHOUK.

Contoh makna kontekstual pada komik *Astérix et Les Goths* dan komik *Tintin en Amérique* adalah sebagai berikut :

Gb 1.3 *Astérix et Les Goths*Gb 1.4 *Tintin en Amérique*

Sebagai contoh onomatope *Platch!* muncul di dalam komik *Astérix et Les Goths* dan komik *Tintin en Amérique*, tetapi memiliki makna yang berbeda. Onomatope *Platch* dalam komik *Astérix et Les Goths* merupakan representasi bunyi orang yang terpentak akibat pukulan, sedangkan dalam komik *Tintin en Amérique* *Platch* merepresentasikan bunyi cipratan cairan. Penggunaan onomatope PLATCH sesuai dengan konteks yang ada, penulisan onomatope sama tetapi memiliki makna yang berbeda.

2.2.2.3 Referen Onomatope

Referen atau acuan adalah sesuatu yang ditunjuk atau yang diacu baik berupa benda dalam kenyataan maupun suatu yang dilambangkan. Referen merupakan suatu unsur luar bahasa yang ditunjuk oleh unsur bahasa. Misalnya benda yang disebut 'buku' adalah referen dari kata buku dan benda yang disebut 'mobil' adalah referen dari kata mobil (Sudaryat, 2009, p. 17). Anthony yang dikutip oleh Pateda (1986, p. 67), menjelaskan referen adalah kenyataan yang disegmentasikan dan merupakan fokus lambang. Di sisi lain Ogden dan Richard yang dikutip oleh Chaer (2012, p. 286), menjelaskan bahwa referen merupakan

suatu acuan, acuan adalah objek yang dipahami sehingga memberi tempat di pikiran kita.

Di sisi lain Valero Garcés yang dikutip Outinen (2013), mengelompokkan onomatope menjadi dua kategori:

a. Suara alami

Suara alami adalah suara yang dihasilkan oleh makhluk hidup (manusia atau binatang). Suara yang referennya manusia dibagi lagi menjadi menjadi dua kelas yaitu, suara yang tak terucapkan (*des sons innarticulés*), misalnya peniruan untuk tindakan minum “*glou glou glou*”, dan suara yang menggambarkan emosi atau perasaan, misalnya ekspresi kelelahan “*ouf*”. Selain suara yang dihasilkan manusia, suara yang dihasilkan oleh binatang juga termasuk dalam suara alami, misalnya “*cocorico*” referennya adalah ayam.

b. Suara buatan

Suara buatan adalah suara yang tidak dihasilkan oleh makhluk hidup (berasal dari benda mati). Suara benda-benda dibedakan lagi menjadi tiga subkategori yaitu suara yang menggambarkan (1) suatu tindakan yang menghasilkan bunyi, contohnya tindakan mengetuk pintu “*toc toc toc*”, (2) hasil dari suatu tindakan, contohnya penutupan pintu “*vlan!*”, (3) suara yang dihasilkan benda, contohnya suara telepon “*dring*”.

Dalam penelitian ini, subkategori suara yang menggambarkan emosi atau perasaan diacuhkan. Onomatope yang dianalisis adalah suara yang tak terucapkan

(*inarticulés*), karena suara yang menggambarkan emosi atau suatu perasaan tidak selalu dapat dikelompokkan sebagai onomatope. Contohnya, ‘*haourra*’ (menggambarkan perasaan senang), menurut Valero Garcés yang dikutip Outinen (2019) bukan termasuk onomatope melainkan interjeksi, karena menurutnya onomatope bukanlah bunyi yang menggambarkan emosi atau perasaan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang berkaitan dengan makna yang terkandung dalam sebuah bahasa dengan melihat konteks lingual (semantik) dan konteks dalam suatu tuturan atau peristiwa tutur (pragmatik) yaitu disebut dengan pendekatan semantis-pragmatis, pendekatan tersebut yang akan digunakan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini juga digunakan pendekatan deskriptif kualitatif sebagai pendekatan analitis. Pendekatan deskriptif memberi saran bahwa penelitian ini dilakukan berdasarkan fakta yang ada atau fenomena yang secara empiris hidup pada penutur-penuturnya. Ciri-ciri khusus yang dimiliki oleh penelitian dengan menggunakan metode deskriptif yaitu, pemakai bahasa atau penutur-penuturnya tidak mempertimbangkan benar atau salah dalam menggunakan bahasa, melainkan, secara empiris bentuk-bentuk lingual (onomatope) digunakan oleh masyarakat pemiliknya (Sudaryanto, 1988, p. 62).

Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang berkaitan dengan data yang tidak berupa angka-angka, tetapi berupa kualitas bentuk verbal yang berwujud tuturan. Menurut Denzin dan Lincoln yang dikutip (Moleong, 2007, p. 5) pendekatan kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar ilmiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi.

Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini karena penelitian ini berkaitan dengan data-data yang tidak berupa angka-angka, tetapi berupa kata-kata yang merupakan tiruan bunyi (onomatope) yang terdapat dalam komik, sehingga yang dicatat berupa kata-kata onomatope beserta konteksnya baik verbal maupun nonverbal. Permasalahn yang ada di dalam penelitian ini tidak berkaitan dengan angka-angka dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan atau menguraikan tentang keadaan atau fenomena (penggunaan onomatope dalam kedua komik tersebut).

3.2 Data, Konteks Data dan Sumber Data

Dalam penelitian ini data-data yang digunakan adalah kata-kata onomatope yang terdapat dalam komik *Astérix et Les Goths* dan komik *Tintin en Amérique*. Onomatope yang ditemukan pada kedua komik tersebut dicatat pada sebuah kartu data.

Konteks data pada penelitian ini adalah tuturan-tuturan verbal maupun nonverbal dalam suatu peristiwa. Onomatope yang terdapat di dalam komik tidak terlepas dari konteks yang ada. Dengan demikian, data-data onomatope yang akan dianalisis dalam komik Asterix dan komik Tintin memperhitungkan konteks tersebut.

Sumber data yang dipakai dalam penelitian ini adalah komik Astérix yang berjudul *Astérix et Les Goths* (Uderzo, 1961) dan Tintin yang berjudul *Tintin en Amérique* (Hergé, 1946). Pemilihan kedua sumber data tersebut dilakukan secara

acak dan pada kedua komik ini terdapat aspek kebahasaan yang berupa onomatope yang banyak dan bervariasi.

3.3 Metode dan Teknik Penyediaan Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode simak dengan teknik dasarnya adalah teknik sadap dan teknik lanjutan adalah teknik cacat (Sudaryanto, 1993, pp. 133-135). Metode ini digunakan untuk mencari kata-kata yang termasuk dalam wujud onomatope yang terdapat dalam komik *Astérix* dan komik *Tintin*, yang dilakukan dengan menyimak sumber data dan kemudian menyadap data-data dari sumber data tersebut, selanjutnya data-data dari sumber data dikumpulkan dengan mencatat data yang diperoleh pada kartu data. Setelah semua data onomatope dimasukkan ke dalam semua kartu data, langkah selanjutnya yaitu mengelompokkan data-data onomatope berdasarkan bentuk, makna, dan referen sesuai permasalahan yang diangkat pada bab sebelumnya.

Kartu data untuk komik *Astérix* dan komik *Tintin* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Referen onomatope komik Tintin

NO	DATA ONOMATOPE	HAL/PNL	BENTUK							REFEREN						MAKNA
			BD	PBD		PB	PP	LAIN-LAIN	ALAMI		BUATAN		LAIN-LAIN			
				PK	PS				B	H	T	HT		BB		
1	BOUM	2\2	✓										Ban meletus	Bunyi ban meletus		
2																
3																

Keterangan :

M : manusia

HT : hasil tindakan

PK : pengulangan keseluruhan

H : hewan

BB : bunyi benda

PS : pengulangan sebagian

T : tindakan

PBD : pengulangan bentuk dasar

PB : pemanjangan bunyi

BD : bentuk dasar

PNL : panel

HAL : halaman

PP : penambahan prefix

ASG : Astérix et Les Goths

TEA : Tintin en Amérique

Setelah menyimak kedua komik, ditemukan 45 data onomatope pada komik *Astérix et Les Goths* dan 40 data onomatope pada komik *Tintin en Amérique*.

3.4 Metode dan Teknik analisis Data

Metode yang digunakan untuk menganalisis data onomatope adalah metode padan, yaitu suatu metode yang alat penentunya terlepas dan tidak menjadi bagian dari bahasa (langue) yang bersangkutan. Dalam penelitian ini, alat penentunya adalah referen (Sudaryanto, 1993, p. 13). Teknik dasarnya adalah teknik pilah unsur penentu (PUP) dengan teknik lanjutannya, yaitu teknik hubungan banding (HB) (Sudaryanto, 1993, p. 27). Penggunaan teknik-teknik di atas dikarenakan penelitian ini menganalisis perbandingan onomatope yang terdapat dalam dua komik Prancis dengan melihat perbedaan juga persamaan dalam hal bentuk, makna, dan referen. Perbandingan pada dasarnya adalah melihat perbedaan juga kesamaan yang terdapat di dalam kedua hal yang dibandingkan.

Setelah langkah penyediaan data dilakukan, langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Langkah pertama adalah mencatat data onomatope dari masing-masing komik pada kartu data, menentukan bentuk, makna, dan referen onomatope, kemudian mendeskripsikan data-data yang diperoleh secara kualitatif, dilanjutkan dengan menganalisis data secara kualitatif yang menyangkut bentuk, makna, dan referen onomatope, selanjutnya diadakan pembahasan secara menyeluruh kemudian pengambilan kesimpulan.

3.5 Metode dan Teknik Penyajian Hasil Data

Setelah analisis data selesai dilakukan, maka tahap selanjutnya adalah penyajian hasil analisis data. Penyajian hasil analisis ini berisi paparan mengenai segala hal yang ditemukan dalam penelitian, yakni onomatope yang memiliki

bentuk sama namun makna berbeda dan sebaliknya pada kedua jenis komik. Sudaryanto (1993, p. 145) mengatakan bahwa hasil analisis dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan menggunakan metode formal dan informal. Metode penyajian formal adalah perumusan masalah dengan tanda dan lambang-lambang, sedangkan penyajian informal adalah perumusan dengan kata-kata biasa.

Kedua metode tersebut digunakan dalam penelitian ini, yakni metode formal karena menggunakan tabel beserta simbol-simbol untuk mengelompokkan onomatope dan metode informal karena penjelasan mengenai analisis data akan lebih rinci dan terurai, dengan demikian rumusan atau hasil penelitian akan tersaji lebih lengkap.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil penelitian yang meliputi pelaksanaan penelitian, deskripsi subjek, hasil penelitian, subjek penelitian, serta pembahasan hasil penelitian.

4.1 Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada Desember 2019 subjek penelitian adalah komik *Tintin en Amérique* dan komik *Astérix et Les Goths*. Peneliti melakukan penelitian dengan membaca dan mengamati data-data onomatope yang terdapat di dalam kedua komik tersebut.

4.2 Deskripsi Subjek

Subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu komik *Tintin en Amérique* dan komik *Astérix et Les Goths*. Ditemukan 40 data onomatope pada komik *Tintin en Amérique* dan 45 data onomatope pada komik *Astérix et Les Goths*. Penjabarannya sebagai berikut pada komik *Astérix et Les Goths* ditemuka 4 data onomatope dengan referen alami dan 38 data onomatope yang termasuk ke dalam referen buatan.

4.3 Hasil Penelitian

4.3.1 Onomatope dengan Makna Leksikal

Makna leksikal adalah makna sesungguhnya dari suatu kata, dalam hal ini yaitu merupakan makna sesungguhnya dari onomatope.

Setelah menganalisis kedua komik, ditemukan empat data onomatope dengan makna leksikal pada komik *Astérix et les Goths* dan tujuh data onomatope dengan makna leksikal pada komik *Tintin en Amérique*, berikut ulasannya:

1. *CLAP CLAP CLAP* (*Astérix et les Goths*)



ASG 1 hal 7

Onomatope *CLAP CLAP CLAP* pada komik *Astérix et Les Goths* ditemukan sebanyak lima data onomatope yang memiliki makna yang sama yaitu tepuk tangan.

Salah satu contoh onomatope *CLAP CLAP CLAP* terlihat pada gambar di atas. Pada pagelaran yang diadakan para dukun, terlihat ada seorang dukun yang sedang menunjukkan kekuatannya. Semua penonton terpana dan takjub dengan kekuatan dukun tersebut yang bisa menumbuhkan bunga tidak pada musimnya, sehingga membuat orang-orang yang menyaksikan takjub dengan hal tersebut dan bertepuk tangan untuk dukun tersebut.

Dilihat dari tulisan onomatope pada gambar di atas, dapat diketahui bahwa onomatope bertepuk tangan dilakukan secara serentak, seperti yang terlihat pada gambar onomatope *CLAP* ditulis sebanyak tiga kali dan ditulis menggunakan huruf kapital dan penambahan tanda seru menambah kesan penekanan pada

onomatope tersebut dikarenakan ketakjuban para penonton pada kekuatan yang dukun tersebut tunjukkan. Berdasarkan analisis bentuk dari onomatope tersebut yaitu termasuk ke dalam bentuk onomatope pengulangan bentuk dasar dengan subkategori pengulangan keseluruhan karena onomatope CLAP pada gambar ditulis berulang sebanyak 3 kali pengulangan.

Berdasarkan makna leksikalnya, data (1) bermakna tepuk tangan yang riuh dan onomatope ini termasuk ke dalam referen buatan subkategori hasil tindakan, karena onomatope ini hadir atau muncul dari suatu tindakan menepuk kedua telapak tangan.

2. *ATCHOUM!* (*Astérix et les Goths*)



ASG 2 hal 7

Pada komik *Astérix et Les Goths* onomatope *ATCHOUM* ditemukan satu data, seperti gambar di atas onomatope *ATCHOUM* bermakna seseorang yang sedang bersin akibat kedinginan. Seperti yang telah dipaparkan di atas terlihat akibat hujan yang deras yang dibuat oleh seorang dukun yang sedang menunjukkan kekuatannya, seorang dukun yang lainnya bersin akibat kedinginan.

Berdasarkan makna leksikalnya, onomatope ATCHOUM pada data (2) bermakna seseorang yang sedang bersin akibat hujan yang sangat lebat. Referen onomatope ini termasuk dalam kategori referen alami subkategori manusia, karena onomatope tersebut merupakan hal alami yang dilakukan oleh manusia.

Bentuk onomatope pada data 2 tersebut termasuk ke dalam jenis onomatope bentuk dasar karena pada onomatope tersebut tidak adanya pemanjangan bunyi atau prefix dan tidak adanya pengulangan pada onomatope tersebut. Penambahan tanda seru pada onomatope tersebut memberi makna tekanan pada kata onomatope ATCHOUM.

3. *GLOU GLOU GLOU (Astérix et les Goths)& GLOUP GLOUP GLOUP*



ASG hal 3

Pada komik *Astérix et Les Goths* ditemukan dua bentuk representasi onomatope meneguk minuman, salah satunya yaitu bentuk onomatope *GLOU GLOU GLOU* sedangkan bentuk yang lainnya yaitu *GLOUP GLOUP GLOUP*.

Onomatope *GLOU GLOU GLOU* pada gambar di atas bermakna meneguk minuman terlihat pada gambar sedang diadakan sebuah pagelaran. Pada pagelaran

yang diadakan para dukun, Septansix menunjukkan kekuatannya dengan menyiapkan sebuah ramuan ajaib yang membuatnya menjadi kebal terhadap rasa sakit. Untuk membuktikannya dia mencoba sendiri ramuan tersebut kemudian dia meminum ramuan tersebut, setelah itu dia mencelupkan kedua telapak tangannya ke dalam minyak yang panas.

Berdasarkan analisis makna leksikalnya onomatope *GLOU GLOU GLOU* bermakna seseorang yang sedang meneguk minuman, referen onomatope ini termasuk ke dalam kategori referen alami subkategori manusia. Tindakan meneguk minuman sehingga menimbulkan bunyi *GLOU GLOU GLOU* merupakan tindakan alami yang dibuat oleh manusia.

Untuk onomatope *GLOUP GLOUP GLOUP* ditemukan sebanyak 8 data pada komik Astérix. Salah satu contohnya sebagai berikut,

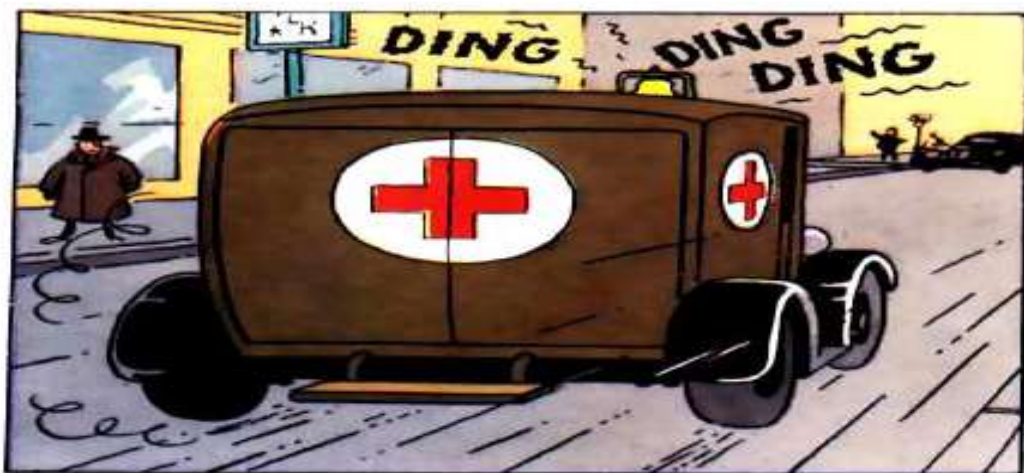


Pada gambar di atas Astérix yang sedang meminum ramuan ajaib dari Septansix agar memiliki kekuatan yang dahsyat. Onomatope tersebut merupakan suara alami yang dihasilkan dari seseorang yang meneguk minuman

Kedua onomatope tersebut merupakan satu onomatope yang berbeda penulisannya tetapi memiliki makna yang sama dan pelafalan yang sama, karena dalam aturan pelafalan konsonan P di akhir kata tidak diucapkan dalam bahasa Perancis.

Berdasarkan analisis makna sesungguhnya, onomatope *GLOU GLOU GLOU* dan *GLOUP GLOUP GLOUP* bermakna seseorang yang sedang meneguk minuman, referen onomatope ini termasuk ke dalam kategori referen alami subkategori manusia. Dilihat dari kedua data tersebut bahwa bentuk onomatope *GLOU* dan *GLOUP* termasuk ke dalam kategori bentuk onomatope pengulangan bentuk dasar dengan subkategori pengulangan keseluruhan. Hal itu dapat dilihat dari penulisan onomatope *GLOU* dan *GLOUP* ditulis sebanyak tiga kali.

4. *DING DING DING (Tintin en Amérique)*



Ditemukan dua data onomatope *DING DING DING* pada komik *Tintin* pada halaman empat panel delapan dan sepuluh. Onomatope *DING DING DING* di atas bermakna suara sirine ambulan. Gambar di atas menceritakan ketika *Tintin* menaiki sebuah mobil polisi mengejar seorang penjahat, karena polisi tersebut mengendarai mobil dengan sangat kencang dan tidak memperhatikan kondisi jalan sekitar, mengakibatkan mobil polisi tersebut bertabrakan dengan mobil yang akan menyeberang pada perempatan jalan tersebut sehingga mengakibatkan kecelakaan. Datang sebuah mobil ambulan kemudian membawa pergi *Tintin* ke rumah sakit.

Berdasarkan bentuknya, onomatope di atas termasuk ke dalam bentuk onomatope kategori pengulangan bentuk dasar dengan subkategori pengulangan keseluruhan, ditandai dengan onomatope *DING* pada gambar di atas diulangi sebanyak tiga kali. Makna leksikal onomatope *DING DING DING* menyatakan bunyi sirine ambulan yang termasuk ke dalam kategori referen buatan dengan subkategori bunyi benda, dalam hal ini bunyi sirine ambulan.

5. *RRRING RRRING* (*Tintin en Amérique*)



Makna onomatope *RRRING RRRING* di atas untuk merepresentasikan bunyi telepon yang berdering. Ketika *Tintin* di dalam kamar hotel, telepon yang ada di dalam kamar tersebut berdering, kemudian *Tintin* menjawab telepon tersebut, namun tidak ada suara melainkan telepon tersebut merupakan tipu daya dari seseorang yang menargetkan *Tintin*. Makna leksikal dari onomatope tersebut yaitu menyatakan dering telepon yang termasuk ke dalam kategori buatan dengan subkategori bunyi benda yaitu bunyi telepon. Berdasarkan analisis bentuknya onomatope *RRRING* termasuk ke dalam kategori pemanjangan bunyi huruf R pada onomatope tersebut untuk menambah kesan perpanjangan bunyi.

6. *TCHOUK TCHOUK TCHOUK (Tintin en Amérique)*



TEA 6 hal 30

Onomatope *TCHOUK TCHOUK TCHOUK* ditemukan dua data onomatope yang memiliki makna yang sama yaitu suara cerobong asap pada kereta api. Saat *Tintin* sedang mengejar para bandit tiba-tiba dia kehilangan jejak mereka. *Tintin* sedang berpikir bagaimana caranya agar dia dapat mengejar para

bandit tersebut, kemudian datang kereta lalu *Tintin* mempunyai ide untuk membohongi masinis dan petugas stasiun. Setelah keduanya termakan oleh kebohongan *Tintin*, *Tintin* mengendarai kereta api tersebut dan membawanya pergi.

Analisis bentuk onomatope pada onomatope tersebut termasuk ke dalam kategori onomatope pengulangan bentuk dasar dengan subkategori pengulangan keseluruhan, hal itu dapat dilihat dari penulisan onomatope yang ditulis sebanyak tiga kali. Penulisan onomatope tiga kali tersebut merupakan penyesuaian dari bunyi cerobong asap kereta api yang biasanya dibunyikan lebih dari satu kali.

Makna leksikal yang terdapat pada onomatope di atas yaitu suara cerobong asap dari kereta api yang direpresentasikan dengan bunyi onomatope *TCHOUK TCHOUK TCHOUK*. Referen onomatope tersebut termasuk ke dalam kategori onomatope buatan dengan subkategori bunyi benda.

7. *RRRON RRRON (Tintin en Amérique)*



Onomatope yang terdapat pada gambar di atas yaitu *RRRON RRRON* yang bermakna suara seseorang yang mendengkur. Terlihat pada seorang penjaga yang mabuk karena terlalu banyak minum alkohol sehingga tubuhnya terjungkal dan tertidur sampai dia mendengkur dengan sangat keras. Makna leksikal dari onomatope *RRRON RRRON* tersebut adalah suara seseorang yang mendengkur. Referen onomatope tersebut termasuk ke dalam kategori alami subkategori manusia, karena onomatope tersebut merupakan suara alami yang dikeluarkan oleh manusia yang sedang mendengkur. Berdasarkan analisis bentuknya, onomatope tersebut termasuk ke dalam kategori pemanjangan bunyi, karena terjadi pengulangan huruf R untuk mendapatkan efek mendengkur yang lama.

8. *TRRRIT* (*Tintin en Amérique*)



Pada gambar di atas terdapat onomatope *TRRRIT* yang memiliki makna bunyi peluit yang ditiup. Data (8) terlihat seorang petugas stasiun meniup peluit dan menghentikan kereta api yang sedang melaju dikarenakan ada *Tintin* yang diikat di atas rel kereta api, setelah mendengar suara peluit tersebut sang masinis menekan rem kereta secara mendadak kemudian kereta tersebut baru bisa berhenti.

Onomatope *TRRRIT* tersebut memiliki makna leksikal representasi dari bunyi peluit yang ditiup. Referen onomatope tersebut termasuk kedalam kategori referen bunyi buatan dan subkategori bunyi benda. Berdasarkan bentuknya onomatope *TRRRIT* termasuk ke dalam kategori bentuk onomatope pemanjangan bunyi. Pada onomatope tersebut huruf yang diulangi yaitu huruf R yang diulang sebanyak tiga kali untuk memperpanjang bunyi onomatope R pada gambar tersebut.

9. *WOUAAAAAH WOUAH WOUAH WOUAH (Tintin en Amérique)*



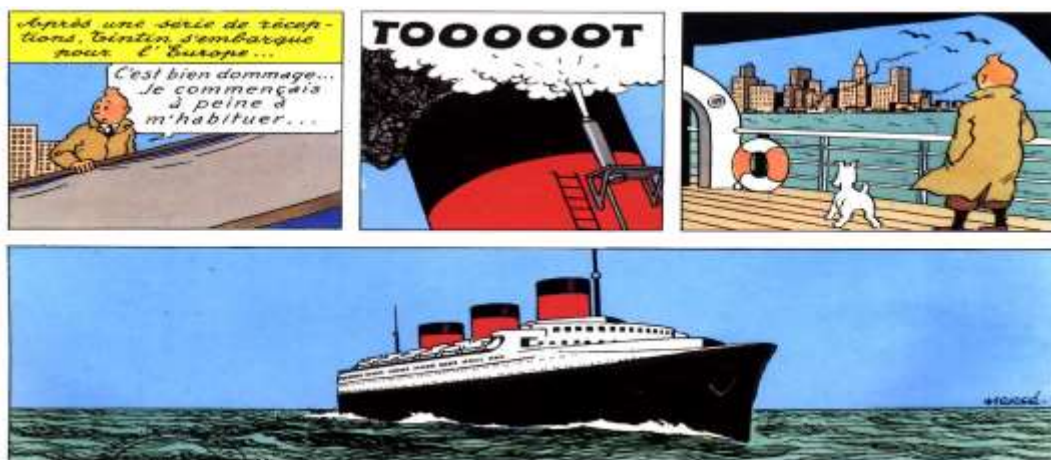
TEA 9 hal 47

Onomatope *WOUAAAAAH WOUAH WOUAH WOUAH* ditemukan satu data pada halaman 47 panel 9 yang memiliki makna suara bayi yang sedang menangis.. Pada gambar diatas terlihat *Tintin* yang sedang tidur kemudian mendengar suara

bayi yang menangis dengan kencang sehingga membangunkannya. Tintin bangun dari tidurnya kemudian mencari sumber suara bayi menangis tersebut.

Makna leksikal dari onomatope *WOUAAAAAH WOUAH WOUAH WOUAH* dalam komik *Tintin en Amérique* tersebut yaitu suara bayi yang sedang menangis. Referen onomatope tersebut termasuk dalam kategori alami dengan subkategori suara manusia, karena suara bayi menangis merupakan suara alami yang dikeluarkan oleh seorang bayi yang sedang menangis, dan onomatope *WOUAAAAAH WOUAH WOUAH WOUAH* merupakan makna yang sesungguhnya dari suara bayi yang menangis. Bentuk onomatope pada data 9 tersebut termasuk ke dalam kategori onomatope bentuk pengulangan bentuk dasar dengan subkategori pengulangan sebagian, karena pada penulisan onomatope tersebut pada onomatope pertama *WOUAAAAAH* terdapat penambahan huruf di huruf A, sedangkan penulisan onomatope selanjutnya merupakan penulisan onomatope pengulangan bentuk dasar keseluruhan.

10. TOOOOOT (*Tintin en Amérique*)



Onomatope *TOOOOOT* memiliki makna bunyi cerobong asap pada kapal yang dinaiki *Tintin* dan *Milou*. Data (10) di atas menceritakan *Tintin* yang akan kembali ke Eropa setelah mengalami banyak kejadian yang membuatnya malu. *Tintin* kembali ke Eropa dengan menaiki kapal pesiar. Berdasarkan makna leksikal, onomatope *TOOOOOT* memiliki makna bunyi cerobong asap kapal pesiar. Referen dari onomatope tersebut yaitu termasuk kategori buatan subkategori bunyi benda. Berdasarkan analisis bentuknya, onomatope *TOOOOOT* termasuk ke dalam kategori bentuk onomatope pemanjangan bunyi, seperti yang dapat dilihat onomatope tersebut penulisan huruf O ditulis sebanyak lima kali untuk memperpanjang pelafalan bunyi onomatope tersebut.

4.3.2 Onomatope dengan Makna Kontekstual

Makna kontekstual yaitu suatu kata yang memiliki makna yang berbeda tetapi memiliki bentuk yang sama. Perbedaan dan persamaan bentuk onomatope ditentukan berdasarkan teori bentuk onomatope yang terdiri dari bentuk dasar, pengulangan bentuk dasar, penambahan huruf dan penambahan prefiks. Perbedaan dan persamaan makna dapat ditentukan berdasarkan konteks yang menyertai data onomatope.

Pada kedua komik (*Astérix et les Goths* dan *Tintin en Amérique*) terdapat tiga data onomatope yang memiliki bentuk sama tetapi mempunyai makna yang berbeda yaitu *PLATCH*, *CLAC*, dan *PAN* ketiga onomatope tersebut merupakan bentuk dasar serta pengulangan bentuk dasar dan onomatope ini memiliki beragam makna. Komik *Astérix et les Goths* ditemukan onomatope *PLATCH* memiliki 1 makna yaitu menyatakan pukulan. Pada komik *Tintin en Amérique*

PLATCH menyatakan suatu cipratan yang diakibatkan oleh bercampurnya cairan bumbu yang dicairkan.

Onomatope lain yang ditemukan yaitu *CLAC*. Pada komik *Astérix et les Goths* menyatakan suatu cambukan. *CLAC* pada komik *Tintin en Amérique* menyatakan 2 makna yaitu tindakan menutup yaitu tindakan menutup gorong-gorong dan tindakan menutup pintu. Makna *CLAC* yang lainnya yaitu merupakan tindakan melempar dengan melempar kapak yang menancap pada pohon.

Onomatope *PAN* pada komik *Astérix et les Goths* menyatakan bunyi paku yang dipukul menggunakan palu, sedangkan dalam komik *Tintin en Amérique* menyatakan bunyi pistol yang ditembakkan. Pada komik *Tintin en Amérique* *PAN* memiliki 3 bentuk onomatope dengan makna yang sama tetapi bentuk lainnya merupakan pengulangan bentuk dasar.

Berikut merupakan ulasan onomatope dengan makna kontekstual :

1. *PLATCH*

Bentuk onomatope ini merupakan bentuk dasar atau bentuk tunggal dan memiliki perbedaan makna pada kedua komik. Pada komik *Astérix et les Goths*, onomatope ini ditemukan pada satu halaman, sedangkan pada komik *Tintin en Amérique* ditemukan pada 3 halaman dengan makna yang berbeda. Penjelasan mengenai makna dan referen onomatope dapat diamati di bawah ini.

11. *PLATCH (Astérix et les Goths)*



ASG 11 hal 36

Onomatope *PLATCH* hanya ditemukan satu jenis, yaitu yang bermakna bunyi seseorang yang terpentak akibat pukulan. Terlihat pada gambar di atas sedang dilaksanakan lomba adu kekuatan, pertandingan adu kekuatan yang sedang diselenggarakan, Astérix, Obélix, Panoramix, dan Cloridric dikeluarkan dari penjara untuk mengikuti perlombaan tersebut. Sebelum mereka keluar dari ruang tahanan Panoramix telah memberi ramuan kuat kepada Cloridric agar dia kuat dan tahan terhadap apapun. Cloridric keluar dan menjadi orang pertama diantara keempat orang tersebut yang mengikuti adu kekuatan. Cloridric diikat dan ditarik oleh 4 kuda yang sangat kuat, tetapi karena Cloridric telah meminum ramuan yang diberikan Panoramix, ia menjadi kuat dan bahkan rantai yang digunakan untuk mengikatnya terlepas, kemudian Cloridric menuju singgah sana Abraracourcix dan melemparkannya ke arena perlombaan sehingga mengakibatkan Abraracourcix terjatuh di atas tanah. Dilihat dari tulisan onomatope di atas, dapat diketahui bahwa kejadian tersebut berlangsung cepat dan ditandai dengan melihat gerakan Cloridric yang melempar Abraracourcix dengan cepat.

Berdasarkan konteks verbal maupun nonverbal, data (11) tersebut bermakna seseorang yang terjatuh di tanah akibat dipukul dengan sangat kuat dari tempat yang lebih tinggi, dan onomatope ini termasuk ke dalam referen buatan subkategori hasil tindakan, karena onomatope ini hadir atau muncul dari suatu tindakan memukul dengan cepat dan akhirnya terlempar kebawah yang mengakibatkan terjatuh. Bentuk onomatope PLATCH tersebut termasuk ke dalam bentuk onomatope bentuk dasar, karena dalam penulisan onomatope tersebut tidak adanya penambahan huruf ataupun pengulangan bunyi onomatope.

12. *PLATCH (Tintin en Amérique)*



TEA 12 hal 53

Makna onomatope PLATCH yang terdapat pada gambar di atas yaitu bunyi cipratan cairan. Pada gambar di atas Tintin diundang untuk mengunjungi pabrik makanan kaleng. Tintin merasa undangan tersebut sangat menarik, lalu dia mengajak Milou untuk mengunjungi pabrik. Sampainya Tintin dan Milou di pabrik, dia diajak keliling pabrik untuk melihat proses pembuatan makanan kaleng, mulai dari bahan yang digunakan dan kaleng yang digunakan. Setelah sampai di salah satu mesin pencampur, Tom mengatakan kepada Tintin jika Tintin

terjatuh ke dalam mesin tersebut ia akan dihancurkan oleh mixer besar yang ada di bawahnya, *Tintin* menganggap perkataan itu sebagai candaan, tapi *Tom* mendorong *Tintin* ke dalam mixer tersebut sehingga mengakibatkan *Tintin* dan *Milou* terceburlah ke dalam mixer tersebut dan bercampur dengan bahan-bahan lainnya.

Berdasarkan konteks verbal dan nonverbal, onomatope *PLATCH* bermakna cipratan dari campuran berbagai bahan yang dicampur. Referen onomatope ini termasuk ke dalam kategori referen buatan dengan subkategori bunyi benda. Analisis bentuk onomatope *PLATCH* pada komik *Tintin* merupakan kategori onomatope bentuk dasar.

2. *CLAC*

Onomatope *CLAC* merupakan bentuk onomatope bentuk dasar atau bentuk tunggal yang memiliki perbedaan makna pada kedua komik. Pada komik *Astérix* onomatope ini memiliki arti bunyi cambukan pada kuda, sedangkan pada komik *Tintin* onomatope ini memiliki tiga makna, yaitu menutup pintu, gorong-gorong yang ditutup, kapak yang menancap pada kayu. Penjelasan mengenai makna dan referen onomatope *CLAC* adalah sebagai berikut.

13. *CLAC (Astérix et Les Goths)*



ASG 12 hal 35

Pada gambar di atas, terlihat *Clodiric* tangan dan kakinya diikat dengan 4 kuda yang sangat kuat yang siap menarik. Keempat kuda tersebut dicambuk agar menarik *Clodiric* dengan lebih kuat lagi, tetapi tarikan tersebut tidak menyebabkan apa-apa pada tubuh *Clodiric*. Dilihat dari tulisan onomatope di atas, dapat diketahui bahwa cambukan tersebut dilakukan dengan sangat keras, ditandai dengan bentuk tunggal juga dengan melihat adanya tanda ! (seru) yang memperkuat cambukan tersebut.

Data onomatope *CLAC* (13) tersebut merupakan representasi dari tindakan mencambuk dan onomatope ini termasuk ke dalam referen buatan dengan subkategori hasil tindakan, karena onomatope ini muncul dari suatu tindakan melepaskan cambukan pada seekor kuda. Berdasarkan analisis bentuk onomatope tersebut termasuk ke dalam kategori onomatope bentuk dasar.

14. CLAC (Tintin en Amérique)



TEA 13 hal 1

Tintin dan *Milou* sampai di Cicago, mereka turun dari kereta dan mencari taksi untuk menuju ke hotel. Mereka menemukan sebuah taksi yang terparkir di pinggir jalan, kemudian mereka menaiki taksi tersebut untuk istirahat menuju hotel.

Bentuk onomatope pada data (14) merupakan bentuk dasar. Makna kontekstual dari onomatope di atas yaitu suara menutup pintu taxi. Tindakan supir taxi menutup pintu menjadikan onomatope ini termasuk ke dalam referen onomatope kategori buatan subkategori tindakan.

15. *CLAC (Tintin en Amérique)*



TEA 14 hal 5

Orang-orang India yang sedang mengejar target mereka, malah menangkap Tintin yang bukan merupakan target mereka. Setelah menangkap Tintin, ia diikat di tiang yang terbuat dari kayu kemudian Tintin dipaksa mengaku dan akan dihukum. Kepala suku yang sangat marah kemudian melempar kapak ke arah Tintin dan mengenai kayu yang digunakan untuk mengikatnya.

Berdasarkan konteks pada data (15) ini bentuk onomatope tersebut termasuk ke dalam kategori bentuk dasar, *CLAC* memiliki makna suara kapak yang menancap pada kayu. Hal ini dapat dilihat dari kapak yang dilayangkan menuju arah Tintin sehingga menimbulkan onomatope *CLAC*. Tindakan ini merupakan referen onomatope buatan subkategori tindakan.

16. CLAC (Tintin en Amérique)



TEA 16 hal 5.

Makna onomatope *CLAC* pada gambar di atas yaitu bunyi gorong-gorong yang ditutup. Terlihat pada gambar tersebut setelah beberapa hari Tintin dirawat di rumah sakit akibat kecelakaan, akhirnya Tintin bisa keluar dari rumah sakit tersebut dan bisa menghirup udara segar lagi. Ketika Tintin dan Milou berdiri di pinggir jalan untuk memilih kendaraan apa yang akan mereka tumpangi untuk meninggalkan rumah sakit, tiba-tiba mereka terjatuh ke dalam gorong-gorong. Ternyata tempat Tintin dan Milou berdiri merupakan jebakan yang dibuat oleh

sekelompok orang untuk menangkap Tintin dan Milou. Mereka terjatuh ke dalam lubang gorong-gorong tersebut kemudian gorong-gorong tersebut ditutup kembali.

Berdasarkan konteks yang ada onomatope tersebut bermakna penutup gorong-gorong yang ditutupkan. Onomatope ini termasuk ke dalam kategori referen buatan subkategori tindakan. Bentuk onomatope pada onomatope CLAC di atas merupakan bentuk dasar dari onomatope karena tidak terdapatnya penambahan huruf atau pengulangan penulisan onomatope.

3. PAN

Onomatope *PAN* merupakan bentuk onomatope bentuk dasar atau bentuk tunggal yang memiliki perbedaan makna pada kedua komik. Pada komik *Astérix* onomatope ini memiliki arti bunyi pukulan palu yang mengenai besi, sedangkan pada komik *Tintin* onomatope ini memiliki satu makna yaitu bunyi suara pistol yang ditembakkan, tetapi onomatope tersebut mengalami pengulangan kata. Penjelasan mengenai makna dan referen onomatope *PAN* adalah sebagai berikut.

17. PAN PAN (*Astérix et Les Goths*)



PAN PAN di atas memiliki makna palu yang dipukulkan pada paku. Terlihat pintu tempat *Asterix*, *Obélix*, dan *Septansix* dipenjara dirusak oleh *Astérix*, pintu tersebut sudah berkali-kali diperbaiki oleh penjaga tetapi lagi-lagi dirusak oleh *Astérix*, sehingga membuat sang penjaga marah terhadap *Astérix*. Makna kontekstual pada onomatope *PAN PAN* yaitu suara palu yang dipukulkan pada paku. Referen onomatope tersebut merupakan onomatope buatan subkategori tindakan. Berdasarkan analisis bentuk onomatopenya, onomatope tersebut termasuk ke dalam kategori onomatope pengulangan bentuk dasar subkategori pengulangan keseluruhan dengan ditandainya penulisan onomatope yang ditulis dua kali.

18. *PAN (Tintin en Amérique)*



TEA 18.hal 14

Representasi bunyi pistol pada komik *Tintin en Amérique* ditemukan sebanyak sembilan data, yang masing-masing onomatopenya bertuliskan *PAN*, tetapi ada onomatope yang bertuliskan pengulangan onomatope *PAN* dan memiliki

persamaan makna dari onomatope tersebut. Salah satu contoh onomatope PAN seperti gambar diatas.

Dua orang yang menyebarkan Tintin ke dalam air sedang di pinggir air untuk memastikan apakah Tintin benar-benar sudah tenggelam. Tintin yang sudah berada di belakang mereka menakuti mereka dengan mengaku bahwa ia adalah polisi, kemudian Tintin menembakkan pistol yang ada ditanganya ke atas langit. Makna kontekstual pada onomatope ini merupakan bunyi pistol yang ditembakkan. Referen onomatope diatas yaitu termasuk dalam kategori buatan subkategori bunyi benda. Berdasarkan analisis bentuknya, onomatope tersebut termasuk ke dalam kategori bentuk dasar.

19. PAN PAN PAN(*Tintin en Amérique*)



TEA 19 hal 16

Pada gambar diatas, PAN PAN merupakan onomatope pengulangan bentuk dasar yang bermakna suatu tembakan. Makna kontekstual dari PAN PAN PAN tersebut merupakan suatu pistol yang ditembakkan. Tintin yang diberi ucapak

selamat oleh Polisi karena membantu Polisi menangkap penjahat, tidak sadar bahwa penjahat tersebut telah kabur menggunakan mobil, lebih parahnya lagi penjahat tersebut melayangkan tembakan kearah polisi dan Tintin sambil melambai-lambai. Referen onomatope tersebut termasuk kedalam jenis onomatope buatan subkategori bunyi benda. Bentuk onomatope PAN PAN PAN di atas termasuk ke dalam kategori bentuk onomatope pengulangan bentuk dasar dengan subkategori pengulangan keseluruhan karena PAN ditulis lebih dari tiga kali.

20. PAN PAN (*Tintin en Amérique*)

Data onomatope PAN PAN ditemukan dua data pada komik Tintin, yaitu sama sama memiliki arti suara pistol yang berkali-kali ditembakkan. Salah satu contohnya adalah sebagai berikut.



TEA 20 hal 18

Pada gambar diatas, *Tintin* yang sedang mengajr seorang penjahat dengan manaiki kuda. Penjahat tersebut menembak *Tintin* dengan melepaskan

tembakannya sebanyak dua kali. Makna kontekstual nomatope PAN PAN yaitu bunyi yang disebabkan oleh tembakan. Referen dari onomatope ini yaitu termasuk kedalam kategori buatan subkategori bunyi benda. Terlihat dari bentuknya, onomatope tersebut termasuk ke dalam kategori bentuk onomatope pengulangan bentuk dasar dengan subkategori pengulangan keseluruhan karena onomatope tersebut ditulis lebih dari satu kali.

Kedelapan data, yakni data 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 terdapat beragam makna pada satu bentuk onomatope tersebut. Keberagaman makna tersebut diakibatkan konteks yang berbeda, baik konteks verbal maupun konteks nonverbal yang dapat dilihat langsung pada gambar dan juga hal yang menyertai tulisan onomatope pada masing-masing data. Adapun makna *PLATCH* pada data 11 dan 12 sebagai berikut terpentak akibat dilemparkan dan bunyi mesin pengaduk cairan. Sedangkan makna onomatope *CLAC* pada data 13, 14, 15, dan 16 sebagai berikut cambukan pada kuda, menutup pintu, gorong-gorong yang ditutup, kapak yang menancap. Untuk onomatope *PAN* pada data 17, 18, 19, 20 memiliki makna bunyi paku yang dipukul dan tiga makna bunyi pistol.

4.3.3 Referen Onomatope

Secara keseluruhan, komik *Astérix et Les Goths* memiliki 45 data onomatope dan komik *Tintin en Amérique* memiliki 40 data onomatope. Pada komik *Astérix dan Tintin* terdapat dua jenis referen onomatope, yaitu referen alami dan referen buatan. Pada komik *Astérix et Les Goths* terdapat 10 data onomatope yang termasuk ke dalam referen alami subkategori manusia. Referen tersebut adalah representasi suara bersin dan bunyi tegukan. Referen buatan

ditemukan pada subkategori tindakan, ada 12 data onomatope yang ditemukan yaitu tindakan memukul, mengunyah, menendang, dan menampar, 20 data onomatope yang lainnya termasuk ke dalam referen buatan dengan subkategori hasil tindakan, yakni tindakan memukul, menyentil, tepuk tangan, mencabut akar, terjatuh, menendang, menghantam, menampar, menjulurkan lidah, menggesek, mengeluarkan ingus, jatuh, dan menghentakkan kaki. 3 data onomatope lainnya termasuk ke dalam referen kategori buatan subkategori bunyi benda terompet, dan rantai yang terputus.

Pada komik *Tintin en Amérique*, terdapat 2 referen onomatope alami subkategori manusia yakni mendengkur dan menangis. Referen buatan subkategori tindakan ditemukan 10 data yakni menutup, melempar, memukul, melempar, menyentil, mengetuk pintu, dan berjalan. 3 data yang termasuk ke dalam subkategori hasil tindakan yaitu menyentil dan menutup. 25 data yang termasuk ke dalam kategori bunyi benda yaitu, sirine ambulans, dering telepon, bunyi pistol, bunyi senapan, bunyi cerobong uap kereta api, bunyi peluit, bunyi cerobong asap kapal, ban meletus, lampu jatuh, panah, dan desisan bom. Untuk lebih jelasnya pengelompokan perbandingan kedua komik di atas, dapat dilihat pada tabel dalam lampiran.

4.4 Pembahasan

Berdasarkan analisis data penelitian pada kedua komik, diperoleh data 45 data onomatope pada komik *Astérix et Les Goths* dan 40 data pada komik *Tintin en Amérique*. Ditemukan dua tipe onomatope yaitu onomatope dengan makna leksikal dan onomatope makna kontekstual. Terdapat perbedaan dan persamaan

bentuk dan makna onomatope pada kedua komik. Perbedaan bentuk onomatope yang menyatakan makna sama disebabkan oleh perbedaan perbedaan benda atau alat yang digunakan juga perbedaan dalam menghasilkan bunyi (bentuk) pada kedua komik yang bersangkutan. Persamaan-persamaan bentuk onomatope yang menyatakan makna berbeda disebabkan oleh persamaan penafsiran bunyi antar penulis, selain itu, terdapatnya perbedaan-perbedaan makna disebabkan konteks yang menyertai data onomatope. Konteks yang berbeda dalam setiap data akan menyebabkan makna yang berbeda pula. Secara garis besar perbedaan ataupun persamaan makna atau bentuk disebabkan oleh kekhasan dari masing-masing penulis dalam merepresentasikan suatu bunyi.

Pada komik *Astérix et Les Goths* ditemukan 1 referen kategori alami yaitu subkategori manusia dan 3 referen buatan subkategori tindakan, hasil tindakan, dan bunyi benda referen hasil tindakan lebih banyak ditemukan pada komik *Astérix*, sedangkan dalam komik *Tintin en Amérique* ditemukan 1 referen alami yaitu subkategori manusia dan 4 kategori referen buatan dengan subkategori hasil tindakan, tindakan, bunyi benda, dan referen lainnya. Referen subkategori bunyi benda lebih sering ditemukan pada komik *Tintin* karena benda-benda lebih sering digunakan dalam komik ini.

Meskipun pada kedua komik referen dengan subkategori tindakan lebih sering dijumpai, namun tindakan dalam masing-masing komik berbeda. Tindakan-tindakan dalam komik *Astérix et Les Goths* tindakan yang muncul seperti mencambuk, mengunyah rumput, menampar, dan menendang, sedangkan tindakan-tindakan pada komik *Tintin en Amérique* berkisar pada tindakan

menutup, melempar, mengetuk pintu, memukul, menyentil, tercebur, dan berjalan. Penyebab utama perbedaan referen onomatope tersebut adalah perbedaan latar waktu penceritaan yang mengakibatkan tindakan-tindakan dan alat-alat yang digunakan berbeda, seperti pada komik Astérix yang berlatar waktu penjajahan alat-alat yang dipakai tombak, tameng, cambuk, dan lain sebagainya, sementara pada komik Tintin yang menceritakan kehidupan sehari-hari alat-alat yang digunakan seperti telepon, ambulans, alat transportasi kereta api, kapal, dan taxi.

BAB V

PENUTUP

Penutup dalam penelitian ini berisi simpulan dari hasil analisis penelitian secara keseluruhan dan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi para pembaca.

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis data penelitian, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Bentuk onomatope makna leksikal pada masing-masing komik memiliki ciri khas yang berbeda-beda, hal itu dikarenakan perbedaan benda atau alat-alat juga perbedaan cara dalam menghasilkan bunyi (bentuk) pada komik yang bersangkutan.
2. Bentuk onomatope yang memiliki makna kontekstual pada kedua komik yang bersangkutan memiliki persamaan penulisan onomatope tetapi memiliki makna yang berbeda. Persamaan-persamaan bentuk onomatope yang memiliki makna yang berbeda disebabkan oleh penafsiran bunyi antar penulis, selain itu terdapatnya perbedaan-perbedaan makna disebabkan oleh konteks yang menyertai data onomatope. Konteks yang berbeda pada setiap data akan melahirkan makna yang berbeda pula.
3. Pada penelitian ini ditemukan 4 referen onomatope pada komik *Astérix et Les Goths* antara lain, referen alami subkategori manusia, referen buatan subkategori tindakan, hasil tindakan dan bunyi benda. Pada komik *Tintin en*

Amérique ditemukan 5 referen onomatope yakni, referen alami subkategori manusia, referen buatan dengan subkategori tindakan, hasil tindakan dan bunyi benda, serta referen lain yang tidak tergolong pada kedua kategori sebelumnya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan, dapat diajukan saran sebagai berikut :

Bagi mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Prancis bisa melakukan penelitian untuk mengembangkan penelitian mengenai onomatope sebagai contoh menganalisis mengenai kategori makna leksikal onomatope, dengan menggunakan pendekatan penelitian yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, A. C. (1993). *Linguistik Suatu Pengantar*. Bandung: Angkasa.
- Assaneo, M. F., Nichols, J. I., & Trevisan, M. A. (2011). The Anatomy of Onomatopoeia. 1-11.
- Chaer, A. (2009). *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, A. (2012). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Goossé, M. G. (1988). *Le Bon Usage, Grammaire Française*. Belgia: Ducolot.
- Hergé. (1946). *Les Aventures de Tintin: Tintin en Amérique*. Tournai: Casterman.
- Idayanti, T. (n.d.). Perbandingan Onomatope dalam Komik Astérix et Les Goths dan Tintin en Amérique.
- Kenevisi, M., & Sanatifar, M. (2016). Comics Polysystem in Iran: A Case Study of the Persian Translation of Les Aventures de Tintin. *TransUlturAl*, Vol.8.2(2016), 174-204.
- Keraf, G. (1996). *Linguistik Bandingan Historis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Mignot, C. B. (2005). *Initiation à la Sémantique du Langage*. Paris: Armand Colin.
- Moleong, L. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Outinen, L. Y. (2013). L'influence des Onomatopées Anglaises sur les Onomatopées Français et Finnoises dans La Bande Dessinée. *Huhtikuu*.
- Panduwinata, O. L. (2013). Variasi Makna dan Penerapan Onomatope dalam Komik Bakuretsu Utahime 21 Karya Igarashi Kaoru. 1-15.
- Pateda, M. (1986). *Semantik Leksikal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudaryanto. (1988). *Metode Linguistik*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Sudaryanto. (1993). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sudaryat, Y. (2009). *Makna dalam Wacana*. Bandung: Yrama Widya.

- Tiwiyanti, L. (2016). An Analysis on Onomatopoeic Words and Their Translation Procedures in Harry Potter and The Prisoner of Azkabar and its Translation. *Journal of English Language Teaching*, 39-47.
- Uderzo, R. G. (1961). *Astérix et Les Goths*. Paris: Dargaud.
- Ullman, S. (2007). *Pengantar Semantik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widiyantari, Y., & Sintha, N. L. (2018). Onomatopoeia in Minions: Banana! Comic and Its Indonesian Version (Translation Approach). *The 2 International Conference on Technology, Education, and Social Science 2018* , 165-173.
- Wijana, I. D. (1999). *Semantik*. Yogyakarta: Fakultas Sastra Universitas Gajah Mada.

LAMPIRAN

1. SK Pembimbing



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 10749/UN37.1.2/TD.05/2019**

**Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2018/2019**

- Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi BAHASA & SASTRA ASING/Pend. Bhs. Prancis Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi BAHASA & SASTRA ASING/Pend. Bhs. Prancis Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi BAHASA & SASTRA ASING/Pend. Bhs. Prancis Tanggal 9 Agustus 2019

MEMUTUSKAN

Menetapkan
PERTAMA

Menunjuk dan menugaskan kepada:

Nama : Dra Diah Vitri Widayanti, DEA
NIP : 196508271989012001
Pangkat/Golongan : III/d
Jabatan Akademik : Lektor
Sebagai Pembimbing

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama : Triin Idayanti
NIM : 2301415007
Jurusan/Prodi : BAHASA & SASTRA ASING/Pend. Bhs. Prancis
Topik : PERBANDINGAN ONOMATOPE DALAM KOMIK
ASTÉRIX ET LES GOTHES DAN TINTIN EN AMÉRIQUE

KEDUA

Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal

2301415007
FM-03-AKD-24/Rev. 00



2. Kartu Data Leksikal Astétix et Les Goths

NO	DATA ONOMATOPE	HAL/PNL	BENTUK						REFEREN					MAKNA
			BD	PBD		PB	PP	LAIN-LAIN	ALAMI		BUATAN		LAIN-LAIN	
				PK	PS				M	H	T	HT		
1	CLAP CLAP CLAP	7\3	✓									Tepuk tangan		Bertepuk tangan
	CLAP CLAP CLAP	7\4	✓									Tepuk tangan		Bertepuk tangan
	CLAP CLAP CLAP	7\12	✓									Tepuk tangan		Bertepuk tangan
	CLAP CLAP CLAP	8\4	✓									Tepuk tangan		Bertepuk tangan
2	ATCHOUM	7\7	✓					Bersin						Bunyi seseorang yang bersin
3	GLOU GLOU GLOU	8\3	✓					Minum						Bunyi tegukan minum air
4	GLOUP GLOUP GLOUP	10\8	✓					Minum						Bunyi tegukan minum air
	GLOUP GLOUP GLOUP	33\5	✓					Minum						Bunyi tegukan minum air
	GLOUP GLOUP GLOUP	40\2	✓					Minum						Bunyi tegukan minum air
	GLOUP GLOUP GLOUP	40\3	✓					Minum						Bunyi tegukan minum air
	GLOUP GLOUP GLOUP	40\4	✓					Minum						Bunyi tegukan minum air
	GLOUP GLOUP GLOUP	40\5	✓					Minum						Bunyi tegukan minum air
	GLOUP GLOUP GLOUP	40\6	✓					Minum						Bunyi tegukan minum air
	GLOUP GLOUP GLOUP	40\7	✓					Minum						Bunyi tegukan minum air

4. Makna Kontekstual Astérix et Les Goths dan Tintin en Amérique

NO	DATA ONOMATOPE	ASTÉRIX										TINTIN										
		BENTUK		MAKNA						HAL/PNL		REFEREN		MAKNA		HAL/PNL		REFEREN				
		BD	PBD	PB	PP	LAIN-LAIN						ALAMI	BUATAN	LAIN-LAIN			ALAMI	BUATAN	LAIN-LAIN			
		PK	PS						M	H	T	HT	BB			M	H	T	HT	BB		
1	PLATCH	✓						Terpental akibat pukulan	36\2				Dipukul			Bunyi cipratan cairan	53\11					Cipratan cairan
2	CLAC	✓						Cambukan pada kuda	35\3				Mencambuk			Menutup pintu	1\7			Menutup		
	CLAC	✓													Gorong-gorong yang ditutup	5\4			Menutup			
	CLAC	✓													Kapak yang menancap	22\1			Melempar			
3	PAN PAN		✓					Bunyi paku dipukul	32\9				Memukul			Bunyi pistol yang ditembakkan	18\8					Pistol
	PAN PAN		✓												Bunyi pistol yang ditembakkan	48\12						Pistol

5. Referen Astérix et Les Goths

NO	DATA ONOMATOPE	HAL/PNL	BENTUK						REFEREN						MAKNA	
			BD	PBD	PB	PP	LAIN-LAIN					ALAMI	BUATAN	LAIN-LAIN		
			PK	PS				M	H	T	HT	BB				
1	POF! POF! POF!	1\6		✓									Memukul			Bunyi pukulan pada bagian kepala
2	BLAM!	2\3	✓											Menggesekan		Bunyi gesekan tameng dengan baju besi
3	BANG!PAF! VLAN! TCHAC!	1\8			✓								Memukul			Bunyi pukulan yang dilakukan berbarengan
4	SCROTCH SCROTCH	4\6		✓									Mengunyah			Bunyi seseorang mengunyah rumput

5	TCHAC! TCHIC! TCHOC!	4\6			✓							Menyentil			Bunyi sentilan jari
6	CLANG! CLANG! CLANG!	6\5		✓								Menggesekkan			Bunyi gesekan sabit dan piring
7	PON	7\8	✓									Mengeluarkan ingus			Bunyi seseorang mengeluarkan ingus
8	CRAAAC!	8\9				✓						Mencaabut akar			Bunyi akar pohon yang dicabut
9	PAF!	11\8	✓									Memukul			Bunyi pukulan
10	BROM!	13\3	✓									Jatuh			Bunyi seseorang terjatuh dari atas pohon
11	PAF! PIFF! BOMM! SPLATCHHH!	14\6							✓			Memukul			Bunyi pukulan yang bertubi-tubi
12	PIF! PAF! PIF! PAF!	14\7		✓								Memukul			Bunyi pukulan yang bertubi-tubi
13	BONG!	18\7	✓									Memukul			Bunyi pukulan pada topi besi
14	FLAPCH!	20\3	✓									Memukul			Bunyi pukulan pada bagian wajah
15	TCHAC!	20\10	✓									Memukul			Bunyi pukulan
16	BOUM! PAFF! BIMM!	21\5							✓			Memukul			Bunyi pukulan yang bertubi-tubi
17	PAMM BOF!	22\2							✓			Memukul			Bunyi pukulan yang bertubi-tubi
18	BOOOO BOOOO	24\4		✓									Terompet		Bunyi terompet yang ditiup
19	BAAOOO BOOOAAA	24\9			✓								Terompet		Bunyi terompet yang ditiup
20	CRÂAC!	26\6				✓							Menendang		Bunyi pintu yang ditendang
21	PLOM PLOM PLOM PLOM PLOM	27\8		✓									Menghantam		Bunyi kepala menghantam batu
22	POC POC POC POC	27\8		✓									Menampar		Bunyi tamparan
23	PAFF! PIFF! VLAN!	28\3			✓								Memukul		Bunyi pukulan yang bertubi-tubi
24	VLAN!	29\9	✓										Memukul		Bunyi pukulan
25	BONG!	30\2	✓										Memukul		Bunyi pukulan pada kepala
26	POC!	35\7	✓										Memukul		Bunyi pukulan
	POC!	37\9	✓										Memukul		Bunyi pukulan
	POC!	38\9	✓										Memukul		Bunyi pukulan

27	PLAC PLAC PLAC	36\3		✓								Bertepuk tangan			Bunyi tepuk tangan
28	TCHINNG	37\5				✓							Rantai		Bunyi rantai putus
29	CRÂÂÂC!	37\6				✓						Menendang			Bunyi pintu yang ditendang
30	BOF CRAC	38\15						✓				Memukul			Bunyi pukulan yang bertubi-tubi
31	TCHOC!	40\8	✓									Memukul			Bunyi pukulan
32	BING PAF!	40\9						✓				Memukul			Bunyi pukulan
33	SNIF SNIF	42\1		✓									Menjulurkan lidah		Bunyi seseorang yang menjulurkan lidah
34	PAFF	42\4				✓							Menghantam		Bunyi hidung yang menghantam tombak
35	POF POF POF	42\9		✓									Menghentakkan kaki		Bunyi kaki yang dihentakkan ke tanah

6. Referen Tintin en Amérique

NO	DATA ONOMATOPE	HAL/PNL	BENTUK							REFEREN					MAKNA
			BD	PBD		PB	PP	LAIN-LAIN	ALAMI		BUATAN	LAIN-LAIN			
				PK	PS				B	H			T	HT	
1	BOUM	2\2	✓											Ban meletus	Bunyi ban meletus
	BOUM	32\4	✓											Ban meletus	Bunyi letusan bom
	BOUM	32\10	✓											Ban meletus	Bunyi letusan bom
	BOUM	42\12	✓											Ban meletus	Bunyi letusan bom
2	TACTACTACTACTACT	14\9		✓										Senapan	Bunyi senapan yang ditembakkan
3	TIC	22\7	✓										Menyentil		Bunyi bantu yang disentilkan
	TIC	55\12	✓											Pistol	Bunyi pistol yang tidak ada pelurunya
4	PLOP	22\8	✓									Menyentil			Bunyi pipi yang terkena sentilan batu
	PLOP	22\12	✓									Melempar			Bunyi ketapel yang dilepaskan

5	BANG	23\1	✓							Memukul				Bunyi pukulan
		56\7	✓									Lampu jatuh		Bunyi lampu gantung yang jatuh mengenai seorang prajurit
6	WOUIT	26\8	✓									Panah		Bunyi anak panah yang dilayangkan
7	PUITCH	28\1	✓								Menutup			Suara angin aakibat batu besar yang menutupi lubang
8	SCHHH	32\3				✓						Desisan bom		Bunyi desisan bom yang akan meledak
9	TOC TOC TOC	43\12		✓						Mengetuk pintu				Bunyi seseorang yang mengetuk pintu
	TOC TOC TOC	45\3		✓						Mengetuk pintu				Bunyi seseorang yang mengetuk pintu
10	CLOP CLOP	48\8		✓						Berjalan				Bunyi sepatu seseorang yang berjalan
11	WOUAC	50\9	✓							Memukul				Bunyi pukulan
12	PLOUF	59\12	✓								Tercebur			Bunyi seseorang yang diceburkan ke dalam air