

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu fenomena upaya manusia berbahasa adalah mencipta kata-kata untuk melukiskan bentuk suara atau bunyi. Dunia komik, onomatope sering dimanfaatkan sebagai elemen pendukung komunikasi maupun estetika. Tanpa peran serta onomatope, seolah komik sekadar film bisu yang bahkan tanpa iringan live-music, terkesan sunyi sepi membisu seribu bahasa. Namun, dalam komunikasi sehari-hari pun, onomatope kerap kali memegang peran penting demi mengekspresikan aneka ragam bunyi.

Bahasa tulis dalam komik digunakan sebagai bahasa dialog antar tokoh dan dipergunakan untuk memberikan efek imajinasi pembaca dalam memahami cerita. Dewasa ini komik telah merambah tidak hanya kalangan anak-anak namun telah menjadi bacaan yang menghibur karena pada dasarnya kata komik pada masa lampau mengacu pada cerita-cerita humoritas atau statis untuk menghibur khalayak. Komik memaparkan cerita bergambar sebagai perpaduan antara karya seni atau seni gambar dan seni sastra (Santoso, 2000: 66).

Bahasa tulis dalam komik yang dipergunakan untuk memberikan efek imajinasi pembaca dan sebagai ungkapan perasaan para tokoh disebut dengan onomatope. Onomatope adalah kata-kata yang dibentuk berdasarkan tiruan bunyi. Onomatope dalam wacana komik sebagai sarana pengungkap perasaan

tokoh. Onomatope tersebut mengandung perasaan tokoh, misalnya: marah, kecewa, kaget, dan sedih. Onomatope tersebut dikemas dalam bentuk *voice off* yang menyertai *action* bertujuan melengkapi gambar (Brown dalam Diyanti, 2000: 117).

Tiruan bunyi yang ditimbulkan dari berbagai benda dapat berasal dari tabrakan benda, benda jatuh, persinggungan benda, letusan benda, dan lain sebagainya. Bunyi yang ditimbulkan oleh gerakan tokoh antara lain: berjalan, memegang, memukul, menangkis pukulan, mengibaskan tangan, berlari, dan lain-lain. Tiruan bunyi yang ditimbulkan oleh berbagai gerakan tersebut antara lain: *des*, *buk*, dan *wuss*. Onomatope dapat berubah arti dalam pemakaiannya sesuai dengan konteksnya.

Kisah cerita crayon shinchon menggunakan onomatope, dapat dilihat dalam contoh berikut ini:

Data (1)



Data 1. Contoh bentuk *Priit* (KSC, 2005: 34)

Pada data (1) di atas menunjukkan onomatope bentuk satu silabel atau monosilabel. Bentuk *priit* menunjukkan suara yang dikeluarkan oleh bunyi peluit. Data di atas merupakan onomatope suara khas benda.

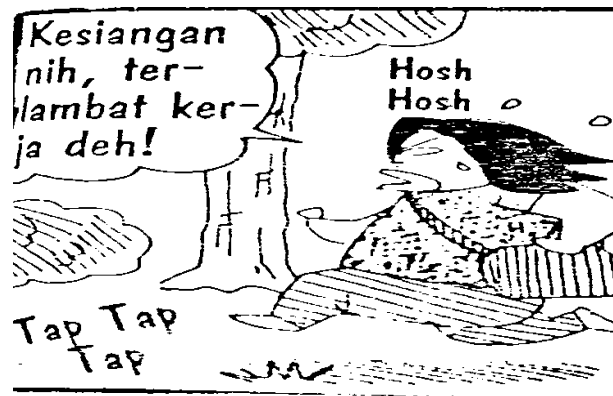
Data (2)



Data 2. Contoh bentuk *Tes Tes* (KSC, 2005: 33)

Pada data (2) di atas menunjukkan onomatope bentuk dua silabel atau bisilabel. Bentuk *tes tes* menunjukkan suara yang dikeluarkan oleh bunyi air hujan. Data di atas merupakan onomatope suara khas benda.

Data (3)



Data3. Contoh bentuk *Tap Tap Tap* (KSC, 2005: 35)

Pada data (3) di atas menunjukkan onomatope bentuk multisilabel. Bentuk *tap tap tap* menunjukkan pada peristiwa seseorang berlari. Data di atas merupakan onomatope peristiwa atau tindakan.

Onomatope dalam komik sering dibuat oleh pengarang dalam kisah untuk anak-anak. Seperti komik serial *Crayon Shinchan*, yang menceritakan tentang seorang anak TK berusia lima tahun yang sangat nakal dan konyol. Kenakalannya melebihi anak-anak seusianya, sehingga sering membuat masalah pada orang-orang disekitarnya termasuk keluarga, guru, dan teman-temannya.

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam penelitian ini dipilih judul: "Deskripsi Semantik Wujud Onomatope dalam Komik Serial *Crayon Shinchan*". Alasan dipilih judul tersebut karena penulis berpendapat bahwa onomatope merupakan kajian yang menarik dalam bahasa, selain itu pembahasan tentang onomatope setahu penulis masih belum banyak.

B. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada wujud onomatope, struktur onomatope dan makna onomatope dalam komik Serial *Crayon Shinchan* karya Yoshito Usui.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana wujud onomatope yang terdapat dalam komik serial *Crayon Shinchan* karya Yoshito Usui?
2. Bagaimana struktur onomatope yang terdapat dalam komik serial *Crayon Shinchan* karya Yoshito Usui?
3. Bagaimana makna onomatope dalam komik serial *Crayon Shinchan* karya Yoshito Usui?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memaparkan wujud onomatope dalam komik serial *Crayon Shinchan* karya Yoshito Usui.
2. Memaparkan struktur onomatope yang terdapat dalam komik serial *Crayon Shinchan* karya Yoshito Usui.
3. Memaparkan makna onomatope dalam komik serial *Crayon Shinchan* karya Yoshito Usui.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pemerhati bahasa atau pembaca. Pembaca diharapkan dapat mengetahui pemanfaatan aspek kebahasaan yang berupa onomatope sebagai pencerminan aspek kenyataan dalam komik serial *Crayon Shinchan*. Pemahaman onomatope dapat dipergunakan oleh pembaca dalam mengikuti alur cerita.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru penelitian ini dapat disajikan sebagai informasi untuk bahan masukan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi onomatope.
- b. Bagi penulis komik dapat memahami dan meningkatkan pengetahuan mengenai ragam bahasa tulis yang dipergunakan dalam ilmu

pengetahuan onomatope sehingga dalam praktiknya dapat menggunakan bahasa secara efektif dan efisien sesuai dengan fungsinya.

- c. Bagi pembaca sebagai sumbangan pengetahuan dalam bidang linguistik, khususnya dalam memahami makna onomatope dalam komik.