

DESKRIPSI SEMANTIK ONOMATOPE DALAM KOMIK

SERIAL AVATAR

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Guna mencapai derajat Sarjana S-I

Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah



SANDRA SUSANTI

A 310060153

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2010

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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.

Orang yang bercerita sering menirukan bunyi benda-benda atau hal-hal yang diceritakan, seperti: ketokan pintu *tok, tok, tok*; bunyi *klik* ketika anak kunci diputar; bunyi *bret* ketika kain disobek; dan sebagainya. Kata-kata yang dibentuk berdasarkan bunyi ini sebenarnya tidak sama persis, hanya mirip saja. Hal itu disebabkan oleh dua hal, pertama, karena benda atau binatang

yang mengeluarkan atau menghasilkan bunyi itu tidak mempunyai fisiologis seperti manusia. Kedua, karena sistem fonologi setiap bahasa tidak sama (Mar'at, 2005: 48).

Keunikan bahasa dalam onomatope terdapat dalam unsur bunyi morfem, frase, klausa, ataupun kalimat. Pembentukan kata berdasarkan onomatope dianggap merupakan kekecualian dasar dalam bahasa tertentu karena jumlahnya sedikit, tetapi dalam bahasa Batak Toba pembentukan kata berdasarkan onomatope termasuk banyak, misalnya kata *mallabas* jatuh seperti bunyi *bas*, *mengeong*, dan sebagainya.

Menurut Yuwono (2005: 114) makna suatu kata mempunyai arti dalam hubungan antara tanda berupa lambang bunyi ujaran dengan hal atau barang yang dimaksudkan. Semantik dalam onomatope terdapat pada salah satu peristiwa keunikan yang bersifat lingual biasanya diwujudkan dalam bentuk satuan lingual berupa kata dan silabel. Sebagai tiruan bunyi, bentuk onomatope biasanya terdiri atas satu atau dua perulangan silabel. Kridalaksana (2001: 197) mengartikan kata silabel sesuatu yang berkaitan dengan inti suku kata (dapat berdiri sendiri sebagai suku kata).

Onomatope dalam komik sering dibuat oleh pengarang dalam kisah untuk anak-anak. Seperti komik serial *avatar*, yang menceritakan tentang pertemuan Katara dan Sokka dengan Bato, seorang pejuang dari suku air. Teman Ayah Sokka dan Katara ini telah ditinggalkan oleh kelompok pejuang suku air lainnya karena terluka dalam pertempuran. Karena takut ditinggalkan oleh teman-temannya, Aang menyembunyikan peta lokasi Ayah Katara dan

Sokka. Sementara itu, pangeran Zuko bertemu dengan seorang wanita asing yang memiliki Monster yang dapat mencari jejak orang. Pangeran Zuko berniat menyewa wanita ini untuk menangkap Avatar.

Kisah cerita *avatar* banyak menggunakan onomatope, seperti *brak*, *buk*, *drit*, atau tiruan bunyi lainnya sehingga memudahkan pembaca untuk memahami kisah *avatar*.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini dipilih judul: “Deskripsi Semantik Onomatope dalam Komik serial *Avatar*”. Ada dua alasan dipilih judul tersebut.

1. Pembahasan tentang onomatope sejauh penulis masih belum banyak, walaupun ada penelitian onomatope ada perbedaan dalam kajian.
2. Penulis berpendapat bahwa onomatope merupakan kajian yang menarik dalam bahasa, sebab dengan memahami onomatope yang dipergunakan oleh pengarang dapat membantu seseorang mendidik dalam pembelajaran di SD semakin menarik.

B. Pembatasan Masalah

Untuk memudahkan pembahasan masalah serta untuk menghindari penguraian yang terlalu luas, maka perlu adanya pembatasan masalah. Dengan adanya pembatasan masalah diharapkan pembahasannya lebih mudah dipahami.

Sesuai dengan judul yang diangkat, penulis membatasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Struktur onomatope yang terdapat dalam komik serial *avarar*.
2. Fungsi onomatope dalam komik serial *avatar*.
3. Makna onomatope dalam komik serial *avatar*.

C. Perumusan Masalah

Dalam penelitian ini, ada tiga masalah yang perlu dibahas.

1. Bagaimana struktur onomatope yang terdapat dalam komik serial *avarar*?
2. Apakah fungsi onomatope dalam komik serial *avatar*?
3. Bagaimana makna onomatope dalam komik serial *avatar*?

D. Tujuan Penelitian

Ada tiga tujuan, yang ingin dicapai dalam penelitian ini. Tiga tujuan penelitian ini.

1. Mendeskripsikan struktur onomatope yang terdapat dalam komik serial *avatar*.
2. Mendeskripsikan fungsi onomatope dalam komik serial *avatar*.
3. Mendeskripsikan makna onomatope dalam komik serial *avatar*.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

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

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa dapat memahami dan meningkatkan pengetahuan mengenai struktur dan fungsi onomatope yang dipergunakan di komik sehingga dalam prakteknya dapat menggunakan bahasa secara efektif dan efisien sesuai dengan fungsinya.
- b. Bagi guru sebagai sumbangan pengetahuan dalam bidang linguistik, khususnya dalam memahami struktur dan fungsi onomatope di komik.

F. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi sebagai berikut

Bab I Pendahuluan, terdiri atas latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian.

Bab II Landasan Teori, yang berisi tentang teori-teori yang berkaitan dengan penelitian ini, yang terdiri atas pengertian bahasa, fungsi bahasa,

pengertian makna semantik, onomatope, struktur onomatope, makna onomatope, pengertian komik.

Bab III Metode penelitian, terdiri atas jenis penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, validitas data, teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, terdiri atas deskripsi penelitian, data penelitian, dan pembahasan.

Bab V Penutup, berisi kesimpulan dan saran.