

**BENTUK DAN MAKNA ONOMATOPE BAHASA PRANCIS
DALAM KOMIK *MARSUPILAMI* SERI *CŒUR D'ÉTOILE*
KARYA ANDRÉ FRANQUIN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



ANGELA TANJUNG SARAGUPITA

16204241024

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2020

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Bentuk dan Makna Onomatope Bahasa Prancis dalam Komik *Marsupilami* seri *Cœur d'Étoilé* Karya André Franquin” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 29 Mei 2020 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

| Nama | Jabatan | Tanda Tangan | Tanggal |
|--|--------------------|---|------------|
| Dr. Dra. Roswita Lumban Tobing, M.Hum NIP: 196004141988032001 | Ketua Penguji |  | 8/20 /7 |
| Herman, S.Pd., M.Pd NIP: 197104032005011001 | Sekretaris Penguji |  | 7/20 /7 |
| Drs. Rohali, M.Hum NIP: 196508081993031014 | Penguji Utama |  | 7/20 /7 |

Yogyakarta, 18 Juli 2020

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Dr. Dra. Sri Harti Widyastuti, M.Hum

NIP: 196210081988032001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550843, 548207, Fax (0274) 548207
Laman: pbp.fbs.uny.ac.id E-mail: pend_bahasa_perancis@uny.ac.id

**SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN
UJIAN TUGAS AKHIR**

FRM/FBS/
Mei 2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Dra. Roswita Lumban Tobing, M.Hum

NIP : 196004141988032001

Menerangkan bahwa Tugas Akhir mahasiswa :

Nama : Angela Tanjung Saragupita

NIM : 16204241024

Judul TA : Bentuk dan Makna Onomatope dalam komik *Marsupilami* Seri *Cœur d'Étoile* Karya André Franquin

sudah layak diujikan di depan Dewan Penguji.

Demikian surat keterangan ini dibuat , untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 8 Mei 2020

Pembimbing

Dr. Dra. Roswita Lumban Tobing, M.Hum

NIP. 196004141988032001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Angela Tanjung Saragupita

NIM : 16204241024

Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis

Fakultas : Bahasa dan Seni

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian – bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Mei 2020

Penulis



Angela Tanjung S

MOTTO

**PUSH YOURSELF TO THE LIMIT,
WORK HARD IN SILENCE,
AND LET THE SUCCESS MAKE THE NOISE
-Ana Claudia Antunes, A-Z of Happiness-**

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya Verena dan Miko
serta sahabat saya Rena, Anita, Agnes, juga Maria.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan YME, atas berkat rahmat-Nya saya berhasil menyelesaikan skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan berbagai pihak, untuk itu saya menyampaikan terimakasih yang kepada:

1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
2. Dr. Dra. Sri Harti Widyastuti, M.Hum selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni
3. Dr. Roswita Lumban Tobing, M.Hum selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis dan pembimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dra. Siti Perdi Rahayu, M.Hum selaku penasihat akademik saya
5. Seluruh dosen, dan staf di Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNY
6. Teman – teman di Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis angkatan 2016. Khususnya Maydita Piety, Gilang Tegar, Dilla Arvita, dan Tsurayya Yusra yang selalu menyemangati saya.
7. Tidak lupa saya ucapkan terimakasih kepada orangtua dan keluarga yang selama ini telah mendoakan, mencurahkan, segala kasih sayang, dukungan, dan materi yang tak terhingga sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Pada akhirnya, penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan ketidaksempurnaan. Kritik dan saran senantiasa saya nantikan demi perbaikan di masa yang akan datang. Meskipun demikian, saya tetap mengharapkan agar penelitian ini bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, Mei 2020

Penulis

Angela Tanjung S

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN | iv |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN..... | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR GAMBAR..... | x |
| ABSTRAK..... | xi |
| EXTRAIT | xii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 5 |
| C. Batasan Masalah | 5 |
| D. Rumusan Masalah | 6 |
| E. Tujuan Penelitian..... | 6 |
| F. Manfaat Penelitian..... | 6 |
| BAB II KAJIAN TEORI | 8 |
| A. Pengertian Onomatope | 8 |
| B. Bentuk Onomatope | 10 |
| 1. Berdasarkan Asal Bunyi..... | 10 |
| 2. Berdasarkan Jenis Bunyi..... | 14 |
| C. Semantik | 16 |
| D. Hakikat Makna | 19 |
| 1. Makna Leksikal, Gramatikal, dan Kontekstual..... | 20 |
| 2. Makna Referensial dan Non-referensial | 21 |
| 3. Makna Denotatif dan Makna Konotatif | 21 |
| 4. Makna Konseptual dan Makna Asosiatif | 22 |
| 5. Makna Kata dan Makna Istilah | 22 |
| 6. Makna Idiom dan Peribahasa..... | 23 |
| E. Komponen Pembentuk Makna..... | 23 |

| | |
|---|----|
| 1. <i>Le Séme</i> | 23 |
| 2. <i>Le Classème</i> | 24 |
| 3. <i>Le Sémème</i> | 25 |
| 4. <i>L'Archisémème</i> | 26 |
| 5. <i>L'Épisémème - Combinatoire Figée</i> | 27 |
| F. Analisis Komponen Makna | 27 |
| G. Komik..... | 29 |
| H. Penelitian Relevan..... | 31 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 34 |
| A. Jenis Penelitian..... | 34 |
| B. Subyek dan Obyek Penelitian | 34 |
| C. Metode dan Teknik Pengumpulan Data | 35 |
| D. Metode dan Teknik Analisis Data | 37 |
| E. Uji Keabsahan Data | 39 |
| 1. Uji Validitas..... | 39 |
| 1. Uji Reliabilitas..... | 40 |
| BAB IV BENTUK DAN MAKNA ONOMATOPE BAHASA PRANCIS DALAM KOMIK <i>MARSUPILAMI</i> SERI <i>CŒUR D'ÉTOILE</i> KARYA ANDRÉ FRANQUIN | 41 |
| A. Hasil Penelitian..... | 41 |
| B. Pembahasan..... | 42 |
| 1. Bentuk dan Makna Onomatope Suara Manusia (<i>bruits du corps humain</i>) | 43 |
| 2. Bentuk dan Makna Onomatope Suara Binatang (<i>bruits d'animaux</i>)..... | 46 |
| 3. Bentuk dan Makna Onomatope Suara yang Dihasilkan oleh Benda (<i>bruits produits par des objets manufacturés</i>) | 50 |
| 4. Bentuk dan Makna Onomatope Kealamian Bunyi (<i>nature de bruit</i>)..... | 54 |
| 5. Bentuk dan Makna Onomatope Warna Bunyi (<i>couleur de bruits</i>)..... | 57 |
| 6. Bentuk dan Makna Onomatope Abstraksi Bunyi (<i>bruit et abstraction</i>)..... | 61 |
| BAB V PENUTUP | 65 |
| A. Kesimpulan..... | 65 |
| B. Implikasi | 65 |
| C. Saran | 66 |
| DAFTAR PUSTAKA | 67 |
| LAMPIRAN..... | 69 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|-----------------|----|
| Gambar 1 | 2 |
| Gambar 2 | 11 |
| Gambar 3 | 12 |
| Gambar 4 | 13 |
| Gambar 5 | 14 |
| Gambar 6 | 15 |
| Gambar 7 | 16 |
| Gambar 8 | 17 |
| Gambar 9 | 20 |
| Gambar 10 | 38 |
| Gambar 11 | 43 |
| Gambar 12 | 45 |
| Gambar 13 | 47 |
| Gambar 14 | 49 |
| Gambar 15 | 51 |
| Gambar 16 | 53 |
| Gambar 17 | 55 |
| Gambar 18 | 56 |
| Gambar 19 | 58 |
| Gambar 20 | 60 |
| Gambar 21 | 62 |
| Gambar 22 | 63 |

**BENTUK DAN MAKNA ONOMATOPE DALAM KOMIK
MARSUPILAMI SERI *CŒUR D'ÉTOILE* KARYA ANDRÉ FRANQUIN**

Oleh:
Angela Tanjung Saragupita
NIM. 16204241024

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk dan makna onomatope dalam komik *Marsupilami* seri *Cœur d'Étoile* karya André Franquin. Subyek penelitian ini adalah kata, frasa dan kalimat yang terdapat dalam komik *Marsupilami* seri *Cœur d'Étoile* yang diterbitkan pada tahun 2013. Sementara objek penelitian ini adalah bentuk dan makna onomatope yang terdapat dalam karya tersebut. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan metode simak dengan teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC) dan teknik catat dengan menggunakan tabel data. Analisis data menggunakan metode padan referensial dengan teknik Pilah Unsur Penentu (PUP) dan teknik Hubung Banding Menyamakan (HBS). Analisis data menggunakan analisis integral dengan menggabungkan analisis bentuk onomatope dan makna onomatope. Hal ini bertujuan agar permasalahan yang diteliti dapat dibahas secara keseluruhan. Makna onomatope dianalisis melalui analisis komponensial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam komik *Marsupilami* seri *Cœur d'Étoile* terdapat enam bentuk onomatope yang menghasilkan 35 data, yaitu : a) suara manusia (11 data), misalnya suara Atchii! yaitu suara ketika seseorang bersin; b) suara binatang (7 data), misalnya suara Zzz yang merupakan suara dengkuran hewan ketika tertidur; c) suara yang dihasilkan oleh benda (5 data), misalnya suara Skritsh skritsh yaitu suara gesekan pensil; d) kealamian bunyi (3 data), misalnya suara Brouf! yaitu suara hewan yang jatuh dari pohon; e) warna bunyi (3 data), misalnya suara Beuheu ketika seseorang menangis; dan f) abstraksi bunyi (6 data), misalnya bunyi Bing! yang dihasilkan dari suara pukulan yang keras.

Setiap bentuk onomatope dalam penelitian ini memiliki makna yang berbeda. Bunyi Zzz memiliki komponen makna yaitu +bunyi mendesis, +dengkuran, +fase ekspirasi. Komponen makna tersebut mengindikasikan bunyi Zzz memiliki makna mendesis seperti dengkuran saat sedang tidur. Sementara komponen makna dari bunyi Atchii! ialah +suara manusia, +bersin, +refleks dikeluarkan dari hidung dan mulut. Komponen makna tersebut memperlihatkan bahwa bunyi Atchii! bermakna suara bersin manusia yang refleks dikeluarkan melalui hidung dan mulut.

**LE TYPE ET LE SENS DES ONOMATOPÉES DANS LA SÉRIE
DE BANDE DESSINÉE MARSUPILAMI : CŒUR D'ÉTOILE
DE ANDRÉ FRANQUIN**

Par:
Angela Tanjung Saragupita
NIM. 16204241024

EXTRAIT

Cette recherche a pour but de décrire le type et le sens des onomatopées dans la série de bande dessinée Marsupilami : Cœur d'Étoile de André Franquin. Le sujet de cette recherche est les mots, les groupes de mots, et les phrases qui sont trouvés dans la série de bande dessinée Marsupilami : Cœur d'Étoile publiée en 2013. L'objet de cette recherche est le type et le sens des onomatopées trouvées dans cette bande dessinée. Les données dans cette recherche, sont collectées par la méthode de lecture attentive (SBLC) et la technique de note en utilisant le tableau de données. L'analyse des données emploie la méthode d'identification référentielle qui se poursuit par la méthode de distribution et d'identification. La méthode de distribution est celle de segmenter immédiatement les types et les sens d'onomatopées. L'analyse utilise l'analyse intégrale qui détermine le type et le sens de chaque donnée en même temps. Le sens d'onomatopées est déterminé à travers l'analyse componentielle.

Les résultats de la recherche montrent que dans la série de bande dessinée Marsupilami : Cœur d'Étoile. Il existe 35 données qui sont divisées en 6 types d'onomatopées. Ce sont : a) le bruit du corps humain, par exemple le bruit Atchii! qui exprime le bruit d'éternuement humain; b) le bruit d'animaux, par exemple le bruit Zzz exprime le bruit de sifflement et de ronflement; c) le bruit produit par des objets manufacturés, par exemple le bruit Skritsh skritsh qui est un frottement du crayon utilisé pour le dessin; d) la nature de bruit, par exemple le bruit Brouf qui émerge lors quelqu'un tombe d'une hauteur; e) la couleur de bruit, par exemple le bruit Beuheu qui exprime la tristesse d'humain; et f) le bruit et l'abstraction, par exemple le bruit Bing! qui émerge lors d'une coup brutale.

Chaque type d'onomatopée de cette recherche a le sens différent. Le bruit Zzz a des composants de sens : +bruit de sifflement, +ronflement d'un dormeur, +en phase expiratoire. Ces composants indiquent que le bruit Zzz a le sens de sifflement et de ronflement produit par la phase expiratoire de la respiration quand dormir. Les composants de sens du bruit Atchii! sont +sons humain, +bruit d'éternuement, et +réflexe par le nez et la bouche. Ces composants de sens montrent que le bruit Atchii! est le bruit d'éternuement humain réflexe par le nez et la bouche.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Linguistik sebagai ilmu yang mengkaji tentang bahasa, secara umum memiliki beberapa cabang ilmu dasar seperti fonologi, morfologi, semantik, dan sintaksis. Selanjutnya cabang – cabang ilmu dasar tersebut berkembang dengan berbagai disiplin ilmu dan pengetahuan lainnya. Sebagai contoh, morfologi adalah suatu bidang ilmu linguistik yang mengkaji tentang pembentukan kata atau morfem–morfem dalam suatu bahasa. Pembentukan kata erat hubungannya dengan sifat bahasa yang arbitrer (manasuka), yaitu tidak adanya hubungan wajib antara lambang bahasa dengan konsep atau pengertian yang dimaksud oleh lambang tersebut.

Salah satu cara dalam pembentukan kata dalam bahasa yaitu onomatope. Tiruan bunyi yang dihasilkan oleh suatu benda atau makhluk hidup dapat membentuk sebuah kata, tiruan bunyi itulah yang disebut dengan onomatope. Dalam sebuah karya sastra, onomatope dianggap sebuah ekspresi dari pengarang yang sifatnya manasuka namun memiliki makna yang berbeda – beda. Onomatope ini akan mendukung jalannya cerita yang sengaja dibuat oleh pengarang untuk membantu pembaca memahami dan mendapat gambaran dari cerita. Makna dalam onomatope berbeda antara satu dengan lainnya, untuk itu onomatope ini dapat dikaji melalui kajian semantik. Seperti pada contoh gambar 1 di bawah ini, tampak seekor anjing yang sedang menggonggong kepada kura – kura, seolah mereka sedang berkomunikasi satu sama lain.



Gambar 1. Onomatope anjing menggonggong
(Nuryanti 2016 : 69)

Pada gambar 1 di atas seekor anjing berlari melewati kura – kura. Ia terlihat sedang menggonggong pada kura – kura tersebut. Onomatope *waf wif waf!* merupakan tiruan bunyi yang keluar dari seekor anjing yang sedang menggonggong kepada seekor kura – kura. Hal ini menunjukkan bahwa *waf wif waf!* merupakan bentuk onomatope suara hewan (*bruits d'animaux*).

Selanjutnya apabila dijabarkan apa saja komponen makna onomatope *waf wif wif waf!* yang keluar dari mulut seekor anjing yang sedang menggonggong seperti yang tampak pada gambar 1 di atas, adalah sebagai berikut.

$$\begin{array}{l}
 \mathbf{waf\ wif\ waf!} \\
 \left(\begin{array}{l} +\text{bruit d'un animé} \\ +\text{le chien} \\ +\text{aboiment} \end{array} \right) \qquad \left(\begin{array}{l} +\text{suara hewan} \\ +\text{anjing} \\ +\text{gonggongan} \end{array} \right) \\
 (1) \text{ Analisis komponen makna kata } \mathbf{waf\ wif\ waf!}
 \end{array}$$

Analisis komponen (1) menunjukkan bunyi *waf wif wif waf!* memiliki komponen makna *+bruit d'un animé* yang artinya suara hewan, *+le chien* hewan tersebut seekor anjing, sedangkan *+aboiment* adalah gonggongan anjing. Dari analisis komponen makna di atas dapat disimpulkan makna bunyi *waf wif wif waf!* adalah suara hewan yaitu anjing yang sedang menggonggong seperti terlihat pada gambar 1. Tidak hanya suara hewan, dalam onomatope juga ditemukan suara yang berasal

dari manusia (*bruits du corps humain*), bunyi alam (*bruits de la nature*), bunyi yang dihasilkan oleh benda (*bruits produits par des objets manufacturés*), dan sebagainya. Onomatope sebagai tiruan bunyi tidak hanya berguna untuk memperkuat jalannya cerita. Ada beberapa fungsi dari onomatope. Fungsi dari onomatope tersebut erat kaitannya dengan konteks. Ketika akan menentukan fungsi dari onomatope tidak dapat terlepas dari ekspresi yang ditunjukkan pada gambar maupun dialog yang ada di dalamnya.

Ada beberapa fungsi onomatope, seperti fungsi emotif, konatif, referensial, dan sebagainya. Dari contoh onomatope **waf wif waf!** di atas bila dianalisis dari segi fungsi bahasa merupakan fungsi referensial yaitu bahasa digunakan untuk menunjuk atau mengacu kepada referen tertentu. Pada gambar 1 terdapat seekor anjing yang sedang menggonggong pada seekor kura - kura, dari aktivitas yang dilakukan anjing tersebut mengacu pada keadaan yang sedang dialami yaitu ingin berkomunikasi atau menegur kura – kura tersebut.

Onomatope banyak ditemukan pada komik, seperti pada gambar 1 yang diambil dari komik populer *Boule & Bill* karya Jean Roba. Banyak komik yang digemari oleh masyarakat Prancis seperti *Tintin*, *Marsupilami*, *L'agent 212*, *Titeuf*, dan sebagainya. Komik *Marsupilami* merupakan salah satu komik terlaris di Prancis, awalnya komik ini hanya muncul dalam rubrik tersendiri pada majalah *Spirou* terbitan Dupuis pada tahun 1952. Tahun demi tahun membuat sang komikus André Franquin berkeinginan untuk merilis komik sendiri untuk *Marsupilami*. Akhirnya pada akhir tahun 1980an, *Marsupilami* sukses keluar sebagai komik mandiri tanpa mendompleng majalah *Spirou*. Hampir setiap

serinya terjual sebanyak lebih dari 600.000 eksemplar dan sudah diterjemahkan ke dalam bahasa lain, salah satunya bahasa Indonesia yang diterbitkan oleh PT. Elex Media. Komik ini juga ditayangkan dalam serial televisi, dibuat *video game* dan bahkan diangkat ke layar lebar pada tahun 2012 dengan judul *Houba ! : Sur la Piste du Marsupilami*. Hingga saat ini komik *Marsupilami* masih digemari oleh berbagai kalangan baik anak-anak maupun dewasa karena cerita yang diangkat dekat dengan kehidupan masyarakat sehari-hari.

Tema dari komik *Marsupilami* yaitu tentang keluarga, pertemanan, dan percintaan. Komik ini berkisah tentang hewan berwarna kuning dan berekor panjang bernama Houba yang tinggal di dalam hutan bersama kelompok penduduk Indian. Houba adalah seekor hewan imajiner Prancis yang banyak akal namun ia sedikit ceroboh. Komik *Marsupilami* seri “Cœur d’Étoile” diterbitkan pada tanggal 20 November 2013 dengan jumlah 48 halaman. Dalam komik *Marsupilami* seri “Cœur d’Étoile” banyak terdapat tiruan – tiruan bunyi (onomatope) dalam dialognya seperti: bunyi binatang, bunyi alat musik, bunyi mesin, bunyi - bunyi fenomena alam, dan sebagainya. Banyaknya jenis onomatope yang terdapat dalam cerita dapat menimbulkan kesalahan sudut pandang dalam mengartikan maknanya. Untuk itu, penelitian ini dianggap penting karena membantu pembaca memahami jalan cerita, terutama untuk karya sastra bahasa asing khususnya bahasa Prancis. Dari uraian di atas, peneliti menarik kesimpulan bahwa komik *Marsupilami* seri “Cœur d’Étoile” merupakan salah satu komik populer di Prancis yang bisa dikaji mengenai bentuk dan makna onomatope dalam ceritanya.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Bentuk onomatope dalam komik *Marsupilami* seri “Cœur d’Étoile” karya André Franquin beragam.
2. Onomatope dalam komik *Marsupilami* seri “Cœur d’Étoile” karya André Franquin memiliki beragam fungsi.
3. Makna onomatope dalam komik *Marsupilami* seri “Cœur d’Étoile” karya André Franquin bermacam-macam.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas perlu adanya batasan masalah agar kajiannya lebih fokus dan mendalam, maka penelitian ini membatasi permasalahan pada:

1. bentuk onomatope dalam komik *Marsupilami* seri “Cœur d’Étoile” karya André Franquin
2. makna onomatope dalam komik *Marsupilami* seri “Cœur d’Étoile” karya André Franquin.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas peneliti merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bentuk onomatope apa sajakah yang terdapat dalam komik Marsupilami seri “Cœur d’Étoile” karya André Franquin ?
2. Apa sajakah makna onomatope dalam komik Marsupilami seri “Cœur d’Étoile” karya André Franquin ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui bentuk – bentuk onomatope dalam komik Marsupilami seri “Cœur d’Étoile” karya André Franquin
2. Mendeskripsikan makna leksikal onomatope dalam komik Marsupilami seri “Cœur d’Étoile” karya André Franquin

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari adanya penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menerapkan teori bentuk onomatope dan fitur fitur semantik pada komik Marsupilami seri “Cœur d’Étoile” karya André Franquin. Selain itu diharapkan dapat menambah referensi penelitian dalam bidang linguistik.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pembaca dan peneliti dalam memahami keanekaragaman bentuk onomatope dan makna onomatope dalam komik Marsupilami seri “Cœur d’Étoile” karya André Franquin. 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.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Pengertian Onomatope

Istilah onomatope sudah muncul sejak abad ke – 16, berasal dari bahasa Yunani Kuno yaitu *onomatopeia*, yang berarti pembentukan nama atau kata yang berbunyi menyerupai acuannya. Dalam bahasa Prancis onomatope disebut juga dengan *onomatopée* yang berarti pembentukan kata dari tiruan suara (*création de mots*). Hal ini sesuai dengan pendapat Damariswara (2018:47) yang mengemukakan onomatope merupakan tiruan bunyi yang dituliskan kembali melalui kata – kata sesuai dengan bunyi aslinya, seperti : teriakan binatang (*cries des animaux*), bunyi atau suara instrumen musik (*sons des instruments des musiques*), bunyi mesin (*bruits des machines*), bunyi fenomena alam (*phénomènes de la nature, etc.*). Teori onomatope ini disebut juga teori ekoik yang menurut Harder J.G dalam Yendra (2018:16) menjelaskan objek – objek diberi nama sesuai dengan bunyi yang dihasilkan oleh objek itu sendiri. Contohnya, penamaan hewan tokek yang karena bunyinya “tokek...tokek....tokek”, maka hewan tersebut dinamai tokek.

Onomatope juga bersifat arbitrer, sekehendak si pendengar yang mengalami. Penamaan suatu benda atau suatu perbuatan dengan cara peniruan bunyi yang dihubungkan dengan benda atau perbuatan itu, misalnya berkokok, berdengung, mengaum, mencicit, dan sebagainya. Sesuai dengan pendapat Haumann (2015:295)

“Se servent souvent de l’onomatopée ou d’autres moyens graphiques qui symbolisent une proximité par rapport à la langue parlée. Trois différentes tendances stratégiques sont observables : d’une part, des moyens graphiques sont utilisés pour exprimer des émotions, d’autre part pour imiter la langue parlée, mais aussi pour raccourcir certaines combinaisons de signes.”

Onomatopeia atau cara grafis lain sering disajikan sebagai lambang bahasa yang diucapkan. Tiga strategi yang berbeda dapat diamati : di satu sisi, sarana grafis digunakan untuk mengekspresikan emosi, di sisi lain untuk meniru bahasa yang diucapkan, tetapi juga untuk mempersingkat kombinasi tanda tertentu.

Tiruan bunyi ayam jantan berkokok dalam bahasa Prancis dituliskan *cocorico*. Namun, dalam bahasa Indonesia tiruan kokok ayam jantan dapat dituliskan dengan *kukuruyuk*. Hal ini dapat dikatakan bahwa dalam setiap negara memiliki onomatope yang berbeda (arbitrer), walaupun tiruan bunyi tersebut berasal dari objek yang sama, yaitu suara kokok ayam jantan.

Meskipun onomatope bersifat arbitrer dari segi penulisannya, pada dasarnya onomatope sendiri tidak bisa terlepas dari semantik atau makna, sesuai dengan pendapat Ullmann (2014: 101) ada dua bentuk onomatope, yaitu onomatope pertama dan kedua. Bentuk onomatope yang pertama ialah tiruan bunyi atas bunyi yang berarti “gema atas makna”; referennya sendiri adalah suatu pengalaman akustik yang mirip dengan struktur fonetik suatu kata. Contohnya seperti suara dengungan, ketikan, desisan, decakan masuk dalam kategori onomatope pertama. Sedangkan pada bentuk onomatope kedua, bunyi – bunyi itu tidak membangkitkan pengalaman akustik, melainkan hanya suatu gerakan (*movement*), seperti gemetar, geletuk, geretak.

Dari berbagai pendapat ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa onomatope ialah bentuk tiruan bunyi yang berasal dari suara alam, benda,

manusia, dan sebagainya. Onomatope juga dapat menjadi penamaan benda atau peniruan bunyi yang diasosiasikan dari benda tersebut seperti halnya hewan *tokek*, *jangkrik*, *cicak* yang diberi nama sesuai dengan bunyinya.

Onomatope dalam karya sastra memiliki peran untuk memudahkan proses penyampaian pesan dari pengarang. Adanya onomatope hujan, petir, klakson, gonggongan anjing, dan lain – lain dapat menggambarkan adanya peristiwa yang terjadi secara alami maupun peristiwa karena adanya faktor dari manusia, sehingga penikmat karya sastra dapat menginterpretasikan makna dari onomatope tersebut. Berkaitan dengan definisi Ullman di atas, onomatope berfungsi sebagai efek pendukung cerita yang ingin ditimbulkan maupun disampaikan maknanya. Selain itu, onomatope juga dapat memberikan efek yang membangkitkan cerita (emosi).

B. Bentuk Onomatope

Onomatope terdiri dari beberapa klasifikasi (*classement thématique des onomatopées*). Enckell dan Rézeau (2005: 31) membuat klasifikasi sebagai berikut.

1. Berdasarkan Asal Bunyi

a. Onomatope Suara Manusia (*bruits du corps humain*)

Bentuk onomatope yang berasal dari suara manusia yaitu tiruan suara bagian tubuh manusia. Suara – suara tersebut ditimbulkan oleh aktivitas gerakan manusia seperti suara dengkur, suara bersin, suara batuk dan sebagainya

(Enckell dan Rézeau, 2005: 31-40). Contoh berikut diambil dari komik *Boule & Bill* seri *La Bande à Bill* karya Verron.



Gambar 2. Onomatope suara manusia
(Verron, 2017:5)

Pada gambar 2 terdapat onomatope *schlak!* yang masuk ke dalam bentuk onomatope suara manusia (*bruits du corps humain*). Pada gambar tersebut terdapat seorang pria yang menjentikkan jari tangannya sehingga mengeluarkan suara *schlak!*

b. Onomatope Suara Binatang (*bruits d'animaux*)

Suara binatang merupakan sumber onomatope yang berwujud tiruan bunyi binatang. Bunyi tersebut meniru aktivitas gerakan maupun suara binatang meliputi: suara binatang jinak (*animaux domestiques*), suara binatang peliharaan (*animaux de compagnie*), hingga suara binatang buas (*animaux sauvage*) misalnya mengeongnya kucing atau desisan ular (Enckell dan Rézeau, 2005: 40-53). Contoh berikut diambil dari komik *Boule & Bill* seri *La Bande à Bill* karya Verron.



Gambar 3. Onomatope suara katak
(Verron, 2017 : 9)

Pada gambar 3 terdapat onomatope **koâ!** yang merupakan tiruan suara katak masuk ke dalam bentuk onomatope suara binatang (*bruits d'animaux*). Onomatope **koâ!** adalah suara katak yang menggaok (*coasser*).

c. Onomatope Suara Alam (*bruits de la nature*)

Bunyi alam adalah bentuk onomatope berasal dari tiruan bunyi yang dihasilkan oleh bunyi – bunyi alam. Bunyi tersebut dihasilkan langsung oleh alam, dan terjadi secara natural tanpa campuran dari manusia seperti aliran sungai, deburan ombak, angin kencang, dan sebagainya (Enckell dan Rézeau, 2005: 53-54). Contoh berikut diambil dari komik *Titeuf: Le Sens de la Vie* karya Zep



Gambar 4. Onomatope suara alam
(Nuryanti, 2016:14)

Pada gambar 4 terdapat onomatope **voush** yang termasuk bentuk tiruan dari bunyi angin. Hal tersebut dibuktikan dengan berterbangannya kertas-kertas yang

berada di atas meja karena hebusan angin setelah pintu dibuka. Suara angin tersebut digambarkan dengan onomatope **voush**, sehingga nomatope **voush** masuk ke dalam bentuk suara alam (*bruits de la nature*)

d. Onomatope Suara Benda (*bruits produits par des objets manufacturés*)

Onomatope suara benda terbentuk dari sumber bunyi yang dihasilkan oleh benda dan terjadi karena ada bantuan dari faktor lain, misalnya bunyi alat musik yang dimainkan oleh manusia, bunyi senjata, suara alat transportasi, dan sebagainya (Enckell dan Rézeau, 2005: 54-71). Contoh berikut diambil dari komik *Boule & Bill* seri *La Bande à Bill* karya Verron.



Gambar 5. Onomatope suara benda
(Verron, 2017:11)

Pada gambar 5 terdapat onomatope **briliblibrlibib** dari suara telepon termasuk ke dalam bentuk onomatope suara yang dihasilkan oleh benda (*bruits produits par des objets manufacturés*). Terlihat seorang pria dan anaknya yang terkejut ketika mendengar telepon yang berbunyi. **Briliblibrlibib** merupakan suara tiruan bunyi telepon.

2. Berdasarkan Jenis Bunyi

a. Onomatope Kealamian Bunyi (*nature de bruit*)

Onomatope kealamian bunyi menurut Enckell dan Rézeau (2005: 77-81) adalah bentuk tiruan bunyi yang berasal dari suatu peristiwa yang terjadi secara alami. Bunyi tersebut terjadi begitu saja dan timbul tanpa kesengajaan. Biasanya bunyi ini dihasilkan oleh alam atau makhluk hidup sendiri, seperti suara api kebakaran, barang jatuh dan pecah, dan sebagainya. Contoh berikut diambil dari komik *Boule & Bill* seri *La Bande à Bill* karya Verron.



Gambar 6. Onomatope kealamian bunyi
(Verron, 2017:14)

Pada gambar 6 terdapat onomatope *chpaf!* yang masuk ke dalam bentuk onomatope kealamian bunyi (*nature de bruit*). Dapat dibuktikan dengan peristiwa burung unta yang terkena lemparan bola. Hal tersebut merupakan peristiwa yang terjadi tanpa unsur kesengajaan tokoh dalam komik.

b. Onomatope Variasi Bunyi (*couleur de bruits*)

Warna bunyi pada onomatope yaitu bunyi – bunyi yang bervariasi namun berasal dari satu sumber . Bunyi – bunyi ini meliputi variasi huruf vokal maupun huruf konsonan yang dituliskan untuk membentuk satu kesatuan onomatope

(Enckell dan Rézeau, 2005: 81-82). Berikut contoh diambil dari komik *Boule & Bill* seri *Sieste sur Ordonnance* karya Jean Roba



Gambar 7. Onomatope suara bel
(Verron 2017:26)

Pada gambar 7 terdapat onomatope *ding dong* yang termasuk ke dalam bentuk onomatope warna bunyi (*couleur de bruits*). Onomatope tersebut memiliki variasi bunyi dengan huruf vokal yang berbeda, berulang, dan berasal dari sumber yang sama yaitu bel. Variasi huruf vokal yang digunakan yaitu huruf i dan o.

c. Onomatope Abstraksi Bunyi (*bruit et abstraction*)

Dalam Enckell dan Rézeau (2005: 82) dijelaskan bahwa onomtope abstraksi bunyi adalah jenis tiruan bunyi yang terbentuk dari proses yang cepat dan lenyap secara tiba-tiba, tidak diketahui asalnya. Abstraksi bunyi ini bersifat abstrak dan sekehedenak oleh pengarang dalam penulisannya. Contoh berikut ini diambil dari komik *Boule & Bill* seri *La Bande à Bill* karya Verron.



Gambar 8. Onomatope abstraksi bunyi
(Verron, 2017:46)

Pada gambar 8 terdapat sebuah onomatope *tac!* yang termasuk ke dalam bentuk onomatope abstraksi bunyi (*bruit et abstraction*). Pada gambar di atas yang terjadi ialah sebotol sabun yang masuk ke dalam *bath up* dan mengeluarkan suara *tac!*, hal tersebut menunjukkan proses yang cepat dan tiba – tiba.

C. Semantik

Semantik adalah bagian dari linguistik yang mempelajari tentang makna pada suatu bahasa, digunakan untuk memahami ekspresi yang ingin diungkapkan. Semantik menurut Verhaar (2016: 385-389) merupakan cabang linguistik yang membahas arti atau makna. Teori tersebut diperkuat oleh Roussarie (2016:3)

“La sémantique est une partie de la linguistique qui étudie le sens ou signifié des unités lexicales, tantôt en liaison avec leurs signifiants (lexicologie, lexicographie). Tantôt en eux-mêmes (c’est alors la néologie)”.

Semantik adalah bagian dari linguistik yang mempelajari makna atau arti dari satuan kata, hubungannya dengan arti (leksikologi, leksikografi) maupun dengan kata itu sendiri (membentuk arti baru).

Dapat dikatakan pula semantik merupakan ilmu tentang makna. Secara etimologis, semantik berasal dari bahasa Yunani, *sémantikós* terdiri dari kata *sēma*

yang artinya tanda. Istilah semantik pertama kali diperkenalkan oleh Michel Bréal, seorang linguis yang berkebangsaan Prancis pada tahun 1883.

Semantik dapat dibagi menjadi dua, yaitu semantik leksikal dan semantik gramatikal. Menurut Pateda (2010:74) Semantik leksikal adalah kajian semantik yang lebih memuaskan pada pembahasan sistem makna yang terdapat pada kata. Semantik leksikal memperhatikan makna yang terdapat di dalam kata sebagai satuan mandiri. Semantik leksikal menyangkut makna leksikal yang secara leksikologi mencakup segi – segi seperti: (a) makna dan referensi, (b) denotasi dan konotasi, (c) analisis ekstensional dan analisis intensional, (d) analisis komponensial, (e) makna dan pemakaiannya, dan (f) kesinoniman, keantoniman, dan kehiponiman (Verhaar, 2016:385). Perhatikan contoh analisis makna leksikal berikut

| | |
|--|---|
| <p><i>Moto</i></p> <p>(+<i>un véhicule</i> +<i>avoir 2 roues</i> +<i>pour 1-2 personnes</i>)</p> <p>(2) Analisis komponen makna kata <i>moto</i></p> | <p><i>Motor</i></p> <p>(+sebuah kendaraan +punya 2 roda +untuk 1-2 orang)</p> |
| <p><i>Voiture</i></p> <p>(+<i>un véhicule</i> +<i>avoir 4 roues</i> +<i>pour 2-4 personnes</i>)</p> <p>(3) Analisis komponen makna kata <i>voiture</i></p> | <p><i>Mobil</i></p> <p>(+sebuah kendaraan +punya 4 roda +untuk 2-4 orang)</p> |

Pada analisis komponen makna kata *moto* pada contoh (2) menunjukkan bahwa komponen makna kata *moto* +*un véhicule* yaitu sebuah kendaraan +*avoir 2 roues* artinya mempunyai 2 roda sedangkan +*pour 1-2 personnes* untuk dikendarai 1-2 orang saja. Jadi leksem *moto* memiliki makna sebuah kendaraan beroda 2 yang dapat dikendarai oleh 1-2 orang. Sedangkan pada komponen makna (3) kata *voiture* memiliki komponen makna +*un véhicule* yaitu sebuah kendaraan

+*avoir 4 roues* artinya mempunyai 4 roda dan +*pour 1-4 personnes* dapat dikendarai oleh 1-4 orang. Jadi leksem *voiture* memiliki makna sebuah kendaraan beroda 4 yang dapat dikendarai oleh 1-4 orang. Dua leksem di atas memiliki persamaan makna yaitu sama-sama sebuah kendaraan, tetapi juga memiliki perbedaan yaitu motor merupakan kendaraan beroda 2 dengan kapasitas 1-2 orang. Sedangkan mobil merupakan kendaraan beroda 4 dengan kapasitas 2-4 orang.

Sesuai dengan pernyataan Kridalaksana (2009:217) semantik gramatikal adalah penyelidikan makna bahasa dengan menekankan hubungan – hubungan dalam pelbagai tataran gramatikal. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Pateda (2010:71) semantik gramatikal adalah studi semantik khusus mengkaji makna yang terdapat dalam satuan kalimat. Makna gramatikal adalah makna yang diperoleh dari kata yang telah mendapat afiksasi maupun kata yang mengalami proses morfonemik dan pemajemukan, diantaranya: dengan, sebab, dan, karena, akan, sedangkan, tetapi, walau, di, ke, yang, ber-, di-. Misalnya: kata ‘dengan’ tidak memiliki makna yang berarti. Akan tetapi, apabila kata ‘dengan’ berada dalam struktur yang lebih besar, kata itu memiliki makna, yang disebut makna gramatikal. Contoh seperti kalimat berikut.

(1) Ayah berjalan dengan ibu

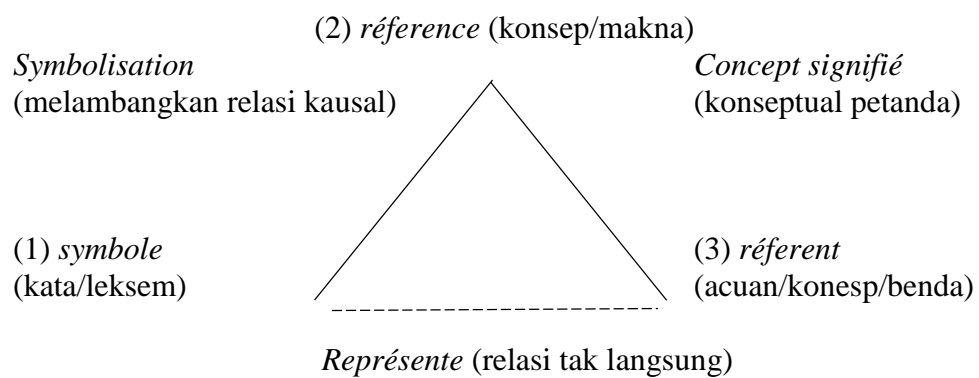
Makna kata ‘dengan’ pada kalimat tersebut adalah bersama. Sehingga dapat disimpulkan bahwa makna gramatikal adalah makna kata yang terbentuk karena penggunaan kata tersebut dalam kaitanya dengan tata bahasa. Makna gramatikal

muncul karena kaidah tata bahasa, seperti afiksasi, pembentukan kata majemuk, penggunaan kata dalam kalimat, dan lain-lain

Para ahli bahasa telah memberikan pengertian semantik sebagai cabang ilmu bahasa yang mempelajari hubungan antara tanda – tanda linguistik atau tanda – tanda lingual dengan hal – hal yang ditandainya atau makna. Istilah lain yang pernah digunakan dalam hal yang sama adalah semiotika, semiologi, semasiologi, dan semetik. Pembicaraan tentang makna kata pun menjadi objek semantik, karena semantik itu sendiri adalah studi tentang makna. Semantik merupakan bidang kajian yang sangat luas karena turut menyinggung aspek – aspek struktur dan fungsi bahasa sehingga dapat dihubungkan dengan psikologi, filsafat, dan antropologi.

D. Hakikat Makna

Menurut teori yang dikembangkan dari pandangan Ferdinand de Saussure bahwa makna dapat berarti pengertian atau konsep yang dimiliki oleh setiap kata atau leksem. Dalam memahami sebuah makna, Ogden dan Richard (dalam Ullmann 2014 : 66) menggunakan model segitiga dasar sebagai berikut.



Gambar 9. Segitiga dasar

Dari model segitiga di atas (gambar 9), Rohali (2001: 7) menjelaskan *symbole* (1) merupakan kata atau leksem yang menggambarkan *réference* (2) yang masih merupakan konsep – konsep suatu makna. Konsep pada *réference* (2) merujuk pada *référent* (3) tertentu yang merupakan acuan yang dirujuk. Hal ini dapat berupa konsep atau benda. Pada kata /s t y l o/ misalnya, merupakan simbol dari konsep tertentu yaitu alat yang dipakai untuk menulis dengan tinta (*réference*). Konsep ini merujuk pada suatu *référent* tertentu yaitu sebuah benda bernama pena. Hubungan antara *symbole* dengan *référent* tidak secara langsung, karena tidak ada suatu tanda yang secara langsung dirujuk dengan *référent* (benda) tertentu. Hal ini dapat dilihat pada gambar 10 di atas, *symbole* dan *referent* dihubungkan dengan garis putus – putus. Secara umum makna dapat dibedakan menjadi beberapa jenis menurut Chaer (2014: 289).

1. Makna Leksikal, Gramatikal, dan Kontekstual

Makna leksikal adalah makna yang sebenarnya, melekat pada leksem atau kata meski tanpa konteks tertentu. Misalnya, leksem ‘piring’ memiliki makna leksikal sebuah benda atau alat makan yang biasa terbuat dari keramik, plastik, atau kaca. Berdasarkan contoh tersebut makna leksikal merupakan makna yang sesuai dengan hasil observasi indra kita, atau makna sebenarnya. (Chaer, 2014: 289).

Chaer (2014: 290) berpendapat perbedaan dengan makna leksikal, makna gramatikal muncul jika terjadi proses gramatikal, seperti afiksasi, reduplikasi, komposisi. Contohnya proses afiksasi prefiks *ber-* pada *topeng*, melahirkan makna ‘mengenakan topeng’. Sedangkan makna kontekstual adalah makna dari

sebuah leksem atau kata yang berada di dalam satu konteks atau satu tema tertentu dan tidak berhubungan dengan konteks lainnya. Misalnya sebuah pertanyaan

(2) tiga kali empat berapa? (Chaer 2014:290)

Apabila pertanyaan tersebut dilontarkan kepada anak SD sewaktu pelajaran matematika tentu akan dijawab dua belas, namun jika pertanyaan tersebut dilontarkan kepada tukang foto mungkin akan dijawab lima ribu yang dimaksud adalah harga foto 3×4 cm.

2. Makna Referensial dan Non-referensial

Sebuah kata atau leksem dapat disebut bermakna referensial jika ada referennya, atau ada sesuatu yang dianggap sebagai acuannya. Contohnya seperti ayam, gelas, dan meja termasuk kata atau leksem yang bermakna referensial karena ada acuannya dalam dunia nyata. Chaer (2014: 291).

(3) Bella mengendarai mobil *itu*.

Pada contoh kalimat di atas, kata ‘itu’ mengacu pada sebuah mobil. Sebaliknya kata – kata seperti ‘jika’, ‘atau’, dan ‘karena’ termasuk kata – kata yang tidak bermakna referensial, karena tidak mempunyai referen atau acuan.

3. Makna Denotatif dan Makna Konotatif

Chaer (2014: 292) mendeskripsikan makna denotatif sebenarnya sama dengan makna leksikal yang merupakan makna asli, makna asal. Sedangkan makna konotatif adalah makna lain atau sinonim yang ‘ditambahkan’ pada makna denotatif tadi dan berhubungan dengan nilai rasa dari orang yang menggunakan atau mengucapkan kata tersebut. Misalnya sebuah kalimat ‘tubuh orang itu gemuk’, kata ‘gemuk’ bermakna denotatif ‘keadaan tubuh yang lebih besar dari

ukuran normal'. Apabila kata gemuk diganti dengan kata 'berisi' maka akan menjadi kalimat dengan konotasi positif 'tubuh orang itu berisi'. Kalimat tersebut akan memiliki rasa menyenangkan, dan orang lain tidak akan tersinggung.

4. Makna Konseptual dan Makna Asosiatif

Makna konseptual memiliki pengertian makna yang dimiliki oleh sebuah leksem yang terlepas dari konteks atau asosiasi apapun. Hal ini sama saja dengan makna leksikal, makna denotatif, dan makna referensial. Berbeda dengan makna asosiatif, ialah makna yang dimiliki sebuah leksem atau kata yang berkenaan dengan adanya hubungan kata itu sendiri dengan sesuatu yang berada di luar bahasa (Chaer 2014:293). Seperti halnya pada kata 'putih' yang berasosiasi dengan suci atau bersih.

5. Makna Kata dan Makna Istilah

Makna kata biasanya bersifat umum, kasar, dan tak jelas. Misalnya kata 'kaki' dan 'betis' sering dianggap bermakna sama.

(4) Kakinya sakit setelah bermain bola

(5) Betisnya sakit setelah bermain bola (Chaer, 2014: 295)

Jadi, dari 2 contoh kalimat diatas kata 'kaki' dan 'betis' dianggap memiliki makna yang sama atau bersinonim. Berbeda dengan makna kata, makna istilah mempunyai makna yang pasti, jelas, tidak meragukan, meskipun tanpa konteks kalimat. Kembali pada contoh kalimat (4) dan (5) di atas, 'kaki' bermakna tubuh bagian bawah dari ujung jari kaki hingga pangkal paha. Sedangkan 'betis' bermakna bagian kaki antara lutut dan pergelangan kaki, di belakang tulang kering.

6. Makna Idiom dan Peribahasa

Menurut Chaer (2014: 296) pengertian dari idiom adalah satuan ujaran yang maknanya tidak dapat ‘diprediksi’ dari makna unsur – unsurnya, baik secara leksikal maupun secara gramatikal. Contoh suatu idiom adalah sebagai berikut

(6) Perusahaan itu sudah gulung tikar

Kata ‘gulung tikar’ bukanlah makna yang sebenarnya menggulung tikar, melainkan mempunyai makna bangkrut. Bentuk seperti pada contoh kalimat (6) merupakan kalimat dengan makna idiom. Sedangkan peribahasa memiliki makna yang masih bisa ditelusuri atau dilacak dari makna unsur – unsurnya karena adanya ‘asosiasi’ antara makna asli dengan maknanya sebagai peribahasa.

(7) Ada gula ada semut

Dimana banyak kesenangan disitulah banyak orang datang

Makna dari peribahasa pada kalimat (7) di atas dapat ditarik dari asosiasi : semut akan mengerubungi gula karena gula memiliki rasa yang manis dan disukai oleh semut. Sedangkan apabila tidak ada makanan maka semut tidak akan datang.

E. Komponen Pembentuk Makna

1. *Le Sème*

Le Sème merupakan satuan minimal dari suatu makna yang kemudian direalisasikan dalam konfigurasi semantik (Rohali, 2001: 44). *Le sème* juga merupakan variasi isi dari makna leksikal. Varian *le sème* bersifat universal. Artinya, varian itu berlaku bagi semua bahasa, oleh karenanya disebut pula *universaux substantiels*. Konsep universal varian itu dapat berupa konsep *action*

‘tindakan’, *état* ‘keadaan’, *couleur* ‘warna’, *mâle* ‘jantan’, *femelle* ‘betina’, *temps* ‘kala waktu’, *objet* ‘benda’, *bâtiment* ‘bangunan’, *espace* ‘keruangan’, dan sebagainya. Perhatikan kata – kata di bawah ini sebagai contoh.

| | | | | |
|----------------|---|------------------|--------------------|----------------|
| <i>Homme</i> | : | <i>+mâle</i> | <i>+humain</i> | <i>+adulte</i> |
| <i>Enfant</i> | : | <i>+humain</i> | <i>+non-adulte</i> | |
| <i>Taureau</i> | : | <i>+mâle</i> | <i>+bovin</i> | <i>+adulte</i> |
| <i>Sémème</i> | | <i>Les Sèmes</i> | | |

(Rohali 2001:44)

Pada contoh di atas, varian *mâle* ‘jantan’, *humain* ‘insan’, dan *adulte* ‘dewasa/merupakan *les sèmes* (satuan minimal) dari unit leksikal leksem *homme* ‘pria’. Leksem *enfant* ‘anak’ dibentuk dari *les sèmes*: *humain* ‘insan’ dan *non-adulte* ‘belum dewasa’. Sedangkan *mâle* ‘jantan’, *bovin* ‘ras sapi’, dan *adulte* ‘dewasa’ membentuk unit leksikal *taureau*

2. *Le Classème*

Menurut Rohali (2001: 49) *Le classème* dianggap unit semantik minimal 30 dalam sintagmatik. Disebut juga sebuah hubungan makna yang bersifat gabungan, atau disebut juga sebagai makna kontekstual (*sème contextuels*) yang berada pada konteks sintaksis. *Le classème* sendiri terdiri dari gabungan *sème* yang sejenis, karena apabila dianalisis dari sudut pandang semantik semua unit leksikal terdiri dari sekelompok *sème* atau *sémème*.

Verba seperti *penser* (berpikir), *lire* (membaca), *écrire* (menulis), *rire* (tertawa), *dire* (berkata) dan *rêver* (bermimpi) berada pada *classème + personne* artinya verba tersebut memerlukan adanya nomina. Sedangkan *classème + nombrable* merupakan karakteristik leksem – leksem yang dapat dihitung seperti *livre* (buku), *boîte* (kotak), *voiture* (mobil) sehingga memungkinkan adanya

deux livres (dua buku), *sept boîtes* (tujuh kotak), *centaines voitures* (ratusan mobil).

3. *Le Sémème*

Le sémème merupakan kumpulan *le sème* dan *le classème* yang membentuk makna sebuah leksem atau unit terkecil dari *sens* (leksi). Makna yang dimiliki suatu *sémème* dapat berupa makna denotatif dan juga makna konotatif (Rohali, 2001: 52). *Le sémème* adalah sebuah kesatuan yang menghubungkan bentuk – bentuk leksem, tersusun atas sekumpulan dari bagian – bagian semantik yang disebut *sème*.

Hubungan antara *sème* dan *sémème* memiliki hubungan *un raport inclusion* (inklusif), artinya $sème \subset sémème$, dan $sémème \supset sème$ S1, *sème* S2,... *Sème* n dimana \subset artinya termasuk dalam, dan \supset berarti masuk di dalamnya. Perhatikan bagan seperti berikut untuk memahami hubungan antara *sème* dan *sémème*.

$$\frac{Femme \supset \text{humain} + femelle + adulte}{Sémème \supset \quad \quad \quad Sème}$$

Berdasarkan bagan di atas, hubungan antara *sème* dan *sémème* juga bersifat *des inclusions sémiques successives* (hubungan inklusif berurutan) seperti contoh berikut.

$$\begin{aligned} Stylo &\supset \text{papeterie} \supset \text{objet} \supset \text{toute chose qui est...} \\ \text{Pena} &\supset \text{alat tulis} \supset \text{benda} \supset \text{sesuatu} \end{aligned}$$

(Rohali, 2001: 53)

Arti dari penjelasan contoh di atas adalah pena merupakan salah satu jenis alat tulis \supset alat tulis merupakan salah satu jenis benda \supset benda adalah sesuatu yang dapat dipergunakan oleh manusia.

5. *L'Épisémème - Combinatoire Figée*

Menurut Rohali (2001: 57) *Épisémème* terbentuk dari leksikal kompleks atau kombinasi luruh (*combinatoire figée*) unit – unit leksikal. Luruh karena hal ini berkaitan antara unsur – unsur pembentuknya yang telah menyatu menjadi suatu leksem atau mejadi unit semantik baru. Menurut Bloomfield (dalam Rohali, 2001: 56) *Épisémème* disebut juga dengan makna konstruksional yang didasarkan atas makna konotatif yang *virtuème*, yaitu makna konotatif yang potensial atau dapat dikembangkan.

Makna konotatif yang besifat *virtuème* bisa dilihat pada leksem *geule* dan *geuler*, leksem tersebut merujuk pada orang yang banyak bicara. Demikian pula contoh ungkapan : *c'est une chameau 'pas gentil'*, *jus-de-chaussette 'mauvais café'*, *crin – crin "mauvais violon"*, *se bucher les yeux 'se refuser à voir'*, dan ungkapan lainnya.

F. Analisis Komponen Makna

Analisis komponen makna merupakan suatu teknik membedakan, mengelompokkan, dan menghubungkan masing – masing hakikat makna. Contoh analisis komponen makna pada kata '*le chien*', maknanya dapat dianalisis sebagai '*une créature non humaine concrète non sexe/neutre*', berbeda halnya dengan kata '*la fille*' yang memiliki ciri makna '*une créature humaine sexe/féminim*' (Nuryanti, 2016:45). Analisis komponen makna digunakan untuk melihat unit – unit semantik dari suatu makna dalam suatu leksikal.

Analisis komponen makna dikatakan pula analisis distribusional karena masing – masing komponen mengisi bagian distribusi yang sejenis pada medan makna yang sama, yaitu kelompok makna yang maknanya tak terbatas kemudian diwujudkan dengan suatu kata tunggal dalam komponen semantik tertentu (Rohali, 2001: 32). Untuk lebih jelasnya dijabarkan dalam contoh berikut.

| A | B | C |
|-------------------|------------------|------------------|
| a. <i>Homme</i> | > <i>femme</i> | > <i>enfant</i> |
| b. <i>Taureau</i> | > <i>vache</i> | > <i>veau</i> |
| c. <i>Coq</i> | > <i>poule</i> | > <i>poulet</i> |
| d. <i>Canard</i> | > <i>cane</i> | > <i>caneton</i> |
| e. <i>Étalon</i> | > <i>jument</i> | > <i>paulain</i> |
| f. <i>Bélier</i> | > <i>brébis</i> | > <i>agneau</i> |
| <hr/> | | |
| <i>Mâle</i> | > <i>femelle</i> | > <i>petit</i> |
| a. Pria | > wanita | > anak |
| b. Sapi jantan | > sapi betina | > anak sapi |
| c. Ayam jantan | > ayam betina | > anak ayam |
| d. Bebek jantan | > bebek betina | > anak bebek |
| e. Kuda jantan | > kuda betina | > anak kuda |
| f. Domba jantan | > domba betina | > anak domba |

(Rohali 2001:32-33)

Penjelasan bagan di atas adalah leksem kelompok A merupakan leksem – leksem yang berada pada medan makna *mâle* atau jantan. Kemudian leksem kelompok B berada pada medan makna *femelle* atau betina. Sedangkan leksem yang ada pada kelompok C berada pada medan makna *petit* atau anak.

Chaer (2014:118) menambahkan pengamatan terhadap data unsur – unsur leksikal ada tiga hal yang perlu dikemukakan berkenaan dengan analisis komponen makna. 1) Adanya pasangan kata yang salah satu daripadanya lebih bersifat netral atau umum sedangkan yang lain lebih bersifat khusus. Misalnya pada pasangan kata mahasiswa dan mahasiswi. Kata mahasiswa lebih bersifat

umum dan netral karena dapat termasuk laki – laki dan perempuan di dalamnya. Sedangkan kata mahasiswi lebih bersifat khusus karena maknanya hanya perempuan saja. 2) Ada kata atau unsur leksikal yang sukar dicari pasangannya karena memang mungkin tidak ada, tetapi ada juga yang mempunyai pasangan lebih dari satu. Contoh yang sukar dicari pasangannya antara lain kata – kata yang berkenaan dengan warna. 3) Seringkali sukar mengatur ciri – ciri semantik secara bertingkat, mana yang lebih bersifat umum dan mana yang lebih bersifat khusus. Umpamanya ciri [jantan] dan [dewasa] mana yang lebih bersifat umum. Keduanya dapat ditempatkan sebagai unsur yang lebih tinggi dalam diagram yang berlainan. Ciri-ciri semantik ini dikenal sebagai ciri – ciri penggolongan silang.

Kajian semantik melalui analisis komponen sangat berperan dalam memproduksi kalimat – kalimat baru sehingga berbagai struktur sintaktik dan fonologis dapat dikembangkan dan diwujudkan. Selain itu Chaer (2014:116-117) juga memperinci manfaat analisis komponen makna. 1) Digunakan untuk membedakan makna suatu kata dengan kata yang lain. Misalnya kata ayah dan ibu dapat dibedakan berdasarkan ada atau tidak adanya ciri jantan. 2) Perumusan di dalam kamus. 3) Dapat menggolong-golongkan kata atau unsur leksikal seperti dalam teori medan makna. 4) Dapat digunakan untuk mencari perbedaan kata-kata yang bersinonim.

G. Komik

Secara etimologis kata komik berasal dari bahasa Prancis *comique* yang mempunyai arti lucu dan menggelikan, atau sebagai kata benda artinya pelawak

atau badut. Komik adalah cerita gambar berseri sebagai perpaduan karya seni rupa dan seni dan seni sastra. Masing – masing adegan tertuang dalam kolom yang merupakan rentetan satu cerita. Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 583) mendefinisikan komik adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu.

Komik diterjemahkan dalam bahasa Prancis disebut *Bande Dessinée*, atau biasa disingkat dengan istilah *B.D.* Menurut Wong (2017:376)

Une bande dessinée (BD) est une forme d'expression artistique, utilisant une juxtaposition de dessins (ou d'autres types d'images fixes, mais pas uniquement photographiques), articulés en séquences narratives et le plus souvent accompagnés de textes (narrations, dialogues, onomatopées).

Sebuah komik adalah bentuk ekspresi artistik yang menggunakan penjajaran gambar (atau jenis gambar diam lainnya, tetapi tidak hanya foto), diartikulasikan dalam urutan narasi dan paling sering disertai dengan teks (narasi, dialog, onomatopeia).

Komik *Marsupilami* merupakan salah satu komik terlaris di Prancis, awalnya komik ini hanya muncul dalam rubrik tersendiri pada majalah *Spirou* terbitan Dupuis pada tahun 1952. Tahun demi tahun membuat sang komikus André Franquin berkeinginan untuk merilis komik sendiri untuk *Marsupilami*. Akhirnya pada akhir tahun 1980an, *Marsupilami* sukses keluar sebagai komik mandiri tanpa mendompleng majalah *Spirou*. Hampir setiap serinya terjual sebanyak lebih dari 600.000 eksemplar dan sudah diterjemahkan ke dalam bahasa lain, salah satunya bahasa Indonesia yang diterbitkan oleh PT. Elex Media. Komik ini juga ditayangkan dalam serial televisi, dibuat *video game* dan bahkan diangkat ke layar lebar pada tahun 2012 dengan judul *Houba ! : Sur la Piste du Marsupilami*. Hingga saat ini komik *Marsupilami* masih digemari oleh berbagai kalangan baik

anak-anak maupun dewasa karena cerita yang diangkat dekat dengan kehidupan masyarakat sehari-hari.

Tema dari komik *Marsupilami* yaitu tentang keluarga, pertemanan, dan percintaan. Komik ini berkisah tentang hewan berwarna kuning dan berekor panjang bernama Houba yang tinggal di dalam hutan bersama kelompok penduduk Indian. Houba adalah seekor hewan imajiner Franquin yang banyak akal namun ia sedikit ceroboh. Komik *Marsupilami* seri “Cœur d’Étoile” diterbitkan pada tanggal 20 November 2013 dengan jumlah 48 halaman.

H. Penelitian Relevan

Penelitian yang berhubungan dengan analisis onomatope pada komik pernah dilakukan dalam skripsi Lia Dyah Nuryanti dari Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Bentuk dan Makna Onomatope Bahasa Prancis dalam Komik *Boule & Bill* Seri *Sieste Sur Ordonnance* Karya Jean Roba”. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2016, dengan hasil penelitian sebagai berikut.

1. Terdapat lima puluh delapan data yang dianalisis mengenai hal makna onomatope dalam komik *Boule & Bill* seri *Sieste sur Ordonnance*.
2. Bentuk onomatope yang terdapat dalam komik *Boule & Bill* seri *Sieste sur Ordonnance* terdiri dari 1) Suara manusia (*bruits du corps humain*), 2) Suara binatang (*bruits d’animaux*), 3) Suara yang dihasilkan oleh benda (*bruits produits par des objets manufacturés*), 4) Bunyi kehidupan sehari-hari (*bruits de la vie quotidienne*), 5) Bunyi kehidupan sosial dan hobi (*bruits de la vie*

sociale, loisirs), 6) Kealamian bunyi (*nature de bruit*), 7) Warna bunyi (*couleur de bruits*), 8) Abstraksi bunyi (*bruit et abstraction*).

Penelitian lain yang berhubungan dengan analisis onomatope pada komik juga pernah dilakukan dalam skripsi Triastutik dari Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Bentuk dan Makna Onomatope Kedirgantaraan dalam Komik *Les Chevaliers du Ciel Tanguy et Laverdure* Seri *Prisonniers des Serbes* Karya Yvan Fernandez & J.C. Laidin”. Penelitian tersebut dilakukan pada tahun 2019, dengan hasil penelitian sebagai berikut.

1. Terdapat seratus tujuh data yang dianalisis mengenai hal makna onomatope dalam komik *Les Chevaliers du Ciel Tanguy et Laverdure* Seri *Prisonniers des Serbes*
2. Bentuk onomatope yang terdapat dalam komik *Les Chevaliers du Ciel Tanguy et Laverdure* Seri *Prisonniers des Serbes* diperoleh sebanyak 10 kategori makna onomatope yang digolongkan menjadi: 1) Bunyi di landasan udara sebanyak 4 data, 2) Bunyi di Ruang Meteorologi dan Approach Control sebanyak 2 data, 3) Bunyi di Ruang FLOPS sebanyak 2 data, 4) Bunyi di dalam pesawat sebanyak 21 data, 5) Bunyi di dalam hutan sebanyak 18 data 6) Bunyi di tempat persembunyian musuh sebanyak 15 data, 7) Bunyi di Kapal Induk (KI) sebanyak 3 data, 8) Bunyi pesawat sedang lepas landas (take off) sebanyak 6 data, 9) Bunyi pesawat sedang mendarat (landing) sebanyak 9 data, dan 10) Bunyi di udara sebanyak 27 data

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Lia Dyah dan Triastutik dengan penelitian ini yaitu membahas tentang bentuk dan makna onomatope pada komik.

Adapun untuk perbedaannya penelitian ini tidak mengkaji tentang kedirgantaraan melainkan mengkaji dari bentuk onomatope lain seperti onomatope binatang, alam, dan benda lain. Penelitian ini tidak menggunakan metode analisis kontekstual melainkan dengan metode komponensial. Oleh karena itu, hadirnya penelitian ini diharapkan mampu melengkapi kekosongan yang ada pada penelitian – penelitian sebelumnya.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini mengenai bentuk dan makna onomatope dalam komik *Marsupilami* seri 'Cœur d'Étoile' karya André Franquin. Penelitian ini termasuk dalam penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Sugiarto (2015: 8) penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang temuan - temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan. Proses dan makna berdasarkan perspektif subyek lebih ditonjolkan dalam penelitian ini. Penelitian kualitatif menempatkan sebuah objek tertentu sebagai sesuatu yang berkembang apa adanya sebagai hasil konstruksi pemikiran yang utuh, dinamis, dan tidak dapat dimanipulasi oleh peneliti sehingga didapatkan suatu data yang mendalam atau mengandung makna (Sugiyono, 2016: 16).

B. Subyek dan Obyek Penelitian

Subyek penelitian adalah satuan kebahasaan yang dipakai atau diperlukan untuk membahas objek penelitian (Kesuma, 2007: 23). Subyek dalam penelitian kali ini yaitu seluruh kata yang berbentuk onomatope dalam komik *Marsupilami* seri 'Cœur d'Étoile' karya André Franquin yang diterbitkan pada tahun 2013. Pada komik *Marsupilami* seri 'Cœur d'Étoile' terdiri dari 48 halaman dan memiliki 12 subjudul.

Data dalam penelitian dimengerti sebagai fenomena lingual khusus yang mengandung dan berkaitan langsung dengan masalah yang dimaksud (Sudaryanto,

2015:6). Dalam penelitian ini yang merupakan data ialah kata, frasa yang berbentuk onomatope dalam komik *Marsupilami* seri ‘Cœur d’Étoile’.

Obyek penelitian merupakan permasalahan yang nantinya akan diteliti. Dalam ranah linguistik, obyek penelitian bahasa dapat berupa satuan kebahasaan yang dikhususkan untuk diteliti (Kesuma, 2007:26). Obyek dalam penelitian ini yaitu bentuk dan makna onomatope yang terdapat dalam komik *Marsupilami* seri ‘Cœur d’Étoile’. Sumber data dalam penelitian ini yaitu komik *Marsupilami* seri ‘Cœur d’Étoile’ itu sendiri.

C. Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan dalam pengumpulan data menggunakan metode simak dengan teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC). Alat yang digunakan dalam metode ini adalah diri peneliti sendiri. Menurut Sudaryanto (2015: 204), dalam teknik SBLC peneliti tidak dilibatkan langsung untuk ikut menentukan pembentukan dan pemunculan calon data kecuali hanya sebagai pemerhati saja terhadap calon data yang terbentuk dan muncul dari peristiwa kebahasaan yang berada di luar dirinya. Peneliti menyimak atau memperhatikan setiap kata maupun frasa yang dibaca dengan cermat guna menemukan data, yaitu kata yang berbentuk onomatope. Teknik yang dipakai yaitu teknik catat yang digunakan untuk mencatat data dari hasil penyimakan komik. Data yang sudah dicatat kemudian dimasukkan ke dalam tabel berikut.

| No | Onomatope | Bentuk | | | | | | | Makna | Keterangan | |
|----|------------------------|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|--|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | | | |
| 1. | <i>Kohkohrikhôôôô!</i> | ✓ | | | | | | | <i>(+ sons humain + imiter bruits d'animaux + imiter un cri du coq)</i> | <i>(+suara manusia +meniru suara binatang +meniru teriakan ayam jantan)</i> | suara manusia menirukan teriakan ayam jantan |

Keterangan :

Bentuk onomatope :

- 1) Suara manusia (*bruits du corps humain*)
- 2) Suara binatang (*bruits d'animaux*)
- 3) Suara alam (*bruits de la nature*)
- 4) Suara yang dihasilkan oleh benda (*bruits produits par des objets manufacturés*)
- 5) Kealamian bunyi (*nature de bruit*)
- 6) Warna bunyi (*couleur de bruits*)
- 7) Abstraksi bunyi (*bruit et abstraction*)

D. Metode dan Teknik Analisis Data

Tujuan pertama dalam penelitian yaitu mendeskripsikan bentuk onomatope. Metode yang dipilih yaitu metode padan referensial. Metode padan yaitu alat penentunya di luar, terlepas, dan tidak menjadi bagian dari bahasa (*langue*) yang bersangkutan. Sudaryanto (2015:15) mengungkapkan metode padan referensial digunakan untuk menentukan identitas suatu kebahasaan menurut referen yang ditunjuk. Selanjutnya, teknik dasar yang digunakan yaitu teknik Pilah Unsur Penentu (PUP). Teknik ini digunakan untuk memilih kata yang mempunyai unsur penentu. Pada teknik lanjutan, penelitian ini menggunakan teknik Hubung Banding Menyamakan (HBS). Teknik Hubung Banding Menyamakan adalah teknik analisis data yang alat penentunya berupa daya banding menyamakan di antara satuan – satuan kebahasaan yang ditentukan identitasnya.

Dalam penelitian ini referennya berupa gambar. Kemudian untuk menganalisis bentuk onomatope dengan teknik dasar PUP guna memilih kata yang memiliki unsur penentu dengan daya pilah referensial. Selanjutnya digunakan teknik Hubung Banding Menyamakan (HBS). Pada tahap ini, teknik Hubung Banding Menyamakan (HBS) diterapkan dengan cara menyamakan hasil identifikasi gambar dalam komik tersebut dengan bentuk dan makna onomatope. Onomatope terkadang berdiri sendiri atau tidak terdapat kata maupun kalimat yang memperjelas penggunaannya. Identifikasi makna pada onomatope dilakukan dengan bantuan gambar yang terdapat dalam komik tersebut.

Berikut contoh analisis bentuk dan makna onomatope dalam komik *Marsupilami* seri ‘Cœur d’Étoile’ karya André Franquin.



Gambar 10. Onomatope suara manusia

Berdasarkan identifikasi di atas, melalui bantuan gambar dapat diketahui bahwa ***Kohkohrikhôôôô!*** merupakan tiruan suara manusia. Dalam gambar 10 terdapat seorang laki – laki yang sedang berteriak membangunkan penduduk. Suara ***Kohkohrikhôôôô!*** berasal dari teriakan dari laki – laki tersebut. Dengan demikian onomatope ***Kohkohrikhôôôô!*** termasuk ke dalam bentuk tiruan suara manusia.

Tujuan kedua yaitu untuk menentukan makna onomatope dalam komik digunakan metode padan referensial dengan bantuan gambar. Teknik dasar yang digunakan yaitu teknik Pilah Unsur Penentu (PUP). Teknik ini digunakan untuk menemukan kata atau frasa yang memiliki unsur penentu sesuai dengan jenis penentu yang akan dipilah – pilahkan. Daya pilah itu dapat disebut daya pilah referensial karena merujuk kepada referen itu sendiri yaitu dengan bantuan gambar. Seperti pada gambar 10 terdapat onomatope ***Kohkohrikhôôôô!*** yang merupakan bentuk tiruan suara manusia. Kemudian dianalisis menggunakan teknik lanjutan yaitu Teknik Hubung Banding Menyamakan (HBS). Dalam teknik Hubung Banding Menyamakan peneliti menyamakan unsur makna yang dimiliki onomatope dalam komik *Marsupilami* dengan unsur makna tiap leksem. Selanjutnya untuk memahami makna dari onomatope ***Kohkohrikhôôôô!*** analisis

yang digunakan yaitu analisis komponensial dengan menjabarkan setiap komponen maknanya sebagai berikut.

$$\begin{array}{l}
 \mathbf{Kohkohrikkohôôôô!} \\
 \left(\begin{array}{l} + \textit{sons humain} \\ + \textit{imiter bruits d'animaux} \\ + \textit{imiter un cri du coq} \end{array} \right) \quad \left(\begin{array}{l} + \text{suara manusia} \\ + \text{meniru suara binatang} \\ + \text{meniru teriakan ayam jantan} \end{array} \right) \\
 (3) \text{ Analisis komponen makna kata } \mathbf{Kohkohrikkohôôôô!}
 \end{array}$$

Berdasarkan analisis komponen makna (3) menunjukkan bahwa kata ***Kohkohrikkohôôôô!*** memiliki komponen makna *+sons humain* ‘suara manusia’, *+imiter bruits d’animaux* ‘suara binatang’, *+imiter un cri du coq* ‘teriakan ayam jantan’. Dari hasil analisis komponensial di atas dapat disimpulkan bahwa kata ***Kohkohrikkohôôôô!*** bermakna suara manusia yang menirukan teriakan ayam jantan.

E. Uji Keabsahan Data

Untuk membuktikan bahwa data yang diperoleh valid dan reliabel, maka diperlukan uji keabsahan data berupa uji validitas dan uji reliabilitas.

1. Uji Validitas

Dalam penelitian ini digunakan validitas semantis. Menurut Zuchdi (dalam Warsiman 2017:62) validitas semantis merupakan validitas yang mengukur tingkat kesensitifitasan suatu teknik terhadap makna – makna simbolik yang relevan dengan konteks tertentu. Uji validitas dapat dikatakan tinggi apabila makna – makna tersebut berhubungan dengan sumber pesan, penerima pesan, dan konteks dari data yang dianalisis.

1. Uji Reliabilitas

Dalam penelitian ini digunakan jenis uji reliabilitas stabilitas (data). Uji stabilitas data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dilakukan secara intrarater (peneliti sendiri). Reliabilitas stabilitas data dilakukan dengan cara membaca serta menganalisis data secara berulang – ulang agar diperoleh hasil yang tepat, tetap, dan akurat. Selanjutnya peneliti menggunakan *expert judgement* yang dibantu oleh dosen pembimbing untuk memastikan hasil analisis data.

BAB IV
BENTUK DAN MAKNA ONOMATOPE BAHASA PRANCIS
DALAM KOMIK MARSUPILAMI SERI CŒUR D'ÉTOILE
KARYA ANDRÉ FRANQUIN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini merupakan hasil analisis mengenai bentuk dan makna onomatope dalam komik *Marsupilami* seri *Cœur d'Étoile* karya André Franquin. Sebanyak 35 data dikelompokkan menjadi enam klasifikasi, bentuk onomatope dianalisis dengan metode padan referensi. Makna onomatope dianalisis menggunakan analisis komponensial dan menghasilkan makna pada setiap kata. Analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis integral, yaitu menganalisis data secara keseluruhan menggabungkan analisis bentuk onomatope dan makna onomatope. Hal ini bertujuan agar permasalahan yang diteliti dapat dibahas secara keseluruhan serta dapat mengetahui makna onomatope yang beragam dalam setiap bentuk onomatope. Bentuk onomatope tersebut dapat dipaparkan dalam tabel berikut.

| No | Bentuk Onomatope | Jumlah | Total |
|----|--|--------|-------|
| 1. | Bentuk onomatope suara manusia (<i>bruits du corps humain</i>) | | 11 |
| | a. Suara tepuk tangan | 1 | |
| | b. Suara bersenandung | 1 | |
| | c. Suara menghembuskan nafas | 1 | |
| | d. Suara kesakitan | 1 | |
| | e. Suara buang angin | 1 | |
| | f. Suara bersin | 2 | |
| | g. Suara gemetar | 1 | |
| | h. Suara tertawa | 2 | |
| | i. Menirukan suara ayam | 1 | |
| 2. | Bentuk onomatope suara binatang (<i>bruits d'animaux</i>) | | 7 |
| | a. Suara Marsupilami mendengkur | 1 | |
| | b. Suara Marsupilami menggigit | 1 | |

| | | | |
|----|--|---|---|
| | c. Suara harimau mengaum | 2 | |
| | d. Suara harimau kesakitan | 1 | |
| | e. Suara Marsupilami menangis | 1 | |
| | f. Suara Marsupilami berteriak | 1 | |
| 3. | Bentuk onomatope suara yang dihasilkan oleh benda (<i>bruits produits par des objets manufacturés</i>) | | 5 |
| | a. Suara panah terlepas dari busur | 1 | |
| | b. Suara panah menancap | 1 | |
| | c. Suara saxophone | 1 | |
| | d. Suara dahan yang patah | 1 | |
| | e. Suara gesekan pensil | 1 | |
| 4. | Bentuk onomatope kealamian bunyi (<i>nature de bruit</i>) | | 3 |
| | a. Suara jatuh | 1 | |
| | b. Suara percikan air | 1 | |
| | c. Suara benda menyemprot | 1 | |
| 5. | Bentuk onomatope warna bunyi (<i>couleur de bruits</i>) | | 3 |
| | a. Suara menangis | 1 | |
| | b. Suara ayam | 1 | |
| | c. Suara jam | 1 | |
| 6. | Bentuk onomatope abstraksi bunyi (<i>bruit et abstraction</i>) | | 6 |
| | a. Suara duduk | 1 | |
| | b. Suara lemparan | 1 | |
| | c. Suara sundulan | 1 | |
| | d. Suara pukulan | 3 | |

B. Pembahasan

Berikut pembahasan mengenai bentuk dan makna onomatope dalam komik *Marsupilami* seri *Cœur d'Étoile* karya André Franquin. Pembahasan akan diurutkan berdasar pada tabel yang dipaparkan pada hasil penelitian di atas.

1. Bentuk dan Makna Onomatope Suara Manusia (*bruits du corps humain*)

Onomatope suara manusia adalah bentuk tiruan bunyi yang dihasilkan oleh tubuh manusia baik verbal maupun non verbal. Terdapat 10 bentuk onomatope suara manusia dalam komik *Marsupilami* seri *Cœur d'Étoile*.

1) Suara Bersin



Gambar 11. Onomatope suara bersin

Les Chahutas

: *Aatchiii!*

(*Aatchii!* / bersin)

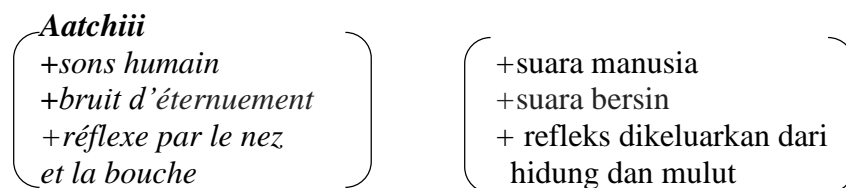
Chef Tehpamalroulé : *Soyez les bienvenus, amis du pays des nez qui coulent!*

(Selamat datang teman – teman dari negara hidung berair!)

Pada gambar 11 yang digunakan sebagai referen terdapat onomatope *Aatchiii!* yang diucapkan oleh *Les Chahutas*. Terlihat *Chef Tehpamalroulé* menyambut kedatangan temannya di dermaga saat salju turun, menandakan bahwa seting waktu cerita terjadi ketika musim dingin. Rombongan tamu yang disambut berasal dari negara yang dingin juga, dibuktikan dengan kalimat yang dikatakan *Chef Tehpamalroulé* : *Soyez les bienvenus, amis du pays des nez qui coulent!* ‘Selamat datang teman – temanku dari negara hidung berair’. Kalimat tersebut mengacu ke negara – negara dengan intensitas cuaca yang dingin hingga mengakibatkan hidung berair. Merujuk pada gambar 11 cuaca yang dingin dan

turunnya salju mengakibatkan *Les Chahutas* merasa kedinginan hingga bersin dan mengeluarkan suara *Aatchiii!*. Dari analisis di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa onomatope *Aatchiii!* masuk ke dalam bentuk onomatope suara manusia (*bruits du corps humain*).

Selanjutnya untuk memahami makna dari onomatope *Aatchiii*, menurut Enckell dan Rézeau (2005: 78) *Aatchiii est bruit d'éternuement, une expiratoire brusque et bruyante, réflexe par le nez et la bouche*. *Aatchiii* adalah bunyi bersin, fase ekspirasi yang tiba – tiba dan berisik, refleks dikeluarkan melalui hidung dan mulut. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dijabarkan komponen makna onomatope *Aatchiii* sebagai berikut.



(4) Analisis komponen makna kata *Aatchiii*

Analisis Analisis komponen makna (4) menunjukkan kata *Aatchiii* memiliki makna +*sons humain* ‘suara manusia’, +*bruit d'éternuement* ‘suara bersin’, sedangkan +*réflexe par le nez et la bouche* ‘refleks dikeluarkan melalui hidung dan mulut’. Dari hasil analisis komponensial di atas dapat disimpulkan kata *Aatchiii* memiliki makna suara bersin manusia yang refleks dikeluarkan melalui mulut dan hidung.

2) Suara Tepuk Tangan



Gambar 12. Onomatope tepuk tangan

Gros Ventre : *Klap Klap Klap*

Te voilà devenu casseur déterminée, Tahfèdukafé.

Félicitations !

(Klap klap klap / tepuk tangan)

(Kau berhasil menjadi pemecah suasana jangka tetap Tahfèdukafé. Selamat !)

Pada gambar 12 di atas terdapat onomatope *klap klap klap* yang merupakan suara tepuk tangan *Gros Ventre*. Tahfèdukafé berhasil menjawab teka - teki yang diberikan oleh *Gros Ventre*. Namun teka - teki tersebut sebenarnya sudah berhasil dijawab terlebih dahulu oleh anak desa Chahuta yang lain. Pada gambar 12 terlihat raut muka *Gros Ventre* yang kesal karena Tahfèdukafé telah merusak suasana yang dibangun oleh *Gros Ventre* saat menceritakan perjalanan Marsupilami mencari *cœur d'étoile*. Dapat dibuktikan dalam kalimat : *Te voilà devenu casseur déterminée, Tahfèdukafé. Félicitations !* 'Kau berhasil menjadi pemecah suasana jangka tetap Tahfèdukafé. Selamat !'. Kalimat tersebut bermakna menyindir Tahfèdukafé yang selalu merusak suasana dengan memberikan jawaban teka - teki, padahal teka - teki tersebut telah berhasil dijawab oleh anak - anak Chahuta lain. Merujuk pada gambar 12 di atas *Gros*

Ventre juga bertepuk tangan seolah - olah memberikan penghargaan kepada Tahfèdukafé. Tepuk tangan yang dilakukan Gros *Ventre* menimbulkan suara *klap klap klap*, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa onomatope *klap klap klap* termasuk ke dalam bentuk onomatope dari suara yang dihasilkan oleh manusia (*bruit du corps humain*).

Selanjutnya untuk memahami makna dari onomatope *klap klap klap*, menurut Enckell dan Rézeau (2005: 130) *Klap klap klap est bruit du frappez les paumes*. *Klap klap klap* adalah bunyi tepuk tangan. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dijabarkan komponen makna onomatope *Klap klap klap* sebagai berikut.

$$\begin{array}{c}
 \mathbf{Klap Klap Klap} \\
 \left(\begin{array}{l}
 +bruit du corps humain \\
 +frappez les paumes \\
 +\grave{a} plusieurs reprises
 \end{array} \right) \left(\begin{array}{l}
 +suara manusia \\
 +menepukkan tangan \\
 +berulang kali
 \end{array} \right) \\
 (5) \text{ Analisis komponen makna kata } \mathbf{Klap klap klap}
 \end{array}$$

Analisis Analisis komponen makna (5) menunjukkan kata *Klap klap klap* memiliki makna + *bruit du corps humain* ‘suara manusia’, + *frappez les paumes* ‘menepukkan telapak tangan’, sedangkan + *\grave{a} plusieurs reprises* ‘berulang kali’. Dari hasil analisis komponensial di atas dapat disimpulkan kata *Klap klap klap* memiliki makna suara manusia bertepuk tangan berulang kali.

2. Bentuk dan Makna Onomatope Suara Binatang (*bruits d’animaux*)

Onomatope suara binatang merupakan bentuk tiruan bunyi binatang. Bunyi tersebut berasal dari aktivitas maupun suara binatang. Terdapat 6 bentuk onomatope suara binatang dalam komik *Marsupilami* seri *Cœur d’Étoile*.

1) Suara Mendesis



Gambar 13. Onomatope suara dengkuran

Les petits marsus : Zzzz

(Zzzz)

Gros Ventre : *Dans un nid de fortune, la marsupilami pense tres fort aux enfants chahutas, avant de fermer les yeux.*

(Dalam sarang darurat, Marsupilami memikirkan anak – anak Chahuta, sebelum menutup mata mereka)

Pada Gambar 13 terdapat onomatope Zzzz yang disuarakan oleh *Les petits Marsus*. Ketika malam tiba mereka berada di tengah hutan setelah mencari *cœur d'étoile*. Suasana malam pada gambar 13 terlihat dari pemilihan latar warna yang gelap dan adanya hewan – hewan malam yang muncul di dekat sarang. Keluarga *Marsupilami* memilih beristirahat setelah melakukan perjalanan jauh membelah hutan. *Les Petits Marsus* terlihat sudah tertidur pulas di sebelah orang tuanya dalam sarang darurat, ditunjukkan dalam kalimat : *Dans un nid de fortune, la marsupilamie pense tres fort aux enfants chahutas, avant de fermer les yeux* ‘Dalam sarang darurat, *Marsupilami* memikirkan tentang anak – anak chahuta, sebelum menutup mata mereka’. *Gros Ventre* menceritakan *Marsupilami* menemukan sebuah sarang darurat yang dapat mereka gunakan untuk beristirahat. Sebelum menutup mata dan tidur *Marsupilami* memikirkan keadaan

anak – anak desa Chahuta. Ketika *Les Petits Marsus* tertidur, mereka mengeluarkan suara dengkuran *Zzzz*. Dari hasil analisis di atas dapat disimpulkan bahwa onomatope *Zzzz* masuk ke dalam bentuk onomatope suara binatang (*bruits d'animaux*) yang sedang tidur.

Selanjutnya untuk memahami makna dari onomatope *Zzzz* menurut Enckell dan Rézeau (2005: 470) *Zzzz est bruit de sifflement, bruit de ronflement d'un dormeur, en phase expiratoire de la respiration*. *Zzzz* adalah bunyi mendesis, suara mendengkur pada saat tidur, dalam fase ekspirasi pernapasan. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dijabarkan komponen makna onomatope *Zzzz* sebagai berikut.

$$\begin{array}{c}
 \mathbf{Zzzz} \\
 \left(\begin{array}{l}
 +\textit{bruit de sifflement} \\
 +\textit{ronflement d'un dormeur} \\
 +\textit{en phase expiratoire}
 \end{array} \right) \quad \left(\begin{array}{l}
 +\text{bunyi mendesis} \\
 +\text{dengkuran saat tidur} \\
 +\text{fase ekspirasi}
 \end{array} \right)
 \end{array}$$

(6) Analisis komponen makna *Zzzz*

Analisis komponen makna (6) menunjukkan kata *Zzzz* memiliki makna *+bruit de snifflement* ‘bunyi mendesis’, *+ronflement d'un dormeur* ‘dengkuran saat tidur’, sedangkan *+en phase expiratoire* ‘fase ekspirasi’. Dari hasil analisis komponensial di atas dapat disimpulkan kata *Zzzz* memiliki makna bunyi mendesis saat sedang tidur.

2) Suara Félin



Gambar 14. Onomatope suara harimau kesakitan
Gros Ventre : *Pour le malheureux félin!*
(untuk kucing nakal!)
Le Tigre : *Kai! Kai! Kai!*
(Kai! Kai! Kai!)

Terdapat onomatope *Kai! Kai! Kai!* pada gambar 14 di atas, onomatope tersebut berasal dari suara harimau. Sebelumnya diceritakan harimau akan menerkam *Marsupilami* di dalam hutan. Namun hal itu justru ditantang oleh *Marsupilami*, kemudian mereka terlibat dalam perkelahian. *Marsupilami* tidak takut dengan binatang buas tersebut, bahkan ia bisa mengalahkan harimau. Terlihat pada gambar 14, harimau mendapat luka – luka di wajahnya. *Marsupilami* juga memberikan pukulan terakhir dengan ekornya pada bagian belakang tubuh harimau. Dapat dilihat pada kalimat : *Pour le malheureux félin!* ‘Untuk kucing nakal’. Kalimat tersebut menggambarkan kekesalan *Marsupilami* karena ‘si kucing’ (harimau) dianggap telah nakal atau berbuat sesuatu yang mengganggu. Harimau yang sudah babak belur karena kalah dalam perkelahian dengan *Marsupilami* hanya berjalan meninggalkan *Marsupilami* sambil mengerang kesakitan dan mengeluarkan suara *Kai! Kai! Kai!*. Dari beberapa indikator di atas, maka dapat disimpulkan bahwa onomatope *Kai! Kai! Kai!*

termasuk dalam bentuk onomatope suara binatang (*bruits d'animaux*) dari ordo *Felin*.

Selanjutnya untuk memahami makna dari onomatope *Kai! Kai! Kai!* menurut Enckell dan Rézeau (2005: 145) *Kai! Kai! Kai! est le petit cri, qui reçoit un coup, un douleur. Kai! Kai! Kai!* adalah bunyi teriakan kecil, menerima pukulan, kesakitan. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dijabarkan komponen makna onomatope *Kai! Kai! Kai!* sebagai berikut.

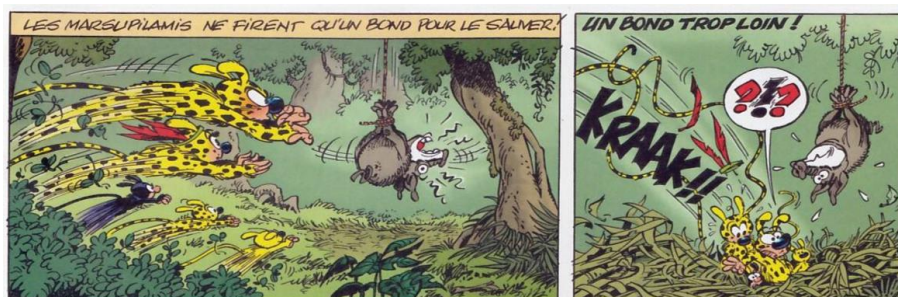
$$\begin{array}{c}
 \mathbf{Kai! Kai! Kai!} \\
 \left(\begin{array}{l}
 +sons animaux \\
 + le petit cri du tigre \\
 + un douleur
 \end{array} \right) \quad \left(\begin{array}{l}
 +suara binatang \\
 +teriakan kecil harimau \\
 +kesakitan
 \end{array} \right) \\
 (7) \text{ Analisis komponen makna } \mathbf{Kai! Kai! Kai!}
 \end{array}$$

Analisis komponen makna (7) menunjukkan kata *Kai! Kai! Kai!* memiliki makna *+sons animaux* ‘suara binatang’, *+le petit cri du tigre* ‘teriakan kecil harimau’, dan *+un douleur* ‘kesakitan’. Dari hasil analisis komponensial di atas dapat disimpulkan kata *Kai! Kai! Kai!* memiliki makna suara teriakan kecil harimau yang kesakitan.

3. Bentuk dan Makna Onomatope Suara yang Dihasilkan oleh Benda (*bruits produits par des objets manufacturés*)

Onomatope suara benda merupakan bentuk tiruan bunyi yang dihasilkan oleh benda. Terdapat 5 bentuk onomatope suara yang dihasilkan oleh benda dalam komik *Marsupilami* seri *Cœur d'Étoile*.

1) Suara Kayu Patah



Gambar 15. Onomatope suara kayu patah

Gros Ventre : *Les marsupilamis ne firent qu'un bond pour le sauver.*

(Marsupilami melompat untuk menyelamatkannya)

Un bond trop loin.

(Lompatan yang terlalu jauh)

Terdapat onomatope *Kraak!* Pada gambar 15 di atas. Onomatope tersebut berasal dari patahnya jebakan dahan – dahan yang dibuat oleh pemburu hewan liar. Pada cerita tersebut pemburu sengaja membuat jebakan untuk menangkap *Marsupilami*. Mereka menggunakan babi hutan sebagai umpan, kemudian mengikat dan menggantung babi tersebut di atas pohon. Tepat dibawah babi hutan para pemburu juga menggali lubang dan menutupnya dengan dahan – dahan kering untuk menjebak *Marsupilami*. Babi hutan yang ketakutan tidak berhenti menjerit – jerit. Ketika *Marsupilami* melewati daerah tersebut mereka mendengar teriakan babi hutan tersebut. Saat melihat keadaan babi hutan yang digantung tersebut, marsupilami hendak menolong dan melepaskannya. *Marsupilami* melompat ke arah babi hutan, namun lompatan mereka tidak bisa menggapai tali yang mengikat babi hutan itu. Dapat dilihat dari kalimat : *Les marsupilamis ne firent qu'un bond pour le sauver. Un bond trop loin.* ‘Marsupilami melompat untuk menyelamatkannya. Lompatan yang terlalu

jauh'. Kalimat tersebut mengacu pada gambar 15 di atas, dimana marsupilami terperosok ke dalam lubang karena tidak berhasil menggapai tali yang mengikat babi hutan tersebut. Akibatnya *Maruspilami* masuk ke dalam perangkap yang dibuat pemburu dan mematahkan dahan – dahan yang menutupi perangkap tersebut sehingga menghasilkan bunyi *Kraak!*. Dengan penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa onomatope *Kraak!* masuk ke dalam bentuk onomatope yang dihasilkan oleh benda (*bruits produits par des objets manufacturés*).

Selanjutnya untuk memahami makna onomatope *Kraak!* menurut Enckell dan Rézeau (2005:178) *Kraak est bruit de craquement ou de cassure. Kraak!* adalah bunyi keretakan atau kerusakan. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dijabarkan komponen makna onomatope *Kraak!* sebagai berikut.

$$\begin{array}{l}
 \mathbf{Kraak!} \\
 \left(\begin{array}{l} +bruit de craquement \\ +de cassure \\ +bois cassé \end{array} \right) \quad \left(\begin{array}{l} +bunyi keretakan \\ +kerusakan \\ +kayu patah \end{array} \right) \\
 (8) \text{ Analisis komponen makna kata } \mathbf{Kraak!}
 \end{array}$$

Analisis komponen makna (8) menunjukkan bahwa kata *Kraak!* Mempunyai komponen makna *+bruit de craquement* ‘bunyi keretakan’, *+de cassure* ‘kerusakan’, sedangkan *+bois cassé* ‘kayu patah’. Dari analisis komponen makna di atas dapat disimpulkan makna kata *Kraak!* adalah bunyi keretakan dan kerusakan dari kayu yang patah.

2) Suara Gesekan Pensil



Gambar 16. Onomatope gesekan pensil
Mal au Dos : *Pourquoi suis-je dessinateur et pas scénariste?*
(Kenapa aku menjadi pelukis bukan penulis skenario?)

Terdapat onomatope *Skritsh skritsh* pada gambar 16 di atas, *Mal au Dos* sedang menggambar pada sebuah bidang menggunakan pensil. Saat itu ia dimintai oleh Tèhtouthanpatée untuk melukis dirinya. Namun Tèhtouthanpatée membuat *Mal au Dos* tidak nyaman sehingga dia menyesal menjadi seorang pelukis. Terlihat pada kalimat yang dilontarkan oleh *Mal au Dos* : *Pourquoi suis-je dessinateur et pas scénariste?* ‘Kenapa aku menjadi seorang pelukis bukan penulis skenario?’. *Mal au Dos* merasa iri dengan *Gros Ventre* yang menjadi penulis skenario karena ia tidak perlu menggambar Tèhtouthanpatée. Sikap Tèhtouthanpatée selalu menggoda *Mal au Dos* membuatnya risih dan takut. Dengan terpaksa *Mal au Dos* harus menggambar Tèhtouthanpatée dengan pensilnya yang mengeluarkan bunyi *Skritsh skritsh* karena bergesekan dengan bidang untuk menggambar. Dengan penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa onomatope *Skritsh skritsh* masuk ke dalam bentuk onomatope yang dihasilkan oleh benda (*bruits produits par des objets manufacturés*).

Selanjutnya untuk memahami makna onomatope *Skritsh skritsh* menurut Enckell dan Rézeau (2005: 178) *Skritsh skritsh est bruit d'un frottement. Skritsh skritsh* adalah bunyi gesekan. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dijabarkan komponen makna onomatope *Skritsh skritsh* sebagai berikut.

$$\begin{array}{l} \mathbf{Skritsh\ skritsh} \\ \left(\begin{array}{l} +\textit{bruit d'un frottement} \\ +\textit{esquisse} \\ +\textit{un crayon} \end{array} \right) \quad \left(\begin{array}{l} +\text{bunyi gesekan} \\ +\text{membuat sketsa} \\ +\text{pensil} \end{array} \right) \end{array}$$

(9) Analisis komponen makna kata *Skritsh skritsh*

Dari analisis kompon makna (9) kata *Skritsh skritsh* memiliki komponen makna *+bruit d'un frottement* 'suara gesekan', *+esquisse* 'membuat sketsa', sedangkan *+un crayon* 'pensil'. Dari hasil analisis komponen makna tersebut dapat disimpulkan bahwa kata *Skritsh skritsh* memiliki makna bunyi gesekan pensil ketika membuat sketsa / menggambar.

4. Bentuk dan Makna Onomatope Kealamian Bunyi (*nature de bruit*)

Onomatope kealamian bunyi terbentuk melalui suatu peristiwa yang alami tanpa ada kesengajaan. Terdapat 3 bentuk onomatope kealamian bunyi dalam komik *Marsupilami* seri *Cœur d'Étoile*.

1) Suara Jatuh



Gambar 17. Onomatope suara jatuh

Pada gambar 17 di atas terdapat onomatope *Brouf!* yang merupakan suara dari hewan kungkang jatuh ke tanah. Ketika *Les Petits Marsus* saling berkelahi memperebutkan buah delima, *Marsupilami* mengambil buah tersebut dan melemparnya agar anak – anaknya berhenti berkelahi. *Marsupilami* melempar buah tersebut tanpa melihat arah. Namun buah tersebut ternyata mengenai kungkang yang sedang tertidur di atas pohon. Sang kungkang pun terjatuh ke tanah dan *Marsupilami* terkejut melihat hal tersebut. Kejadian jatuhnya kungkang bukanlah faktor kesengajaan yang dilakukan *Marsupilami* melainkan karena buah delima yang dilempar tersebut secara kebetulan mengenai kungkang yang berada di atas pohon. Dari penjelasan di atas membuktikan bahwa onomatope *Brouf!* masuk ke dalam bentuk onomatope kealamian bunyi tanpa faktor kesengajaan (*nature de bruit*).

Mengenai hal makna, menurut Enckell dan Rézeau (2005: 119) *Brouf!* est *bruit sourd, un choc violent*. *Brouf!* adalah bunyi gedebuk, suatu benturan yang mengagetkan. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dijabarkan komponen makna onomatope *Brouf!* sebagai berikut.

Brouf!

| | |
|--|---|
| $\left(\begin{array}{l} +\textit{bruit sourd} \\ +\textit{un choc violent} \\ +\textit{l'objet qui tombe sur le sol} \end{array} \right)$ | $\left(\begin{array}{l} +\text{bunyi gedebuk} \\ +\text{benturan yang mengagetkan} \\ +\text{sesuatu yang jatuh ke tanah} \end{array} \right)$ |
|--|---|

(10) Analisis komponen makna kata *Brouf!*

Analisis komponen makna (10) menunjukkan kata *Brouf!* memiliki makna *+bruit sourd* ‘bunyi gedebuk’, *+un choc violent* ‘benturan yang mengagetkan’, sedangkan *+l'objet qui tombe sur le sol* ‘sesuatu yang jatuh ke tanah’. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kata *Brouf!* memiliki makna sebuah bunyi gedebuk akibat dari peristiwa yang tiba – tiba jatuh ke tanah.

2) Suara Percikan Air



Gambar 18. Onomatope suara tercebur

Terdapat onomatope *Platsh* pada gambar 18 di atas yang merupakan suara *Les Petits Marsus* tercebur ke dalam air. *Les Petits Marsus* adalah anak – anak dari *Marsupilami*. Ketika dalam perjalanan mencari *cœur d'étoile*, *Les Petits Marsus* bermain sambil melompat tanpa memperhatikan jalan di depannya. Mereka terlihat sangat senang dan ceria. Tiba – tiba salah satu *Marsu* kecil terecebur ke dalam genangan air, sehingga timbulah suara *Platsh*. Kejadian tereceburnya salah satu anak *Marsupilami* bukanlah faktor kesengajaan yang dilakukan *Les Petits Marsus* melainkan karena tidak melihat jalan ketika

melompat dan secara kebetulan ada genangan air di depan mereka sehingga *Le Petit Marsu* tercebur ke dalamnya. Dari penjelasan di atas membuktikan bahwa onomatope *Platsh* masuk ke dalam bentuk onomatope kealamian bunyi (*nature de bruit*).

Selanjutnya untuk memahami makna onomatope *Platsh* menurut Enckell dan Rézeau (2005: 197) *Platsh est bruit d'éclaboussure du l'eau ou frappé l'eau*. *Platsh* adalah suara percikan air atau memukul air. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dijabarkan komponen makna onomatope *Platsh* sebagai berikut.

$$\begin{array}{c}
 \mathbf{Platsh} \\
 \left(\begin{array}{l} +\acute{e}claboussure \\ +l'eau \\ +frapper \end{array} \right) \quad \left(\begin{array}{l} +percikan \\ +air \\ +memukul \end{array} \right) \\
 (11) \text{ Analisis komponen makna kata } Platsh
 \end{array}$$

Analisis komponen makna (11) menunjukkan kata *Platsh* memiliki komponen makna + *éclaboussure* ‘percikan’, +*l'eau* ‘air’, sedangkan +*frapper* ‘memukul’. Dari analisis komponen makna di atas dapat disimpulkan makna kata *Platsh* adalah suara percikkan air atau memukul air.

5. Bentuk dan Makna Onomatope Warna Bunyi (*couleur de bruits*)

Onomatope warna bunyi muncul dari bunyi – bunyian yang bervariasi. Terutama variasi huruf yang menimbulkan keberagaman bunyi onomatope. Terdapat tiga bentuk onomatope warna bunyi dalam komik *Marsupilami* seri *Cœur d'Étoile*.

1) Suara Tangisan



Gambar 19. Onomatope suara tangisan
Tèhtouthanpatée : *Bouhou..*

Mal au dos : *Sympa, merci !*
(Bagus, terimakasih!)

Pada gambar 19 yang digunakan sebagai referen terdapat onomatope *Bouhou* yang dihasilkan oleh Tèhtouthanpatée. Saat itu *Gros Ventre* sedang menceritakan bagaimana perjuangan keluarga marsupilami melawan badai salju. *Gros Ventre* sangat menghayati ketika ia menceritakan kisah marsupilami, sehingga membuat Tèhtouthanpatée terharu dan menangis. Dalam gambar 19 juga terlihat ekspresi Tèhtouthanpatée yang sedang menangis dan berderai air mata. Namun *Mal au Dos* merasa risih dengan sikap Tèhtouthanpatée yang berlebihan, dibuktikan dengan perkataan *Mal au Dos* : *Sympa, merci !* 'Baik, terimakasih!'. Kalimat tersebut menyindir *Gros Ventre* karena telah membuat Tèhtouthanpatée menangis dan memeluknya. Merujuk pada gambar 19, Tèhtouthanpatée yang terharu dan menangis mendengar cerita *Marsupilami* menguarkan suara *Bouhou*. Terdengar bunyi yang berbeda karena adanya huruf konsonan b pada kata tersebut membuat bunyi yang bervariasi. Sesuai dengan teori yang menjelaskan bahwa warna bunyi muncul dari bunyi – bunyian yang bervariasi dapat berupa variasi huruf vokal maupun konsonan. Jadi dapat ditarik

kesimpulan bahwa *Bouhou* merupakan bentuk onomatope warna bunyi (*couleur de bruits*).

Selanjutnya untuk memahami makna dari onomatope *Bouhou*, menurut Enckell dan Rézeau (2005: 117) *Bouhou est bruit pour se récrier, exprimer la tristesse* . *Bouhou* adalah bunyi tangisan, mengekspresikan kesedihan. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dijabarkan komponen makna onomatope *Bouhou* sebagai berikut.

$$\begin{array}{l}
 \mathbf{Bouhou} \\
 \left(\begin{array}{l} +\textit{sons humain} \\ +\textit{pour se récrier} \\ +\textit{exprimer la tristesse} \end{array} \right) \quad \left(\begin{array}{l} +\text{suara manusia} \\ +\text{tangisan} \\ +\text{mengekspresikan kesedihan} \end{array} \right) \\
 (12) \text{ Analisis komponen makna kata } \mathbf{Bouhou}
 \end{array}$$

Analisis komponen makna (12) menunjukkan kata *Beuheu* memiliki makna +*sons humain* ‘suara manusia’, + *pour se récrier* ‘tangisan’, dan + *exprimer la tristesse* ‘mengekspresikan kesedihan’. Dari hasil analisis komponensial di atas dapat disimpulkan kata *Bouhou* memiliki makna suara tangisan manusia yang mengekspresikan kesedihan.

2) Suara Ayam



Gambar 20. Onomatope suara ayam

Les poules : *Krooôôô kot kot ! Klok!*

Gros Ventre: *Le fauve qui n'avait plus qu'une dent, venait d'apprendre, une fois de plus, qu'il goûterait la chair du Marsupilami le jour où les poules en auraient.*

(Binatang buas dengan satu gigi itu baru saja belajar, lain kali ia akan menyicipi daging Marsupilami dimana ayam juga akan melakukannya)

Pada gambar 20 di atas terdapat onomatope *Krooôôô kot! kot! Klok!* yang berasal dari suara ayam. Sebelumnya diceritakan *Marsupilami* berkelahi dengan seekor harimau yang akan memangsanya. Namun *Marsupilami* menantang harimau tersebut sehingga mereka terlibat dalam perkelahian. Sayangnya harimau tersebut kalah, bahkan taringnya hanya tinggal satu akibat dari perkelahian tersebut. Terbukti dalam kalimat yang diucapkan *Gros Ventre* saat bercerita : *Le fauve qui n'avait plus qu'une dent, venait d'apprendre, une fois de plus, qu'il goûterait la chair du Marsupilami le jour où les poules en auraient* 'Binatang buas dengan satu gigi itu baru saja belajar, lain kali ia akan menyicipi daging *Marsupilami* dimana ayam - ayam juga akan melakukannya' . Merujuk pada gambar 20 di atas terdapat ilustrasi ayam yang mempunyai gigi dan mengeluarkan suara *Krooôôô kot! kot! Klok!*. Terdapat huruf r dan l dalam onomatope tersebut, sehingga memiliki variasi bunyi yang berbeda namun

dalam satu sumber yang sama. Berdasarkan penjelasan mengenai warna bunyi yaitu bunyi yang muncul dari bunyi – bunyian bervariasi. Baik variasi huruf vokal maupun konsonan. Penjelasan di atas memperkuat bahwa onomatope *Krooôôô kot ! kot! Klok!* masuk ke dalam bentuk onomatope warna bunyi (*couleur de bruits*).

Selanjutnya untuk memahami makna dari onomatope *Krooôôô kot ! kot! Klok!* menurut Enckell dan Rézeau (2005: 223) *Krooôôô kot ! kot! Klok! est bruit un cri de poulet . Krooôôô kot ! kot! Klok!* adalah bunyi dari teriakan ayam betina. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dijabarkan komponen makna onomatope *Krooôôô kot ! kot! Klok!* sebagai berikut.

$$\begin{array}{l} \mathbf{Krooôôô kot ! kot! Klok!} \\ \left(\begin{array}{l} + bruits d'animaux \\ + un cri de poulet \end{array} \right) \quad \left(\begin{array}{l} +suara binatang \\ +teriakan ayam \end{array} \right) \\ (13) \text{ Analisis komponen makna kata } \mathbf{Krooôôô kot ! kot! Klok!} \end{array}$$

Analisis komponen makna (13) menunjukkan kata *Krooôôô kot ! kot!* memiliki makna *+bruits d'animaux* 'suara binatang', dan *+un cri de poulet* 'teriakan ayam'. Dari hasil analisis komponensial di atas dapat disimpulkan kata *Krooôôô kot ! kot! Klok!* memiliki makna bunyi teriakan ayam betina.

6. Bentuk dan Makna Onomatope Abstraksi Bunyi (*bruit et abstraction*)

Onomatope abstraksi bunyi merupakan tiruan bunyi yang terbentuk dari proses yang cepat dan tiba-tiba, sehingga membentuk bunyi yang arbitrer atau manasuka. Terdapat enam bentuk onomatope abstraksi bunyi dalam *Marsupilami* seri *Cœur d'Étoile*.

1) Suara Duduk



Gambar 21. Onomatope suara duduk

Gros Ventre : *Pof!*

Cassés, claqués, essorés..bref, les marsus sont mort

(Terluka, patah, diperas, singkatnya para Marsu telah mati)

Terdapat onomatope pof pada gambar 21 di atas. Bunyi tersebut muncul ketika *Gros Ventre* sedang duduk pada sebangkah pohon yang tumbang. *Gros Ventre* dikelilingi oleh anak - anak *Chahuta* yang sedang menyimak ceritanya. Dapat dilihat pada kalimat : *Cassés, claqués, essorés..bref, les marsus sont mort* 'terluka, patah, diperas, singkatnya para *Marsupilami* telah mati'. Seolah ikut merasakan perjuangan *Marsupilami*, *Gros Ventre* duduk dengan sedikit membanting tubuhnya sehingga mengeluarkan bunyi *Pof!*. Bunyi tersebut muncul secara cepat dan tiba – tiba ketika ia duduk karena terbawa emosi cerita *Marsupilami*. Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa onomatope *Pof!* termasuk ke dalam bentuk abstraksi bunyi (*bruit et abstraction*).

Selanjutnya untuk memahami makna dari onomatope *Pof!* menurut Enckell dan Rézeau (2005: 213) *Pof! est un petit bruit, un bruit sec et soudain. Pof!* adalah bunyi yang lembut, cepat, dan tiba – tiba. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dijabarkan komponen makna onomatope *Pof!* sebagai berikut.

$$\begin{array}{l}
 \mathbf{Pof!} \\
 \left(\begin{array}{l} + \textit{bruit soudain} \\ + \textit{petit bruit} \\ + \textit{un bruit sec} \end{array} \right) \left(\begin{array}{l} + \text{bunyi tiba – tiba} \\ + \text{bunyi yang lembut} \\ + \text{bunyi yang cepat} \end{array} \right) \\
 (14) \text{ Analisis komponen makna kata } \mathbf{Pof!}
 \end{array}$$

Analisis komponen makna (14) menunjukkan kata *Pof!* memiliki komponen *+bruit soudain* ‘bunyi tiba – tiba’, *+petit bruit* ‘bunyi yang lembut’, *+un bruit sec* ‘bunyi yang cepat’. Jadi dari hasil analisis komponen makna tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kata *Pof!* memiliki makna bunyi yang lembut, cepat, dan tiba - tiba.

2) Suara Sundulan



Gambar 22. Onomatope suara pukulan

Terdapat onomatope *Bing* pada gambar 22 di atas. Suara tersebut muncul ketika *Marsupilami* menyundul kepala salah satu pemburu ilegal. Setelah berhasil keluar dari perangkap yang dibuat oleh para pemburu ilegal, *Marsupilami* kemudian membalas dendam kepada para pemburu tersebut. Ia memukul, menggigit, dan menyundul kepala salah satu pemburu dengan sangat keras. Ketika *Marsupilami* menyundul salah satu kepala pemburu ilegal tersebut

timbulah bunyi *Bing*, bunyi tersebut muncul secara cepat dan tidak terduga. Dari indikator di atas dapat disimpulkan bahwa onomatope *Bing* termasuk ke dalam abstraksi bunyi (*bruit et abstraction*).

Selanjutnya untuk memahami makna dari onomatope *Bing* menurut Enckell dan Rézeau (2005: 168) *Bing! est bruit bruit soudain et fort. Bing!* adalah bunyi tiba – tiba dan keras. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dijabarkan komponen makna onomatope *Bing!* sebagai berikut.

$$\begin{array}{l}
 \mathbf{Bing!} \\
 \left(\begin{array}{l} +bruit soudainet fort \\ +une coup brutale \\ +un choc violent \end{array} \right) \quad \left(\begin{array}{l} +bunyi tiba-tiba dan keras \\ +hantaman tiba – tiba \\ +kekerasan yang mengagetkan \end{array} \right) \\
 (15) \text{ Analisis komponen makna kata } \mathbf{Bing!}
 \end{array}$$

Analisis makna komponen (15) menunjukkan kata *Bing!* memiliki komponen *+bruit soudainet fort* ‘bunyi tiba-tiba dan keras’, *+une coup brutale* ‘hantaman tiba – tiba’, *+un choc violent* ‘kekerasan yang mengagetkan’. Jadi dari hasil analisis komponen makna tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kata *Bing!* memiliki makna bunyi hantaman yang keras dan tiba – tiba.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis mengenai bentuk dan makna onomatope dalam komik *Marsupilami* seri *Cœur d'Étoile* yang telah dijabarkan pada bab IV menghasilkan kesimpulan sebagai berikut.

1. Terdapat 35 bentuk onomatope yang terdapat dalam komik *Marsupilami* seri *Cœur d'Étoile* terdiri dari : 11 bentuk suara manusia (*bruits du corps humain*), 7 bentuk suara binatang (*bruits d'animaux*), 5 bentuk suara yang dihasilkan oleh benda (*bruits produits par des objets manufacturés*), 3 bentuk kealamian bunyi (*nature de bruit*), 3 bentuk warna bunyi (*couleur de bruits*), 6 bentuk abstraksi bunyi (*bruit et abstraction*).
2. Dari hasil penelitian ini paling banyak ditemukan bentuk onomatope suara manusia. Hal ini dikarenakan adanya tokoh manusia yang mendominasi cerita pada komik *Marsupilami* seri *Cœur d'Étoile* dan banyaknya aksi dari tokoh manusia yang menimbulkan onomatope. Adapun bentuk onomatope yang paling sedikit yaitu bentuk kealamian dan warna bunyi. Dalam komik tersebut tidak banyak kejadian yang tidak disengaja dan bunyi yang memiliki variasi.

B. Implikasi

Berdasarkan pembahasan dan analisis yang telah dilakukan, maka hasil temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber belajar, mahasiswa, khususnya pembelajaran bahasa Prancis juga dapat diajarkan di

bangku SMA sebagai materi tambahan. Dalam pembelajaran diharapkan pengetahuan tentang onomatope ini dapat menarik minat siswa untuk mempelajari bahasa Prancis. Kegiatan belajar ini dapat berupa mendengarkan kemudian menceritakannya untuk melatih keterampilan menyimak dan berbicara.

C. Saran

1. Bagi calon peneliti, pengkajian mengenai onomatope tidak terlalu banyak. Sesebaiknya calon peneliti lebih meningkatkan pengetahuan tentang onomatope dengan mencari sumber – sumber ilmu mengenai onomatope seperti kamus – kamus yang khusus membahas onomatope.
2. Pengkajian mengenai onomatope pernah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, namun belum ditemukan penelitian mengenai sosiokultural masyarakat yang melatarbelakangi munculnya perbedaan onomatope pada setiap negara. Penelitian yang mengkaji hal tersebut diperlukan guna memperkaya pengetahuan mahasiswa tentang onomatope.
3. Dalam penelitian ini, peneliti hanya memfokuskan pada bentuk dan makna onomatope saja. Hal itu dapat memberi peluang lebih besar kepada para calon peneliti lainnya untuk mengkaji tentang penelitian onomatope lebih luas dan mendalam. Para calon peneliti dapat mengkaji tentang fungsi onomatope maupun kategori leksikal onomatope sebagai topik penelitiannya, sehingga dapat melengkapi ragam penelitian tentang onomatope.

DAFTAR PUSTAKA

- Blanco, Xavier. 2018. *Lexicologie(s) : approches croisées en sémantique lexicale*. Bern : Peter Lang
- Chaer, Abdul. 2014. *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta : Rineka Cipta
- , 2014. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Enckell, Pierre dan Pierre Réazeau. 2005. *Dictionnaire Des Onomatopées*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Haumann, Claudia Polzin. 2015. *Manuel de Linguistique Française*. Berlin : De Gruyter
- Kesuma, Tri Mastoyo. 2007. *Pengantar (Metode) Penelitian Bahasa*. Yogyakarta: Carasvatibooks
- Kridalaksana, Harimurti. 2009. *Kamus Linguistik*. Jakarta : Gramedia
- Nuryanti, Lia Dyah. 2016. *Bentuk dan Makna Onomatope dalam Komik Boule & Bill Sieste Sur Ordonnance Karya Jean Roba*. Skripsi S1. Yogyakarta: Program Studi Bahasa Prancis. FBS UNY.
- Pateda, Mansoer. 2010. *Semantik Leksikal*. Jakarta : Rineka Cipta
- Roba. 2008. *Boule & Bill : Sieste Sur Ordonnance*. Belgia: Dupuis.
- , 2012. *Boule & Bill : La Bande à Bill*. Paris : Dargaud.
- Rohali. 2001. *Semantik Bahasa Prancis: Suatu Pengantar*. Yogyakarta: UNY Press.
- Roussarie, Laurent. 2016. *Manuel de Sémantique Formelle*. Paris : Université Paris 8
- Sudaryanto. 2015. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta : Sanata Dharma University Press
- Sugiarto, Eko. 2015. *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif : Skripsi dan Tesis*. Yogyakarta : Suaka Media
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Tim redaksi kamus besar bahasa indonesia. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: balai pustaka
- Triastutik. 2019. *Bentuk dan Makna Onomatope Kedirgantaraan dalam Komik Les Chevaliers du Ciel Tanguy et Laverdure Seri Prisonniers des Serbes Karya Yvan Fernandez & J.C. Laidin*. Skripsi S1. Yogyakarta: Program Studi Bahasa Prancis. FBS UNY.
- Ullman, Stephen. 2014. *Pengantar Semantik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Verhaar, J.W.M. 2016. *Asas-Asas Linguistik Umum*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Warsiman. 2017. *Pengantar Pembelajaran Sastra*. Malang : UB Press
- Wong, Wynne dan Stacey Weber-Fève, Bill VanPatten. 2017. *Liaisons : An Introduction to French*. Boston : Cengage Learning
- Yendra. 2018. *Mengenal Ilmu Bahasa (Linguistik)*. Yogyakarta : Deepublish
- Zep. 2013. *Titeuf : Nadia se Marie*. Grenoble : Glénat BD
- , 2008. *Titeuf: Le Sens de la Vie*. Grenoble : Glénat BD

Danguolė Melnikienė. 2016. *LE DICTIONNAIRE QUI OFFRE LES « BRUITS DU MONDE »*. Vilnius University Press. Volume 7 dalam <https://www.journals.vu.lt/verbum/article/view/10302> diunduh 6 Februari 2020

Rahmat. 2015. Makna Leksikal dan Makna Gramatikal: Ruwatan, Sukerta, dan Murwakala. *Literasi*. Volume 5 dalam <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/LIT/article/download/6096/4514/> diunduh 27 Februari 2020

Les-onomatopees.fr. 2013. *Liste Onomatopees*. <http://www.les-onomatopees.fr/liste-onomatopees.php> diakses pada 29 Maret 2020

Humboldt-Universität zu Berlin. *Lexique des onomatopées*. <http://www2.hu-berlin.de/linguapolis/ono.htm> diakses pada 29 Maret 2020

LAMPIRAN

**LE TYPE ET LE SENS DES ONOMATOPÉSES
DANS LA SÉRIE DE BANDE DESSINÉE
MARSUPILAMI : CŒUR D'ÉTOILE DE ANDRÉ FRANQUIN**

Par:
Angela Tanjung Saragupita
NIM. 16204241024

RÉSUMÉ

A. Introduction

La langue a beaucoup de développements et de changements. Ce sont le procès de formation de nouveaux mots par l'absorption et la création de nouveaux mots ou phrases qui est utilisé par l'humain. L'un de ces développements est l'onomatopée. L'onomatopée est une façon dans la formation du mot. Le bruit causé par un objet ou une voix humaine peut former un mot. Les mots étant formés par des sons artificiels sont considérés comme une onomatopée.

L'onomatopée est largement utilisée d'œuvres littéraires comme le roman, la bande dessinée, et l'histoire courte. Il existe certaines fonctions d'onomatopée, telles que la fonction émotive, conative, et référentielle. L'onomatopée est utilisée pour renforcer l'histoire. La fonction d'onomatopée est également très étroitement liée au contexte. Nous devons examiner l'émergence d'une onomatopée avec le contexte de l'histoire. L'étude d'une onomatopée et son contexte a pour de comprendre le type ainsi que le sens d'une onomatopée.

On peut trouver des onomatopées dans la Bande dessinée (BD). L'un des cette BD est Marsupilami : Cœur d'Étoile de André Franquin qui est publié en 2013. Dans cette BD, il y a beaucoup de onomatopées qui peuvent être analysées selon la forme et le sens. Cette recherché est une recherche descriptive qualitative. Le

sujet de cette recherche est les mots, les groupes de mots, et les phrases qui sont trouvés dans la série de bande dessinée Marsupilami : Cœur d'Étoile. L'objet de cette recherche est le type et le sens des onomatopées dans cette bande dessinée. Pour collecter les données dans cette recherche, on utilise la méthode d'observation en appliquant la technique SBLC et la technique de note en utilisant le tableau de données. L'analyse des données emploie la méthode d'identification référentielle qui se poursuit par la méthode de distribution et d'identification. La méthode de distribution est celle de segmenter immédiatement les types et les sens d'onomatopée. La validité de la recherche est basée sur la validité sémantique et celle du jugement d'expert.

B. Développement

Le type des onomatopées dans cette recherche se divise en six types différents. Ce sont le bruit du corps humains, le bruit d'animaux, le bruit produit par des objets manufacturés, la nature de bruit, le couleur de bruit, et le bruit et l'abstraction. Chaque donnée dont le type d'onomatopée est déterminé, est ensuite analysée en utilisant l'analyse componentielle et intégrale pour trouver le sens d'onomatopée. Nous expliquons ci dessous les exemples du type et du sens des onomatopées qui sont trouvés dans la série de bande dessinée Marsupilami : Cœur d'Étoile.

1. Le bruit du corps humains

L'onomatopée au type du bruit du corps humain est une onomatopée qui imite le son verbal ou non-verbal produit par le corps humain. Nous trouvons 11 données dont le type est le bruit du corps humain dans cette recherche.



L'image n° 1 . Onomatopée d'éternuer
Les Chahutas : Aatchiii !
Chef Tehpamalroulé : Soyez les bienvenus, amis du pays des nez qui coulent!

Il existe l'onomatopée en forme du bruit du corps humain « Aatchiii ! » dans cette image. Le son « Aatchiii ! » est une onomatopée qui imite l'éternuer. Cette onomatopée est menée par Les Chahutas quand ils ont accueilli Gros Ventre et Mal au Dos en hiver. L'image ci-dessus montre que le bruit est sorti de l'homme éternue parce qu'il a froid.

Pour comprendre le sens d'onomatopée au type du bruit du corps humain « Aatchiii ! », Enckell et Rézeau (2005 : 78) souligne que Aatchiii est bruit d'éternuement, une expiratoire brusque et bruyante, réflexe par le nez et la bouche. En considérant cette définition, nous pouvons traduire le sens d'onomatopée en examinant des composants suivants : +sons humain, +bruit d'éternuement, et +réflexe par le nez et la bouche. Nous pouvons conclure donc que le son « Aatchiii ! » signifie le bruit d'éternuement humain réflexe par le nez et la bouche.

2. Le bruit d'animaux

Le bruit d'animaux est une onomatopée qui vient d'une imitation des sons animaux. Ce bruit est une activité du mouvement ou du son animal. Dans cette recherche, il y a 7 types d'onomatopée au bruit d'animaux. Voici l'une de ces données.



L'image n° 2 . Onomatopée de ronflement

Les petits marsus : Zzzz

Gros Ventre : Dans un nid de fortune, la marsupilami pensa très fort aux enfants chahutas, avant de fermer les yeux.

Il y a une onomatopée du bruit d'animaux dans l'image ci-dessus en forme du son « Zzzz ». Dans un nid de fortune Marsupilami s'est reposé après un long voyage. Les Petits Marsus ronflent près de leurs parents. Nous pouvons conclure donc que le bruit « Zzz » est un bruit qui imite le sons produit par des animaux, dans ce cas, Les Petits Marsus.

Selon Enckell et Rézeau (2003 : 470) zzz est le bruit de sifflement, de ronflement d'un dormeur, en phase expiratoire de la respiration. En considérant cette définition, nous pouvons traduire le sens d'onomatopée en examinant des composants suivants : +bruit de sifflement, +ronflement d'un dormeur, +en phase expiratoire. Nous pouvons conclure donc que le son « Zzzz » signifie le bruit de

sifflement et de ronflement produit par la phase expiratoire de la respiration quand dormir.

3. Le bruit produit par des objets manufacturés

L'onomatopée de ce type est un son imité du bruit des objets manufacturés. Dans cette recherche, il y a 5 données qui montrent l'onomatopée de ce type. Voici l'un de ces exemples.



L'image n° 3. Onomatopée frottement d'un crayon
Mal au Dos : Pourquoi suis-je dessinateur et pas scénariste?

Dans cette image, il existe une onomatopée en forme du son « Skritsh Skritsh ». Cette onomatopée est un son artificiel qui imite le son frottement d'un crayon utilisé par Mal au Dos. Cela indique que le son est produit par un objet manufacturé. Enckell et Rézeau (2005: 178) indique que le son « Skritsh Skritsh » est bruit d'un frottement. Selon cette définition, le sens de cette onomatopée a des composants suivants : +bruit d'un frottement, +esquisse, +un crayon. Ces composants peuvent indiquer que l'onomatopée « Skritsh Skritsh » a le sens d'un bruit sec artificiel produit par frottement du crayon utilisé pour le dessin.

4. La nature de bruit

La nature de bruit est un type d'onomatopée qui est formée lors d'un événement naturel sans la précaution de quelqu'un. Dans cette recherche, il existe trois onomatopées de ce type. Voici l'une de ces onomatopées.



L'image n° 4 . Onomatopée de tomber

Dans l'image ci-dessus, il existe une onomatopée en forme du son « Brouf! ». Cette onomatopée est formée à partir du son artificiel de quelqu'un tombant d'une hauteur. Cette onomatopée est le bruit d'une pousse qui est tombé d'une hauteur quand il était au sommet de l'arbre. La collision entre la pousse et la terre est assez forte. Cet événement est survenu soudainement et rapidement qui provoque un bruit assez fort. Cette onomatopée est survenue d'une manière naturelle entre la pousse sans l'intention de Marsupilami. Selon Enckell et Rézeau (2005: 119), « Brouf ! » est un bruit est bruit sourd, un choc violent. Cette définition donne des composants suivants à cette onomatopée : +bruit sourd, +un choc violent, + l'objet qui tombe sur le sol. De ces composants, nous pouvons conclure que le sens d'onomatopée « Brouf ! » est un bruit choquant à cause d'un événement rapide et inattendu qui tombe sur le sol.

5. Le couleur de bruit

Le couleur de bruit est un type d'onomatopée émerge lors des sons très variés qui sont survenus. Il existe trois onomatopées qui ont le couleur de bruit. Voici l'un de ces exemples.



L'image n° 5. Onomatopée de pleurer
Tèhtouthanpatée : Bouhou..
Mal au dos : Sympa, merci !

Sur l'image ci-dessus, il existe des sons onomatopéiques « Bouhou ». Cette onomatopée est une forme de bruit artificiel de quelqu'une qui pleurer. Elle est triste quand entendu l'histoire de Marsupilami et provoquent des bruits « Bouhou » . Des différents sons sont émergés dans cet événement. Cette onomatopée montre des différentes consonnes b qui émerge des différents couleurs de bruit. Selon Enckell et Rézeau (2005: 117) Bouhou est bruit pour se récrier, exprimer la tristesse. Basé sur cette définition, cette onomatopée a des composants suivants : +sons humain, + pour se récrier, + exprimer la tristesse. Ces composants montrent que le sens d'onomatopée « Bouhou » est un bruit du cri humain qui expriment la tristesse.

6. Le bruit et l'abstraction

L'onomatopée au type de l'abstraction du bruit est une onomatopée qui est formée lors d'un processus rapide. Ce processus forme ensuite des sons arbitraires. Il existe six onomatopées de ce type dans cette recherche.



L'image n° 6 . Onomatopée d'un coup

Il y a un accident montré par l'image ci-dessus qui provoque un bruit d'onomatopée. Cette onomatopée est une forme de choc de son artificiel dans un combat. L'onomatopée en forme du bruit « Bing! » est émergent lors de Marsupilami a frappé la tête du chasseur. Marsupilami est en colère et veut venger le chasseur. Soudain, Marsupilami a frappé la tête du chasseur en bas. Ce combat provoque un bruit « Bing! ». Cela indique que l'onomatopée « Bing! » est formée à partir d'un type de l'abstraction de bruit. Selon Enckell et Rézeau (2005: 168), « Bing! » est bruit bruit soudain et fort. Cette définition donne des composants suivants à cette onomatopée : +bruit soudainet fort, +une coup brutale, +un choc violent. De ces composants, nous pouvons conclure que le sens d'onomatopée « Bing! » est un bruit choquant et soudain à cause d'une coup brutale.

C. Conclusion

Les résultats de la recherche montrent que dans la série de bande dessinée Marsupilami : Cœur d'Étoile existe 6 types des onomatopées qui produisent 35 données. Ce sont le bruit du corps humain (11 données), le bruit d'animaux (7 données), le bruit produit par des objets manufacturés (5 données), la nature de bruit (3 données), le couleur de bruit (3 données), et le bruit et l'abstraction (6 données). De ces données, on peut conclure que la forme des onomatopées varie selon la référence, à savoir l'image dans la bande dessinée. Les données les plus trouvées sont les onomatopées de bruits du corps humain, les moins sont la nature de bruit et le couleur de bruit.

D. Recommendation

En considérant les résultats de la recherche, nous pouvons donner des recommandations suivantes.

1. L'analyse des onomatopées sont quasiment rare. Il est donc indispensable d'améliorer la connaissance sur les onomatopées en trouvant des sources très variées. Par exemple, les dictionnaires qui sont consacrés à étudier les onomatopées.
2. L'analyse des onomatopées a été faite par certains chercheurs intérieures, mais il n'existe pas encore une recherche étudiant le cadre socio-culturel qui provoque l'émergence de la différente des types des onomatopées dans chaque pays. L'étude qui examine cette question est nécessaire pour enrichir les connaissances des étudiants sur des onomatopées.

3. Dans cette recherche, le chercheur observe seulement la forme et le sens des onomatopées. Les futurs chercheurs peuvent continuer la recherche des onomatopées comme les fonctions des onomatopées et les catégories lexicales des onomatopées afin qu'il puisse augmenter la connaissance des onomatopées.

E. Implication

On peut utiliser le résultat de cette recherche pour augmenter la référence de comprendre la forme et le sens des onomatopées dans le dialogue, comme le dialogue dans un livre, un video, ou dans un film français comme media d'étudier le français.

| No | Onomatope | Bentuk | | | | | | Makna | Keterangan |
|----|-----------|--------|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | | |
| 1. | AATCHIII | ✓ | | | | | | <p>(<i>+sons humain</i> <i>+bruit d'éternuemen</i> <i>+réflexe par le nez</i> <i>et la bouche</i>)</p> <p>(<i>+suara manusia</i> <i>+suara bersin</i> <i>+refleks dikeluarkan</i> <i>dari hidung dan mulut</i>)</p> | Suara bersin manusia yang dikeluarkan dari hidung dan mulut |
| 2. | AGRÔÔÔ | | ✓ | | | | | <p>(<i>+sons animaux</i> <i>+le tigre</i> <i>+rugissement</i>)</p> <p>(<i>+suara binatang</i> <i>+harimau</i> <i>+mengaum</i>)</p> | Suara harimau mengaum |
| 3. | BING! | | | | | | ✓ | <p>(<i>+bruit soudainet fort</i> <i>+une coup brutale</i> <i>+un choc violent</i>)</p> <p>(<i>+bunyi tiba-tiba dan keras</i> <i>+hantaman tiba – tiba</i> <i>+kekerasan yang</i> <i>mengagetkan</i>)</p> | Suara hantaman yang keras dan tiba – tiba |
| 4. | BROUF | | | | ✓ | | | <p>(<i>+bruit sourd</i> <i>+un choc violent</i> <i>+l'objet qui tombe</i> <i>sur le sol</i>)</p> <p>(<i>+bunyi gedebuk</i> <i>+benturan yang mengagetkan</i> <i>+sesuatu yang jatuh</i> <i>ke tanah</i>)</p> | Suara gedebuk seperti sesuatu yang jatuh ke tanah |
| 5. | BOUHOU | | | | | ✓ | | <p>(<i>+sons humain</i> <i>+pour se récrier</i> <i>+pleurer</i>)</p> <p>(<i>+suara manusia</i> <i>+berseru</i> <i>+tangisan</i>)</p> | Suara manusia yang menangis |

| | | | | | | | | | | | |
|-----|------------------|---|---|---|--|--|--|--|--|--|---|
| 6 | GAW | | | ✓ | | | | | <i>(</i> <i>+bruit de la flèche</i> <i>+ flèche relâchée</i> <i>+ vibrations de la flèche</i> <i>)</i> | <i>(</i> <i>+suara anak panah</i> <i>+panah yang dilepaskan</i> <i>+getaran panah</i> <i>)</i> | Suara getaran anak panah yang dilepaskan |
| 7. | GLAH, GLAH, GLAH | ✓ | | | | | | | <i>(</i> <i>+sons humain</i> <i>+tremblement de froid</i> <i>+claquemnet des dents</i> <i>)</i> | <i>(</i> <i>+suara manusia</i> <i>+gemetar kedinginan</i> <i>+kertakan gigi</i> <i>)</i> | Suara kertakan gigi manusia yang gemetar kedinginan |
| 8. | GROOAR | | ✓ | | | | | | <i>(</i> <i>+sons animaux</i> <i>+le tigre</i> <i>+rugissement</i> <i>)</i> | <i>(</i> <i>+suara binatang</i> <i>+harimau</i> <i>+mengaum</i> <i>)</i> | Suara harimau mengaum |
| 9. | HAHAHA | ✓ | | | | | | | <i>(</i> <i>+sons humain</i> <i>+gros rire</i> <i>+expresion d'heureux</i> <i>)</i> | <i>(</i> <i>+suara manusia</i> <i>+tertawa</i> <i>+ekspresi bahagia</i> <i>)</i> | Suara manusia tertawa bahagia |
| 10. | HIHIHI | ✓ | | | | | | | <i>(</i> <i>+sons humain</i> <i>+gros rire</i> <i>+expresion d'heureux</i> <i>)</i> | <i>(</i> <i>+suara manusia</i> <i>+tertawa</i> <i>+ekspresi bahagia</i> <i>)</i> | Suara manusia tertawa bahagia |

| | | | | | | | | | | | |
|-----|----------------|---|--|---|--|--|---|--|---|--|---|
| 11. | HOUBÂÂÂÂ | | | ✓ | | | | | <i>(+instrument de musique</i> <i>+son de saxophone</i> <i>+son de Marsupilami)</i> | <i>(+alat musik</i> <i>+suara saxophone</i> <i>+suara Marsupilami)</i> | Suara alat musik saxophone yang seperti suara Marsupilami |
| 12. | HOUBARG | | | | | | ✓ | | <i>(+bruit d'un choc</i> <i>+un coup brutale</i> <i>+un choc violent)</i> | <i>(+suara yang mengejutkan</i> <i>+pukulan yang keras</i> <i>+kekerasan yang mengagetkan)</i> | Suara pukulan keras yang mengejutkan |
| 13. | KAÏ KAÏ KAÏ | | | ✓ | | | | | <i>(+ sons animaux</i> <i>+ le petit cri du tigre</i> <i>+ un douleur)</i> | <i>(+suara binatang</i> <i>+teriakan kecil harimau</i> <i>+kesakitan)</i> | Suara teriakan kecil harimau yang kesakitan |
| 14. | KLAK! | | | | | | ✓ | | <i>(+bruit d'un choc</i> <i>+un coup brutale</i> <i>+un choc violent)</i> | <i>(+suara yang mengejutkan</i> <i>+pukulan yang keras</i> <i>+kekerasan yang mengagetkan)</i> | Suara pukulan keras yang mengejutkan |
| 15. | KLAP KLAP KLAP | ✓ | | | | | | | <i>(+sons humain</i> <i>+frappez les paumes</i> <i>+à plusieurs reprises)</i> | <i>(+suara manusia</i> <i>+menepukkan telapak tangan</i> <i>+berulang kali)</i> | Suara manusia menepukkan tangan berulang kali |

| | | | | | | | | | | |
|-----|-------------------|---|---|---|--|---|---|---|---|--|
| 16. | KOHKORIKHÔÔÔÔ | ✓ | | | | | | <ul style="list-style-type: none"> (+ <i>sons humain</i>) (+ <i>imiter bruits d'animaux</i>) (+ <i>imiter un cri du coq</i>) | <ul style="list-style-type: none"> (+suara manusia) (+meniru suara binatang) (+meniru teriakan ayam jantan) | Suara manusia menirukan suara ayam jantan |
| 17. | KRAAK | | | ✓ | | | | <ul style="list-style-type: none"> (+ <i>bruit de craquement</i>) (+ <i>de cassure</i>) (+ <i>bois cassé</i>) | <ul style="list-style-type: none"> (+bunyi keretakan) (+kerusakan) (+kayu patah) | Suara kayu yang retak atau patah |
| 18. | KROOÔÔÔ KOT! KOT! | | | | | ✓ | | <ul style="list-style-type: none"> (+ <i>bruits d'animaux</i>) (+ <i>un cri de poulet</i>) | <ul style="list-style-type: none"> (+suara binatang) (+teriakan ayam) | Suara teriakan ayam |
| 19. | KRRR | | ✓ | | | | | <ul style="list-style-type: none"> (+ <i>sons animaux</i>) (+ <i>les marsus</i>) (+ <i>mordre brutalement</i>) | <ul style="list-style-type: none"> (+suara binatang) (+para marsupilami) (+menggigit dengan brutal) | Suara marsupilami yang menggigit dengan brutal |
| 20. | MÂÂÂW | | ✓ | | | | | <ul style="list-style-type: none"> (+ <i>sons animaux</i>) (+ <i>le cri du marsupilami</i>) (+ <i>en colere</i>) | <ul style="list-style-type: none"> (+suara binatang) (+teriakan marsupilami) (+kemarahan) | Suara teriakan marsupilami yang marah |
| 21. | PAF! | | | | | | ✓ | <ul style="list-style-type: none"> (+ <i>bruit d'un choc</i>) (+ <i>un coup brutale</i>) (+ <i>un choc violent</i>) | <ul style="list-style-type: none"> (+suara yang mengejutkan) (+pukulan yang keras) (+kekerasan yang mengagetkan) | Suara pukulan keras yang mengejutkan |

| | | | | | | | | | |
|-----|-----------------|---|--|---|--|---|--|--|---|
| 22. | PFFFT | ✓ | | | | | | $\left(\begin{array}{l} +\textit{sons humain} \\ +\textit{de l'expiration} \\ +\textit{exprime l'indifférence} \end{array} \right) \left(\begin{array}{l} +\text{suara manusia} \\ +\text{hembusan nafas} \\ +\text{ekspresi tidak peduli} \end{array} \right)$ | Suara hembusan nafas manusia yang mengekspresikan ketidakpedulian |
| 23. | PLATSH | | | ✓ | | | | $\left(\begin{array}{l} +\textit{éclaboussure} \\ +\textit{l'eau} \\ +\textit{frapper} \end{array} \right) \left(\begin{array}{l} +\text{percikan} \\ +\text{memukul} \end{array} \right) +\text{air}$ | Suara percikkan air yang dipukul |
| 24. | POF! | | | | | ✓ | | $\left(\begin{array}{l} +\textit{bruit soudain} \\ +\textit{petit bruit} \\ +\textit{quelque chose disparaît} \end{array} \right) \left(\begin{array}{l} +\text{bunyi tiba – tiba} \\ +\text{bunyi yang pelan} \\ +\text{sesuatu yang menghilang} \end{array} \right)$ | Suara yang tiba – tiba, pelan, dan sesuatu yang menghilang |
| 25. | PROUT | ✓ | | | | | | $\left(\begin{array}{l} +\textit{sons humain} \\ +\textit{flatulence} \\ +\textit{péter} \end{array} \right) \left(\begin{array}{l} +\text{suara manusia} \\ +\text{perut kembung} \\ +\text{buang angin} \end{array} \right)$ | Suara manusia yang buang angin karena perut kembung |
| 26. | SKRITSH SKRITSH | | | ✓ | | | | $\left(\begin{array}{l} +\textit{bruit d'un frottement} \\ +\textit{esquisse} \\ +\textit{un crayon} \end{array} \right) \left(\begin{array}{l} +\text{bunyi gesekan} \\ +\text{membuat sketsa} \\ +\text{pensil} \end{array} \right)$ | Suara gesekan pensil ketika membuat sketsa / menggambar. |

| | | | | | | | | | | | |
|-----|-----------------|---|---|---|---|---|--|--|---|---|---|
| 27. | SNIF! | | ✓ | | | | | | (+ <i>sons animaux</i> + <i>reniflement</i> + <i>symbolisant la tristesse</i>) | (+suara binatang +mengendus +kesedihan) | Suara mengendus binatang yang sedih |
| 28. | SPROTCH | | | | ✓ | | | | (+ <i>bruit d'un choc</i> + <i>fruit cassé</i> + <i>éclate</i>) | (+bunyi mengagetkan +buah yang pecah +semburan) | Suara semburan buah pecah yang mengagetkan |
| 29. | TCHÂÂ | ✓ | | | | | | | (+ <i>sons humain</i> + <i>bruit d'éternuemen</i> + <i>réflexe par le nez et la bouche</i>) | (+suara manusia +suara bersin +refleks dikeluarkan dari hidung dan mulut) | Suara bersin manusia yang dikeluarkan dari hidung dan mulut |
| 30. | TCHÂK | | | ✓ | | | | | (+ <i>bruit de la flèche</i> + <i>flèche coincée</i>) | (+suara anak panah +panah menancap) | Suara anak panah yang menancap |
| 31. | TIC TAC TIC TAC | | | | | ✓ | | | (+ <i>bruit d'horloge</i> + <i>les secondes</i> + <i>à plusieurs reprises</i>) | (+bunyi jam +detikan +berulang kali) | Suara detikan jam yang berulang kali |
| 32. | TSATSAÂÂM | ✓ | | | | | | | (+ <i>bruit d'humain</i> + <i>chanter doucement</i> + <i>fredonnant</i>) | (+suara manusia +bernyanyi lembut +bersenandung) | Suara manusia bernyanyi / bersenandung dengan lembut |

| | | | | | | | | | | |
|-----|-----------|---|---|--|--|--|---|--|---|--|
| 33. | WAOW! OW! | ✓ | | | | | | (<i>+humain</i> <i>+adulte</i> <i>+exprimant un douleur</i>) | (+manusia +dewasa +mengekspresikan rasa sakit) | Suara manusia untuk mengekspresikan rasa sakit |
| 34. | ZOUF! | | | | | | ✓ | (<i>+un bruit sec</i> <i>+lancer avec violence</i> <i>+spontanément</i>) | (+bunyi yang cepat +lemparan keras +spontan) | Suara lemparan yang cepat dan spontan |
| 35. | ZZZ | | ✓ | | | | | (<i>+bruit de sifflement</i> <i>+ronflement d'un dormeur</i> <i>+en phase expiratoire</i>) | (+bunyi mendesis +dengkuran saat tidur +fase ekspirasi) | Suara dengkuran saat sedang tidur. |