

Analisis Semantik terhadap Penamaan Bunyi (*Onomatope*) dalam Komik Kaos Hitam

Sutiara Mayulis¹, Alber²

Universitas Islam Riau

sutiaramayulis@student.uir.ac.id, alberuir@edu.uir.ac.id

Article Info

Article history:

Received June 02, 2026

Revised June 18, 2026

Accepted June 30, 2026

Keywords:

onomatopoeia; semantics;
Black T-shirt; sound naming.

ABSTRACT

This study aims to describe the form of sound naming (onomatopoeia), analyze its meaning through semantic study, and explain its role in building the atmosphere and storyline in the comic Kaos Hitam by Toragari. The study uses a qualitative descriptive method with a semantic analysis approach. Data in the form of words, phrases, and sound expressions were collected through listening and note-taking techniques from episodes 1–20. The analysis was carried out by identifying, grouping, interpreting the meaning, and explaining the function of onomatopoeia. The results of the study found 54 onomatopoeia data divided into five categories, namely activity sounds (33.3%), objects (27.8%), humans (18.5%), nature (16.7%), and animals (3.7%). The dominance of activity sounds indicates the strong physical interaction in the comic. In addition to representing sounds, onomatopoeia also functions to strengthen the atmosphere, clarify the emotions of characters, and support the development of the storyline in a more expressive and communicative manner.

This is an open access article under the CC BY-SA license.



Article Info

Article history:

Received June 02, 2026

Revised June 18, 2026

Accepted June 30, 2026

Keywords:

onomatope; semantik; Kaos
Hitam; penamaan bunyi.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan bentuk penamaan bunyi (onomatope), menganalisis maknanya melalui kajian semantik, serta menjelaskan perannya dalam membangun suasana dan alur cerita pada komik *Kaos Hitam* karya Toragari. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan analisis semantik. Data berupa kata, frasa, dan ungkapan bunyi dikumpulkan melalui teknik simak dan catat dari episode 1–20. Analisis dilakukan dengan mengidentifikasi, mengelompokkan, menafsirkan makna, dan menjelaskan fungsi onomatope. Hasil penelitian menemukan 54 data onomatope yang terbagi menjadi lima kategori, yaitu suara aktivitas (33,3%), benda (27,8%), manusia (18,5%), alam (16,7%), dan hewan (3,7%). Dominasi suara aktivitas menunjukkan kuatnya interaksi fisik dalam komik. Selain merepresentasikan bunyi, onomatope juga berfungsi memperkuat suasana, memperjelas emosi tokoh, serta mendukung perkembangan alur cerita secara lebih ekspresif dan komunikatif.

This is an open access article under the CC BY-SA license.



Corresponding Author:

Sutiara Mayulis

Universitas Islam Riau

Email: sutiaramayulis@student.uir.ac.id

PENDAHULUAN

Perkembangan bahasa dalam karya sastra dan media visual menunjukkan adanya inovasi dalam cara penyampaian makna, salah satunya melalui penggunaan onomatope. Onomatope merupakan bentuk kata yang menirukan bunyi atau suara dari objek, peristiwa, maupun tindakan tertentu, sehingga mampu

memberikan efek yang lebih hidup dan ekspresif dalam sebuah karya. Dalam berbagai media seperti komik, novel, hingga konten digital, onomatope menjadi unsur penting yang memperkuat suasana dan membantu pembaca membayangkan kejadian secara lebih nyata. Seiring dengan perkembangan zaman, penggunaan onomatope juga mengalami variasi dan kreativitas yang semakin luas, baik dari segi bentuk, penulisan, maupun konteks penggunaannya. Hal ini menunjukkan bahwa onomatope tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap bahasa, tetapi juga sebagai bagian penting dalam menciptakan pengalaman komunikasi yang lebih menarik dan komunikatif.

Hal ini penting Karena onomatope juga dikenal dalam berbagai bahasa di dunia, namun nampaknya masing-masing bangsa tidak sama dalam menangkap bunyi atau suara itu. Setiap bahasa memiliki penafsiran bunyi yang sama dengan hasil yang berbeda, begitupula dalam bahasa Indonesia. (Pertiwi et al., 2016) Hal ini menunjukkan bahwa onomatope tidak bersifat universal, melainkan dipengaruhi oleh sistem bahasa dan persepsi penuturnya.

Onomatope adalah penamaan benda atau perbuatan dengan peniruan bunyi yang diasosiasikan dengan benda atau perbuatan itu (Kustina, 2020). Sejalan dengan itu (Oktober, 2024) mengungkapkan juga bahwa onomatope merupakan suatu bentuk kata dari tiruan bunyi berdasarkan suara-suara yang ditimbulkan, baik itu dari gerakan, tindakan, maupun peristiwa yang berasal dari benda mati, manusia, hewan, dan alam. Onomatope menggunakan kata-kata yang menyerupai bunyi-bunyi berdasarkan suara yang sebenarnya. Menurut (Chaer, 2013) kata-kata yang dibentuk berdasarkan tiruan bunyi disebut kata peniru bunyi atau onomatope.

Adanya onomatope dalam suatu bacaan memiliki manfaat yaitu dapat membantu menggambarkan suatu benda, gerakan, atau keadaan sehingga menjadi lebih hidup dan konkret, membantu pembaca dalam memahami jalan cerita, dan mempengaruhi pembaca untuk menjadi senang membaca. Tanpa kehadiran onomatope dalam komik maka akan terasa sunyi, peristiwa yang ada di dalamnya tak bewarna (Usil et al., 2018)

Perkembangan zaman yang pesat membawa perubahan besar dalam literasi dan media komunikasi, termasuk komik. Dari yang dulu sekadar hiburan sederhana hitam putih, komik kini berevolusi menjadi media digital yang lebih kompleks, variatif, dan mudah diakses. Selain menghibur, komik juga berfungsi sebagai sarana edukasi dan penyampaian pesan sosial yang efektif melalui perpaduan visual dan narasi, sehingga tetap relevan di era modern.

Komik merupakan karya tulis berupa cerita yang memadukan teks dengan gambar. Seiring perkembangan teknologi, komik telah mengalami perubahan yang dahulunya hanya bisa dibaca melalui media cetak seperti koran, buku, maupun majalah, sekarang bisa dibaca dengan cara lebih efektif dan efisien. Pada era ini, komik bisa dengan mudah diakses untuk dibaca dimanapun dan kapanpun secara gratis hanya dengan bermodalkan jaringan internet beserta perangkat elektronik seperti smartphone, laptop maupun komputer. Bentuk komik seperti ini umumnya disebut dengan komik digital atau komik online. Salah satu komik digital yang terpopuler di seluruh dunia adalah LINE Webtoon (Oktober, 2024). Menurut (Ramliyana, 2016) Media komik selain menyenangkan, juga selalu dikaitkan dapat meningkatkan minat membaca, serta mengembangkan perbendaharaan kosakata dalam berbahasa. Komik digunakan sebagai langkah awal untuk membangkitkan minat membaca peserta, terutama yang tidak suka membaca.

Menurut (Gani & Arsyad, 2018) semantik merupakan ilmu yang menelaah lambang-lambang atau tanda-tanda yang menyatakan makna, hubungan makna yang satu dengan yang lain, serta hubungan antara kata dengan konsep atau makna dari kata tersebut. semantik ini ilmu atau cabang linguistik yang mempelajari makna (Ginting & Ginting, 2019). Menurut (Hanifah et al., n.d.) Makna merupakan salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari semantik. makna memiliki kaitan yang erat dengan interaksi bahasa dengan dunia di luar bahasa, antara makna suatu kata dengan sesuatu yang dimaknai memiliki hubungan konseptual. Makna bahasa merupakan ruang lingkup kajian semantik. Dalam kegiatan berbahasa, kompetensi dan kinerja makna dalam kalimat seseorang akan mencerminkan kompleksitas kompetensi bahasanya(Nurpadillah, 2020).

Penelitian mengenai onomatope telah banyak dilakukan. Berdasarkan dua artikel yang telah saya pelajari, saya melihat bahwa keduanya sama-sama membahas onomatope dalam media komik, tetapi memiliki fokus kajian yang berbeda. Artikel pertama dari (Shofi et al., 2021) yang berjudul *Onomatope dalam Komik Nusa Five Volume 1 karya Sweta Kartika* lebih menekankan pada bentuk dan makna onomatope. Hasil penelitian menunjukkan bahwa onomatope dalam komik tersebut banyak ditemukan dalam bentuk kata ulang atau duplikasi, selain bentuk monosilabel dan bisilabel. Menurut saya, penelitian ini lebih

berfokus pada struktur kebahasaan dan pembentukan kata onomatope. Sementara itu, artikel kedua dari (Karya & Helvin, 2023) yang berjudul *Onomatope dalam Komik Karya M. A. Avisiena Helvin* lebih menitikberatkan pada jenis dan fungsi onomatope dalam komik *Terlalu Tampan*. Penelitian ini menemukan empat jenis onomatope, yaitu suara manusia, suara kehidupan sehari-hari, suara benda, dan suara peristiwa alam sekitar, serta dua fungsi utama, yaitu fungsi ekspresi dan fungsi eksplorasi. Menurut saya, artikel ini lebih menyoroti bagaimana onomatope digunakan untuk memperkuat suasana dan penyampaian cerita dalam komik.

Jika dibandingkan, kedua artikel tersebut memiliki persamaan karena sama-sama menjelaskan bahwa onomatope merupakan unsur penting dalam komik yang mampu membuat cerita terasa lebih hidup dan membantu pembaca memahami situasi yang sedang terjadi. Keduanya juga menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Namun, perbedaannya terletak pada fokus penelitian, karena artikel pertama lebih menonjolkan aspek bentuk dan makna kata, sedangkan artikel kedua lebih menonjolkan jenis bunyi serta fungsi penggunaan onomatope. Dengan demikian, kedua penelitian tersebut saling melengkapi sebagai kajian tentang onomatope dalam komik.

Jika dibandingkan dengan penelitian yang saya buat, yaitu *Analisis Semantik Terhadap Penamaan Bunyi (Onomatope) dalam Komik Kaos Hitam* karya Toragari, saya menilai bahwa penelitian saya memiliki kelebihan karena secara langsung menegaskan penggunaan kajian semantik sebagai pendekatan utama. Selain itu, objek penelitian berupa komik digital lokal *Kaos Hitam*, sehingga menurut saya lebih relevan dengan perkembangan media saat ini. Penelitian mengenai onomatope dalam komik digital Indonesia juga masih terbatas, sehingga topik ini memiliki unsur kebaruan dibanding penelitian sebelumnya. Oleh karena itu, saya berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi baru dalam kajian linguistik, khususnya mengenai makna onomatope dalam media komik digital.

Kebaruan penelitian ini terletak pada analisis makna onomatope dalam komik digital lokal, khususnya komik *Kaos Hitam*, yang belum banyak dikaji dalam perspektif Semantik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian Semantik, khususnya dalam memahami peran onomatope dalam media visual komik, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi bagaimana bentuk penamaan bunyi (onomatope) yang terdapat dalam komik *Kaos Hitam* karya Toragari, bagaimana makna penamaan bunyi tersebut, serta bagaimana penggunaan penamaan bunyi mampu mendukung penyampaian suasana dan alur cerita dalam komik *Kaos Hitam* karya Toragari.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan bentuk penamaan bunyi (onomatope) yang terdapat dalam komik *Kaos Hitam* karya Toragari, menjelaskan makna penamaan bunyi tersebut berdasarkan kajian semantik, serta mengetahui penggunaan penamaan bunyi dalam mendukung penyampaian suasana dan alur cerita dalam komik *Kaos Hitam* karya Toragari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan analisis semantik. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Hikmawati & Fenti, 2020). Metode ini digunakan untuk mendeskripsikan serta menganalisis makna penamaan bunyi (onomatope) dalam komik *Kaos Hitam* karya Toragari secara mendalam dan sistematis. Sumber data dalam penelitian ini adalah komik digital *Kaos Hitam* karya Toragari yang diakses melalui platform komik online. Komik ini dipilih karena memuat berbagai bentuk onomatope yang digunakan untuk mendukung penyampaian cerita. Data dalam penelitian ini berupa kata, frasa, atau ungkapan yang termasuk ke dalam bentuk onomatope yang terdapat dalam dialog maupun ilustrasi visual pada komik *Kaos Hitam*. Data tersebut mencerminkan penamaan bunyi yang berkaitan dengan suara manusia, benda, peristiwa, maupun lingkungan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik simak dan catat. Peneliti menyimak atau membaca komik secara cermat, kemudian mengidentifikasi dan mencatat setiap bentuk onomatope yang ditemukan dalam komik. Data yang relevan selanjutnya dikumpulkan dan diklasifikasikan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu: (1) mengidentifikasi bentuk-bentuk onomatope yang terdapat dalam komik, (2) mengklasifikasikan data berdasarkan jenis penamaan bunyi, (3) menganalisis makna onomatope menggunakan kajian semantik, dan (4) mendeskripsikan fungsi penggunaan onomatope dalam mendukung suasana serta alur cerita dalam komik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis terhadap komik *Kaos Hitam* episode 1–20, ditemukan sebanyak 54 data onomatope. Data tersebut kemudian diklasifikasikan berdasarkan teori onomatope Abdul Chaer (2007) ke dalam lima kategori, yaitu bunyi manusia, bunyi hewan, bunyi benda, bunyi aktivitas, dan bunyi alam.

Tabel 1. Distribusi data onomatope dapat dilihat pada tabel berikut.

No	Kategori Onomatope	Jumlah Data	Persentase
1	Bunyi Manusia	10	18,5%
2	Bunyi Hewan	2	3,7%
3	Bunyi Benda	15	27,8%
4	Bunyi Aktivitas	18	33,3%
5	Bunyi Alam	9	16,7%
Total		54	100%

Tabel 2. Klasifikasi Onomatope dalam Komik Kaos Hitam Episode 1–20

No.	Onomatope	Ep.	Konteks	Kategori
1	WUUUSH	1	Suara angin orang lari	Bunyi Alam
2	PSST.. PSST..	1	Suara orang berbisik-bisik	Bunyi Manusia
3	HUEEKKK!!	3	Suara orang muntah	Bunyi Manusia
4	DUAAGH	3	Suara tonjokan	Bunyi Aktivitas
5	BRUUK	3	Suara jatuh saat ditonjok	Bunyi Aktivitas
6	TEP	3	Suara saat menyentuh baju hitam	Bunyi Aktivitas
7	WUUUUSH	3	Suara orang yang tiba-tiba berubah penampilan	Bunyi Alam
8	BUSH BUSH BUSH	4	Suara asap saat penampilan berubah kembali	Bunyi Alam
9	DUAGGN	4	Suara tendangan penjual ke pembeli	Bunyi Aktivitas
10	DIINGG	5	Suara getaran hp di dalam kantong celana	Bunyi Benda
11	TUK TUK	5	Suara keyboard hp	Bunyi Benda
12	TAP TAP	5	Suara hentakan kaki	Bunyi Aktivitas
13	WUUUUSH	5	Suara angin orang lari	Bunyi Alam
14	SRET	6	Suara geseran palu	Bunyi Benda
15	PRAAANG!	6	Suara pecahan celengan babi	Bunyi Benda
16	BLUB BLUB	6	Suara gelembung makanan yang dimasak	Bunyi Alam
17	TOK TOK	6	Suara ketukan pintu	Bunyi Aktivitas
18	CEKREEK	6	Suara saat membuka pintu	Bunyi Benda
19	SRAK SRUK	7	Suara saat memakai minyak rambut	Bunyi Aktivitas
20	HAAAH...	7	Suara buang napas	Bunyi Manusia
21	SREET	7	Suara benda jatuh di tas siswa	Bunyi Benda
22	TING TING TING	7	Suara bel sekolah	Bunyi Benda
23	SYUUUT	9	Suara angin orang tiba-tiba pergi	Bunyi Alam
24	ACHOO	9	Suara bersin	Bunyi Manusia
25	WUUUSH	9	Suara lari di kerumunan orang banyak	Bunyi Alam
26	TIK TIK	9	Suara jam	Bunyi Benda
27	TEPP	9	Suara dua tangan berpegangan	Bunyi Aktivitas
28	KREEEET	11	Suara saat membuka pintu lemari	Bunyi Benda
29	TRINGG	11	Suara saat ide tiba-tiba muncul	Bunyi Benda

30	SRET	11	Suara membuka baju setengah bagian	Bunyi Aktivitas
31	CEKLEK!	11	Suara saat ingin membuka pintu	Bunyi Benda
32	TAP TAP	11	Suara langkah kaki	Bunyi Aktivitas
33	MIIAAAWW	11	Suara kucing	Bunyi Hewan
34	CKLIK! CKLIK!	12	Suara kamera hp	Bunyi Benda
35	GRAB	13	Suara orang menggengam tangan seseorang	Bunyi Aktivitas
36	TING TONG!	13	Suara bel rumah	Bunyi Benda
37	KRIEET	13	Suara membuka pintu rumah	Bunyi Benda
38	TEP	13	Suara tangan memegang bahu dari belakang	Bunyi Aktivitas
39	WUUUUUSH	14	Suara kecepatan motor	Bunyi Alam
40	WHAAAAA	14	Suara kaget	Bunyi Manusia
41	BRRRRR!	15	Suara menggigil	Bunyi Manusia
42	TENG TENG TENG	16	Suara bel sekolah	Bunyi Benda
43	TAP TAP	16	Suara langkah kaki	Bunyi Aktivitas
44	JDEEEER!	17	Suara hati saat cinta ditolak	Bunyi Aktivitas
45	CUIT CUIT	18	Suara kicauan burung	Bunyi Hewan
46	GEMERCIK	18	Suara air mancur	Bunyi Alam
47	GUBYUR	18	Suara batu dilempar ke air	Bunyi Aktivitas
48	TAP TAP	18	Suara langkah kaki	Bunyi Aktivitas
49	ZZZZ	18	Suara orang tidur	Bunyi Manusia
50	OEEEEEE.....	19	Suara bayi saat berbicara	Bunyi Manusia
51	OEEEEEE.....	19	Suara bayi menangis berteriak	Bunyi Manusia
52	PLAK	19	Suara buku ditutup kencang	Bunyi Benda
53	JREEEENG	20	Suara seseorang muncul dari balik dinding	Bunyi Aktivitas
54	DEG	20	Suara hati saat kaget melihat sesuatu	Bunyi Manusia

Berdasarkan klasifikasi tersebut ditemukan bahwa kategori bunyi aktivitas merupakan kategori yang paling dominan dengan jumlah 18 data, sedangkan kategori bunyi hewan merupakan kategori yang paling sedikit ditemukan dengan jumlah 2 data. Selain itu, ditemukan beberapa bentuk onomatope yang muncul berulang pada episode berbeda, seperti *WUUUSH* dan *TAP TAP*. Kemunculan berulang tersebut menunjukkan adanya konsistensi penggunaan bentuk bunyi tertentu untuk merepresentasikan aktivitas atau peristiwa yang sama dalam komik.

b. Pembahasan

1. Onomatope Kategori Bunyi Manusia

Kategori bunyi manusia dalam komik *Kaos Hitam* ditemukan sebanyak 10 data, yang meliputi onomatope: *PSST.. PSST..*, *HUEEKKK!!*, *HAAAH...*, *ACHOO*, *WHAAAAA*, *BRRRRR!*, *ZZZZ*, *OEEEEEE.....*, *OEEEEEE.....*, dan *DEG*. Menurut (Chaer, 2022), onomatope bunyi manusia merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan secara langsung oleh organ tubuh manusia, baik melalui mulut, hidung, maupun getaran tubuh. Keseluruhan data dalam kategori ini mencerminkan kondisi emosi, kondisi fisik, maupun respons refleksif manusia terhadap stimulus tertentu.

Konteks: Onomatope *PSST.. PSST..* digunakan ketika seorang tokoh berusaha memanggil atau menarik perhatian tokoh lain dengan cara berbisik. Situasi tersebut menggambarkan adanya komunikasi yang dilakukan secara diam-diam agar tidak diketahui oleh orang lain di sekitarnya. Kehadiran onomatope ini membantu pembaca memahami bahwa percakapan berlangsung dengan suara pelan dan penuh kehati-hatian.

Data 1. *PSST.. PSST..* (Episode 1)

Onomatope *PSST.. PSST..* yang muncul pada episode 1 merepresentasikan bunyi berbisik yang dihasilkan seseorang untuk menarik perhatian orang lain secara diam-diam. Secara linguistik, bentuk ini memanfaatkan bunyi frikatif /s/ dan plosif /p/ yang dalam fonetik artikulatoris dikategorikan sebagai bunyi tak bersuara (voiceless), sehingga secara ikonik membangun kesan suara yang pelan dan tertahan. Fungsinya

dalam komik adalah memperkuat visualisasi adegan bisik-bisik yang lazimnya sulit untuk digambarkan secara eksplisit hanya melalui ilustrasi. Hal senada dikemukakan oleh Nurgiyantoro (2013) bahwa penggunaan onomatope dalam komik mampu menghadirkan dimensi auditif yang memperkaya pengalaman membaca secara multisensori.

Konteks: Onomatope *HUEEKKK!!* muncul ketika salah seorang tokoh mengalami rasa mual hingga akhirnya muntah. Adegan tersebut ditampilkan sebagai respons spontan akibat kondisi fisik yang dialami tokoh. Penggunaan onomatope ini memperkuat ekspresi visual sehingga pembaca dapat membayangkan bunyi muntah yang terjadi tanpa memerlukan penjelasan tambahan melalui narasi.

Data 2. HUEEKKK!! (Episode 3)

Onomatope *HUEEKKK!!* (ep. 3) merepresentasikan bunyi muntah, sebuah bunyi refleksif yang dihasilkan oleh sistem pencernaan manusia. Bentuk fonetis ini mengandung vokal tinggi /u/ yang segera turun ke /e/ kemudian berakhir pada konsonan /k/ yang bersifat velar plosif, menciptakan kesan bunyi yang keras dan mendadak. Pola bunyi ini sangat ikonik terhadap referennya karena proses artikulasi bunyi tersebut secara fisik menyerupai gerakan otot tenggorokan saat proses muntah terjadi. Dalam konteks komik *Kaos Hitam* yang bergenre komedi, onomatope ini berfungsi ganda: memperkuat humor visual sekaligus memberikan informasi auditif kepada pembaca bahwa karakter tengah mengalami mual.

Konteks: Onomatope *ACHOO* digunakan ketika seorang tokoh bersin secara tiba-tiba. Bunyi tersebut merupakan respons alami tubuh yang muncul tanpa disengaja dan menjadi bagian penting dalam adegan yang sedang berlangsung. Penggunaan onomatope ini membantu pembaca memahami kondisi fisik tokoh sekaligus memperkuat ekspresi visual yang ditampilkan pada panel komik.

Data 3. ACHOO (Episode 9)

Onomatope *ACHOO* (ep. 9) adalah tiruan bunyi bersin yang merupakan salah satu onomatope paling universal dalam berbagai bahasa. Chaer (2007) menyebutkan bahwa onomatope semacam ini tergolong ke dalam kategori bunyi manusia yang bersifat involuntary atau tidak disengaja. Secara fonetis, bunyi /a/ yang terbuka dan bertenaga kemudian diikuti oleh konsonan afrikat /tʃ/ dan diakhiri vokal /u/ yang tertutup merepresentasikan fase ekspirasi paksa yang cepat dalam proses bersin. Penggunaan onomatope ini dalam komik *Kaos Hitam* memperkuat ekspresi wajah karakter yang digambar dalam panel, sehingga pembaca tidak hanya melihat ekspresi visual tetapi juga seolah-olah mendengar bunyi yang dimaksud.

Konteks: Onomatope *ZZZZ* digunakan ketika seorang tokoh sedang tertidur pulas. Bunyi tersebut menggambarkan kondisi tokoh yang sedang beristirahat sehingga tidak memberikan respons terhadap keadaan di sekitarnya. Kehadiran onomatope ini memudahkan pembaca mengenali keadaan tokoh tanpa memerlukan penjelasan melalui narasi atau dialog.

Data 4. ZZZZ (Episode 18)

Onomatope *ZZZZ* (ep. 18) adalah tiruan bunyi mendengkur saat tidur. Bentuk ini menggunakan repetisi konsonan frikatif /z/ yang secara fonetis menghasilkan vibrasi berkelanjutan, sejalan dengan karakteristik suara orang yang sedang tertidur nyenyak. Menurut Kridalaksana (2008), bunyi-bunyi yang bersifat repetitif dalam onomatope cenderung digunakan untuk merepresentasikan kondisi yang berlangsung terus-menerus, seperti tidur atau mendengkur. Dalam komik *Kaos Hitam*, onomatope *ZZZZ* berfungsi untuk memberi penanda visual-auditif bahwa seorang karakter sedang berada dalam kondisi tidak sadar (tertidur) tanpa harus menambahkan dialog atau narasi eksplisit, sehingga secara ekonomis menghemat ruang panel.

Konteks: Onomatope *DEG* muncul ketika seorang tokoh merasakan detak jantung yang tiba-tiba berdetak lebih kencang akibat melihat sesuatu yang mengejutkan. Bunyi tersebut menggambarkan reaksi emosional tokoh terhadap peristiwa yang dialaminya. Penggunaan onomatope ini memperkuat penyampaian kondisi psikologis tokoh sehingga pembaca dapat memahami rasa kaget atau tegang yang menjadi bagian penting dalam adegan tersebut.

Data 5. DEG (Episode 20)

Onomatope *DEG* (ep. 20) merepresentasikan bunyi hati atau detak jantung yang tiba-tiba kencang saat seseorang merasakan kaget atau terkejut. Bunyi ini tergolong unik karena ia tidak merepresentasikan bunyi yang secara fisik terdengar oleh orang lain, melainkan sebuah sensasi subjektif yang dialami oleh karakter. Penggunaan *DEG* dalam *Kaos Hitam* dengan demikian tidak hanya berfungsi fonetis, tetapi juga

psikologis, yakni sebagai strategi naratif untuk memperlihatkan reaksi emosional karakter yang tidak tampak secara visual.

2. Onomatope Kategori Bunyi Hewan

Kategori bunyi hewan merupakan kategori dengan jumlah data paling sedikit dalam penelitian ini, yakni hanya ditemukan 2 data: *MIAAAWW* (ep. 11) dan *CUIT CUIT* (ep. 18). Kecilnya jumlah data dalam kategori ini dapat dijelaskan oleh latar cerita komik Kaos Hitam yang berfokus pada kehidupan manusia di lingkungan perkotaan dan sekolah, sehingga kemunculan hewan dalam narasi sangat terbatas.

Konteks: Onomatope *MIAAAWW* muncul ketika seekor kucing mengeluarkan suara mengeong di sekitar tokoh. Kemunculan suara tersebut menjadi penanda kehadiran hewan dalam adegan dan turut membangun suasana cerita. Penggunaan onomatope ini membantu pembaca membayangkan bunyi khas kucing sehingga panel terasa lebih hidup dan komunikatif

Data 6. MIAAAWW (Episode 11)

Onomatope *MIAAAWW* (ep. 11) adalah tiruan suara kucing, yang dalam berbagai bahasa direpresentasikan dengan variasi fonetis serupa, seperti meow dalam bahasa Inggris, nyan dalam bahasa Jepang, dan miao dalam bahasa Spanyol. (Chaer, 2022) menyebutkan bahwa onomatope bunyi hewan termasuk kategori yang paling stabil secara lintas bahasa karena referennya bersifat universal dan konsisten. Secara linguistik, bunyi /m/ sebagai konsonan nasal yang lembut diikuti oleh vokal panjang /ia/ mencerminkan karakter vokal kucing yang melengkung dan memanjang. Dalam konteks komik Kaos Hitam, kemunculan onomatope ini turut mempertegas kehadiran kucing dalam panel serta membangun suasana yang lebih hidup dan imajinatif.

Konteks: Onomatope *CUIT CUIT* digunakan untuk menggambarkan suara kicauan burung yang terdengar di sekitar lokasi kejadian. Bunyi tersebut berfungsi sebagai unsur pendukung suasana yang menunjukkan bahwa adegan berlangsung di lingkungan yang tenang dan dekat dengan alam. Kehadiran onomatope ini membantu pembaca membayangkan kondisi lingkungan tempat berlangsungnya cerita.

Data 7. CUIT CUIT (Episode 18)

Onomatope *CUIT CUIT* (ep. 18) merepresentasikan suara kicauan burung. Bunyi frikatif /c/ yang ringan dikombinasikan dengan vokal /ui/ yang bernada tinggi menciptakan kesan bunyi yang kecil, merdu, dan berulang—sesuai dengan karakteristik kicauan burung di alam. Dalam konteks komik Kaos Hitam, kemunculan onomatope *CUIT CUIT* pada episode 18 hadir berbarengan dengan elemen visual alam seperti air mancur, mengindikasikan bahwa onomatope ini berfungsi sebagai penanda suasana (atmosphere marker).

3. Onomatope Kategori Bunyi Benda

Kategori bunyi benda merupakan kategori terbesar kedua dalam penelitian ini, dengan 15 data. Onomatope dalam kategori ini mencakup bunyi yang dihasilkan oleh objek atau peralatan nonhidup, meliputi: *DIINGG*, *TUK TUK*, *SRET*, *PRAAANG!*, *CEKREEK*, *SREET*, *TING TING TING*, *TIK TIK*, *KREEEET*, *TRINGG*, *CEKLEK!*, *CKLIK! CKLIK!*, *TING TONG!*, *KRIEET*, *TENG TENG TENG*, dan *PLAK*. Keragaman data dalam kategori ini mencerminkan kekayaan ekspresi bunyi yang berasal dari interaksi karakter dengan berbagai objek dalam kehidupan sehari-hari.

Konteks: Onomatope *PRAAANG!* muncul ketika sebuah celengan berbentuk babi terjatuh dan pecah akibat benturan yang keras. Bunyi tersebut menandai momen penting dalam alur cerita karena memperlihatkan perubahan kondisi benda dari utuh menjadi pecah. Penggunaan onomatope ini memberikan kesan dramatis sekaligus memperkuat visualisasi pecahan benda yang ditampilkan dalam panel komik.

Data 8. PRAAANG! (Episode 6)

Onomatope *PRAAANG!* (ep. 6) merepresentasikan suara pecahan celengan babi. Bunyi plosif /p/ yang eksplosif di awal, dikombinasikan dengan vokal panjang /aaa/ dan diakhiri konsonan nasal /ng/, secara fonetis menciptakan kesan bunyi keras yang tiba-tiba disusul oleh gaung yang menghilang perlahan. Hal ini sangat ikonik terhadap referennya, yaitu bunyi benda keras yang pecah dan berserakan. Chaer menjelaskan bahwa onomatope bunyi benda umumnya memiliki hubungan ikonik yang kuat antara bentuk fonetis dan referennya karena bunyi benda bersifat lebih stabil dan dapat diprediksi dibandingkan kategori bunyi lainnya.

Konteks: Onomatope *KREEEET* digunakan ketika pintu lemari dibuka sehingga engsel atau bagian pintu menghasilkan bunyi gesekan yang memanjang. Bunyi tersebut memperlihatkan proses pembukaan lemari yang dilakukan secara perlahan. Penggunaan onomatope ini memberikan detail auditif yang memperkuat suasana dalam panel serta membantu pembaca membayangkan kondisi benda yang sedang digunakan. Onomatope *CEKLEK!* muncul ketika seorang tokoh mulai membuka pintu dengan memutar atau menekan gagang pintu. Bunyi tersebut menandai terbukanya mekanisme pengunci pintu sebelum pintu benar-benar dibuka. Kehadiran onomatope ini membantu pembaca memahami urutan tindakan tokoh serta memberikan kesan realistis terhadap adegan yang ditampilkan dalam panel komik.

Data 9 dan 10. KREEEET (Episode 11) dan CEKLEK! (Episode 11)

Onomatope *CEKREEK* dan *KREEEET* (ep. 6 dan ep. 11) keduanya merepresentasikan bunyi pintu yang dibuka. Meskipun memiliki referensi yang serupa, kedua onomatope ini memiliki nuansa bunyi yang berbeda: *CEKREEK* cenderung merepresentasikan bunyi engsel pintu yang berputar dengan cepat, sedangkan *KREEEET* lebih menggambarkan bunyi engsel yang kaku dan bergesekan lambat. Perbedaan ini tampak dari struktur fonetis masing-masing: *CEKREEK* mengandung gugus konsonan /kr/ yang tajam dan dinamis, sementara *KREEEET* memanfaatkan pemanjangan vokal /eee/ yang berkesan lambat dan memanjang.

Konteks: Onomatope *TRINGG* muncul ketika seorang tokoh tiba-tiba memperoleh ide atau gagasan. Meskipun tidak berasal dari bunyi nyata yang terdengar di lingkungan sekitar, onomatope ini digunakan sebagai simbol yang menandai munculnya inspirasi dalam pikiran tokoh. Kehadirannya memudahkan pembaca memahami perubahan proses berpikir tokoh tanpa memerlukan penjelasan yang panjang.

Data 11. TRINGG (Episode 11)

Onomatope *TRINGG* (ep. 11) merupakan representasi bunyi ide yang muncul secara tiba-tiba, sebuah konvensi visual-auditif yang umum ditemukan dalam komik dan kartun. Bunyi ini secara denotasi tidak merepresentasikan bunyi nyata, melainkan sebuah simbol bunyi yang telah menjadi konvensi budaya populer untuk menandai momen pencerahan atau timbulnya gagasan. Eisner menyebut fenomena ini sebagai sound convention, yakni onomatope yang maknanya ditentukan oleh kesepakatan kultural dan bukan oleh ikonitas fonetis semata. Dalam konteks *Kaos Hitam*, *TRINGG* berfungsi untuk mengeksternalisasikan proses kognitif internal karakter ke dalam bentuk yang dapat dipersepsi pembaca, menjadikannya sebagai strategi visualisasi pikiran yang efektif.

4. Onomatope Kategori Bunyi Aktivitas

Kategori bunyi aktivitas merupakan kategori dengan jumlah data terbanyak dalam penelitian ini, yakni 18 data. Onomatope dalam kategori ini dihasilkan dari aktivitas fisik manusia atau interaksi fisik antar objek, seperti: *DUAAGH*, *BRUUK*, *TEP*, *DUAGGN*, *TAP TAP*, *SRAK SRUK*, *TEPP*, *TOK TOK*, *SRET*, *GUBYUR*, *GRAB*, *JDEEEER!*, *JREEEENG*, dan beberapa kemunculan ulang dari onomatope yang sama dalam konteks berbeda. Dominasi kategori ini dalam komik *Kaos Hitam* mengindikasikan bahwa genre komedi yang diusung komik ini banyak bergantung pada dinamika fisik antartokoh sebagai sumber humor.

Konteks: Onomatope *DUAAGH* pada episode 3 muncul pada saat terjadi adegan perkelahian, tepatnya ketika seorang tokoh memberikan pukulan keras kepada tokoh lain. Bunyi tersebut menggambarkan benturan yang terjadi akibat kontak fisik antartokoh. Kehadiran onomatope ini memberikan kesan dramatis sekaligus mempertegas intensitas pukulan yang ditampilkan dalam panel komik. Onomatope *DUAGGN* pada episode 4 digunakan pada adegan ketika seorang penjual menendang pembeli dengan keras. Bunyi tersebut merepresentasikan benturan yang dihasilkan dari tendangan sehingga memperlihatkan adanya kontak fisik yang kuat antara kedua tokoh. Penggunaan onomatope ini memperjelas intensitas aksi yang terjadi sekaligus menambah kesan dinamis dalam penyajian adegan.

Data 12. DUAGGH (Episode 3) dan DUAGGN (Episode 4)

Onomatope *DUAAGH* (ep. 3) dan *DUAGGN* (ep. 4) keduanya merepresentasikan bunyi pukulan atau tendangan. Secara fonetis, konsonan plosif bilabial /d/ di awal menciptakan kesan bunyi yang keras dan mendadak, sementara vokal /ua/ yang lebar memberikan dimensi volume dan kekerasan benturan. Perbedaan akhiran antara keduanya, *UAAGH* berakhir dengan /gh/ yang berkesan berat dan tertahan, sedangkan *DUAGGN* diakhiri /gn/ yang lebih bergaung, mencerminkan perbedaan intensitas antara tonjokan tangan dan

tendangan kaki. Temuan ini relevan dengan pernyataan Akimoto yang menyebutkan bahwa kreativitas dalam pemilihan fonem akhir onomatope sangat berpengaruh terhadap nuansa makna yang dihasilkan.

Konteks: Onomatope *TAP TAP* Episode 5 digunakan ketika tokoh berjalan sehingga terdengar suara langkah kaki yang berulang. Bunyi tersebut menunjukkan adanya perpindahan tempat yang dilakukan tokoh dengan langkah yang stabil. Kehadiran onomatope ini memperkuat visualisasi gerakan tokoh sekaligus memberikan kesan ritmis terhadap aktivitas berjalan yang ditampilkan dalam panel komik. Onomatope *TAP TAP* episode 11 digunakan ketika seorang tokoh berjalan menuju suatu tempat dengan langkah kaki yang terdengar secara berulang. Bunyi tersebut memperlihatkan adanya perpindahan posisi tokoh dalam alur cerita. Penggunaan onomatope ini memperkuat visualisasi gerakan tokoh dan memberikan kesan ritmis yang sesuai dengan aktivitas berjalan. Onomatope *TAP TAP* episode 16 muncul ketika seorang tokoh berjalan menuju lokasi tertentu dengan langkah kaki yang terdengar berulang. Bunyi tersebut menunjukkan adanya perpindahan tokoh dari satu tempat ke tempat lain. Kehadiran onomatope ini memperkuat kesan gerak tokoh serta memberikan efek auditif yang mendukung visualisasi adegan dalam komik. Onomatope *TAP TAP* Episode 18 muncul ketika seorang tokoh berjalan di sekitar lokasi kejadian dengan langkah yang teratur. Bunyi langkah kaki tersebut menjadi penanda adanya perpindahan tokoh dalam alur cerita sebelum peristiwa berikutnya berlangsung. Penggunaan onomatope ini membantu menciptakan kesinambungan antarpanel sekaligus memperkuat kesan gerak tokoh.

Data 13. TAP TAP (Episode 5, 11, 16, dan 18)

Onomatope *TAP TAP* yang muncul berulang kali pada episode 5, 11, 16, dan 18 dalam konteks suara langkah kaki merupakan contoh konkret dari sifat onomatope yang bersifat reduplatif atau berulang. (Chaer, 2022) menjelaskan bahwa onomatope bersifat reduplatif digunakan untuk menirukan bunyi yang terjadi berulang secara ritmis, seperti langkah kaki yang berulang dan konsisten. Bunyi plosif /t/ yang ringan merepresentasikan suara hentakan kaki yang tidak terlalu keras di permukaan lantai, menunjukkan karakter yang berjalan dalam keadaan normal. Penggunaan berulang onomatope yang sama dalam berbagai episode menunjukkan konsistensi pengarang dalam menggunakan konvensi bunyi tertentu sebagai penanda aktivitas yang sama, yang pada gilirannya turut membangun kohesi naratif antarepik komik.

Konteks: Onomatope *JDEEEER!* muncul ketika seorang tokoh mengalami guncangan perasaan setelah cintanya ditolak. Bunyi tersebut tidak merepresentasikan bunyi yang benar-benar terdengar, melainkan digunakan untuk menggambarkan kondisi emosional tokoh yang merasa sangat terkejut dan kecewa. Penggunaan onomatope ini memperkuat penggambaran konflik batin sehingga pembaca dapat merasakan intensitas emosi yang dialami tokoh.

Data 14. JDEEEER! (Episode 17)

Onomatope *JDEEEER!* (ep. 17) merepresentasikan suara hati saat cinta ditolak. Sama seperti *DEG*, onomatope ini tergolong ke dalam kategori sound metaphor yang tidak merepresentasikan bunyi akustis nyata, melainkan mengeksternalisasikan pengalaman emosional ke dalam bentuk bunyi konvensional. Struktur fonetis *JDEEEER!* yang mengandung gugus konsonan awal /jd/ yang tidak lazim dalam bahasa Indonesia diikuti vokal panjang /eee/ dan tanda seru menciptakan kesan bunyi yang dramatis, mengejutkan, dan penuh intensitas selaras dengan kondisi emosional seseorang yang patah hati. Penggunaan onomatope semacam ini dalam komik Indonesia menunjukkan adanya pengaruh konvensi manga Jepang.

Konteks: Onomatope *GUBYUR* digunakan ketika sebuah batu dilempar ke dalam air hingga menghasilkan suara benturan dan percikan yang cukup keras. Bunyi tersebut menunjukkan adanya interaksi antara benda padat dan permukaan air dalam adegan. Kehadiran onomatope ini memperjelas peristiwa yang terjadi sekaligus memperkuat visualisasi percikan air yang ditampilkan pada panel komik.

Data 15. GUBYUR (Episode 18)

Onomatope *GUBYUR* (ep. 18) merepresentasikan suara batu yang dilempar ke dalam air. Bunyi plosif /g/ yang berat di awal diikuti oleh vokal /u/ yang bulat dan penuh, kemudian diakhiri dengan konsonan /r/ yang bergulir, secara kolektif menciptakan kesan bunyi benda keras yang jatuh ke cairan dan menghasilkan percikan. Secara fonotaktis, pola konsonan-vokal-konsonan-vokal-konsonan (KVKVK) dalam *GUBYUR* menghasilkan bentuk yang padat dan bertenaga, sangat sesuai dengan sifat bunyi referennya yang mendadak namun bergetar.

5. Onomatope Kategori Bunyi Alam

Kategori bunyi alam ditemukan sebanyak 9 data, meliputi: *WUUUSH* (ep. 1), *WUUUUSH* (ep. 3 dan 5), *BUSH BUSH BUSH* (ep. 4), *SYUUUT* (ep. 9), *WUUUSH* (ep. 9), *WUUUUUSH* (ep. 14), *BLUB BLUB* (ep. 6), dan *GEMERCIK* (ep. 18). Onomatope dalam kategori ini dominan direpresentasikan oleh variasi bunyi angin yang muncul dalam konteks kecepatan gerak karakter, yang merupakan pola naratif umum dalam komik berformat aksi maupun komedi.

Konteks: Onomatope *WUUUSH* muncul pada saat tokoh berlari dengan kecepatan tinggi. Gerakan tersebut menimbulkan efek suara angin yang divisualisasikan melalui tulisan *WUUUSH* pada panel komik. Penggunaan onomatope ini membantu pembaca membayangkan kecepatan gerak tokoh sebelum memasuki analisis linguistik.

Data 16. WUUUSH (Episode 1 dan 14)

Onomatope *WUUUSH* dengan berbagai variasi panjang vokal (*WUUUSH*, *WUUUUSH*, *WUUUUUSH*) muncul sebanyak lima kali dalam berbagai episode dengan konteks yang serupa, yakni suara angin yang ditimbulkan oleh gerakan cepat seseorang. Variasi panjang vokal /u/ dalam onomatope ini bukan merupakan perbedaan bentuk yang arbitrer, melainkan berkorelasi langsung dengan intensitas dan kecepatan gerakan yang diwakili. Semakin panjang vokal /u/, semakin cepat dan dramatis gerakan yang digambarkan. (Chaer, 2022) menyebutkan bahwa pemanjangan fonem dalam onomatope merupakan salah satu strategi ikonisasi yang sering digunakan untuk merepresentasikan perbedaan intensitas bunyi. Dalam konteks Kaos Hitam, perbedaan *WUUUSH* (ep. 1 untuk lari biasa) dengan *WUUUUUSH* (ep. 14 untuk kecepatan motor) memperkuat fungsi pragmatis onomatope dalam membangun derajat intensitas aksi secara visual.

Konteks: Onomatope *GEMERCIK* muncul ketika air mancur mengalir dan menghasilkan bunyi percikan air yang lembut. Bunyi tersebut menjadi bagian dari latar tempat yang memperkuat suasana dalam adegan. Penggunaan onomatope ini memberikan efek auditif yang membuat pembaca seolah-olah dapat mendengar suara aliran air sehingga suasana cerita terasa lebih hidup.

Data 17. GEMERCIK (Episode 18)

Onomatope *GEMERCIK* (ep. 18) merepresentasikan bunyi air mancur. Secara fonetis, gugus konsonan /g/ dan /m/ yang bergabung dengan vokal /e/ dan /r/ yang bergulir menghasilkan kesan bunyi yang lembut, berulang, dan mengalir sangat sesuai dengan sifat akustis air yang mengalir secara terus-menerus dalam intensitas rendah. Ini menunjukkan kesadaran pengarang komik Kaos Hitam dalam memanfaatkan tipografi sebagai dimensi tambahan dalam merepresentasikan kualitas bunyi.

C. Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu

Temuan penelitian ini memiliki sejumlah kesamaan dan perbedaan yang signifikan apabila dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu mengenai onomatope dalam komik dan media visual lainnya. Perbedaan utama antara penelitian ini dengan penelitian (Maharani et al., 2021) terhadap webtoon *HAHAHA House* terletak pada persentase kategori bunyi manusia. Maharani menemukan bahwa bunyi manusia mendominasi di webtoon tersebut (40%), sedangkan dalam Kaos Hitam bunyi manusia berada di posisi ketiga (18,5%). Perbedaan ini dapat dijelaskan oleh perbedaan genre: webtoon *HAHAHA House* berfokus pada humor verbal dan ekspresi emosi karakter secara langsung, sementara Kaos Hitam lebih banyak menampilkan adegan aksi fisik dan interaksi dengan benda-benda di lingkungan sekitar.

Lebih lanjut, penelitian (Akimoto et al., 2019) tentang onomatope dalam manga Jepang menunjukkan bahwa manga memiliki kecenderungan menciptakan onomatope baru yang tidak memiliki padanan dalam bahasa sehari-hari, terutama untuk merepresentasikan kondisi emosional dan psikologis karakter. Temuan serupa juga ditemukan dalam penelitian ini, khususnya pada onomatope *DEG*, *JDEEEER!*, dan *TRINGG* yang berfungsi sebagai sound metaphor untuk kondisi batin karakter. Ini mengindikasikan bahwa komik Indonesia modern, termasuk Kaos Hitam, telah mengadopsi konvensi naratif manga Jepang dalam hal penggunaan onomatope metaforis, sebagai dampak dari derasnya pengaruh budaya populer Jepang di Indonesia sejak dekade 1990-an (Nauval & Ghiffary, 2018).

D. Dominasi Kategori Onomatope dalam Komik Kaos Hitam

Dominasi kategori bunyi aktivitas dalam komik Kaos Hitam merupakan refleksi langsung dari karakter naratif komik tersebut. Sebagai komik bergenre komedi sosial yang berpusat pada kehidupan remaja di lingkungan sekolah dan masyarakat perkotaan, Kaos Hitam kaya akan adegan interaksi fisik antar karakter, seperti perkelahian, pelarian, dan berbagai tindakan dramatis yang menjadi sumber humor. Interaksi fisik semacam itu secara alami menghasilkan bunyi-bunyi aktivitas yang kemudian direpresentasikan melalui

onomatope dalam panel komik. (Chaer, 2013) menyebutkan bahwa onomatope bunyi aktivitas memiliki hubungan ikonik yang paling langsung dan paling mudah dipahami oleh pembaca karena aktivitas fisik merupakan pengalaman universal yang tidak memerlukan mediasi budaya untuk dipahami.

Sementara itu, rendahnya jumlah data kategori bunyi hewan (hanya 3,7%) secara langsung mencerminkan latar cerita komik yang didominasi oleh setting urban dan sekolah, di mana hewan bukan merupakan elemen naratif yang signifikan. Ini berbeda dengan komik yang berlatar alam atau petualangan, yang cenderung memiliki representasi bunyi hewan lebih banyak. Distribusi kategori yang demikian juga mengisyaratkan bahwa pengarang komik *Kaos Hitam* menggunakan onomatope secara fungsional dan kontekstual—tidak sekadar sebagai dekorasi visual, tetapi sebagai komponen naratif yang terintegrasi dengan latar, karakter, dan peristiwa dalam cerita.

E. Sintesis Temuan Penelitian

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa onomatope dalam komik *Kaos Hitam* memiliki fungsi yang beragam dan kompleks, melampaui sekadar tiruan bunyi sederhana. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, ditemukan setidaknya empat fungsi utama onomatope dalam komik ini: (1) fungsi fonetis-ikonik, yakni merepresentasikan bunyi nyata yang terjadi dalam dunia cerita; (2) fungsi atmosferik, yakni membangun suasana dan latar peristiwa; (3) fungsi dramatik, yakni memperkuat intensitas emosional suatu adegan; dan (4) fungsi metaforis, yakni mengeksternalisasikan kondisi batin atau psikologis karakter ke dalam bentuk bunyi konvensional.

Temuan ini memperkuat posisi onomatope sebagai sistem tanda yang bersifat multifungsional dalam wacana komik. Sebagaimana dikemukakan oleh (McCloud & Martin, 1993), komik sebagai medium komunikasi visual-verbal membutuhkan strategi khusus untuk menghadirkan dimensi waktu, suara, dan emosi yang tidak dapat disampaikan semata-mata melalui gambar. Onomatope menjawab kebutuhan ini dengan menjadi jembatan antara dunia visual dan dunia auditif dalam imajinasi pembaca. Dengan 54 data yang terdistribusi di seluruh 20 episode, onomatope dalam komik *Kaos Hitam* terbukti bukan sekadar ornamen linguistik, melainkan elemen naratif yang esensial dalam membangun pengalaman membaca yang utuh, imersif, dan bermakna. Penelitian lebih lanjut disarankan untuk memperluas cakupan analisis ke seluruh episode *Kaos Hitam* yang tersedia, serta mengintegrasikan perspektif semiotika visual untuk mengungkap hubungan antara onomatope dan elemen gambar secara lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Keimpulan Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan 54 contoh onomatope dalam komik *Kaos Hitam* karya Toragari, yang dibagi ke dalam lima kategori, yaitu bunyi manusia, bunyi hewan, bunyi benda, bunyi aktivitas, dan bunyi alam. Kategori suara aktivitas menjadi kategori yang paling banyak terdengar karena komik ini sering menampilkan adegan aksi dan interaksi antar tokoh, sementara kategori suara hewan hanya sedikit ditemukan. Hasil dari analisis makna menunjukkan bahwa setiap bunyi-bunyi yang diucapkan dalam cerita memiliki arti yang berbeda tergantung pada keadaan cerita, sehingga dapat menjelaskan suara, gerakan, suasana, serta perasaan tokoh dengan lebih jelas. Selain itu, penggunaan onomatope juga membantu memperkuat unsur visual, menciptakan suasana, menambah efek dramatis, serta memudahkan pembaca dalam memahami alur cerita. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa onomatope dalam komik tidak hanya berfungsi untuk meniru suara, tetapi juga menjadi bagian dari bahasa yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akimoto, Y., Shirakawa, S., Yoshinari, N., Uchida, K., Saito, S., & Nishida, K. (2019). Adaptive Stochastic Natural Gradient Method for One-Shot Neural Architecture Search. *Proceedings.Mlr.Press*.
- Chaer, A. (2013). *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. PT RINEKA CIPTA.
- Chaer, A. (2022). *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. PT RINEKA CIPTA.
- Gani, S., & Arsyad, B. (2018). *Kajian Teoritis Struktur Internal Bahasa*. 07(1), 1–20.
- Ginting, H., & Ginting, A. (2019). *Beberapa Teori dan Pendekatan Semantik*. 71–78.
- Hanifah, D. U., Makruf, I., Qosim, M. N., Makna, P. M., Makna, P. M., Perubahannya, J. M., Hanifah, U., Makruf, I., Qosim, M. N., Islam, U., Raden, N., & Said, M. (n.d.). *Pentingnya Memahami Makna, Jenis-jenis Makna dan Perubahannya*. 6, 157–171.

- Hikmawati, & Fenti. (2020). *Metode Penelitian*. PT RajaGrafindo Persada.
- Karya, K., & Helvin, M. A. A. (2023). *Onomatope dalam Komik Karya M. A. Avisiena Helvin*. 6, 4968–4972.
- Kustina, R. (2020). Onomatope Bahasa Devayan. *Jurnal Metamorfosa*, 8.
- Maharani, S. D., Marunduri, F. S., Febriani, R., Susiatmojo, A., Setiawan, D., Yogiswari, K. S., Siswadi, G. A., Kusuma Putri, A., Ranah Zhafira, A. B., Auvaq, G. N. F., Abdullah Arif, T., Damanhuri, Firdian, F., Ernawan, M. R., Misbahuddin, M. G., Fahrurozi, L. I. H., Michella D. Violita, A. H. F. W., Nugraha, A., Zaiful, M. D. I., & M. (2021). *Buku Filsafat Manusia: Mengungkapkan Hakikat Misteri dan Problem Kemanusiaan* (D. A. Kiswanjono (ed.)). NILACAKRA.
- McCloud, S., & Martin, M. (1993). *Virtuella miljöer & digitala karaktärer*. *Fil.Lu.Se*.
- Nauval, M., & Ghiffary, E. L. (2018). Analisis Desain Layout , Warna , Dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus : Aplikasi Olrider) Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan. *Academia.Edu*.
- Nurpadillah, V. (2020). *Buku Ajar Semantik*.
- Oktober, N. (2024). Analisis Makna dan Fungsi Onomatope dalam Webtoon “ 7 Wonders ” Karya Metalu pada Season 1 Universitas PGRI Wiranegara Pasuruan , Indonesia. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(4).
- Pertiwi, E. H., Mustafa, M. N., Sinaga, M., Language, I., & Education, L. (2016). *Onomatopoeic in the comic mahabharata*. 1.
- Ramliyana, R. (2016). *Jurnal SAP Vol . 1 No . 1 Agustus 2016 ISSN : 2527-967X Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran BIPA (Studi Kasus pada Peserta Korea Tingkat Pemula di Universitas Trisakti Jakarta) Jurnal SAP Vol . 1 No . 1 Agustus 2016 ISSN : 2527-967X*. 1(1), 8–17.
- Shofi, M. N., Denafri, B., Pamulang, U., Surya, J., No, K., & Selatan, T. (2021). *Jurnal Bahasa dan Sastra Onomatope dalam Komik Nusa Five Volume 1 karya Sweta Kartika Jurnal Bahasa dan Sastra*. 9(2).
- Usil, K., Juki, S. I., Karya, K., & Meonk, F. (2018). *Onomatope dalam WEBTOON Komik Kisah Usil Si Juki Kecil Karya Faza Meonk*. 1(2), 47–51.