

ONOMATOPE MANUSIA DALAM WEBTOON LOKAL PASUTRI GAJE SEASON 1 KARYA ANNISA NISFIHANI

HUMAN ONOMATOPOEIA IN THE LOCAL WEBTOON PASUTRI GAJE SEASON 1 BY ANNISA NISFIHANI

Rahmawati; Suhandano

Program Studi Magister Linguistik, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada
Jalan Sosio Humaniora, Karang Malang, Caturtunggal, Kota D. I. Yogyakarta, Indonesia
rahmawati512146@mail.ugm.ac.id; suhandano@ugm.ac.id

(Naskah diterima tanggal 7 Februari 2024, terakhir diperbaiki tanggal 21 Juni 2024,
disetujui tanggal 25 Juni 2024)

DOI: <https://doi.org/10.26499/wdprw.v52i1.1670>

Abstract

Humans as living beings are very productive in creating imitations of sounds from activities, feelings, and circumstances they experience. This study aims to describe the form, meaning, and function of human onomatopoeia contained in the local Webtoon Pasutri Gaje Season 1 by Annisa Nisfihani. The theory used in this study is Hanada's (2016) onomatopoeia theory. The data is in the form of onomatopoeias produced by humans, either from activities, feelings, or circumstances. The data were collected using documentation technique with four stages of analysis, namely (1) data collection, (2) data reduction, (3) data presentation, and (4) data conclusion. Based on the analysis of onomatopoeic forms and meanings, the results of this study show that (1) different onomatopoeic forms often have the same meaning, but are used in the same context of use and (2) the same onomatopoeic forms often have different meanings and describe different contexts. This shows that the meaning of human onomatopoeia is highly dependent on the context in which it is used. Meanwhile, the function of human onomatopoeia in this Webtoon is expressive.

Keywords: *onomatopoeia; pasutri gaje; semantics; webtoon*

Abstrak

Manusia sebagai makhluk hidup sangat produktif dalam menciptakan tiruan-tiruan bunyi dari kegiatan, perasaan, dan keadaan yang dialaminya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk, makna, dan fungsi onomatope manusia yang terdapat dalam Webtoon lokal *Pasutri Gaje Season 1* karya Annisa Nisfihani. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori onomatope dari Hanada (2016). Data berupa onomatope-onomatope yang dihasilkan oleh manusia, baik yang dihasilkan dari kegiatan, perasaan, maupun keadaan. Data dikumpulkan dengan teknik dokumentasi dengan empat tahap analisis, yaitu (1) pengumpulan data, (2) pereduksian data, (3) penyajian data, dan (4) penyimpulan data. Berdasarkan hasil analisis bentuk dan makna onomatope, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) bentuk-bentuk onomatope yang berbeda kerap kali memiliki makna yang sama, tetapi digunakan dalam konteks penggunaan yang sama dan (2) bentuk-bentuk onomatope yang sama kerap kali memiliki makna yang berbeda dan menggambarkan konteks yang berbeda pula. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemaknaan terhadap bentuk onomatope manusia sangat bergantung pada konteks penggunaannya. Sementara itu, fungsi onomatope manusia dalam Webtoon ini adalah fungsi ekspresif.

Kata Kunci: *onomatope; pasutri gaje; semantik; webtoon*

1. Pendahuluan

Dewasa ini, banyak masyarakat Indonesia gemar membaca karya sastra, khususnya cerita bergambar di aplikasi Webtoon. Terhitung sampai tahun 2023, aplikasi Webtoon di Google Playstore telah mendapatkan respons positif dari para penggunanya. Ulasannya mencapai 4,7 dari skala 5 dengan lebih dari 100 juta kali diunduh (Google Playstore, 2024). Webtoon adalah aplikasi penyedia cerita *online* yang menekankan pada perpaduan antara gambar atau visual, dialog, pemikiran, narasi, dan onomatope (tiruan bunyi) (Rohan, dkk., 2021). Onomatope sendiri tidak memengaruhi jalan cerita, tetapi mampu memberikan efek suara dan efek visual sesuai yang diinginkan (Dettmar, 2022; Gava, 2018; Osuka, dkk., 2021; Tiwari, dkk., 2023) atau menggambarkan suara non-dialog, seperti aksi, kebisingan latar belakang, kondisi, situasi, dan suasana dalam cerita (Rohan, dkk., 2021). Onomatope sering kali disajikan sebagai bagian dari estetika, baik secara verbal (makna) maupun nonverbal (menunjukkan), secara bersamaan (Rohan, dkk., 2021).

Sejumlah ahli mendefinisikan bahwa onomatope adalah bentuk linguistik yang digunakan untuk menirukan suara yang dirujuk secara alami (Al-Zubbaidi, 2014; Budasi & Bhuwana, 2020; Heinsoo & Saar, 2015; Kroeger, 2023; Laing, dkk., 2017; Marynenko & Votyakova, 2020; Pishedda, 2022; Rohan, dkk., 2021). Sejumlah peneliti terdahulu telah membuktikan bahwa hadirnya onomatope dalam cerita bergambar memiliki banyak tujuan, yaitu untuk meniru, merefleksikan, menyerupai, sesuai dengan, terdengar seperti, mengekspresikan, dan memperkuat segala hal (Bredin, 1996). Tujuan tiruan dimulai dari tiruan bunyi manusia, tiruan bunyi hewan, tiruan bunyi alam, tiruan bunyi benda mati, dan tiruan keadaan atau perasaan manusia (Alfarisy, dkk., 2022; Assaneo, dkk., 2011; Astuti, dkk., 2021; Kustina, 2020; Marynenko & Votyakova, 2020; Panggabean, dkk., 2022; Purwani, dkk., 2020; Rahmawati, dkk., 2022; Ramadani, dkk., 2022;

Rohan, dkk., 2021; Walni, dkk., 2023; Wibawati, dkk., 2022). Sejalan dengan itu, Hanada (2016) merumuskan tujuh kategori onomatope, yaitu tiruan pendengaran, tiruan visual, tiruan sentuhan, tiruan gerakan, tiruan ekspresi wajah, tiruan keadaan emosi, dan tiruan rasa sakit.

Pada dasarnya, tiruan bunyi tidak hadir secara serta-merta. Tiruan-tiruan bunyi bersifat konvensional sesuai dengan kesepakan masyarakat dan tidak bisa sembarangan sehingga onomatope tidak benar-benar bersifat arbitrer (Al-Zubbaidi, 2014; Andrianova, 2021; Kroeger, 2023; Sasaki, dkk., 2023). Akan tetapi, ada beberapa ahli yang tetap teguh memandang bahwa onomatope bersifat arbitrer. Sunarya, dkk. (2017), contohnya, memandang bahwa sifatnya yang arbitrer membuat onomatope setiap bahasa dapat mencerminkan kekhasan atau keunikan aspek lingual bahasa itu sendiri. Sejalan dengan itu, Quinn (2021) pun menjelaskan bahwa onomatope menempati posisi kultural dan sentral dalam kehidupan manusia. Apalagi onomatope lahir dari hasil refleksi dari realitas yang dirujuk sehingga onomatope mencerminkan fitur penting dari entitas atau peristiwa di dunia nyata (Marynenko and Votyakova, 2020). Terlepas dua pandangan tersebut, esensi utama onomatope terletak pada hubungan antara relasi bunyi, objek rujukan, bentuk lingual, dan makna.

Dalam praktiknya, penerjemahan onomatope atau simbolisme suara merupakan pekerjaan yang cukup rumit dan kompleks sebab harus menyelaraskan antara bunyi, pengertian, dan referen atau objek yang dilambangkan (Bredin, 1996; Kanero, dkk., 2014; Rohan, dkk., 2021). Kondisi tersebut diperparah dengan sikap tidak acuh para linguis dalam menangani masalah onomatope. Onomatope jarang sekali, bahkan tidak pernah, mendapatkan perhatian serius dan semestinya karena adanya anggapan bahwa onomatope bersifat tidak jelas, tidak stabil, arbitrer, dan berlaku secara universal (Bredin, 1996; Gregová, 2021; Sasaki, dkk., 2023).

Sebagai contoh, Sasaki dkk. (2023) membuktikan bahwa inventarisasi kata-kata onomatope Indo-Eropa hanya terbatas pada ekspresi suara yang dibuat oleh hewan dan objek tertentu. Tidak hanya itu, Hanada (2016) melalui penelitiannya menunjukkan bahwa pandangan masyarakat terhadap onomatope sangat beragam, seperti masyarakat Inggris yang memandang onomatope sebagai hal yang bersifat kekanak-kanakan atau konyol sedangkan masyarakat Jepang memandang onomatope sebagai sebuah kebutuhan untuk membuat deskripsi menjadi jelas.

Dalam kaitan dengan penggunaannya dalam cerita bergambar, onomatope dapat menyatukan gambar dan bahasa. Onomatope dapat memungkinkan komunikasi pengalaman indrawi yang tidak dapat disampaikan dengan cara lain, seperti nuansa dan kesan dari suatu adegan (Rohan, dkk., 2021). Onomatope bukan sekadar tiruan bunyi, tetapi onomatope juga mampu memperkuat makna kata baru (Nguyen and Phillips 2022). Onomatope sendiri memiliki peranan yang sangat besar. Apalagi hampir setiap kemampuan manusia terlibat dengan peniruan (Assaneo, dkk., 2011). Akan tetapi, perlu diingat, sistem vokal manusia tidak mampu menghasilkan salinan yang tepat dari suara yang diberikan. Artinya, onomatope tidak secara akurat meniru suara alami (Al-Zubbaidi, 2014; Assaneo, dkk., 2011). Walaupun demikian, onomatope bagi anak-anak memiliki peranan yang sangat penting (Laing, dkk., 2017; Nguyen & Phillips, 2022) karena sifat tiruan bunyi dan strukturnya sangat sederhana (Gregová, 2021; Laing, 2019). Sebaliknya, onomatope dipandang tidak jelas dan dimarginalkan dalam percakapan sehari-hari orang dewasa (Gregová, 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan onomatope manusia yang terdapat dalam cerita Webtoon *Pasutri Gaje* karya Annisa Nisfihani. Cerita Webtoon tersebut telah berhasil menjadi cerita Webtoon lokal yang disukai oleh 30,5 juta pembaca (Nisfihani, 2016). Tujuan penelitian ini

berangkat dari beberapa permasalahan yang telah disinggung pada bagian sebelumnya, yaitu (1) onomatope mampu menggambarkan segala hal yang tidak mampu disampaikan dalam bentuk leksikal, (2) onomatope kurang mendapatkan perhatian khusus dalam bidang linguistik, dan (3) onomatope menggambarkan keunikan bahasa tertentu.

Sudah cukup banyak ahli yang meneliti onomatope. Sekurang-kurangnya, peneliti menemukan tiga penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian tersebut berfokus pada kajian onomatope dalam komik dan buku. Pertama, Astuti dkk. (2021) menemukan bahwa terdapat empat jenis onomatope, yaitu onomatope bunyi benda, onomatope bunyi manusia, onomatope bunyi binatang, dan onomatope bunyi alam. Kedua, Panggabean dkk. (2022) menemukan 81 onomatope yang termasuk ke dalam onomatope bunyi binatang, onomatope bunyi alam, onomatope bunyi manusia, dan onomatope berbagai tiruan bunyi. Ketiga, Ramadani dkk. (2022) menunjukkan bahwa buku *Maneki Neko dan Auropilous* mengandung empat bentuk onomatope, yaitu onomatope manusia, hewan, benda, dan kehidupan sehari-hari dengan tiga fungsi utama (fungsi ekspresif, fungsi pernyataan yang membentuk nama perbuatan, dan fungsi pernyataan yang membentuk nama benda). Sayangnya, penelitian terdahulu tidak secara spesifik membahas onomatope manusia secara detail.

Jika dibandingkan dengan tiga penelitian terdahulu, gap atau kebaruan penelitian ini terletak pada objek material. Penelitian ini secara khusus berfokus pada onomatope manusia, mulai dari tiruan tindakan, tiruan perasaan, sampai tiruan keadaan. Terlebih, penelitian ini secara spesifik berfokus pada cerita Webtoon lokal berbahasa Indonesia yang berjudul *Pasutri Gaje* karya Annisa Nisfihani (2016). Jika dilihat berdasarkan hasil penelitian terdahulu, semua penelitian menyorot pada semua jenis onomatope sehingga tidak secara khusus menyorot pada onomatope yang berkaitan dengan manusia. Dengan

demikian, penelitian ini lebih secara khusus mengkaji onomatope manusia berbahasa Indonesia dalam cerita Webtoon populer.

Penelitian ini secara khusus menggunakan teori onomatope dalam proses analisis data. Adapun teori onomatope yang digunakan dalam penelitian ini diadopsi dari Hanada (2016). Ada tujuh kategori onomatope yang dirumuskan, yaitu: (1) tiruan *auditory* (pendengaran), (2) tiruan *visual* (tampilan), (3) tiruan *tactile* (sentuhan), (4) tiruan *movement* (gerakan), (5) tiruan *facial expression* (ekspresi wajah), (6) tiruan *emotional state* (keadaan emosi), dan (7) tiruan *pain* (rasa sakit) (Hanada, 2016). Akan tetapi, penelitian ini hanya mengadopsi kategori onomatope nomor 4 sampai nomor 7.

2. Metode

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk, makna, dan fungsi onomatope manusia yang terdapat dalam cerita Webtoon *Pasutri Gaje* karya Annisa Nisfihani. Agar tujuan penelitian dapat tercapai, penelitian ini memanfaatkan metode deskriptif kualitatif. Data penelitian ini berupa cerita Webtoon yang berjudul *Pasutri Gaje* karya Annisa Nisfihani. Terhitung sampai Juni 2024, cerita tersebut menempati peringkat ke-3 sebagai cerita yang paling banyak disukai dalam kategori genre cerita lokal dengan 30,5 juta *like* (Webtoon, 2024).

Penelitian ini berfokus pada cerita Webtoon *Pasutri Gaje Season 1* yang berjumlah 50 episode. Penelitian ini menemukan 95 data onomatope yang berkaitan dengan aktivitas dan perasaan manusia. Data tersebut dikumpulkan dengan teknik dokumentasi. Artinya, peneliti melakukan pendataan kata-kata onomatope yang terdapat dalam cerita.

Teknik analisis yang digunakan mengadopsi dari model Miles dan Huberman (1994), yang meliputi (1) pengumpulan data, (2) pereduksian data, (3) penyajian data, dan (4) penyimpulan data. Pada tahap pertama, peneliti mengumpulkan data onomatope menggunakan teknik dokumentasi. Pada

tahap kedua, setelah data berhasil dikumpulkan, peneliti melakukan reduksi data. Data yang dipilih adalah data yang termasuk ke dalam onomatope manusia, baik berupa tindakan maupun perasaan atau kondisi. Pada tahap ketiga, peneliti menyajikan data secara deskriptif. Data disajikan ke dalam lima pokok pembahasan, yaitu (1) bentuk onomatope, (2) makna onomatope, dan (3) fungsi onomatope.

3. Hasil dan Pembahasan

Bagian ini memuat dua pokok bahasan, yaitu hasil penelitian dan pembahasan penelitian. Perhatikan uraian di bawah ini. Penelitian ini meliputi bentuk, makna, dan fungsi onomatope dalam cerita Webtoon *Pasutri Gaje* karya Annisa Nisfihani berdasarkan kategori onomatope yang dirumuskan oleh Hanada (2016), yaitu onomatope tiruan pendengaran, tiruan visual, tiruan sentuhan, tiruan gerakan, tiruan ekspresi wajah, tiruan keadaan emosi, dan tiruan rasa sakit. Berikut adalah uraian onomatope yang terdapat dalam data penelitian.

3.1 Bentuk dan Makna Onomatope Manusia

Berdasarkan bentuk dan makna onomatope manusia, ada lima kategori onomatope yang ditemukan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

3.1.1 Onomatope Berdasarkan Tiruan Gerakan/Kegiatan

Dalam onomatope berdasarkan tiruan gerakan atau kegiatan manusia, data penelitian dibagi berdasarkan bagian tubuh yang menghasilkan tiruan bunyi, mulai dari kaki, tangan, mulut dan bibir, kepala, dan badan. Berikut adalah uraian klasifikasi onomatope berdasarkan tiruan gerakan atau kegiatan manusia.

3.1.1.1 Bagian Tubuh Kaki

Ada dua onomatope tiruan gerakan atau kegiatan manusia yang berasal dari bagian kaki. Perhatikan Gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Onomatope “Drap”

Berdasarkan Gambar 1, onomatope “Drap” yang diulang sebanyak dua sampai tiga kali bermakna derap langkah kaki. Jika dilihat dari konteks gambar, onomatope “Drap” cenderung menirukan gerakan atau kegiatan berlari tergesa-gesa, baik karena didorong oleh perasaan antusiasme, ketakutan, maupun khawatir. Sebagai contoh, pada Gambar 1, Adimas berlari dan bergegas ke dapur untuk memasak mie Undomie agar tidak diketahui oleh Adel, istrinya. Adanya onomatope “Drap” dalam cerita membantu pembaca untuk memvisualisasikan suara entakan dari derap langkah kaki pemain yang begitu keras dan terburu-buru.



Gambar 2. Onomatope “Tep”

Berdasarkan Gambar 2, onomatope “Tep” pun memiliki makna tiruan suara langkah kaki. Namun, perbedaannya adalah onomatope “Tep” menirukan suara kaki yang berjalan jinjit sehingga tiruan suaranya pun berbeda karena efek suara yang dihasilkan

dari onomatope “Tep” cenderung lebih kecil dan pelan daripada onomatope “Drap”.

3.1.1.2 Bagian Tubuh Tangan

Berikut ini adalah onomatope berdasarkan tiruan gerakan/kegiatan tangan.

Tabel 1
Onomatope Gerak Tangan

No.	Bentuk Onomatope	Makna
1	<i>Set</i>	Tiruan suara tangan yang diangkat ke atas
2	<i>Wut-wut</i>	Tiruan tangan melambai
3	<i>Sruk-sruk</i>	Tiruan suara garukan tangan ke kepala
4	<i>Pusut-pusut</i>	Tiruan suara tangan yang mengusap kepala
5	<i>Puk-puk</i>	Tiruan bunyi tepukan pelan di kepala
6	<i>Greb</i>	Tiruan suara rengkuhan
7	<i>Tok-tok</i>	Tiruan suara tangan yang mengetuk pintu
8	<i>Kretek</i>	Tiruan suara tangan yang siap untuk memukul
9	<i>Pletak!</i>	Tiruan suara pukulan
10	<i>Plak</i>	Tiruan suara tangan yang memukul kepala
11	<i>Cling</i>	Tiruan persetujuan menggunakan ibu jari
12	<i>Clap-clap</i>	Tiruan suara tepuk tangan
13	<i>Keprok-keprok</i>	Tiruan suara tepuk tangan
14	<i>Kitik-kitik</i>	Tiruan aktivitas menggelitik
15	<i>Toel</i>	Tiruan kegiatan mencolek
16	<i>Prak</i>	Tiruan suara bantingan piring
17	<i>Ngek</i>	Tiruan suara jepitan jari tangan
18	<i>Pakkk</i>	Tiruan hampasan tangan yang kencang
19	<i>Sraat</i>	Tiruan suara tarikan

Berdasarkan Tabel 1, penelitian ini menemukan 19 onomatope berdasarkan tiruan gerakan/kegiatan tangan. Bunyi tiruan tersebut dihasilkan karena adanya banyak gerakan tangan, seperti mengangkat tangan ke atas, melambai, menggaruk kepala,

mengusap kepala, menepuk pelan kepala, merengkuh, mengetuk pintu, memukul, menyetujui, tepuk tangan, menggelitik, membanting benda (piring), mencubit hidung, menghempas tangan, dan menarik. Berdasarkan hasil pemaknaan dalam Tabel 1, dapat diketahui bahwa satu kegiatan dapat diwujudkan dalam beberapa bentuk onomatope. Sebagai contoh, tiruan tepuk tangan diwujudkan dalam bentuk onomatope “Clap-clap” dan “Keprok-keprok”. Perhatikan gambar penggunaan onomatope “Clap-clap” dan “Keprok-keprok” dalam gambar di bawah ini.



Gambar 3. Onomatope “Keprok-keprok” dan “Clap-clap”

Berdasarkan Gambar 3, ada dua bentuk onomatope tiruan tepuk tangan. Onomatope “Clap-clap!” berasal dari onomatope bahasa Inggris, sedangkan onomatope “Keprok-keprok” berasal dari onomatope bahasa Indonesia. Kedua bentuk onomatope tersebut menggambarkan antusiasme tokoh dalam cerita.

3.1.1.3 Bagian Tubuh Mulut dan Bibir

Perhatikan Tabel 2 di bawah ini yang berisi onomatope berdasarkan tiruan gerakan kegiatan mulut.

No.	Bentuk Onomatope	Makna
1	<i>Uuuugh</i>	Tiruan suara menggeliat
2	<i>Pst-pst</i>	Tiruan suara panggilan dengan cara berbisik
3	<i>Cup</i>	Tiruan suara kecupan
4	<i>Hoam</i>	Tiruan suara menguap
5	<i>Grrrook</i>	Tiruan suara mengorok
6	<i>Hmmmm</i>	Tiruan suara bergumam
7	<i>Mh..</i>	Tiruan suara melenguh atau

		gumaman
8	<i>Uhuk atau Uhuk-uhuk</i>	Tiruan suara batuk
9	<i>Glug</i>	Tiruan suara minum
10	<i>Nyam</i>	Tiruan bunyi mengunyah makanan
11	<i>Krauk-krauk</i>	Tiruan bunyi mengunyah makanan yang renyah (keripik melinjo)
12	<i>Hoeek!!</i>	Tiruan suara muntah
13	<i>Bruuuuh!</i>	Tiruan suara semburan air karena terkejut

Berdasarkan Tabel 2, tiruan gerakan/kegiatan mulut memiliki banyak makna, yaitu mulai dari menirukan suara menggeliat, berbisik, kecupan, menguap, mengorok, bergumam, melenguh, batuk, minum, mengunyah, muntah, dan menyembur air. Dilihat berdasarkan makna onomatope, ada bentuk onomatope yang memiliki persamaan makna, yaitu onomatope “Hmmm” dan “Mh..”. Keduanya memiliki makna bergumam. Namun, dilihat dari penggunaannya, kedua bentuk onomatope tersebut digunakan dalam konteks yang berbeda.



Gambar 4. Onomatope “Mh” dan “Hmmm”

Berdasarkan Gambar 4, onomatope “Mh..” yang mengandung makna bergumam digunakan untuk menirukan suara gumaman orang tertidur. Sementara itu, onomatope “Hmmm” digunakan untuk menirukan suara gumaman orang yang sedang berpikir atau menimbang-nimbang sesuatu. Artinya, onomatope yang mengandung makna yang sama belum tentu digunakan dalam konteks yang sama pula.

3.1.1.4 Bagian Tubuh Kepala

Pada bagian ini, bagian tubuh yang ditiru adalah kepala. Ada lima data onomatope yang ditemukan dalam penelitian ini. Lima data onomatope ini menirukan suara yang dihasilkan oleh kepala. Perhatikan Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3
Onomatope Gerak Kepala

No.	Bentuk Onomatope	Makna
1	<i>Sring</i>	Tiruan suara kepala yang menoleh
2	<i>Jreng!</i>	Tiruan suara kepala yang menoleh berbarengan
3	<i>Celingak-celinguk</i>	Tiruan gerakan kepala yang bergerak ke kiri dan kanan
4	<i>Set</i>	Tiruan gerakan menoleh kepala
5	<i>Jdug</i>	Tiruan suara benturan

Berdasarkan Tabel 3, dapat diketahui bahwa empat dari lima data onomatope memiliki makna yang sama, yaitu menirukan gerakan/kegiatan kepala yang menoleh. Namun, dilihat dari konteks cerita, bentuk onomatope tersebut digunakan dalam situasi yang berbeda-beda. Perhatikan gambar 5 di bawah ini.



Gambar 5. Onomatope “Sring”, “Jreng”, “Celingak-celinguk”, dan “Set”

Berdasarkan Gambar 5, onomatope “Sring” dan “Set” digunakan dalam kondisi baik atau perasaan bahagia. Berbeda dengan kedua onomatope tersebut, onomatope “celingak-celinguk” digunakan dalam situasi tokoh, Rani, merasa waspada dan takut ketahuan karena diam-diam memantau keberadaan Adimas. Terakhir, onomatope

“jreng” digunakan ketika tokoh merasa terkejut.

3.1.1.5 Bagian Tubuh Badan

Pada bagian ini, bagian tubuh yang ditiru adalah badan. Ada sembilan data onomatope yang ditemukan dalam penelitian ini. Sembilan data onomatope ini menirukan suara yang dihasilkan oleh badan. Perhatikan Tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4
Onomatope Gerak Badan

No.	Bentuk Onomatope	Makna
1	<i>Kretek</i>	Tiruan suara tulang badan yang berbunyi akibat pegal
2	<i>Set</i>	Tiruan suara badan yang bergeser untuk mendekat
3	<i>Boom!!</i>	Tiruan suara dentuman karena jatuh
4	<i>Gubrak!</i>	Tiruan suara jatuh
5	<i>Bruk</i>	Tiruan suara terjatuh
6	<i>Jdug</i>	Tiruan suara benturan
7	<i>Wuz-wuz</i>	Tiruan gerakan badan yang secepat kilat
8	<i>Wut-wut</i>	Tiruan gerakan badan yang secepat kilat
9	<i>Bats</i>	Tiruan gerakan badan yang secepat kilat

Berdasarkan Tabel 4 di atas, delapan onomatope yang dihasilkan oleh badan manusia memiliki makna yang berbeda-beda. Pertama, onomatope “kretek” digunakan untuk menggambarkan kondisi badan yang pegal akibat terlalu lama bekerja sambil duduk. Kedua, onomatope “set” digunakan untuk menirukan adanya pergerakan badan yang semula berjarak cukup jauh menjadi dekat. Ketiga, onomatope “Boom!!”, “Gubrak!”, “Bruk”, dan “Jdug” digunakan untuk menirukan kondisi manusia yang terjatuh dan terbentur dengan benda keras. Onomatope-onomatope tersebut memberikan efek suara yang membuat pembaca merasakan seberapa keras benturan antara

badan manusia dengan dasar (tanah dan lantai) dan dengan benda keras.

3.1.2 Onomatope Berdasarkan Tiruan Ekspresi Wajah

Dalam onomatope tiruan ekspresi wajah manusia, data penelitian dibagi berdasarkan enam bagian, yaitu (1) ekspresi wajah terkejut, (2) ekspresi wajah frustrasi, (3) ekspresi wajah takut, (4) ekspresi wajah bahagia dan antusias, (5) ekspresi wajah gugup dan malu, dan (6) ekspresi wajah marah. Berikut di bawah ini adalah uraian klasifikasi onomatope berdasarkan tiruan ekspresi wajah manusia.

3.1.2.1 Ekspresi Wajah Terkejut

Pada bagian ini, bagian tubuh yang ditiru adalah ekspresi wajah. Ada delapan data onomatope yang ditemukan dalam penelitian ini. Delapan data onomatope ini menirukan suara yang dihasilkan oleh ekspresi wajah. Adapun delapan onomatope tersebut adalah (1) "Glek"; (2) "Deg!"; (3) "Gyaaa!"; (4) "Jreng!", (5) "Gaps!", (6) "Wut", (7) "Gaaah!", dan (8) "Doeng!". Kedelapan onomatope tersebut memiliki makna yang sama, yaitu menirukan ekspresi wajah terkejut. Adapun konteks penggunaan onomatopenya pun sama.

3.1.2.2 Ekspresi Wajah Frustrasi

Pada bagian ini, ada tiga data onomatope menirukan suara yang dihasilkan oleh ekspresi wajah frustrasi. Perhatikan Tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5

Onomatope Ekspresi Wajah Frustrasi

No.	Bentuk Onomatope	Makna	Ekspresi
1	<i>Hhah~</i>	Tiruan suara erangan	Frustrasi dan Menyesal
2	<i>Sigh</i>	Tiruan suara helaan nafas	Frustrasi dan sedih
3	<i>Aaaah!!!</i>	Tiruan suara teriakan	Frustrasi

Berdasarkan Tabel 5, tiga onomatope ekspresi wajah frustrasi memiliki makna yang berbeda-beda. Pertama, onomatope "Hhah~" bermakna suara erangan. Kedua, onomatope "Sigh" memiliki makna helaan nafas. Ketiga, onomatope "Aaaah!!!" memiliki makna teriakan. Ketiga onomatope tersebut pada akhirnya menunjukkan ekspresi frustrasi. Agar lebih jelas, perhatikan Gambar 6 di bawah ini.



Gambar 6. Onomatope "Hhah~", "Sigh" dan "Aaaah!!!"

Berdasarkan Gambar 6, dapat dilihat bahwa ketiga onomatope digunakan untuk menirukan ekspresi wajah frustrasi. Pada onomatope "Hhah~", ekspresi yang ditiru adalah ekspresi frustrasi dan menyesal karena Ares tidak memilih ikut pergi ke Yogyakarta bersama orang tuanya. Sementara itu, onomatope "Sigh" dan "Aaaah!!!" digunakan untuk menirukan ekspresi frustrasi dan sedih karena keduanya, Adimas dan Adel (suami istri), sedang bertengkar yang berujung saling mendiamkan satu sama lain.

3.1.2.3 Ekspresi Wajah Takut

Pada bagian ini, ada dua data onomatope menirukan suara yang dihasilkan oleh ekspresi wajah takut. Adapun dua onomatope tersebut adalah "Grrr" dan "Gyaaaaa!". Kedua onomatope tersebut memiliki makna yang sama, yaitu menirukan ekspresi wajah ketakutan. Adapun konteks penggunaan onomatopenya pun sama. Namun, onomatope "Grrr" memiliki dua makna, yaitu menirukan ekspresi wajah takut dan marah.

3.1.2.4 Ekspresi Wajah Bahagia dan Antusias

Pada bagian ini, ada dua data onomatope menirukan suara yang dihasilkan oleh ekspresi wajah bahagia dan antusias. Adapun

dua onomatope tersebut adalah “Kyaaaaa” dan “Cling”. Onomatope “Kyaaaaa” memiliki makna tiruan suara bahagia dan kegirangan dan onomatope “Cling” memiliki makna tiruan mata yang berbinar karena bahagia dan antusias. Artinya, kedua onomatope tersebut memiliki makna yang sama, yaitu menirukan ekspresi wajah bahagia dan antusias. Adapun konteks penggunaan onomatopenya pun sama.

3.1.2.5 Ekspresi Wajah Gugup dan Malu

Pada bagian ini, ada dua data onomatope yang menirukan suara yang dihasilkan oleh ekspresi wajah gugup dan malu. Adapun dua onomatope tersebut adalah “Errh” dan “Blush”. Onomatope “Kyaaaaa” memiliki makna tiruan kegugupan dan kebingungan, sedangkan onomatope “Blush” memiliki makna tiruan perubahan warna wajah menjadi merah muda karena malu. Artinya, kedua onomatope tersebut tidak memiliki makna yang sama.

3.1.2.6 Ekspresi Wajah Marah

Pada bagian ini, ada dua data onomatope menirukan suara yang dihasilkan oleh ekspresi wajah marah. Adapun dua onomatope tersebut adalah “Grrr” dan “Blush”. Selain bermakna takut, onomatope “Grrr” juga memiliki makna tiruan suara erangan kemarahan atau ekspresi wajah marah. Tidak hanya itu, onomatope “Blush”, selain bermakna tiruan ekspresi wajah malu, juga memiliki makna tiruan perubahan warna wajah menjadi merah karena marah. Artinya, kedua onomatope tersebut memiliki makna yang sama, yaitu tiruan ekspresi wajah marah.

3.1.3 Onomatope Berdasarkan Tiruan Emosi atau Perasaan

Dalam onomatope tiruan emosi atau perasaan manusia, data penelitian dibagi berdasarkan delapan bagian. Namun, ada beberapa data-data onomatope yang memiliki makna ganda.

Agar lebih jelas, berikut disajikan uraian klasifikasi onomatope berdasarkan tiruan emosi atau perasaan manusia.

3.1.3.1 Emosi atau Perasaan Bahagia

Ada lima onomatope tiruan emosi atau perasaan bahagia manusia. Sebagai contoh, perhatikan gambar 7 di bawah ini.



Gambar 7. Onomatope “Ahahaha” dan “Hihihhi”

Berdasarkan Gambar 7, onomatope “Ahahaha” bermakna tiruan suara tawa karena sedang merasakan emosi atau perasaan bahagia. Jika dilihat dari konteks gambar, onomatope “Ahahaha” menirukan gerakan atau kegiatan berlari yang didorong oleh perasaan bahagia karena bermain kejar-kejaran bersama pasangan (Adimas dan Adel). Selain itu, ada pula onomatope “Hihihhi”. Dilihat dari konteks cerita, Ningsih merasa bahagia karena anak kecil yang ditolongnya bisa tersenyum dan tidak menangis kesakitan karena luka di lututnya. Perbedaan antara onomatope “Ahahaha” dan “Hihihhi” terletak pada kekerasan suara yang dihasilkan. Onomatope “Ahahaha” menirukan suara tertawa yang lepas dan keras. Sementara itu, onomatope “Hihihhi” menirukan suara tawa yang pelan cenderung seperti terkekeh kecil. Walaupun demikian, keduanya memiliki makna yang sama.

Berikut ini adalah Tabel 6 yang berisi tiruan-tiruan bunyi yang menggambarkan emosi atau perasaan bahagia.

Tabel 6
Onomatope Perasaan Bahagia

No.	Bentuk Onomatope	Makna
1	<i>Ahahaha</i>	Tiruan suara tertawa yang terbahak-bahak
2	<i>Hihihhi</i>	Tiruan suara tertawa kecil

3	<i>Kyaaaaa</i>	Tiruan suara bahagia dan kegirangan
4	<i>Ff</i>	Tiruan suara tertawa yang tertahan
5	<i>Cling</i>	Tiruan mata yang berbinar

Berdasarkan Tabel 6, tiga onomatope tiruan emosi atau perasaan bahagia memiliki makna yang sama, yaitu menirukan suara tawa. Pertama, onomatope “Ahahaha” bermakna tiruan suara tertawa yang terbahak-bahak. Kedua, onomatope “Hihih” memiliki makna tiruan suara tertawa kecil. Ketiga, onomatope “Ff” memiliki makna tiruan suara tertawa yang tertahan agar tidak terbahak-bahak. Ketiga onomatope tersebut pada akhirnya menunjukkan emosi atau perasaan bahagia. Sementara itu, onomatope “Kyaaaaa” menirukan suara jeritan karena sedang bahagia. Terakhir, onomatope “Cling” memiliki makna mata berbinar karena bahagia.

3.1.3.2 Emosi atau Perasaan Frustrasi, Menyesal, Khawatir, dan Sedih

Pada bagian ini, ada tiga data onomatope menirukan suara yang dihasilkan oleh ekspresi wajah frustrasi. Perhatikan Tabel 7 di bawah ini.

Tabel 7
Onomatope Perasaan Frustrasi, Menyesal, Khawatir, dan Sedih

No.	Bentuk Onomatope	Makna
1	<i>Hhah~</i>	Tiruan suara helaan nafas frustrasi dan menyesal
2	<i>Ck</i>	Tiruan suara berdecak karena frustrasi dan khawatir
3	<i>Haaah</i>	Tiruan suara helaan nafas frustrasi
4	<i>Sigh</i>	Tiruan suara helaan nafas frustrasi dan sedih
5	<i>Aaaah!!!</i>	Tiruan suara teriakan frustrasi

Berdasarkan Tabel 7, empat onomatope memiliki makna yang sama, yaitu menirukan suara helaan nafas karena perasaan frustrasi yang dirasakan tokoh. Namun, tidak seperti onomatope “Haaah” dan “Aaaah” yang menirukan perasaan frustrasi saja, onomatope “Hhah~” justru digunakan untuk menirukan perasaan frustrasi dan menyesal. Tidak hanya onomatope “Hhah~”, onomatope “Sigh” juga memiliki makna tiruan helaan nafas karena merasa sedih. Terakhir, onomatope “Ck” memiliki makna tiruan suara decakan karena merasa frustrasi dan khawatir.

3.1.3.3 Emosi atau Perasaan Malu dan Tenang

Pada bagian ini, ada dua data onomatope menirukan suara yang dihasilkan oleh emosi atau perasaan malu dan tenang. Adapun dua onomatope tersebut adalah “Hehehe” dan “Hiks”. Dilihat dari konteks, onomatope “Hehehe” memiliki makna tiruan suara tertawa malu-malu. Sementara itu, onomatope “Hiks” memiliki makna tiruan suara tangisan karena merasa lega masalah yang menyimpannya sudah selesai. Dalam konteks cerita, Adel menangis lega karena dia bisa berdamai dengan suaminya, Adimas. Artinya, kedua onomatope tersebut tidak memiliki makna yang sama.

3.1.3.4 Emosi atau Perasaan Patah Hati atau Sakit Hati

Pada bagian ini, ada dua data onomatope menirukan suara yang dihasilkan oleh emosi atau perasaan patah hati dan sakit. Adapun dua onomatope tersebut adalah “Nyuut” dan “Jleb”. Dilihat dari konteks, onomatope “Nyuut” memiliki makna tiruan suara detak jantung yang terkejut dan patah hati. Sementara itu, onomatope “Jleb” memiliki makna tiruan rasa sakit seperti ada yang menusuk hatinya. Artinya, kedua onomatope tersebut memiliki makna yang sama, yaitu

menirukan emosi atau perasaan patah hati dan sakit hati.

3.1.3.5 Emosi atau Perasaan Takut

Pada bagian ini, ada dua data onomatope menirukan suara yang dihasilkan oleh emosi atau perasaan takut. Adapun dua onomatope tersebut adalah “Grrr” dan “Gyaaaaa”. Dilihat dari konteks, onomatope “Grrr” memiliki makna tiruan mimik wajah ketakutan. Sementara itu, onomatope “Gyaaaaa!” memiliki makna tiruan mimik wajah ketakutan. Artinya, kedua onomatope tersebut memiliki makna yang sama, yaitu menirukan emosi atau perasaan ketakutan hanya saja konteks penggunaannya berbeda.

3.1.3.6 Emosi atau Perasaan Cemburu dan Marah

Pada bagian ini, ada dua data onomatope menirukan suara yang dihasilkan oleh emosi atau perasaan cemburu dan marah. Adapun dua onomatope tersebut adalah “Huweeee!!” dan “Grrr”. Dilihat dari konteks, onomatope “Huweeee!!” memiliki makna tiruan suara tangisan karena cemburu pada sang suami. Selanjutnya, onomatope “Grrr” memiliki makna tiruan erangan karena marah. Artinya, kedua onomatope tersebut tidak memiliki makna yang sama, tetapi digunakan dalam konteks penggunaan yang sama, yaitu pada saat tokoh cerita marah kepada tokoh lain. Perhatikan Gambar 8 di bawah ini.



Gambar 8. Onomatope “Grrr”

3.1.4 Onomatope Berdasarkan Tiruan Rasa Sakit

Pada bagian ini, penelitian menemukan ada 11 data onomatope tiruan ekspresi rasa sakit. Tiruan rasa sakit ini disebabkan oleh berbagai alasan, mulai dari terjatuh, pukulan, teriris pisau, digigit semut, ucapan tokoh lain, sakit hati, sakit perut, dan mual. Berikut ini adalah uraian onomatope berdasarkan tiruan rasa sakit.

Tabel 8
Onomatope Rasa Sakit

No.	Bentuk Onomatope	Akibat
1	<i>Senut-senut</i>	Pukulan
2	<i>Ach</i>	Terkena pisau
3	<i>Auch</i>	Digigit semut
4	<i>Jleb</i>	Pertanyaan sensitif dari Pak RT tentang kehamilan
5	<i>Senut</i>	Pernyataan sensitif dari Linda
6	<i>Hwaaa</i>	Terjatuh
7	<i>Hweeee!!!</i>	Terjatuh
8	<i>Groook-groook</i>	Sakit perut
9	<i>Hoeek!!</i>	Muntah
10	<i>Uhuk!!</i>	Perut mual dan batuk
11	<i>Arrgh</i>	Perut mual

Berdasarkan Tabel 8, kesebelas onomatope memiliki makna yang sama, yaitu menirukan rasa sakit yang diderita oleh para tokoh dalam cerita. Namun, rasa sakit yang dirasakan disebabkan oleh berbagai alasan. Pertama, tiruan rasa sakit akibat terkena pukulan, yaitu “Senut-senut”. Kedua, tiruan rasa sakit akibat terkena pisau, yaitu “Ach”. Ketiga, tiruan rasa sakit akibat digigit semut, yaitu “Auch”. Keempat, tiruan rasa sakit akibat ucapan menyakitkan dari tokoh lain (Pak RT dan Linda), yaitu “Jleb” dan “Senut”. Kelima, tiruan rasa sakit akibat terjatuh, yaitu “Hwaaa” dan “Hweeeee!!!”. Keenam, tiruan rasa sakit akibat sakit perut, yaitu “Groook-groook”. Ketujuh, tiruan rasa sakit akibat mual yang hebat hingga terbatuk-batuk, yaitu “Hoeek!!!”, “Uhuk!!!”, dan “Arrgh”. Sebagai contoh, berikut di bawah ini adalah Gambar 9 yang memuat beberapa onomatope rasa sakit.



Gambar 9. Onomatope “Senut-senut”, “Jleb!”, “Grook”, “Ach”, dan “Senut”

3.1.5 Onomatope Berdasarkan Tiruan Keadaan Manusia

Pada bagian ini, peneliti menemukan ada sembilan data onomatope tiruan keadaan manusia. Tiruan keadaan ini meliputi keadaan lapar, mendapatkan ingatan kembali, berdengung, lelah, pingsan, tenggelam, sakit, dan tidur. Berikut ini adalah uraian onomatope berdasarkan tiruan keadaan.

Tabel 9
Onomatope Tiruan Keadaan Manusia

No	Bentuk	Makna	Keadaan
1	<i>Krucuk</i>	Tiruan suara perut yang lapar	Lapar
2	<i>Tuing!</i>	Tiruan ingatan yang datang tiba-tiba	Mendapatkan ingatan kembali

3	<i>Ngiing</i>	Tiruan suara telinga yang berdengung	Berdengung
4	<i>Hosh-hosh</i>	Tiruan suara deru nafas yang tidak beraturan akibat kelelahan berlari	Lelah
5	<i>Gubrak!</i>	Tiruan suara jatuh	Pingsan
6	<i>Fuah</i>	Tiruan bunyi terengah-engah karena tidak bisa bernafas dalam air	Tenggelam
7	<i>Hoeek!</i>	Tiruan suara muntah	Sakit
8	<i>Uhuk!!</i>	Tiruan suara batuk	Sakit
9	<i>Zzz...</i>	Tiruan suara dengkur orang tertidur pulas	Tidur

Berdasarkan Tabel 9, ada sembilan onomatope berbeda dengan makna yang berbeda-beda pula. Pertama, onomatope tiruan keadaan lapar, yaitu “Krucuk”. Kedua, onomatope tiruan keadaan mendapatkan ingatan kembali, yaitu “Tuing!”. Ketiga, onomatope tiruan keadaan telinga berdengung, yaitu “Ngiing”. Keempat, onomatope tiruan keadaan lelah, yaitu “Hosh-hosh” dan “Gubrak!”. Kelima, onomatope tiruan keadaan tenggelam, yaitu “Fuah”. Keenam, onomatope tiruan keadaan sakit, yaitu “Hoeek!!!” dan “Uhuk!!!”. Ketujuh, onomatope tiruan keadaan tidur, yaitu “Zzz...”. Sebagai contoh, berikut ini adalah Gambar 10 yang memuat beberapa onomatope keadaan manusia.



Gambar 10. Onomatope “Fuah”, “Hosh-hosh”, dan “Ngiing”

3.2 Fungsi Onomatope Manusia

Berdasarkan analisis bentuk dan makna onomatope, dapat diketahui bahwa fungsi onomatope dalam Webtoon *Pasutri Gaje* adalah fungsi ekspresif. Manusia sebagai makhluk hidup selalu mengekspresikan segala hal yang sedang dialaminya. Fungsi ekspresif tersebut dapat terlihat jelas melalui bentuk dan makna yang sudah dihadirkan pada bagian sebelumnya. Fungsi ekspresif yang terkandung dalam onomatope manusia dalam Webtoon *Pasutri Gaje* adalah ekspresi (1) senang dan antusias, (2) kesal atau marah, (3) sedih, (4) sakit badan dan hati, (5) mengantuk, (6) berpikir, (7) bingung dan ragu, (8) merasa tahu, (9) menghela nafas, (10) menangis, (11) terkejut, (12) takut, dan masih banyak lagi. Sebagian besar fungsi-fungsi ekspresif tersebut sejalan dengan hasil penelitian dari Ramadani, Hermandra, dan Sinaga (2022).

Berdasarkan hasil analisis, temuan penelitian ini membuktikan bahwa sebagian besar anggota badan manusia mampu menghasilkan tiruan bunyi. Tidak hanya itu, perasaan dan keadaan manusia pun mampu menghasilkan tiruan bunyi. Sejalan dengan temuan penelitian ini, Alfarisy dkk. (2022), Purwani, dkk. (2020), Wibawati dkk. (2022), Astuti, Samingin, dan Wijayanti (2021), Panggabean, Lestari, dan Sihombing (2022), Ramadani, Hermandra, dan Sinaga (2022), dan Kustina (2020) melalui penelitiannya juga menunjukkan bahwa keadaan atau perasaan manusia menciptakan begitu banyak tiruan bunyi. Perbedaannya, penelitian terdahulu tidak secara rinci menjelaskan bagian-bagian tubuh yang menghasilkan tiruan bunyi.

Penelitian terdahulu hanya mengelompokkan onomatope ke dalam kategori onomatope manusia. Sementara itu, penelitian ini secara detail mengelompokkan onomatope manusia ke dalam beberapa bagian berdasarkan bagian-bagian tubuh yang menghasilkan tiruan bunyi. Walaupun demikian,

penelitian ini dan penelitian terdahulu sama-sama menunjukkan bahwa hadirnya onomatope mampu mengonkretkan sesuatu yang abstrak dan sulit dideskripsikan. Onomatope juga mampu memvisualisasikan segala hal, mulai dari kegiatan, keadaan, dan perasaan yang dirasakan manusia sehingga orang lain mampu merasakan dan mengimajinasikan semua itu melalui tiruan bunyi dalam pikirannya.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap onomatope yang terdapat dalam Webtoon *Pasutri Gaje* karya Annisa Nisfihani, penelitian ini menyimpulkan bahwa manusia sebagai makhluk hidup sangat produktif dalam menciptakan tiruan-tiruan bunyi dari kegiatan, perasaan, dan keadaan yang dialaminya. Hampir semua anggota tubuh manusia mampu menghasilkan tiruan bunyi, mulai dari kepala sampai kaki. Tidak hanya itu, beragam perasaan (mulai dari senang, sedih, takut, dan masih banyak lagi) yang digambarkan melalui ekspresi wajah pun memiliki bentuk onomatopenya tersendiri. Hal itu membuktikan bahwa onomatope manusia dalam Webtoon menjadi sarana bagi para pembaca untuk memahami ekspresi manusia sebab ekspresi-ekspresi yang ada tidak selalu memiliki makna yang sama. Bentuk-bentuk onomatope yang berbeda kerap kali memiliki makna yang sama, tetapi digunakan dalam konteks penggunaan yang sama. Lalu, bentuk-bentuk onomatope yang sama kerap kali memiliki makna yang berbeda dan menggambarkan konteks yang berbeda pula. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemaknaan terhadap bentuk onomatope manusia sangat bergantung pada konteks penggunaannya.

Daftar Pustaka

Al-Zubbaidi, Haitham K. 2014. "The Functions of Onomatopoeia in Modern

- English and Arabic Poetry: A Study in Selected Poems by Lawrence and Al-Sayyab." *Advances in Language and Literary Studies* 5(6):181–93.
<https://doi.org/10.7575/aiac.all.v.5n.6p.181>
- Alfarisy, Fitri, Muhammad Rayhan Baihaqy, Adi Prasetyo Utomo, and Nur Afifurrohman. 2022. "Analisis Onomatope dalam Bahasa Jepang Dan Bahasa Jawa." *COMSERVA: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat* 1(11):1047–53.
<https://doi.org/10.36418/comserva.v1i11.186>
- Andrianova, Anastasiya. 2021. "A Disability Reading of Ivan Turgenev's 'Mumu.'" *Russian Literature* 124:53–78.
<https://doi.org/10.1016/j.ruslit.2021.04.001>
- Assaneo, María Florencia, Juan Ignacio Nichols, and Marcos Alberto Trevisan. 2011. "The Anatomy of Onomatopoeia." *PLoS ONE* 6(12):1–11.
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0028317>
- Astuti, Erlina Widhi, Fx. Samingin, and Asri Wijayanti. 2021. "Jenis Onomatope Dalam Komik Pendidikan Antikorupsi Dan Sebagai Materi Ajar Menulis Puisi." *Repetisi: Riset Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 4(2):57–61.
- Bredin, Hugh. 1996. "Onomatopoeia as a Figure and a Linguistic Principle." *New Literary History* 27(3):555–69.
<https://doi.org/10.1353/nlh.1996.0031>
- Budasi, I. Gede, and I. Putu Abdi Bhuwana. 2020. "Analysis of Slang Words Formation Found in the Lyrics of Drake's Songs." *K@Ta* 22(1):10–16. doi: 10.9744/kata.22.1.10-16.
<https://doi.org/10.9744/kata.22.1.10-16>
- Dettmar, Ute. 2022. "Affirmation, Subversion, Playfulness—Comedy in German Children's Literature." Pp. 222–47 in *Children's Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
<https://doi.org/10.1353/chl.2022.0012>
- Gava, Priscila Gerolde. 2018. "Translating Sound into Image: A Comparison between American Comic and Japanese Manga Onomatopoeia." *The International Journal of the Image* 9(3):1–21.
<https://doi.org/10.18848/2154-8560/CGP/v09i03/1-21>
- Google Playstore. 2024. "Data Pengunduhan Webtoon." Retrieved (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.naver.linewebtoon&hl=en-ID>).
- Gregová, Renáta. 2021. "On the Position of Onomatopoeia in Adult Language. Evidence from Slovak." *Lingua Posnaniensis* 63(1):7–19.
<https://doi.org/10.2478/linpo-2021-0001>
- Hanada, Mitsuhiko. 2016. "Using Japanese Onomatopoeias to Explore Perceptual Dimensions in Visual Material Perception." *Perception* 45(5):568–87.
<https://doi.org/10.1177/0301006616629028>
- Heinsoo, Heinike, and Eva Saar. 2015. "Sound Symbolism Expressive Verbs in Finnic Languages (Estonian, Finnish, Ingrian, Votic)." *ESUKA* 6(1):55–74.
<https://doi.org/10.12697/jeful.2015.6.1.04>
- Kanero, Junko, Mutsumi Imai, Jiro Okuda, Hiroyuki Okada, and Tetsuya Matsuda. 2014. "How Sound Symbolism Is Processed in the Brain: A Study on Japanese Mimetic Words." *PLoS ONE* 9(5):1–8.
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0097905>

- Kroeger, Paul. 2023. *Analyzing Meaning: An Introduction to Semantics and Pragmatics*. California: LibreTexts.
- Kustina, Rika. 2020. "Onomatope Bahasa Devayan." *Jurnal Metamorfosa* 8(1):112–19. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v8i1.348>
- Laing, Catherine. 2019. "A Role for Onomatopoeia in Early Language: Evidence from Phonological Development." *Language and Cognition* 11(2):173–87. <https://doi.org/10.1017/langcog.2018.23>
- Laing, Catherine E., Marilyn Vihman, and Tamar Keren-Portnoy. 2017. "How Salient Are Onomatopoeia in the Early Input? A Prosodic Analysis of Infant-Directed Speech." *Journal of Child Language* 44:1117–39. <https://doi.org/10.1017/S0305000916000428>
- Marynenko, Pavlo, and Irina Votyakova. 2020. "Peculiarities of the Word Formation Field of the Russian Concept 'Water' with Onomatopoeic Verbs." *The International Journal of Communication and Linguistic Studies* 18(1):37–47. <https://doi.org/10.18848/2327-7882/CGP/v18i01/37-47>
- Miles, Matthew B., and A. Michael Huberman. 1994. *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. 2nd ed. London: SAGE Publications, Inc.
- Nguyen, Thao Thi Phuong, and Louise Gwenneth Phillips. 2022. "How Storytelling Can Work as a Pedagogy to Facilitate Children's English as a Foreign Language Learning." *Language Teaching Research* 1–24. <https://doi.org/10.1177/13621688221135481>
- Nisfihani, Annisa. 2016. "Pasutri Gaje." *Webtoon*. Retrieved (https://www.webtoons.com/id/romance/pasturi-gaje/list?title_no=790).
- Osuka, Keima, Takaki Kaneiwa, Tsuyoshi Nakamura, Masayoshi Kanoh, and Koji Yamada. 2021. "Interactive Design Support Using Arbitrary Onomatopoeia." *Procedia Computer Science* 192:1805–12. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.08.185>
- Panggabean, Sarma, Febrika Dwi Lestari, and Lasmini Sihombing. 2022. "Studi Makna Wujud Onomatope: Riset Komik Blank Jomblo Permanen Karya Soni M. Sholeh." *BIP: Jurnal Bahasa Indonesia Prima* 4(1):18–25. <https://doi.org/10.34012/jbip.v4i1.2463>
- Pischedda, Pier Simone. 2022. "A Corpus-Based Study on the Translation of English Ideophones in Italian Picture Books: The Case of the Diary of a Wimpy Kid." *Languages* 7(224):1–14. doi: 10.3390/languages7030224. <https://doi.org/10.3390/languages7030224>
- Purwani, Ida Ayu Widya, Ni Nengah Suartini, and Kadek Eva Krishna Adnyani. 2020. "Analisis Onomatope Pada Dongeng Bahasa Jepang." *JPBj: Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha* 6(2):194–202. <https://doi.org/10.23887/jpbj.v6i2.26695>
- Quinn, Megan. 2021. "'His Lips with Joy They Burr': Onomatopoeia in Wordsworth's 'The Idiot Boy.'" *Studies in Romanticism* 60(1):27–56. <https://doi.org/10.1353/srm.2021.0001>
- Rahmawati, Aulia, Krisanjaya, and Asep Supriyana. 2022. "Onomatope Dalam Masyarakat Desa Adat Kasepuhan Ciptagelar Sukabumi Jawa Barat."

Arkhaiis 13(2):111–16.

Ramadani, Devia, Hermandra, and Mangatur Sinaga. 2022. "Onomatope Dalam Buku Maneki Nek Dan Auropilous." *Jurnal Tuah Pendidikan Dan Pengajaran Bahasa* 4(1):19–27.

Rohan, Olivia, Ryoko Sasamoto, and Sharon O'Brien. 2021. "Onomatopoeia: A Relevance-Based Eye-Tracking Study of Digital Manga." *Journal of Pragmatics* 186:60–72.
<https://doi.org/10.1016/j.pragma.2021.09.018>

Sasaki, Kaori, Seiichi Kadowaki, Junya Iwasaki, Marta Pijanowska, and Hidehiko Okamoto. 2023. "Cognitive Neural Responses in the Semantic Comprehension of Sound Symbolic Words and Pseudowords." *Frontiers in Human Neuroscience* 17:1–11.
<https://doi.org/10.3389/fnhum.2023.1208572>

Sunarya, Sumarlam, W. Sahid Teguh, and Sri Marmanto. 2017. "Development of Non-Arbitrary to the Arbitrary Iconic Words in Javanese Language." *GEMA Online: Journal of Language Studies* 17(3):137–51.
<https://doi.org/10.17576/gema-2017-1703-09>

Tiwari, Rakesh R., Bhrigupati Pandey, and Kaustubh S. Chaudhari. 2023. "Image-Based Communication for Strengthening Patient Health Education in Rural and Underserved Settings." *Cureus* 15(7):1–6.
<https://doi.org/10.7759/cureus.41279>

Walni, Maghfiratin, Hasnah Faizah AR, and Mangatur Sinaga. 2023. "Onomatope Dalam Komik Karya M. A. Avisiena Helvin." *JIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6(7):4968–72.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.2387>

Webtoon. 2024. "Cerita Lokal Paling Disukai Di Webtoon." *Webtoon*. Retrieved (<https://www.webtoons.com/id/genres/local?sortOrder=LIKEIT>).

Wibawati, Nurrohmah Putri, Alya Nadya Putri Andika, Auctio Graciano, and Maulida Khodijah. 2022. "Pemaknaan Onomatope Dalam Manga 'Yotsubato' Chapter 3 Karya Kiyohiko Azuma." *Kiryoku: Jurnal Studi Kejepangan* 6(2):127–33.
<https://doi.org/10.14710/kiryoku.v6i2.127-133>