

## ONOMATOPE DALAM KOMIK DIGITAL “MILES MORALES: SPIDER-MAN 2019”

**\*Lingga Julinafta<sup>1</sup>, Retno Purwani Sari<sup>2</sup>**

Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Komputer Indonesia  
Universitas Komputer Indonesia, Jl. Dipatiukur 112-116, Bandung, Indonesia  
[linggajulinafta30@gmail.com](mailto:linggajulinafta30@gmail.com)

### ABSTRACT

*The study investigates onomatopoeia in all of its forms and meanings as seen in the digital comic "Miles Morales: Spider-Man 2019" by Saladin Ahmed on the website <https://readcomicsfree.com>. It employed Sperber and Wilson's relevance theory (1986) to describe meanings in digital comics through a descriptive qualitative approach based on the interdependence of onomatopoeia and imagery. The theories of Wijana (2008) and Thomas and Clara (2004) were used to categorize the types of onomatopoeia. Data was gathered using episode 1 page 9-23 and episode 20 page 14. The findings indicate a link between onomatopoeia and imagery in determining communicated meanings. Onomatopoeia can be monosyllable, bisyllable, or multisyllable in terms of morphology. It is recognized for its ability to mimic human and animal sounds, as well as other sounds. The narrative messages of digital comics can be fully comprehended using these concepts.*

**Keywords:** *Digital Comic, Mimetics, Onomatopoeia, Relevance Theory, Sound Mimetic*

### ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji bentuk dan makna onomatope pada komik digital “*Miles Morales: Spider-Man 2019*” karya Saladin Ahmed dalam website <https://readcomicsfree.com>. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif guna mendeskripsikan makna berdasarkan relevansi bentuk onomatope dan gambar yang diyakini memiliki ketergantungan. Teori relevansi gagasan Sperber dan Wilson (1986) dimanfaatkan guna memahami makna berdasarkan relevansi antara onomatope dan gambar pada panel. Sementara itu, klasifikasi bentuk onomatope dibuat berdasarkan teori Wijana (2008) serta teori Thomas dan Clara (2004). Data onomatope diambil dari episode #1 halaman 9-23 dan episode #20 halaman 14. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa makna dipahami berdasarkan korelasi antara gambar dan onomatope itu sendiri. Onomatope dapat dikonstruksi oleh satu suku kata (mono silabel), dua suku kata (bisilabel), atau lebih dari dua suku kata (multi silabel). Selanjutnya, berdasarkan cara bunyi dihasilkan, onomatope dikategorikan ke dalam bunyi manusia, bunyi binatang, dan aneka ragam tiruan bunyi. Hasil penelitian dapat dimanfaatkan guna memahami pesan cerita komik digital secara komprehensif.

**Kata kunci:** *Komik Digital, Mimetik, Onomatope, Teori Relevansi, Tiruan Bunyi*

### PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan teknologi digital, karya sastra komik berkembang sebagai bentuk penyesuaian terhadap perubahan gaya dan cara hidup masyarakat. Fungsi canggih dari teknologi komik digital memudahkan pembaca untuk membaca komik, dari persembahan sederhana hingga semuanya dilakukan dengan satu klik. Belum lagi

keunggulan komik digital, seperti semiotika yang bisa didengar secara langsung atau gambar komik yang sudah bergerak. Media komunikasi pembaca dan penulis dibahas lebih mendalam.

Hubungan terbentuk melalui komunikasi. Semua aktivitas kehidupan pada hakekatnya terintegrasi oleh suatu sistem hubungan, baik positif maupun negatif. Bahasa digunakan tidak hanya untuk komunikasi dan interaksi, tetapi juga untuk mengekspresikan ide atau konsep dan untuk menumbuhkan kreativitas pada manusia. Sebagai contoh, perhatikan karya sastra yang muncul di media digital. Bahasa komik sebagai salah satu bentuk kreativitas manusia modern dipandang sebagai bentuk bahasa yang harus dimaknai, baik bahasa di dalam gelembung dialog maupun bahasa di luar gelembung dialog, yang merupakan ciri khas pembeda dari sebuah karya sastra komik itu sendiri.

Komik merupakan media bacaan bergambar dengan narasi. Komik mudah dicerna karena elemen (gambar visual, gelembung ucapan, dan teks) yang terkait dengannya. Unsur-unsur yang terdapat dalam komik berfungsi sebagai pemersatu narasi yang menyampaikan pesan pengarang kepada pembaca. Unsur-unsur tersebut antara lain gambar ilustrasi yang disusun untuk mengungkapkan tindakan seorang tokoh yang diceritakan oleh pengarang, serta gelembung ucapan yang berisi berbagai kata (kata-kata informatif dan efek suara) yang diciptakan pengarang sebagai sarana berkomunikasi dengan pembacanya.

Menurut Pratt (2009), kata-kata dalam komik dapat mengambil empat bentuk yang berbeda. Bentuk yang paling jelas adalah media yang paling umum, di mana balon kata, ucapan, atau pemikiran karakter ditampilkan dalam panel dengan beberapa indikasi bergambar yang saling berhubungan mengarahkan mereka ke karakter itu. Kedua, teks yang tidak berada pada balon kata, dan biasanya terdapat dalam kotak atau keterangan di luar panel. Secara umum, teks jenis ini tidak menyampaikan dialog dan malah berfungsi sebagai narasi. Suara siapa pun yang menceritakan kisah itu, baik karakter atau narator impersonal. Terakhir, ada efek suara. Ini digambar di dalam panel dalam jenis huruf yang secara visual mencerminkan volume suara. Menyoroti teks yang berada di luar balon kata tapi berfungsi sebagai narasi, ilmu linguistik mengkategorikannya ke dalam onomatope.

Onomatope, sejenis bahasa yang digunakan dalam literatur komik digital, mewakili peniruan karakter suara dan emosional. Karakter emosional dan suara objek ini berinteraksi dengan gambar lain dan dimaksudkan untuk menyampaikan pesan kepada pembaca. Dengan kalimat lain makna dibangun oleh bahasa verbal dan non-verbal berupa gambar.

Dingemane dan Akita (2019) melabeli onomatope dengan istilah mimetik, ekspresif, dan ideofon. Mimetik adalah istilah yang lebih umum dalam linguistik Jepang daripada onomatope. Istilah lain yang sering digunakan adalah ideofon, yang menggantikan apa yang biasa disebut sebagai onomatope dan mencakup berbagai macam kata. Pencitraan berbagai domain sensorik seperti gerakan, tekstur, keadaan, dan suara yang dapat didengar ditampilkan. Terlepas dari perbedaan terminologi, Saussure, Dingemane, dan Akita memiliki ide dasar yang sama: makna bunyi bahasa buatan memiliki karakteristik khusus dan bersifat arbitrer. Dingemane dan Akita (2016, 2019) memberikan klasifikasi lebih lanjut, yang disempurnakan oleh Thomas dan Clara (2004).

Secara sederhana, Akita dan Dingemane (2019) berpendapat bahwa onomatope disebut ideofon (bahasa Inggris. ideophone). Ideofon didefinisikan sebagai kata-kata 'mimetis atau ekspresif', yang dibedakan dengan menggambarkan citra indrawi yang hidup dalam suatu masyarakat melalui peniruan. Namun, ideofon, juga dikenal sebagai

onomatope, hadir dalam berbagai bentuk. Onomatope adalah jenis bahasa yang telah dipelajari secara morfologis. Penelitian morfologi juga dikenal sebagai morfemik, atau studi tentang morfem. Secara morfologis, onomatope memiliki proses pembentukan struktur berdasarkan suku kata. Menurut Wijana (2008), onomatope dapat dibagi menjadi tiga kategori suku kata: satu suku kata (mono syllable), dua suku kata (bisyllable), dan lebih dari dua suku kata (multi syllable). Sementara itu, Thomas dan Clara (2004) membagi onomatope menjadi empat kelompok berdasarkan karakteristik sumber bunyi imitasi. Klasifikasi ide yang digunakan untuk mengelompokkan Thomas dan Clara merupakan penyempurnaan dari klasifikasi Enckell dan Reazeau (2003). Berdasarkan penelitian Thomas dan Clara, berikut adalah klasifikasi kelompok Onomatope (2004).

1. Onomatope Suara Hewan, tiruan suara yang dihasilkan dari panggilan hewan. Seperti suara imitasi anjing (WOOF!), suara imitasi kucing (MEOW!), suara imitasi kambing (MBEHEHE!)
2. Onomatope Suara Alam, suara tiruan yang dihasilkan dari alam. Seperti deru ombak, suara air yang mengalir, suara guntur.
3. Onomatope Suara Manusia, tiruan suara yang dihasilkan manusia. Seperti suara kesakitan manusia saat hendak mendapat pukulan dengan tiruan suara "UHN!"
4. Onomatope Aneka Imitasi Suara, tiruan suara yang dihasilkan dari benda-benda dalam keadaan tertentu dalam suatu tindakan. Seperti suara hembusan angin (WHOOSH, WHUSH, SLASH), suara tiruan ledakan tumbukan antar benda (KA-BOOM, CRUNCH, RIIP).

Sementara itu, makna onomatope berdasarkan gambar atau *literature image* dari nonvisual menunjukkan hubungan antara onomatope dan citra. Konteks menentukan bagaimana makna dipahami. Makna dipelajari pada tahap awal makna onomatope berdasarkan hubungan antara bentuk bunyi bahasa (signifiant) dan elemen atau konsep yang ditafsirkan (signifiance) (Chaer, 1990). Makna formal juga dikenal sebagai makna semantik diungkapkan melalui hubungan arbitrer (arbitrer). Artinya, tidak ada hubungan antara tanda yang berupa bunyi bahasa (signifiant) dan yang ditandai (signifiance), dan bebas menurut kesepakatan di antara penutur bahasa. Makna di sisi lain, tidak selalu sewenang-wenang. Hubungan antara tanda berupa bunyi bahasa dengan makna yang disampaikannya juga dapat terjalin. Hubungan ini terlihat dalam simbolisasi bahasa yang dikenal dengan onomatope yang didasarkan pada tiruan bunyi yang dihasilkan oleh benda, gerak, atau orang. Menurut Sudaryanto (1989), makna onomatope diklasifikasikan berdasarkan apa yang terkonlingualisasi.

Chaer (1990) mengkategorikan makna menjadi lima jenis. Untuk memulai, makna onomatope adalah jenis nama objek dan tiruan suara yang didasarkan pada tiruan suara atau suara objek yang digunakan sebagai referensi. Bunyi yang secara langsung atau tidak langsung menyiratkan bunyi tertentu disebut sebagai nama benda atau bunyi khas suatu benda. Kedua, onomatope digunakan untuk membuat nama akta. Penerapannya didasarkan pada persepsi suara atau suara saat melakukan aktivitas tertentu. Selanjutnya, onomatope adalah indikator keadaan. Keadaan yang dimaksud disini adalah sifat benda, seperti kecil, besar, menakutkan, panjang, dan bulat. Keempat, onomatope menyesuaikan emosi seorang tokoh. Jenis onomatope ini biasanya terdapat pada karya sastra seperti komik, novel, atau cerita pendek. Akhirnya, onomatope adalah reaksi pembaca. Tentu saja dalam sebuah karya sastra, komik diciptakan tidak hanya sebagai alat membaca, tetapi juga sebagai sarana bagi manusia untuk berinteraksi satu sama lain guna memahami pesan yang disampaikan dalam komik.

Proses ini hadir dalam teori relevansi, yang membantu dalam proses memahami makna kontekstual dari komik digital. Sperber dan Wilson (1995), percaya bahwa komunikasi tidak harus terbatas pada pembicaraan percakapan. Timbal balik dalam percakapan tidak selalu tentang kesesuaian ucapan, tetapi juga tentang pemahaman dan lingkungan yang harus diperhitungkan dalam makna. Karena ketika kita melakukan percakapan, kita selalu merasa nyaman dengan cara kita berbicara untuk menyampaikan informasi kepada lawan bicara yang sudah mengerti bagaimana melakukan percakapan (Sperber dan Wilson, 1995). Konteks pemahaman makna dalam percakapan merupakan fokus teori relevansi. Konsep pemahaman teoretis ini juga dapat ditemukan dalam karya sastra, khususnya buku komik. Pembicara dalam komik ingin menyampaikan pesan atau informasi tentang karyanya. Misalnya, penulis komik menggunakan onomatope untuk menyampaikan pesan atau informasi yang ingin disampaikan melalui penggambaran dalam narasi komik kepada pembaca.

Penelitian sebelumnya berjudul '*Analisis Bentuk dan Makna Onomatopes Long Beat*' dan '*Variasi Makna dan Aplikasi Onomatopes dalam Komik Utahime Bakuretsu*'. Kajian pertama, '*Analisis Bentuk dan Makna Onomatope Long Beat*', membahas tentang onomatope yang terdapat dalam komik tetapi memiliki bunyi yang panjang dengan menyimpulkan bahwa bunyi yang panjang dihasilkan oleh bunyi benda. Onomatope yang diklasifikasikan berdasarkan suara dihitung oleh peneliti, dan panjang suara dihitung dengan menghitung suku kata. Dengan mempertimbangkan temuan penelitian sebelumnya, fokus penelitian adalah representasi atau penggambaran makna onomatope dalam karya sastra komik Miles Morales: Spider-Man 2019 melalui aspek verbal dan nonverbal. Hipotesis yang dapat diberikan adalah makna onomatope dipahami tidak saja melalui bentuk-bentuk onomatope verbal, tetapi juga non-verbal. Metode kualitatif deskriptif digunakan untuk membongkar isu onomatope ini.

## **METODE**

Menurut Sugiyono (2012), metode penelitian adalah metode ilmiah untuk mengumpulkan data dengan tujuan dan maksud tertentu. Metode ilmiah menunjukkan bahwa kegiatan penelitian didasarkan pada karakteristik ilmiah seperti rasionalitas, empirisitas, dan sistematisitas. Metode penelitian kualitatif deskriptif digunakan dalam penelitian ini sebagai acuan untuk menganalisis penelitian dengan cara yang masuk akal, dapat diamati dan dipahami, serta logis untuk diketahui dengan langkah-langkah terukur. Menurut Yuliani (2018), deskriptif kualitatif (QD) adalah metode penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif sederhana dengan alur induktif. Artinya, penelitian deskriptif kualitatif (QD) dimulai dengan proses atau peristiwa penjelasan yang darinya dapat ditarik suatu generalisasi, atau penarikan kesimpulan.

Penelitian ini melihat onomatope dalam komik digital Miles Morales: Spider-Man 2019. Penelitian mengidentifikasi onomatope melalui tanda-tanda yang saling berhubungan dengan melihat bentuk kata verbal dan nonverbal melalui visual yang muncul dalam komik sebagai simbol suara (Dingemanse dan Akita, 2019). Karena onomatopoeia berkaitan dengan bagaimana pembentukannya, bentuk onomatope ini dibahas dengan menggunakan pendekatan morfologi. Dalam komik digital, onomatope tidak hanya menyampaikan bahasa lisan dalam bentuk huruf visual yang dapat dibaca, tetapi juga karakter, perasaan, volume, kecepatan suara, dramatisasi, dan emosi dengan menghubungkan tanda-tanda di sekitarnya, dan pendekatan semantik diberikan pada tahap ini.

Selanjutnya, penelitian mengidentifikasi onomatope sebagai fungsi komunikasi visual berupa kata-kata dan makna pragmatis dalam komik digital Miles Morales: Spider-Man 2019. Untuk mengetahui makna pragmatis onomatope, diterapkan kaidah teori relevansi pragmatis. Teori relevansi merupakan kajian pragmatik yang mencakup konsep pemahaman dalam komunikasi, dimana komunikasi dilakukan dalam konteks untuk mewujudkan komunikasi yang dimaksudkan antara pembicara/penulis dan mitra tutur selama keduanya memiliki kesepemahaman (Speber dan Wilson, 2008).

**HASIL**

Hasil temuan onomatopoeia yang ditemukan pada komik digital Miles Morales: Spider-Man 2019 adalah:

**Tabel 1. Hasil Penelitian Onomatope**

| <b>Ciri Khas Bunyi</b>            | <b>Onomatope</b>   | <b>Bentuk Onomatope</b>  | <b>Makna</b>  |
|-----------------------------------|--|--|---|
| Onomatope Bunyi Hewan 1           | “KRUUUK!”  | Mono Silabel   | Tiruan teriakan manusia setengah hewan.   |
| Onomatope Bunyi Manusia 4         | “UNH!”<br>“ARGH!”<br>“HNF!”<br>“OOOF!”   | Mono Silabel<br>Mono Silabel<br>Mono Silabel<br>Mono Silabel   | Tiruan teriakan rasa sakit.   |
| Onomatope Keanekaragaman Bunyi 10 | “WHAMP”(1)<br>“WHAM”(1)<br>“WHOOOSH”(1)<br>“BZZZZZZT”(2)<br><br>“CRONCH”(3)<br>“CRUNCH”(3)<br>“KA-BOOM”(3)<br><br>“SNATCH”(4)<br><br>“KLIK” (5)<br><br>“VIP VIP VIP VIP VIP” (6) | Mono Silabel<br>Mono Silabel<br>Mono Silabel<br>Mono Silabel<br><br>Mono Silabel<br>Mono Silabel<br>Bisilabel<br><br>Mono Silabel<br><br>Mono Silabel<br><br>Multi Silabel | 1. Tiruan suara hembusan angin.<br>2. Tiruan suara kekuatan petir<br>3. Tiruan suara benturan benda<br>4. Tiruan suara cengkraman kuku Elang<br>5. Suara ketukan pada cicin<br>6. Suara benda tajam menancap. |

Tabel 1 memperlihatkan 15 data onomatope yang terdiri dari 1 onomatope dengan ciri khas tiruan bunyi binatang, 4 bunyi manusia, dan 10 anekaragaman bunyi. Bentuk onomatope yang termasuk pada bentuk mono silabel sebanyak 13, onomatope bisilabel 1, multi silabel 1. Makna dipahami berdasarkan konteks pada komik digital Miles Morales: Spider-Man 2019 episode #1 halaman 9-23 dan episode #20 halaman 14. Temuan tersebut menunjukkan bahwa, dominasi dalam aneka ragam bunyi. Hal tersebut disebabkan oleh komik digital yang diteliti merupakan genre superhero, sehingga banyak

aksi heroik yang menggunakan gerakan atau aksi ledakan di dalamnya. Telaah detail diberikan pada pembahasan.

## **PEMBAHASAN**

Pembahasan analisis onomatope diwakili oleh lima data beragam. Tindakan ini dimungkinkan karena lima data ini telah mewakili seluruh fenomena pemanfaatan onomatope pada komik digital yang menjadi sumber data penelitian.

### **1. Onomatope Bunyi Binatang**

Onomatope bunyi binatang, merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan oleh binatang. Bunyi yang ditirukan, berupa kegiatan binatang maupun suara binatang itu sendiri.



**Gambar 1 Onomatope “KREEEEEEET”**

Secara morfologis, onomatope “KREEEEEEET” pada Gambar 1 dikategorikan ke dalam onomatope yang memiliki satu suku kata (mono silabel). Onomatope ini secara semantis dimaknai berdasarkan bunyi yang dihasilkan oleh elang. Oleh sebab itu, onomatope tersebut diklasifikasikan ke dalam onomatope bunyi binatang.



**Gambar 2 Episode #1 Halaman 18**

“KREEEEEEK” disampaikan melalui keterkaitan onomatope tersebut dengan visual karakter Elang pada Gambar 2. Keterkaitan tersebut melibatkan elang pada komik yang berkomunikasi ketika hendak datang ke hadapan Spiderman dan Amulet yang dianggapnya sebagai musuh, dengan penggambaran visual elang yang sedang merebahkan sayapnya artinya pada posisi tersebut elang tengah terbang diudara dan menemukan karakter Spiderman dan Amulet.



**Gambar 3 Visual Berkaitan Dengan Verbal**

Onomatope “KREEEEEEK” tiruan bunyi tersebut berdasarkan konteks, bermakna ungkapan amarah sampai meluapkan teriakan dari seekor elang terhadap objek yang ada didepannya. Makna tersebut dapat dilihat dalam Gambar 3, elang membuka mulutnya dengan lebar sambil mengeluarkan tiruan bunyi teriakan elang dan tatapan yang serius untuk mulai melakukan tindakan selanjutnya terhadap objek yang ada didepannya.

## **2. Onomatope Bunyi Manusia**

Onomatope bunyi manusia merupakan tiruan bunyi berdasarkan dari manusia itu sendiri. Onomatope tersebut berupa tiruan bunyi keadaan atau kondisi emosional manusia.



**Gambar 4 Onomatope “ARGH!”**

Pada Gambar 4, onomatope “ARGH!” secara morofologis dikategorikan ke dalam onomatope yang memiliki satu suku kata (mono silabel). Bunyi onomatope “ARGH!”, secara semantik menirukan suara manusia yang tengah kesakitan. Oleh karena itu, onomatope tersebut termasuk pada klasifikasi onomatope bunyi manusia.



**Gambar 5 Episode #1 Halaman 9**

Pada Gambar 5, onomatope “ARGH!” memiliki keterkaitan dengan visualnya. Onomatope tersebut terjadi ketika karakter Spiderman hendak mendapatkan pukulan dari musuhnya. Pukulan tersebut terbang cepat tepat pada bagian wajah spiderman yaitu pipi dengan keras, sampai Spiderman merasa kesakitan dan tiruan bunyi yang dihasilkan adalah “ARGH!”.



**Gambar 6 Visual Berkaitan Dengan Verbal**

Pada gambar 6, dapat dilihat onomatope “ARGH!” memiliki keterkaitan antar visualnya. Spiderman berekspresi kesakitan dengan ditandai mata yang sedikit tertutup, artinya Spiderman mencoba menahan rasa sakit dari apa yang dia rasakan sambil menoleh kearah kiri sebagai efek tujuan yang amat kencang dari musuhnya.

### **3. Onomatope Aneka Ragam Tiruan Bunyi**

Aneka ragam tiruan bunyi, dihasilkan dari suara-suara gerakan atau tindakan yang disebabkan oleh benda satu ke benda lainnya.



**Gambar 7 Onomatope “WHOOOSH”**

Pada Gambar 7 onomatope “WOOOSH” dikategorikan secara morfologis, memiliki satu suku kata (mono silabel). Onomatope “WOOOSH” secara semantis dimaknai sebagai hembusan angin, yang disebabkan oleh kekuatan kake misterius yang hendak menghilang. Onomatope tersebut diklasifikasikan ke dalam onomatope aneka ragam bunyi tiruan.



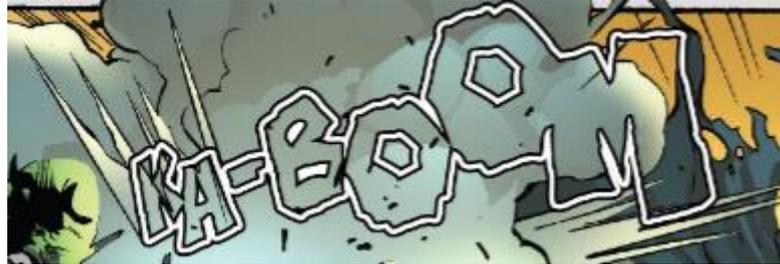
**Gambar 8 Episode #1 Halaman 23**

WHOOOSH” pada Gambar 8 memiliki makna keterkaitan antar visual. Kake misterius tersebut mencoba lari dari Spiderman dan Amulet dengan kekuatan angin dan api untuk lari dan menghembuskan gabungan kekuatan tersebut kepada Spiderman dan Amulet.



**Gambar 9 Visual Berkaitan Dengan Verbal**

Pada Gambar 9, hembusan campuran antara angin dan api sebagai kekuatan kakek ketika hendak melarikan digambarkan melingkari tubuh kakek. Hembusan tersebut dapat dilihat dari arah kiri ke kanan penulisan onomatope “WHOOOSH” semakin membesar.



**Gambar 10 Onomatope “KA-BOOM”**

Onomatope “KA-BOOOM” pada Gambar 10, secara morfologis dikategorikan ke dalam onomatope dua suku kata (Bisilabel). Suara tiruan yang dihasilkan “KA-BOOOM”, merupakan bunyi tiruan yang dihasilkan oleh kedua benda. Oleh karena itu, onomatope tersebut diklasifikasikan ke dalam bentuk onomatope aneka ragam tiruan bunyi.



**Gambar 11 Episode #20 Halaman 14**

Pada gambar 11, onomatope “KA-BOOOM” memiliki keterkaitan dengan visual. Tiruan bunyi ledakan tersebut, dihasilkan dari kekuatan tinjauan super yang memiliki ledakan oleh rekan Spiderman, dapat dilihat lengan rekan wanita Spiderman yang mengepal saat selesai meluncurkan tinjuannya. Hingga para Goblin terpenyal oleh tinjauan tersebut dan memunculkan suara benturan “KA-BOOM”



**Gambar 12 Visual Berkaitan Dengan Verbal**

Gambar 12, menandai bagaimana ledakan besar dan keras itu terjadi. Penggambaran hembusan angin pada Gambar 12, merupakan representasi dari angin yang terhembus ke badan Goblin menjadi asap hitam akibat ledakan. Ledakan yang keras ditandai dengan warna asap yang hitam dan serpihan bebatuan yang berterbangan di udara dan rekan Spiderman yang mencoba melindungi diri dari ledakan tersebut dengan cara menutup wajahnya oleh tangan. Penulisan onomatope “KA-BOOOM”, ditulis dengan kapital sebagai representasi dari ledakan yang kuat.



**Gambar 13 Onomatope “VIP VIP VIP VIP VIP”**

Onomatope “VIP VIP VIP VIP VIP” Gambar 13, secara morfologi dikategorikan ke dalam onomatope yang memiliki lebih dari dua suku kata (multi silabel). Onomatope tersebut, dihasilkan dari tiruan bunyi jarum suntik yang menusuk kulit Goblin. Oleh karena itu, tiruan bunyi tersebut diklasifikasikan ke dalam onomatope aneka ragam tiruan bunyi.



**Gambar 14 Episode #20 Halaman 14**

Onomatope pada Gambar 14, memiliki keterkaitan antar visualnya. Suara tiruan bunyi suntikan yang tertancap pada tubuh Goblin, di lepaskan rekan Spiderman kepada Goblin secara bertubi-tubi dan suntikan tersebut ditembakkan Spiderman diudara. Semua suntikan yang diberikan rekan Spiderman tepat mengenai tubuh Goblin. Goblin pun sampai merasa dirinya kewalahan, dengan suntikan kencang yang datang terus menerus sampai dirinya mencoba melindungi diri dengan kedua lengannya.



**Gambar 15 Visual Berkaitan Dengan Verbal**

Pada Gambar 15, tembakan suntikan yang bertubi-tubi dari rekan Spiderman, ditandai dengan penggambaran suntikan yang terbang ke arah tubuh Goblin yang jumlahnya lebih dari dua. Tembakan suntikan keras tersebut, ditandai dengan angin yang terbelah bersamaan diikuti dengan suntikan yang berterbangan diberikan oleh rekan Spiderman.

## **SIMPULAN**

Pada komik *Miles Morales: Spider-Man 2019* episode #1 halaman 9-23 dan episode #20 halaman 14, onomatope aneka ragam tiruan bunyi dominan muncul pada panel. Dominan pada onomatope tersebut dikarenakan komik yang dikaji merupakan komik super hero. Komik super hero relatif menunjukkan banyak gerakan aksi dari sebuah karakter, dalam bernarasi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan ditemukan bentuk dan makna berdasarkan verbal dan non-verbal, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Onomatope pada komik digital *Miles Morales: Spider-Man 2019*, memiliki tiga kategori bentuk silabelnya dan klasifikasi tiruan bunyi yang dihasilkan dari empat klasifikasi onomatope. Onomatope yang ada pada episode #1 halaman 9-23 dan episode #20 halaman 14 ditemukan sebanyak 22 data dan diwakilkan dengan lima contoh analisis.
2. Makna onomatope yang terkait pada komik digital *Miles Morales: Spider-Man 2019*, dapat diuraikan dengan makna pragmatis teori relevansi, dengan menghubungkan onomatope yang muncul pada panel komik digital. Sehingga dapat mengetahui maksud dari kemunculan onomatope pada setiap panelnya, sebagai pesan dari narasi komik untuk memahami alur cerita pada komik.

## **REFERENSI**

- De Saussure, Ferdinand. "*Nature of the linguistic sign.*" *Course in general linguistics* (1916): 65-70.
- Akita, Kimi & Mark Dingemans. "*Ideophones (mimetics, expressives).*" *Oxford research encyclopedia of linguistics*. Oxford: Oxford University Press (2019): 3-4.
- Thomas, Tsoi Wai Chuen, and Chung Hoi Wai Clara. "*Characteristics of Onomatopoeia*": *Lin 1001 Discovering Linguistics*. (2004):4.
- Enckell, P., & Rézeau, P. "*Dictionnaire des onomatopées.* Presses univ. de France. (2003): 53-54.
- Sperber, Dan, and Deirdre Wilson. "*Relevance: Communication and cognition.*" Vol. 142. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1986.
- Pratt, Henry John. "*Narrative in comics.*" *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 67.1 (2009): 107-117.
- Wijana, I. Dewa Putu. "*Semantik: Teori dan Analisis.*" (2008).
- Abdul, Chaer. "*Semantik Bahasa Indonesia.*" (1990).
- Sudaryanto. "*Pemanfaatan Potensi Bahasa: Kumpulan Karangan sekitar dan tentang Satuan Lingual Bahasa Jawa yjing Berdaya Sentuh Inderawi*" Yogyakarta: Kanisius. (1989): 177-136.
- Sugiyono. "*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.*" Bandung: Alfabeta. (2012). Print.
- Supriati. "*Objek Penelitian*". Bandung: Alfabeta. (2012).
- Yuliani, Wiwin. "*Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif Dalam Perspektif Bimbingan dan Konseling.*" IKIP Siliwangi. (2018).
- <https://readcomicsfree.com/comic/miles-morales-spider-man>

