

ONOMATOPE BAHASA MANDARIN DALAM KOMIK

Yang Nadia Miranti, David Vincensius

Program Studi Sastra Cina Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Brawijaya

Email: yangnadia@ub.ac.id, davidvincensius@student.ub.ac.id

Abstrak

Sebagai karya sastra bergambar, komik memiliki hubungan yang erat antara seni gambar dan seni berbahasa. Kedua unsur tersebut merupakan satu kesatuan yang saling membangun untuk membentuk komik menjadi sebuah karya yang dapat dinikmati masyarakat. Seni gambar yang indah dan didukung dengan gaya bahasa yang baik, akan mampu menciptakan sebuah cerita komik yang menarik. Gaya berbahasa dalam komik tentunya tidak hanya bentuk baku atau berupa peribahasa, melainkan juga harus mampu menyesuaikan keadaan latar dalam cerita tersebut. Penyesuaian ini salah satunya diwujudkan melalui penerapan onomatope.

Melalui onomatope, pemaknaan sebuah kalimat akan mampu menghidupkan emosi pembaca. Onomatope ada dalam setiap bahasa, termasuk bahasa Mandarin. Penelitian ini akan membahas onomatope dalam tiga komik berbahasa Mandarin, yaitu 大雄的大魔镜 Dàxióng De Dà Mó Jìng, 长歌行 Zhǎng Gē Xíng, dan 白木兰圆舞曲 Bái Mùlán Yuánwǔqǔ. Berdasarkan penelitian ini, ditemukan bahwa onomatope bahasa Mandarin dalam komik, berhasil meningkatkan emosi pembaca dalam mewujudkan kata tiruan dari bunyi suara manusia, binatang, alam, benda, kegiatan sehari-hari dan alat musik. Adanya respon pembaca dari sebuah karya sastra merupakan tanda bahwa karya tersebut telah berhasil dinikmati dan mampu memberikan kesan.

Kata kunci : *Onomatope, Bahasa Mandarin, Komik*

Abstract

As a pictorial literary work, comics have a close relationship between drawing and language arts. These two elements form a unity that builds each other up to form comics into works that can be enjoyed by the public. Beautiful drawing art and supported by a good language style, will be able to create an interesting comic story. The language style in comics is of course not only a standard form or in the form of a proverb, but also must be able to adjust the setting in the story. One of these adjustments is realized through the application of onomatopoeia.

Through onomatopoeia, the meaning of a sentence will be able to turn on the reader's emotions. Onomatopoeia is in every language, including Chinese. This research will discuss onomatopoeia in three Chinese comics, namely 大雄的大魔镜 Dàxióng De Dà Mó Jìng, 长歌行 Zhǎng Gē Xíng and 白木兰圆舞曲 Bái Mùlán Yuánwǔqǔ. Based on this research, it was found that the Mandarin onomatopoeia in comics succeeded in increasing the readers' emotions in realizing imitation words from the sounds of human sounds, animals, nature, objects, daily activities and musical instruments. A reader's response to a literary work is a sign that the work has been successfully enjoyed and is able to make an impression.

Key Words: *Onomatopoeia, Mandarin language, Comic*

A. PENDAHULUAN

Onomatope atau dalam bahasa Mandarin disebut dengan 象声词 *xiàngshēngcí* merupakan satu kajian ilmu bahasa yang membahas terkait kata tiruan bunyi suatu suara. Menurut Asworth (2012, hal. 22) *Onomatopoeia is using words to represent sound. We're not talking about adjective (loud, annoying, strange). When you use onomatopoeia, you actually give a sound its own word.* Berdasarkan pengertian ini, dapat diketahui bahwa onomatope bukan kata sifat atau kata yang memiliki kedudukan sebagai suatu makna fungsional, melainkan merupakan suara suatu bunyi, sehingga suatu bunyi yang kita dengar dapat dideskripsikan menjadi suatu kata dan bahkan dapat ditulis. Onomatope merupakan suatu unsur penting dalam ilmu bahasa karena memberikan suasana tersendiri dalam karya sastra. Melalui onomatope, suatu karya sastra dapat menjadi lebih hidup dan dapat dinikmati pembaca secara nyata. Khususnya dalam karya komik. Menurut Gumelar (2011, hal. 7) menyampaikan bahwa komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan. Hal ini mengartikan bahwa unsur utama pembentuk karya komik ada seni gambar dan berbahasa. Selain itu, Nurgiyantoro (2018, hal. 417) juga menjelaskan bahwa hakikat komik adalah perpaduan antara gambar dan bahasa, aspek visual dan aspek verbal. Aspek visual bermakna melalui indra penglihatan dan aspek verbal melalui ucapan. Perpaduan ini sangat penting karena dapat membuat karya komik semakin menarik untuk dikonsumsi.

Penelitian ini menggunakan tiga komik bahasa Mandarin, yakni 大雄的大魔镜 *Dàxióng De Dà Mó Jìng*, 长歌行 *Zhǎng Gē Xíng* dan 白木兰圆舞曲 *Bái Mùlán Yuánwǔqǔ*. Komik 长歌行 *zhǎng gē xíng* atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan *Song of the Long March* karya 夏达 *Xià Dá* adalah komik yang bertemakan sejarah pada masa dinasti Tang. Komik ini bercerita tentang petualangan seorang putri setelah berhasil melarikan diri dari upaya pembunuhan pada seluruh anggota keluarganya. Komik ini memulai serialisasinya pada Februari 2011 oleh *Comic Fans*. Komik yang masih berlanjut hingga saat ini tergolong dalam jenis komik aksi, petualangan dan drama. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan komik 大雄的大魔镜 *Dàxióng De Dà Mó Jìng* sebagai objek penelitian lainnya. Komik ini menceritakan petualangan 哆啦A梦 *Duōlāamèng*, 大雄 *Dàxióng*, 胖虎 *Pàngǔ*, 小夫 *Xiǎofū* dan 静香 *Jìngxiāng*, bersama anjing misterius bernama 扁扁 *Biǎnbiǎn*. Mereka berpetualang ke negeri misteri yang terletak di pedalaman benua Afrika. Anjing misterius yang dibawa oleh 大雄 *Dàxióng* ternyata adalah pangeran di negeri misterius tersebut yang ingin memberantas kejahatan dan merebut kembali kerajaannya. 大雄 *Dàxióng* dan kawan-kawannya membantu 扁扁 *Biǎnbiǎn* untuk mewujudkan keinginannya. Sedangkan komik 白木兰圆舞曲 *Bái Mùlán Yuánwǔqǔ* bercerita terkait perjuangan serta kesenian, Ketiga komik ini dipilih sebagai objek penelitian karena memiliki banyak penggemar dari berbagai negara. Selain menyuguhkan gambar yang indah dan mudah dipahami, komik-komik ini juga memberikan pengetahuan sejarah melalui ceritanya serta meningkatkan daya imajinasi pembacanya.

B. METODOLOGI

Peneliti menerapkan metode penelitian kualitatif untuk melaksanakan penelitian ini. Menurut Widi (2010: 57) studi digolongkan sebagai penelitian kualitatif bila tujuan utama studi tersebut adalah untuk menggambarkan situasi, fenomena, permasalahan atau kejadian. Peneliti secara langsung membaca objek penelitian kemudian menganalisis

kata onomatope di dalamnya dengan penerapan teori onomatope. Peneliti menggabungkan kegiatan studi pustaka dan studi lapangan. Putri (2019:40) mengungkapkan studi pustaka berkaitan dengan kajian teoritis dan beberapa referensi yang tidak akan lepas dari literatur-literatur ilmiah. Metode studi lapangan menurut Langelo, dkk. (2015 : 4) digunakan untuk mengetahui seberapa jauh kesesuaian antara teori yang digunakan dengan keadaan yang sebenarnya dari objek yang diteliti. Perpaduan kedua kegiatan tersebut membantu peneliti mendapatkan hasil terkait penerapan onomatope bahasa Mandarin dalam komik secara maksimal.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Onomatope Suara Manusia

No.	Onomatope	Makna
1	呜啊 <i>wūā</i>	Menunjukkan suara seseorang yang didorong hingga terjatuh dari kereta.
2	哇啊啊啊啊 <i>wāāāā</i>	Menunjukkan seorang anak yang berlari sambil berteriak.
3	啧啧 <i>zé</i>	Tiruan bunyi decak lidah.
4	嘖 <i>bō</i>	Menunjukkan suara seseorang yang kagum dengan harta benda yang dilihatnya.
5	呜喔喔喔喔 <i>wūōōōō</i>	Menunjukkan teriakan seorang prajurit karena diserang secara mendadak.
6	呜 <i>wū</i>	Menunjukkan suara seorang prajurit yang ketakutan.
7	哈哈哈哈哈 <i>hāhāhāhā</i>	Menunjukkan suara tawa.
8	呼 <i>hū</i>	Menunjukkan bunyi nafas terengah-engah saat berlari.
9	啪啪 <i>pāpā</i>	Menunjukkan suara baju yang dipukul-pukul untuk membersihkan debu yang menempel.
10	呜哇哇 <i>mawāwā</i>	Menunjukkan suara teriakan karena terkejut.
11	哇 <i>wā</i>	Menunjukkan suara teriakan panik atau kesakitan.

Onomatope Suara Binatang

No.	Onomatope	Makna
1	嘶 <i>sī</i>	Menunjukkan bunyi kuda yang meringkik karena tali kekangnya ditarik berlebihan.
2	汪 <i>wǎng</i>	Menirukan bunyi suara anjing yang sedang menggonggong.
3	嘶 <i>sī</i>	Menirukan bunyi suara ular berdesis.
4	砰吱 <i>pēngzhī</i>	Menunjukkan suara derap kaki badak yang sedang berlari.
5	嘎哦 <i>gāó</i>	Menirukan bunyi suara gorila yang ingin menyerang.
6	嘎 <i>gā</i>	Menirukan bunyi suara buaya yang sedang membuka mulutnya.
7	嘎呜 <i>gāwū</i>	Menirukan bunyi suara buaya mengerang kesakitan.

Onomatope Suara Alam

No.	Onomatope	Makna
1	呼 <i>hū</i>	Menunjukkan suara angin yang menghembus akibat pintu gerbang yang ditutup.
2	沙沙 <i>shāshā</i>	Menunjukan bunyi suara hujan turun dengan deras dan suara arus air terjun atau sungai.
3	滴答滴答 <i>dīdādīdā</i>	Menunjukan tetes-tetes air hujan yang terjatuh di jalan.
4	呼 <i>hū</i>	Menunjukkan hembusan suara angin pada saat hujan turun, suara angina kencang di atas gunung dan suara angin dari api yang berkobar-kobar.

Onomatope Suara Benda

No.	Onomatope	Makna
1	咣当 <i>guāngdāng</i>	Menunjukkan adegan kuda yang berlari memisahkan diri dengan gerobak penumpang, dan menunjukkan suara seseorang yang membuka pintu secara tiba-tiba dengan keras, serta berfungsi sebagai efek suara seorang anak yang terjatuh saat sedang berlari
2	噍噍 <i>dāodā</i>	Menunjukkan suara gerobak penumpang yang terguling setelah terpisah dari kuda yang menariknya.
3	嗥 <i>háo</i>	Menegaskan suara benda tajam yang ditusukkan ke tubuh kuda.
4	嘎 <i>gā</i>	Menunjukkan bunyi dari busur panah yang ditarik seorang prajurit untuk memanah.
5	咣 <i>guāng</i>	Menunjukkan suara anak panah yang dihalau sehingga anak panah tersebut melesat ke langit.
6	啾啾 <i>nóngnóng</i>	Menunjukkan bunyi dua anak panah yang ditembakkan secara beruntun ke arah seorang prajurit.
7	啪 <i>pā</i>	Menunjukkan adegan seorang anak yang menangkap wadah kue yang dilempar ke arahnya dengan kedua tangan dan untuk menunjukkan suara pintu yang ditutup.
8	唰 <i>shuā</i>	Memberikan efek suara pada topi yang dilempar.
9	咔嚓 <i>kāchā</i>	Untuk menguatkan suasana.
10	啪啪啪啪 <i>pāpāpāpā</i>	Berfungsi sebagai bunyi empat anak panah yang menancap ke sebuah tiang mengelilingi kepala seorang anak.
11	嗒 <i>dā</i>	Menunjukkan suara langkah kaki kuda dan untuk menunjukkan bunyi batu igo yang dipegang oleh seseorang membentur papan permainan.
12	咯当咯当 <i>gēdāng gēdāng</i>	Menunjukkan bunyi gerobak yang ditarik oleh kerbau sedang berjalan menjauhi gerbang kota.

13	修呜呜 <i>xiūwūwū</i>	Menunjukkan suara roket.
14	哗哗 <i>bìbì</i>	Menunjukkan suara satelit.
15	滋滋 <i>zī</i>	Menunjukkan bunyi kertas foto tercetak.
16	咔嚓 <i>kāchā</i>	Menunjukkan bunyi Mesin.
17	轰隆 <i>hōnglóng</i>	Menunjukkan bunyi gemuruh mesin kapal.
18	隆隆 <i>lónglóng</i>	Menunjukkan bunyi suara gemuruh kapal, dan menunjukkan bunyi suara batu serta menunjukkan bunyi suara gemuruh kereta kuda.
19	叮 <i>dīng</i>	Menunjukkan suara pedang yang bergesekan.
20	当 <i>dāng</i>	Menunjukkan suara pedang yang ditangkis.
21	砰滋 <i>pēngzī</i>	Menunjukkan suara tembakan senjata.
22	哗嘶 <i>bīsī</i>	Menunjukkan suara pedang yang dikibas-kibaskan.

Onomatope Suara Bunyi Kegiatan Sehari-hari

No.	Onomatope	Makna
1	锵 <i>qiāng</i>	Memberikan kesan tajam pada pisau yang sedang dipegang.
2	嚓 <i>cā</i>	Menunjukkan bunyi saat tali pengait kuda terpisah dengan gerobak penumpang.
3	吧嗒 <i>bādā</i>	Menunjukkan bunyi seseorang yang dijatuhkan ke lantai dengan posisi tengkurap.
4	唿通 <i>sùtōng</i>	Menunjukkan adegan kuda yang terjatuh ke sungai dari jurang yang tinggi.
5	哗吵 <i>bīshā</i>	Berfungsi sebagai suara air yang disiramkan ke arah muka seorang anak.
6	擦擦 <i>cācā</i>	Menunjukkan suara langkah kaki di jalan basah karena air hujan.
7	哒 <i>dá</i>	Menunjukkan suara langkah kaki.
8	啪 <i>pā</i>	Menunjukkan suara benda.
9	啪哒 <i>pādá</i>	Menunjukkan suara pintu yang ditutup dengan keras.
10	碰 <i>pèng</i>	Menunjukkan suara pintu yang dibuka.
11	嘭 <i>pēng</i>	Menunjukkan suara pintu atap besi yang dibuka.
12	蓬蓬 <i>péngpéng</i>	Menunjukkan suara tumpukan kertas-kertas foto yang terjatuh.
13	哒砰 <i>dápēng</i>	Menunjukkan suara badak yang terjatuh.
14	啪咚 <i>pādōng</i>	Menunjukkan bunyi benturan benda yang dilempar.
15	格勒 <i>gélè</i>	Menunjukkan suara batu-batu yang berjatuh dan menunjukkan suara pedang yang terjatuh.
16	轰 <i>hōng</i>	Menunjukkan suara peluru dari kapal yang sedang ditembakkan untuk menghancurkan musuh.
17	砰隆 <i>pénglóng</i>	Menunjukkan suara ledakan dari peluru.
18	砰砰 <i>pēngpēng</i>	Menunjukkan suara ledakan peluru-peluru dari musuh yang ditembakkan ke arah kereta kuda.
19	咯咚 <i>gēdōng</i>	Menunjukkan suara roda pada mesin yang sedang

		bergerak, menandakan mesin tersebut aktif.
--	--	--

Onomatope Suara Alat Musik

No.	Onomatope	Makna
1	咚 咚 咚 <i>dōnglāng lāng</i>	Menunjukkan bunyi suara gendang yang sedang dimainkan.

D. KESIMPULAN

Onomatope memberikan kesan mendalam bagi sebuah karya karena mampu menghidupkan suasana dari isi karya tersebut. Komik yang dipadukan dengan unsur onomatope di dalamnya, membantu unsur gambar dan plot cerita menjadi lebih maksimal. Onomatope dalam komik menunjukkan bahwa dalam setiap sisi kehidupan manusia, terdapat bunyi yang memiliki makna tersendiri. Onomatope bahasa Mandarin dalam komik berhasil memberi informasi bahwa terdapat kata-kata onomatope bahasa Mandarin dalam aktivitas hidup manusia sehari-hari yang diwujudkan untuk mendeskripsikan tulis dari suara manusia, binatang, alam, benda, kegiatan sehari-hari dan alat musik. Onomatope bahasa Mandarin dalam komik memberikan kita pengetahuan terkait penulisan kosakata kata-kata onomatope dalam bahasa Mandarin di setiap aktivitas kehidupan manusia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ashworth, J. (2012). *Onomatopoeia and Personification: Budding Poets*. Dayton: Lorenz Educational Press.
- [2] Friska Langelo, D. P. (2015). ANALISIS PENERAPAN STANDAR AKUNTANSI PEMERINTAHAN BERBASIS AKRUAL DALAM PENYAJIAN LAPORAN KEUANGAN PADA PEMERINTAH KOTA BITUNG. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 1-8.
- [3] MS, G. (2011). *Comic Making Cara Membuat Komik*. Jakarta: Indeks.
- [4] Nurgiyantoro, B. (2018). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- [5] Putri, A. E. (2019). EVALUASI PROGRAM BIMBINGAN DAN KONSELING: SEBUAH STUDI PUSTAKA. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 39-42.
- [6] Widi, R. K. (2010). *Asas Metodologi Penelitian Sebuah Pengenalan dan Penuntun Langkah Demi Langkah Pelaksanaan Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu.