ONOMATOPE DALAM WEBTOON SI JUKI: LIKA LIKU ANAK KOST KARYA FAZA MEONK

[1]Khairunisa, [2]Tri Yuliawan
[1,2]Universitas Islam Riau
Email: khairunisa773@student.uir.ac.id

Abstract

This study aims to examine the function and contextual meaning of onomatopoeia used in the Webtoon Si Juki: Lika Liku Anak Kost. This study applies a descriptive qualitative approach based on semantic studies. The data sources come from 51 episodes of the Webtoon, namely episodes 0 to 50, with a focus on linguistic units in the form of onomatopoeia that appear in visual narratives. Data collection was carried out through documentation techniques, then analyzed using the Miles and Huberman interactive analysis model, which includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The analysis is based on the theory of onomatopoeia functions of Thomas & Clara (2004) and the concept of contextual meaning of Chaer (2014). The results of the study identified 176 onomatopoeia data spread across four function categories, namely giving a strong impression to the reader (127 data), enriching information in the text (36 data), building rhythm or musicality of sound (7 data), and strengthening the impression of the reality of events (6 data). These findings indicate that the use of onomatopoeia in Webtoon is more dominant as a reinforcement of expression and dramatic intensity, especially in building humor and surprise effects. In terms of meaning, onomatopoeia cannot be understood solely based on its lexical meaning, but must be interpreted through the visual context, story situation, and interactions between characters in a multimodal narrative structure. Thus, this research contributes to the development of contextual semantics and multimodal linguistic studies, particularly in understanding the function of onomatopoeia as an important semiotic element in digital comics.

Keywords: *Onomatopoeia, Contextual meaning, Language function, Semantics, Webtoon*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengkaji fungsi serta makna kontekstual onomatope yang digunakan dalam Webtoon *Si Juki: Lika Liku Anak Kost*. Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif dengan landasan kajian semantik. Sumber data berasal dari 51-episode Webtoon, yakni episode 0 sampai dengan episode 50, dengan fokus pada satuan lingual berupa onomatope yang muncul dalam narasi visual. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan simpulan. Analisis didasarkan pada teori fungsi onomatope Thomas & Clara, (2004) serta konsep makna kontekstual Chaer, (2014). Hasil penelitian mengidentifikasi 176 data onomatope yang tersebar dalam empat kategori fungsi, yaitu memberikan kesan kuat kepada pembaca (127 data), memperkaya informasi dalam teks (36 data), membangun irama atau musikalitas bunyi (7 data), dan memperkuat kesan realitas peristiwa (6 data). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan onomatope dalam Webtoon tersebut lebih dominan sebagai penguat ekspresi dan intensitas dramatik, terutama dalam membangun efek humor dan kejutan. Secara makna, onomatope tidak dapat dipahami hanya berdasarkan arti leksikalnya, melainkan harus ditafsirkan melalui konteks visual, situasi cerita, dan interaksi antartokoh dalam struktur narasi multimodal. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan kajian semantik kontekstual dan linguistik multimodal, khususnya dalam memahami fungsi onomatope sebagai elemen semiotik yang signifikan dalam komik digital.

Kata kunci: *Onomatope, Makna kontekstual, Fungsi bahasa, Semantik, Webtoon*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang bersifat arbitrer dan digunakan manusia untuk berinteraksi serta membangun kerja sama sosial (Chaer, 2014; Mailani et al., 2022; Zahra et al., 2026). Dalam perkembangannya, bahasa tidak hanya dipahami sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana pembentuk makna yang selalu berkaitan dengan konteks sosial dan budaya. Perubahan medium komunikasi akibat kemajuan teknologi digital turut memengaruhi cara bahasa digunakan dan dimaknai. Komunikasi modern kini berlangsung secara multimodal, yaitu memadukan teks, gambar, simbol visual, dan elemen semiotik lainnya dalam satu kesatuan makna (Kress & Van Leeuwen, 2020; Sulianta, 2024). Kondisi ini membuka ruang kajian baru dalam linguistik, khususnya terkait konstruksi makna dalam teks digital.

Salah satu produk budaya digital yang berkembang pesat di Indonesia adalah Webtoon. Webtoon telah meraih popularitas yang tinggi diberbagai negara, termasuk Indonesia, dan menjadi salah satu bentuk media yang disukai oleh kalangan remaja. Sebagai komik digital berformat vertikal, Webtoon menghadirkan integrasi visual dan verbal yang lebih intens dibandingkan komik cetak konvensional (Wahyutiar et al., 2023). Dalam teks multimodal seperti Webtoon, unsur kebahasaan tidak berdiri sendiri, melainkan berinteraksi dengan visual untuk membangun efek dramatik, humor, dan suasana tertentu (McCloud & Martin, 1993). Oleh karena itu, analisis bahasa dalam Webtoon perlu mempertimbangkan keterkaitan antara teks dan gambar sebagai satu kesatuan makna.

Salah satu unsur kebahasaan yang dominan dalam komik digital adalah onomatope. Secara linguistik, onomatope merupakan bentuk bahasa yang menirukan bunyi tertentu, baik yang bersumber dari alam, manusia, maupun benda di sekitarnya (Kridalaksana, 2018; Nurhidayati & Mulyadi, 2024; Sahri, 2022). Dalam kajian semantik, onomatope termasuk dalam proses penamaan yang didasarkan pada imitasi bunyi (Chaer, 2021). Thomas & Clara, (2004) mengemukakan bahwa onomatope memiliki beberapa fungsi, antara lain menambah informasi dalam teks, meningkatkan kepekaan terhadap musikalitas bunyi, memberikan kesan kuat bagi pembaca, serta memaksimalkan realitas suatu peristiwa. Dengan demikian, onomatope tidak hanya berfungsi sebagai tiruan suara, tetapi juga sebagai perangkat retoris yang memperkuat efek naratif.

Dalam konteks makna, onomatope tidak dapat dipahami hanya secara leksikal. Chaer, (2014) menegaskan bahwa makna kontekstual merupakan makna yang muncul karena keterkaitan suatu leksem dengan situasi penggunaan, termasuk waktu, tempat, dan kondisi sosial. Dalam teks multimodal seperti Webtoon, makna onomatope dibentuk melalui relasi antara unsur verbal, visual, dan situasi naratif (Batolu, 2021; Rinaldi, 2023; Wardhani, 2022). Artinya, bunyi yang ditirukan sering kali mengandung dimensi emosional dan simbolik yang dipengaruhi konteks budaya.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah membahas onomatope dalam komik dan Webtoon dari aspek bentuk dan fungsi kebahasaan (Dewi & Musdolifah, 2018; Hardianti et al., 2022; Lia et al., 2024; Rachmadhani & Ali, 2024). Namun, kajian-kajian tersebut cenderung berfokus pada klasifikasi struktural tanpa mengintegrasikan analisis makna kontekstual dalam kerangka multimodal. Padahal, dalam komik digital, onomatope tidak hanya berfungsi sebagai tiruan bunyi, tetapi juga sebagai elemen semiotik yang berkelindan dengan visual dan konteks budaya (Julinafta, 2022; Julinafta & Sari, 2022). Dengan demikian, masih terdapat celah penelitian dalam mengkaji relasi antara fungsi onomatope dan pembentukan makna kontekstual dalam narasi komik digital berbasis budaya Indonesia.

Webtoon *Si Juki: Lika-Liku Anak Kost* karya Faza Meonk menjadi objek yang relevan untuk mengisi celah tersebut. Pengarang Webtoon ini adalah Faza Ibnu Ubaidillah Salman, seorang kreator asal Bandung yang lahir pada 23 Agustus 1991, dan lebih dikenal dengan nama Faza Meonk. Karya ini merepresentasikan kehidupan mahasiswa Indonesia dengan pendekatan komedi satir yang dekat dengan realitas sosial anak muda. Penggunaan onomatope di dalamnya tidak hanya menirukan bunyi, tetapi juga memperkuat humor, ironi, dan dramatisasi situasi yang khas. Oleh karena itu, analisis terhadap fungsi dan makna kontekstual onomatope dalam Webtoon ini penting dilakukan untuk memahami bagaimana bahasa bekerja dalam membangun pengalaman membaca yang multimodal dan kontekstual.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis fungsi onomatope berdasarkan teori Thomas & Clara, (2004) serta mengkaji makna kontekstualnya dengan merujuk pada konsep (Chaer, 2014) dalam Webtoon *Si Juki: Lika-Liku Anak Kost*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan kajian semantik kontekstual dan linguistik multimodal, khususnya dalam memahami dinamika penggunaan bahasa dalam komik digital Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan orientasi analisis semantik kontekstual dan multimodal. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti memahami fenomena kebahasaan secara mendalam dalam konteks alamiahnya (Nasution, 2023). Selain itu, karakter data berupa teks visual dan linguistik menuntut analisis interpretatif yang mempertimbangkan konteks penggunaan bahasa (Chaer, 2014). Dengan demikian, pendekatan ini relevan untuk mengkaji onomatope sebagai satuan lingual yang berfungsi dalam struktur narasi visual.

Sumber data penelitian adalah Webtoon *Si Juki: Lika-Liku Anak Kost* karya Faza Meonk. Sampel penelitian mencakup seluruh 51 episode, yaitu episode 0 sampai dengan episode 50. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *total sampling*, yakni seluruh populasi dijadikan objek analisis karena jumlahnya terbatas dan memungkinkan untuk dikaji secara menyeluruh (Sugiyono, 2010). Strategi ini digunakan untuk memastikan keterwakilan data dan menghindari bias seleksi.

Kriteria inklusif dalam penelitian ini meliputi: (1) episode yang memuat onomatope dalam bentuk tulisan visual, (2) onomatope yang muncul sebagai bagian dari panel cerita, baik dalam dialog, narasi, maupun efek suara grafis, dan (3) onomatope yang berkaitan langsung dengan konteks tindakan atau peristiwa dalam alur cerita. Unsur visual yang tidak berbentuk lingual atau tidak merepresentasikan bunyi tidak dimasukkan dalam analisis. Representativitas data dijaga melalui pencatatan sistematis dalam tabel inventaris yang memuat nomor episode, konteks adegan, bentuk onomatope, dan kategori fungsi awal sehingga proses analisis dapat ditelusuri kembali secara transparan.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik dokumentasi, yaitu dengan membaca dan mengamati setiap episode secara cermat serta mencatat seluruh bentuk onomatope yang ditemukan (Saleh, 2017). Proses analisis data mengikuti model interaktif Miles dan Huberman (dalam Mania, 2020) yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan secara siklis. Tahap awal analisis berupa pengodean (*coding*) yaitu pemberian kode pada setiap onomatope berdasarkan nomor episode dan urutan kemunculannya. Pada tahap ini dilakukan *open coding* untuk mengidentifikasi bentuk, konteks, dan dugaan fungsi awal. Selanjutnya, data dikategorikan

berdasarkan teori fungsi onomatope yang dikemukakan oleh Thomas & Clara, (2004) yaitu menambah informasi, meningkatkan musikalitas bunyi, memberikan kesan kuat, dan memaksimalkan realitas peristiwa.

Analisis makna kontekstual dilakukan dengan merujuk pada konsep Chaer, (2014) yang menekankan bahwa makna suatu leksem dipengaruhi oleh situasi penggunaan, termasuk konteks sosial dan naratif. Oleh karena itu, setiap onomatope dianalisis dengan mempertimbangkan latar peristiwa, relasi antartokoh, serta fungsi dramatiknya dalam alur cerita. Setelah proses kategorisasi selesai, dilakukan penarikan tema dengan mengidentifikasi pola dominan dan kecenderungan distribusi fungsi onomatope dalam keseluruhan episode.

Untuk menjamin kredibilitas dan reliabilitas penelitian, dilakukan beberapa langkah, yaitu: (1) pengecekan ulang data terhadap sumber asli, (2) diskusi hasil kategorisasi dengan rekan sejawat untuk meminimalkan subjektivitas, dan (3) penyusunan matriks data agar proses analisis dapat diaudit secara konseptual. Langkah ini sejalan dengan prinsip keabsahan data dalam penelitian kualitatif yang menekankan aspek kredibilitas dan dependabilitas (Sinaga, 2023).

Karena Webtoon merupakan teks multimodal, analisis dilakukan secara terpadu melalui tiga dimensi, yaitu linguistik, visual, dan naratif. Pada dimensi linguistik, dianalisis bentuk grafis dan struktur fonologis onomatope sebagai satuan bahasa (Kridalaksana, 2018). Pada dimensi visual, dianalisis posisi onomatope dalam panel, ukuran huruf, tipografi, warna, serta ekspresi dan gerak tokoh yang menyertainya, dengan merujuk pada konsep tata bahasa visual (Kress & Van Leeuwen, 2020). Sementara itu, pada dimensi naratif, dianalisis peran onomatope dalam perkembangan alur, pembentukan humor, ketegangan, atau klimaks cerita, sebagaimana prinsip narasi dalam komik yang dikemukakan (McCloud & Martin, 1993). Integrasi ketiga dimensi tersebut memungkinkan pemaknaan onomatope dilakukan secara komprehensif sebagai elemen semiotik yang berfungsi dalam konstruksi makna multimodal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 176 data onomatope yang teridentifikasi dalam 51-episode Webtoon *Si Juki: Lika-Liku Anak Kost*, fungsi yang paling dominan adalah memberikan kesan yang kuat bagi pembaca (127 data). Dominasi ini mengindikasikan bahwa onomatope dalam Webtoon tersebut lebih berperan sebagai perangkat ekspresif daripada sekadar penanda bunyi. Temuan ini sejalan dengan pendapat Thomas & Clara, (2004) yang menyatakan bahwa onomatope dapat berfungsi memperkuat dampak emosional dan dramatik suatu peristiwa. Dalam konteks *Si Juki*, penggunaan bentuk seperti "Jrengg!", "JENG JENG!", atau "NGOAHAHA" bukan hanya merepresentasikan suara, tetapi juga mengintensifkan humor, kejutan, dan hiperbola yang menjadi ciri utama genre komedi satir.

Tabel 1. Fungsi Onomatope dalam Webtoon

NO	FUNGSI ONOMATOPE	JUMLAH DATA ONOMATOPE
1	Menambah informasi pada sebuah tulisan	36
2	Meningkatkan kepekaan terhadap musikalitas bunyi	7
3	Memberikan kesan yang kuat bagi pembaca	127
4	Memaksimalkan realitas dalam suatu peristiwa	6

Secara kritis, dominasi fungsi ekspresif tersebut menunjukkan bahwa konstruksi humor dalam Webtoon ini bertumpu pada strategi dramatik berbasis bunyi visual. Onomatope ditempatkan dengan ukuran huruf besar, tipografi mencolok, dan posisi strategis dalam panel sehingga memperkuat efek visual sekaligus auditif. Dalam perspektif

multimodal, hal ini memperlihatkan bahwa makna tidak dibangun oleh teks semata, tetapi oleh relasi antara unsur linguistik dan visual (Kress & Van Leeuwen, 2020). Dengan demikian, onomatope berfungsi sebagai jembatan antara dimensi verbal dan visual dalam narasi komik.

Fungsi menambah informasi (36 data) juga menunjukkan peran signifikan, terutama dalam memperjelas aksi yang tidak dijelaskan secara eksplisit melalui dialog. Misalnya, onomatope yang merepresentasikan aktivitas makan, langkah kaki, atau suara pintu berfungsi sebagai penanda tindakan yang memperkaya pemahaman pembaca. Hal ini mendukung pandangan Chaer, (2014) bahwa makna kontekstual suatu leksem sangat bergantung pada situasi penggunaannya. Dalam Webtoon ini, onomatope menjadi instrumen yang membantu pembaca membangun imajinasi terhadap detail peristiwa yang tidak sepenuhnya diuraikan secara verbal.

Sementara itu, fungsi meningkatkan musikalitas bunyi (7 data) dan memaksimalkan realitas peristiwa (6 data) muncul dalam jumlah yang relatif terbatas. Minimnya fungsi musikalitas dapat dipahami karena *Si Juki* lebih menonjolkan dialog komedi dan dinamika aksi daripada suasana yang bersifat kontemplatif atau atmosferik. Demikian pula, fungsi realitas peristiwa tidak dominan karena narasi cenderung mengedepankan unsur hiperbola dan absurditas. Dengan kata lain, konstruksi makna dalam Webtoon ini lebih diarahkan pada efek komikal daripada representasi realitas yang mendekati pengalaman empiris.

Dari sudut makna kontekstual, analisis menunjukkan bahwa onomatope tidak dapat dipahami hanya berdasarkan arti leksikalnya. Makna aktual muncul melalui keterkaitan antara bunyi yang ditirukan, ekspresi tokoh, alur peristiwa, serta latar budaya yang melingkupinya. Dalam beberapa adegan, onomatope bahkan berfungsi sebagai simbol situasi, seperti penanda kemunculan tokoh tertentu atau penegas klimaks cerita. Hal ini menegaskan bahwa dalam teks multimodal, makna merupakan hasil integrasi berbagai sistem semiotik yang bekerja secara simultan (McCloud & Martin, 1993). Oleh karena itu, pendekatan multimodal terbukti relevan dalam menjelaskan dinamika fungsi dan makna onomatope dalam komik digital.

Berikut ini adalah pembahasan lengkap mengenai fungsi onomatope berdasarkan teori Thomas & Clara, (2004) dan teori Chaer, (2014) tentang makna kontekstual dari beberapa data onomatope dalam Webtoon komik *Si Juki: Lika Liku Anak Kost* karya Faza Meonk yang telah dipilih.

Menambah informasi pada sebuah tulisan

Menurut Thomas & Clara, (2004) fungsi onomatope sebagai penambah informasi terlihat ketika onomatope digunakan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai peristiwa atau kondisi lingkungan sekitar yang tidak dijelaskan secara eksplisit melalui teks naratif. Dalam komik, onomatope membantu pembaca memahami apa yang sedang terjadi melalui representasi bunyi yang menyertai suatu adegan. Pada fungsi menambah informasi pada sebuah tulisan dalam *Webtoon* Komik *Si Juki: Lika Liku Anak Kost* Karya Faza Meonk terdapat 36 data, salah satunya yaitu sebagai berikut:

Gambar 1. Suara Si Juki yang sedang makan di Webtoon *Si Juki: Lika Liku Anak Kost*

Pada gambar 1, ditemukan penggunaan onomatope “Nyem Nyem” yang merepresentasikan bunyi aktivitas

makan Si Juki. Dari sudut pandang linguistik, reduplikasi bentuknya mencerminkan bunyi berulang yang terkait erat dengan proses mengunyah. Secara visual, onomatope ini diletakkan dekat mulut tokoh dengan ukuran huruf kecil dan diperkuat oleh ilustrasi tokoh Si Juki yang sedang memegang dan memakan roti, sehingga menyatu harmonis dalam adegan santai. Dari aspek naratif, adegan tersebut tidak berfokus pada konflik, melainkan menciptakan suasana kehidupan sehari-hari mahasiswa.

Secara kritis, fungsi "menambah informasi" pada panel ini mengindikasikan bahwa onomatope berfungsi melengkapi aksi yang tidak diuraikan secara lisan. Meskipun tanpa onomatope "Nyem Nyem", ilustrasi visual sudah cukup menyampaikan bahwa tokoh sedang makan, keberadaan onomatope ini menambah kedalaman sensorik melalui dimensi suara imajinatif. Dengan demikian, elemen ini menggarisbawahi prinsip teks multimodal, di mana bahasa dan gambar saling mendukung untuk membentuk makna secara utuh.

Kemudian, pada onomatope “Nyem Nyem” situasinya pada malam hari, *Si Juki* sedang berniat mengerjakan tugas kuliah, dimulai dengan mood-Nya yang harus selalu dijaga dengan memakan makanan yang enak. Dalam konteks ini, onomatope “Nyem Nyem” tidak hanya sakadar menandai aktivitas makan, tetapi juga mengidentifikasikan kualitas aktivitas tersebut, yakni makan dengan penuh kenikmatan. Makna kontekstual onomatope “Nyem Nyem” adalah suara yang ditimbulkan *Si Juki* karena menikmati makanan yang lezat.

Meningkatkan kepekaan terhadap musikalitas bunyi

Menurut Thomas & Clara, (2004) onomatope berfungsi meningkatkan kepekaan terhadap musikalitas, karena bunyi-bunyi yang ditirukan memiliki ritme dan irama tertentu. Penggunaan onomatope memungkinkan pembaca merasakan unsur bunyi secara auditif meskipun medium yang digunakan bersifat visual. Pada fungsi untuk meningkatkan kepekaan terhadap musikalitas bunyi dalam *Webtoon* Komik *Si Juki: Lika Liku Anak Kost* Karya Faza Meonk terdapat 7 data, salah satunya yaitu sebagai berikut:

Gambar 2. Suara jangkrik di Webtoon *Si Juki: Lika Liku Anak Kost*

Pada gambar 2, ditemukan penggunaan onomatope “Krik Krik Krik Krik” yang berfungsi untuk meningkatkan kepekaan terhadap musikalitas bunyi. Onomatope “Krik Krik Krik” merepresentasikan bunyi jangkrik pada malam hari. Secara linguistik, repetisi bunyi menciptakan ritme yang stabil dan berulang. Secara visual, penempatan onomatope di latar panel memperkuat kesan suasana yang hening. Secara naratif, kemunculan bunyi ini menandai momen stagnan atau kecanggungan dalam alur cerita.

Secara kritis, fungsi musikalitas pada panel ini bukan sekadar menghadirkan bunyi alam, melainkan membangun atmosfer emosional. Bunyi jangkrik menjadi simbol kesunyian atau ketegangan sosial antartokoh. Artinya, fungsi musikalitas tidak berdiri sendiri, tetapi beririsan dengan pembentukan suasana naratif.

Kemudian, pada onomatope “Krik Krik Krik Krik” situasinya pada malam hari, konteksnya Si Juki dan teman-temannya nongkrong di atas genteng sambil mencuri buah mangga milik Om Koes. Kemudian om Koes mengetahui hal tersebut dan mengambil tangga yang digunakan *Si Juki* dan teman-temannya. Sehingga onomataope “Krik Krik Krik

Krik" muncul. Makna kontekstual onomatope "Krik Krik Krik Krik" yaitu suara keheningan malam yang memperlihatkan keadaan juki dan teman-temannya yang sedang berada di atas genteng dan tidak bisa turun.

Memberikan kesan yang kuat bagi pembaca

Menurut Thomas & Clara, (2004) onomatope juga berfungsi memberikan kesan yang kuat karena merupakan bayangan bunyi yang divisualisasikan dalam bentuk tulisan dan gambar. Penggunaan onomatope yang tepat dapat mempertegas intensitas suatu peristiwa dan memperkuat dampak emosional pada pembaca. Pada fungsi untuk memberikan Kesan yang kuat bagi pembaca dalam Webtoon Komik *Si Juki: Lika Liku Anak Kost* Karya Faza Meonk terdapat 127 data, salah satunya yaitu sebagai berikut:

Gambar 3. Suara kedatangan Mbah Gendeng di Webtoon *Si Juki: Lika Liku Anak Kost*

Pada gambar 3, ditemukan penggunaan onomatope "JRENGG!" yang berfungsi untuk memberikan kesan yang kuat bagi pembaca. Onomatope "Jrengg!" muncul atau digunakan untuk mengiringi kedatangan Mbah Gendeng. Secara linguistik, bunyi letup dengan konsonan akhir yang tegas memberikan efek kejut. Visualisasi huruf kapital besar dan efek grafis kilat memperkuat kesan intens. Dalam konteks naratif, bunyi tersebut menjadi penanda perubahan situasi.

Secara kritis, fungsi pada panel ini memperlihatkan bahwa onomatope berperan sebagai penanda dramatik sekaligus simbolik. Bunyi "JRENGG!" tidak hanya merepresentasikan suara, tetapi juga menjadi sinyal bahwa terjadi transisi penting dalam cerita. Dominasi fungsi ini dalam keseluruhan data menunjukkan bahwa komedi satir *Si Juki* bertumpu pada efek dramatik berbasis bunyi visual.

Kemudian, pada onomatope "JRENGG!". Konteks adegan malam hari ketika tokoh utama mengalami kesurupan, kemunculan onomatope "JRENGG!" berfungsi sebagai penanda dramatik atas hadirnya Mbah Gendeng. Bunyi tersebut tidak hanya merepresentasikan suara kedatangan, tetapi juga menjadi simbol transisi situasi dari ketegangan menuju resolusi. Dengan demikian, makna kontekstualnya bersifat simbolik sekaligus dramatik.

Memaksimalkan realitas dalam suatu peristiwa

Menurut Thomas & Clara, (2004) fungsi ini terlihat ketika onomatope digunakan untuk menghadirkan sensasi nyata dari suatu peristiwa, sehingga pembaca seolah-olah turut mengalami kejadian tersebut. Onomatope membantu menciptakan ilusi realitas dengan menggabungkan unsur bunyi, gambar, dan konteks cerita. Pada fungsi untuk memaksimalkan realitas dalam suatu peristiwa pada Webtoon *Si Juki: Lika Liku Anak Kost* Karya Faza Meonk terdapat 6 data, salah satunya yaitu sebagai berikut:

Gambar 4. Suara pukulan di Webtoon *Si Juki: Lika Liku Anak Kost*

Pada gambar 4, ditemukan penggunaan onomatope "Gdebuk!", "Bukh!", "Tuing!" dan "Duak!" yang berfungsi untuk memaksimalkan realitas dalam suatu peristiwa. Onomatope "Gdebuk!", "Bukh!", "Tuing!" dan "Duak!" muncul secara berurutan untuk menggambarkan adegan aksi. Secara

visual, onomatope ini diperkuat oleh ilustrasi gerakan tubuh warga yang menghantam, posisi pocong pink yang terjatuh, serta ekspresi wajah yang menunjukkan kepanikan dan amarah dan huruf tebal dan posisi dinamis mengikuti arah gerakan tokoh. Secara linguistik, variasi fonologis menunjukkan perbedaan jenis benturan. Dalam konteks naratif, kemunculan berulang menciptakan ilusi keberlangsungan aksi.

Secara kritis, fungsi memaksimalkan realitas dalam panel ini menghadirkan simulasi pengalaman fisik melalui teks visual. Namun demikian, karena adegan dikemas secara hiperbolik, realitas yang dibangun bersifat komikal, bukan realistis. Hal ini menunjukkan bahwa fungsi realitas dalam komik digital dapat bersifat relatif dan bergantung pada genre.

Kemudian, pada onomatope "Gdebuk!", "Bukh!", "Tuing!" dan "Duak!" tersebut situasinya pada malam hari. Konteksnya: warga sedang mengejar maling, Pocong Pink berusaha menakuti warga, dan warga mengira Pocong Pink sebagai maling. Makna kontekstual onomatope "Gdebuk!", "Bukh!", "Tuing!" dan "Duak!" yaitu suara benturan dan pukulan yang terjadi secara berulang saat warga menghajar pocong pink. Dengan menghadirkan beberapa onomatope secara berurutan, komikus menciptakan ilusi keberlangsungan aksi, sehingga pembaca dapat merasakan suasana kacau dan kerasnya peristiwa tersebut.

Meskipun penelitian ini telah dilakukan secara sistematis, terdapat beberapa keterbatasan. Pertama, objek penelitian terbatas pada satu judul Webtoon sehingga belum merepresentasikan keseluruhan karakteristik komik digital Indonesia. Kedua, penelitian ini belum melibatkan respons pembaca untuk menguji sejauh mana fungsi yang diidentifikasi benar-benar dirasakan secara empiris. Ketiga, analisis makna kontekstual tetap bergantung pada interpretasi peneliti, meskipun telah dilakukan pengecekan sejawat. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dapat memperluas objek kajian, melakukan studi komparatif antar-genre, atau mengombinasikan pendekatan kualitatif dengan metode kuantitatif untuk memperoleh validasi yang lebih komprehensif.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan kajian semantik kontekstual dengan menunjukkan bahwa makna onomatope dalam teks digital bersifat multimodal dan tidak dapat direduksi pada dimensi leksikal semata. Temuan ini juga memperluas penerapan teori fungsi onomatope Thomas dan Clara (2004) dalam konteks budaya Indonesia yang sarat humor lokal. Selain itu, integrasi analisis linguistik, visual, dan naratif mempertegas relevansi pendekatan multimodal dalam studi bahasa kontemporer.

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh kreator komik digital untuk memahami efektivitas onomatope sebagai perangkat dramatik dan humor. Bagi pengajar bahasa dan sastra, penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam mengembangkan pembelajaran analisis teks multimodal berbasis budaya populer Indonesia. Selain itu, temuan ini membuka peluang eksplorasi lebih lanjut mengenai literasi visual dan kebahasaan dalam media digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis terhadap 51 episode Webtoon *Si Juki: Lika-Liku Anak Kost*, penelitian ini menegaskan bahwa onomatope merupakan unsur linguistik yang memiliki peran strategis dalam membentuk makna, suasana, serta dinamika naratif pada komik digital. Dari 176 data yang berhasil diidentifikasi, fungsi dominan adalah memberikan kesan kuat, diikuti oleh penambahan informasi, peningkatan musikalitas bunyi, serta pemaksimalan realitas peristiwa. Dominasi fungsi ekspresif ini menggarisbawahi

bahwa onomatope bukan hanya sekadar imitasi suara, melainkan alat stilistika yang memperkaya humor, dramatika, dan pengembangan karakter dalam teks multimodal.

Kemudian, dari sudut makna kontekstual, onomatope di Webtoon ini tidak boleh hanya ditafsirkan secara leksikal, melainkan melalui konteks visual, alur cerita, dan dinamika antartokoh. Ini sesuai dengan Chaer (2014) yang menyatakan bahwa makna kontekstual dipengaruhi situasi komunikasi dan penggunaan bahasa. Oleh karena itu, onomatope di *Si Juki: Lika Liku Anak Kost* berperan sebagai elemen semiotik yang tak hanya meniru suara, tapi juga memperkaya interpretasi dan pengalaman baca. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa onomatope di Webtoon tersebut bersifat fungsional, kontekstual, dan dominan dalam menghasilkan efek ekspresif serta humor.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan kajian semantik kontekstual dengan menunjukkan bahwa makna onomatope dalam komik digital terbentuk melalui integrasi unsur linguistik, visual, dan naratif. Temuan ini memperluas penerapan teori fungsi onomatope dalam konteks media digital Indonesia serta memperkuat urgensi pendekatan multimodal dalam analisis teks populer. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkaya khazanah linguistik terapan, tetapi juga memperluas ruang kajian bahasa dalam budaya digital.

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi kreator komik digital dalam memanfaatkan onomatope secara lebih efektif dan terarah guna membangun efek dramatik dan atmosfer cerita. Selain itu, temuan penelitian ini juga relevan bagi pengembangan pembelajaran bahasa dan sastra berbasis literasi digital, khususnya dalam menganalisis teks multimodal yang semakin dominan dalam praktik komunikasi kontemporer.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan. Pertama, objek penelitian terbatas pada satu judul Webtoon sehingga generalisasi temuan pada komik digital lain masih memerlukan pengujian lebih lanjut. Kedua, penelitian ini berfokus pada analisis tekstual tanpa melibatkan persepsi atau respons pembaca, sehingga dampak aktual penggunaan onomatope terhadap pengalaman membaca belum terukur secara empiris. Ketiga, pendekatan kualitatif yang digunakan tetap membuka ruang interpretasi subjektif, meskipun telah diupayakan melalui prosedur analisis yang sistematis.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan studi komparatif lintas genre dan platform komik digital guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai fungsi onomatope dalam media visual. Penggunaan pendekatan campuran, seperti survei atau eksperimen pembaca, juga dapat memperkuat validitas dan kedalaman temuan. Untuk kepentingan diseminasi ilmiah, artikel ini memiliki potensi dipublikasikan pada jurnal bidang linguistik, sastra, atau kajian media yang menaruh perhatian pada analisis teks multimodal dan budaya digital, dengan penekanan pada kontribusi kebaruan dalam integrasi semantik kontekstual dan analisis multimodal.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa onomatope dalam Webtoon *Si Juki* merupakan elemen semiotik yang fungsional, kontekstual, dan signifikan dalam membangun pengalaman membaca khas komik digital Indonesia, sehingga layak dikembangkan lebih lanjut dalam kajian akademik yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Batolu, D. F. (2021). *Multimodalitas Pada Komik Sweet Home Di Line Webtoon: A Systemic Functional-Multimodal Discourse Analysis*. Universitas Komputer Indonesia.

Chaer, A. (2014). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.

Chaer, A. (2021). *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.

Dewi, N. E., & Musdolifah, A. (2018). Onomatope dalam Webtoon Komik Kisah Usil Si Juki Kecil Karya Faza Meonk Universitas Balikpapan. *Jurnal Basataka (JBT)*, *1*(2), 47–51.

Hardianti, S., Ermawati, S., & Riau, U. I. (2022). Analisis Onomatope dalam Novel Grafis Brasta Seta Karya Wahyu Hidayatz. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Sastra, Bahasa, Dan Pendidikan*, *1*, 2021–2023. https://journal.uir.ac.id/index.php/sajak

Julinafta, L. (2022). *Onomatope Dalam Komik Digital "Fear Of The Villain: The Infected Supergirl."* Univeristas Komputer Indonesia.

Julinafta, L., & Sari, R. P. (2022). Onomatope Dalam Komik Miles Morales: Spider-Man 2019. *Mahadaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, *2*(1), 101–114.

Kress, G., & Van Leeuwen, T. (2020). *Reading images: The grammar of visual design*. Routledge.

Kridalaksana, H. (2018). *Kamus Linguistik*. Gramedia.

Lia, E. A., Shalima, I., & Diani, W. R. (2024). Bentuk dan Fungsi Onomatope dalam Webtoon Diary Mystery Karya Febs. *KABASTRA: Kajian Bahasa Dan Sastra*, *3*(2), 334–343. https://doi.org/10.31002/kabastra.v3i2.1235

Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan manusia. *Kampret Journal*, *1*(2), 1–10.

Mania, S. S. & S. (2020). *Pengantar Metodologi Penelitian* (Muzakkir (ed.)). PUSAKA ALMAIDA.

McCloud, S., & Martin, M. (1993). *Understanding comics: The invisible art* (Vol. 106). Kitchen sink press Northampton, MA.

Nasution, A. F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV Harfa Creative.

Nurhidayati, S. A., & Mulyadi, M. (2024). Struktur Semantik Onomatope Bahasa Indonesia Pendekatan Metabahasa Semantik Alami. *Semantik*, *13*(2), 219–238.

Rachmadhani, R., & Ali, M. (2024). Bentuk Onomatope dalam Komik Fumetsu No Anata E Volume 1 Karya Yoshitoki Ooima. *Mahadaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, *4*(1), 133–142.

RINALDI, S. S. (2023). *Bentuk Dan Makna Onomatope Bahasa Korea Dalam Webtoon Chakho Karya Hybe Episode 1-5*. Universitas Nasional.

Sahri, A. (2022). *Analisis Onomatope dalam webtoon kecoa dan dendam karya Renato Adhitama*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Saleh, S. (2017). *Analisis Data Kualitatif* (H. Upu (ed.)). Pustaka Ramadhan.

Sinaga, D. (2023). *Buku Ajar Metodologi Penelitian (Penelitian Kualitatif)*. UKI press.

Sugiyono, D. (2010). Metode penelitian kuantitatif dan R&D. *Bandung: Alfabeta*, *33*.

Sulianta, F. (2024). *Semiotika Digital*. Feri Sulianta.

Tsoi, W.-C. T., & Chung, H. W. C. (2004). Characteristics of Onomatopoeia. *Unpublished Study, Chinese University of Hong Kong*.

Wahyutiar, R., Rahmawan, B., & Anjampiana, S. (2023). *Penciptaan komik webtoon sebagai sarana edukasi bagi remaja tentang perilaku berkomentar yang baik di media sosial*. 39–62.

Wardhani, E. P. D. K. (2022). *Bentuk Dan Makna Onomatope Bahasa Korea Dalam Webtoon 'Seventeen.'* Universitas Nasional.

Zahra, S. A., Saragih, Z. E., Medina, R., Febriana, S. W., Pusparani, D. I., Ramadhani, A. D., Fitri, K. A., Indriyanti, Z., Fitriah, S. S., &

Fransisca, Q. D. (2026). GRAMATIKA BAHASA INDONESIA. *Penerbit Tahta Media*.