
Analisis Bentuk dan Makna Onomatope dalam Webtoon “Dorm Du” Season 1 Karya Kafaza14

Rika Salima¹, Defira Fauziah², Fadillah Ramdaniyah Fitri Anugrah³, Ghaniyyu Zaidan Aflaha⁴, Tiara Rifqi⁵

E-mail: rikasalima@upi.edu¹, defirafauziah@upi.edu², fadillahramdaniyah1@upi.edu³, ghaniyyuuzaidan@upi.edu⁴, tiararifqi@upi.edu⁵

Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Kata Kunci: *Dorm Du, Onomatope, Sastra Visual, Webtoon*

Onomatopee sebagai representasi suara dalam karya seni visual memainkan peranan penting dalam mempertegas suasana, emosi, dan perjalanan narasi, terutama pada platform digital seperti Webtoon. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bentuk serta makna onomatopee yang terdapat dalam Webtoon Dorm Du Season 1 karya Kafaza14. Dengan menerapkan metode deskriptif kualitatif, penelitian ini mengumpulkan informasi melalui analisis dokumen dari semua episode Dorm Du Season 1 dan wawancara dengan empat pembaca yang memiliki tingkat pemahaman yang variatif mengenai Webtoon. Pemilihan responden dilakukan secara purposif dengan mempertimbangkan pemahaman mereka terhadap Webtoon. Temuan dari penelitian ini menunjukkan ada 400 data onomatopee yang dikategorikan dalam lima jenis: karakter manusia, hewan, objek, aspek kehidupan sehari-hari, dan fenomena alam. Selain itu, hasil wawancara mengindikasikan bahwa onomatopee dipahami sebagai aspek yang memperkuat cerita secara visual dan emosional. Temuan ini menunjukkan bahwa onomatopee dalam Webtoon tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap narasi, tetapi juga memiliki peranan signifikan dalam menciptakan makna dan pengalaman membaca.

Key word:

ABSTRACT

Dorm Du, Onomatopoeia, Visual Literature, Webtoon

Onomatopee as a representation of sound in visual artworks plays an important role in emphasizing atmosphere, emotion, and narrative journey, especially on digital platforms such as Webtoon. This study aims to describe the form and meaning of onomatopee contained in the Webtoon Dorm Du Season 1 by Kafaza14. By applying a qualitative descriptive method, this study collected information through document analysis of all Dorm Du Season 1 episodes and interviews with four readers who have varying levels of understanding of Webtoon. The respondents were purposively selected by considering their understanding

of Webtoon. The findings of this study show that there are 400 onomatopoeic data categorized into five types: human characters, animals, objects, aspects of daily life, and natural phenomena. In addition, the interview results indicated that onomatopoeia is understood as an aspect that reinforces the story visually and emotionally. These findings suggest that onomatopoeia in Webtoons not only serves as a complement to the narrative, but also has a significant role in creating meaning and reading experience.

PENDAHULUAN

Membaca adalah jendela dunia, karena dengan membaca, seseorang bisa memperoleh pengetahuan tentang hal yang belum ia ketahui (Witanto, 2018). Dahulu, membaca identik dengan lembaran buku cetak, koran atau majalah. Seiring dengan maraknya penggunaan platform digital, pergeseran budaya membaca masyarakat telah bertransformasi. Ponsel pintar telah menggantikan buku sebagai media utama untuk menikmati cerita, khususnya cerita bergambar di aplikasi *Webtoon*.

Aplikasi *Webtoon* merupakan platform komik digital yang dikenal luas. Aplikasi ini sangat populer, baik di negara asalnya Korea Selatan maupun di berbagai negara lainnya. Di dalamnya tersedia berbagai judul komik yang dikategorikan ke dalam berbagai genre seperti drama, fantasi, komedi, horor, dan *slice of life* (potongan kehidupan sehari-hari) (Darmawanti, 2022). *Webtoon* telah menjadi salah satu bentuk aplikasi hiburan yang paling populer, terutama di kalangan generasi muda. Dengan formatnya yang mudah diakses melalui perangkat elektronik, *Webtoon* menawarkan pengalaman membaca komik yang lebih unik dan interaktif.

Beragamnya genre dan gaya visual yang ditawarkan membuat *Webtoon* mampu menarik minat pembaca dari berbagai kalangan, mulai dari remaja hingga dewasa. Cerita *Webtoon* merupakan karya sastra yang lebih menekankan visual gambar dan menggunakan suatu teks yang digunakan untuk membantu mendeskripsikan suatu kejadian atau konteks (Umniatul Fadhillah et al., 2024). Gaya bahasa merupakan cara dari pengarang untuk mengekspresikan perasaannya melalui bahasa (Auliyani et al., 2022). Salah satu bentuk gaya bahasa yang sering digunakan dalam karya sastra adalah onomatope. Onomatope, atau tiruan bunyi, berperan penting dalam menghidupkan cerita dan menciptakan suasana yang lebih menghanyutkan bagi pembaca.

Penelitian mengenai onomatope bukan penelitian yang pertama kali dilakukan, telah banyak peneliti yang membahas tentang onomatope. Seperti halnya yang telah diteliti oleh Amalia Fajriyyatin Najichah pada tahun 2018 dengan judul “Analisis Struktur Dan Makna Onomatope Dalam Komik Baru Klinting Karya Sapriandy”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa onomatope memiliki tiga struktur yaitu monosilabel, bisilabel dan multisilabel. Selain itu, onomatope juga memiliki beberapa makna yaitu

makna sebagai penunjuk keadaan, penunjuk perbuatan, penunjuk pembentuk nama tiruan bunyi dan makna pembentuk emosi tokoh (Najichah, 2020)

Selain itu, penelitian mengenai onomatope juga dilakukan oleh Rahmawati dan Suhandono pada tahun 2024 dengan judul “Onomatope Manusia Dalam Webtoon Lokal Pasutri Gaje *Season 1* Karya Annisa Nisfihani”. Penelitian ini berfokus pada onomatope manusia, mulai dari tiruan tindakan, tiruan perasaan, sampai tiruan keadaan. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa manusia mampu membuat tiruan suara dari aktivitas, perasaan, dan juga keadaan yang sedang mereka alami. Anggota tubuh yang mereka miliki mulai dari ujung kepala sampai ujung kaki dapat menciptakan bunyi. Selain itu, perasaan suka, duka, marah, takut, dan perasaan lainnya pun dapat digambarkan melalui ekspresi wajah yang kemudian bisa diganti menjadi onomatope (Rahmawati & Suhandano, 2024).

Suhendra et al (2024) pada penelitian sebelumnya yang berjudul "Bentuk Dan Makna Onomatope Dalam Komik One Piece *Volume 105* Karya Eiichiro Oda" juga menyimpulkan bahwa terdapat beberapa bentuk onomatope seperti *giongo*, *giseigo* dan *giyougo*. Tiruan bunyi pada ketiga bentuk onomatope tersebut yang sering ditemukan adalah bentuk pengulangan penuh (Fahmi Suhendra et al., 2024). Selain itu, Panggabean et al (2022) dalam penelitiannya dengan judul "Studi Makna Wujud Onomatope: Riset Komik Blank Jomblo Permanen Karya Soni. M. Sholeh" memuat temuan yang disimpulkan pada wujud onomatope yang terdiri dari wujud onomatope bunyi alam, manusia dan hewan, hal ini menunjukkan bahwa onomatope memiliki ragam yang berbeda-beda (Panggabean et al., 2022).

Jika dibandingkan dengan penelitian-penelitian terdahulu, *gap* atau pembeda penelitian ini terletak pada objek yang diteliti. Penelitian ini berfokus pada bentuk dan makna onomatope dalam Webtoon “Dorm Du” *season 1* karya Kafaza14. Cerita Webtoon “Dorm Du” *season 1* karya Kafaza14 ini berhasil menjadi Webtoon lokal yang dibaca lebih dari sembilan juta pembaca di aplikasi Webtoon. Sebagai Webtoon bergenre fantasi yang banyak digemari, Dorm Du menawarkan berbagai situasi naratif yang kaya dengan aksi, emosi dan suasana yang menarik. Kondisi ini memberikan peluang bagi peneliti untuk menganalisis bentuk dan makna onomatope secara mendalam, baik untuk menggambarkan suatu tindakan, memperkuat emosi, maupun menciptakan atmosfer tertentu bagi pembaca.

Onomatope, sebagai salah satu unsur kebahasaan yang mencerminkan tiruan bunyi dalam kehidupan nyata, sering kali kurang mendapatkan perhatian yang layak dari sebagian pembaca maupun peneliti sastra. Padahal, onomatope memiliki fungsi yang tidak sekadar sebagai hiasan dalam suatu karya, tetapi juga memiliki peran penting dalam memperkuat nuansa dan makna cerita. Salah satu penyebab dari kurangnya apresiasi terhadap onomatope adalah minimnya pemahaman mengenai bentuk dan makna dari onomatope itu sendiri. Tidak jarang onomatope dianggap sebagai pelengkap semata

yang tidak memiliki kontribusi signifikan terhadap struktur naratif atau perkembangan suasana dalam cerita. Padahal, dalam karya sastra visual seperti Webtoon, onomatope berperan besar dalam menciptakan atmosfer emosional, menekankan aksi, serta memberikan efek dramatis yang lebih nyata bagi pembaca.

Seiring dengan berkembangnya media digital, Webtoon sebagai salah satu bentuk sastra visual modern turut memanfaatkan onomatope secara variatif. Penggunaan onomatope dalam Webtoon bukan hanya sekadar pelengkap gambar, melainkan menjadi bagian penting dari cara penyampaian cerita yang menggabungkan teks dan visual secara harmonis. Oleh karena itu, penting untuk dilakukan kajian yang lebih mendalam terhadap bentuk dan makna onomatope dalam Webtoon agar dapat diketahui bagaimana elemen ini berkontribusi dalam pemahaman pembaca.

Artikel ini bertujuan untuk menganalisis bentuk dan makna dari berbagai jenis onomatope yang terdapat dalam Webtoon *Dorm Du Season 1* karya Kafaza14. Penelitian ini tidak hanya memfokuskan diri pada identifikasi bentuk-bentuk onomatope, tetapi juga mengkaji bagaimana onomatope tersebut menciptakan efek emosional, memperkuat suasana, serta membentuk karakterisasi dan konflik dalam cerita. Melalui pendekatan ini, diharapkan kajian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pemahaman yang lebih komprehensif mengenai peran onomatope dalam karya sastra visual, serta memperlihatkan potensi besar dari elemen linguistik ini dalam memperkaya pengalaman membaca Webtoon, khususnya pada *Dorm Du Season 1*.

KAJIAN TEORI

Gaya bahasa merupakan cara dari pengarang untuk mengekspresikan perasaannya melalui bahasa (Auliyani et al., 2022). Salah satu bentuk gaya bahasa yang sering digunakan dalam karya sastra adalah onomatope. Onomatope, atau tiruan bunyi, berperan penting dalam menghidupkan cerita dan menciptakan suasana yang lebih menghanyutkan bagi pembaca. Onomatope disajikan dengan berbagai gaya huruf, ukuran dan warna yang beragam, disesuaikan dengan setiap konteks adegan, sehingga menambah kesan emosional dan dramatis bagi pembaca.

Onomatope diambil dari dua kata gabungan bahasa Yunani, *onoma* yang berarti 'nama' dan *poieo* berarti 'membuat'. Oleh karena itu dapat diartikan sebagai simbol atau menamai sebagaimana bunyinya (Pramudita, 2020). Dengan kata lain, onomatope merupakan nama-nama yang terbentuk pada situasi atau konteks tertentu. Menurut Hardianti (2021). Onomatope adalah kata yang dibentuk berdasarkan bunyi atau suara yang ditangkap oleh indera pendengaran, lalu diungkapkan dalam bentuk tulisan dengan menirukan suara tersebut seakurat mungkin. Onomatope juga bisa diartikan sebagai kata yang dibuat seolah-olah terdengar secara langsung oleh manusia (Sachiya & Juliana, 2020). Selain itu, menurut Randy dan Dwi (2019), penggunaan onomatope dalam sebuah komik ataupun novel bertujuan untuk membuat pembaca lebih tertarik dengan alur cerita yang mereka baca.

Setelah menelaah berbagai definisi mengenai onomatope, dapat ditarik kesimpulan bahwa onomatope dapat didefinisikan sebagai penamaan dari benda atau kegiatan dalam bahasa tertentu. Pemberian nama didasarkan pada hubungan antara simbol bahasa, yang diwujudkan melalui suara yang dihasilkan oleh benda, gerakan, atau individu (Najichah, 2020).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk dan makna onomatope yang terdapat dalam cerita Webtoon *Dorm Du Season 1* karya Kafaza14. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengamati, mengidentifikasi, dan menganalisis data secara mendalam tanpa menggunakan perhitungan statistik.

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data melalui analisis dokumen, data penelitian berupa seluruh episode dari cerita Webtoon berjudul “Dorm Du” *Season 1* karya Kafaza14, yang dianalisis berdasarkan kemunculan onomatope dalam dialog maupun narasi visual. Penulis memilih untuk meneliti Webtoon “Dorm Du” *Season 1* karya Kafaza14 karena ketertarikan pribadi yang muncul saat membaca cerita tersebut, terutama terkait penggunaan onomatope yang cukup mencolok namun terkadang sulit dipahami maknanya secara langsung. Dalam beberapa bagian cerita, penulis merasa tertarik untuk mengetahui bentuk dan arti dari onomatope yang digunakan, karena sering kali tidak disertai penjelasan atau konteks visual yang jelas.

Selain itu, penelitian ini juga menerapkan metode wawancara sebagai bagian dari teknik pengumpulan data kualitatif. Pendekatan kualitatif dipilih untuk menyelami makna, interpretasi, dan pengalaman yang mendalam terkait representasi pemahaman onomatope dalam membaca Webtoon, serta pandangan pembaca terhadap representasi tersebut. Dengan menggabungkan analisis dokumen dan wawancara, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif serta triangulasi data yang lebih baik.

Adapun narasumber yang diwawancarai berjumlah empat orang, terdiri dari dua laki-laki dan dua perempuan. Pemilihan narasumber dilakukan secara *purposive* dengan mempertimbangkan tingkat pemahaman mereka terhadap Webtoon. Dari masing-masing kelompok gender, satu orang dipilih karena memiliki pemahaman yang tinggi dan ketertarikan yang kuat terhadap Webtoon, sementara satu lainnya dipilih karena memiliki pengetahuan yang terbatas atau minim mengenai Webtoon. Pendekatan ini dimaksudkan untuk mendapatkan sudut pandang yang beragam, baik dari mereka yang sudah familiar maupun yang kurang familiar dengan media tersebut, sehingga data yang diperoleh dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah reduksi data, yaitu proses memilah dan menyaring data onomatope yang

ditemukan dalam seluruh episode Webtoon “Dorm Du” *Season 1*. Tahap selanjutnya adalah penyajian data, di mana data yang telah direduksi dikategorikan berdasarkan bentuk serta makna onomatope. Hasil wawancara disajikan dalam bentuk kutipan langsung maupun ringkasan tematik untuk memperkuat temuan dari analisis dokumen. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan, di mana peneliti merumuskan hasil analisis mengenai pemahaman yang lebih mendalam tentang kontribusi unsur kebahasaan tersebut terhadap alur, suasana, dan karakterisasi dalam cerita. Triangulasi antara data dokumen dan data wawancara juga dilakukan untuk meningkatkan validitas dan kedalaman analisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat jenis onomatope dalam Webtoon “Dorm Du” *Season 1* karya Kafaza14 sebanyak 400 data, yang meliputi: (1) Jenis onomatope khas manusia sebanyak 155 data, (2) Jenis onomatope khas hewan sebanyak 16 data, (3) Jenis onomatope khas benda 54 data, (4) Jenis onomatope khas kehidupan sehari-hari 169 data, dan (5) Jenis onomatope alam sebanyak 6 data.

Tabel 1 Banyak data jenis onomatope

No.	Jenis Onomatope	Banyak Data	Contoh
1.	Khas manusia	155	 <p>Gambar 1 Onomatope manusia</p>
2.	Khas hewan	16	 <p>Gambar 2 Onomatope hewan</p>

3. Khas benda 54



Gambar 3 Onomatope benda

4. Khas kehidupan sehari-hari 169



Gambar 4 Onomatope kehidupan sehari-hari

5. Khas alam 6



Gambar 5 Onomatope alam

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat jenis onomatope dalam Webtoon “Dorm Du” *Season 1* karya Kafaza14 sebanyak 400 data, yang meliputi: (1) Jenis onomatope khas manusia sebanyak 155 data, (2) Jenis onomatope khas hewan sebanyak 16 data, (3) Jenis onomatope khas benda 54 data, (4) Jenis onomatope khas kehidupan sehari-hari 169 data, dan (5) Jenis onomatope alam sebanyak 6 data.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap empat orang pembaca Webtoon Dorm Du *Season 1*, ditemukan beberapa tema utama yang mencerminkan persepsi mereka terhadap penggunaan onomatope dalam cerita. Melalui proses analisis data, muncul lima tema yang menonjol. Pertama, pemahaman dan interpretasi onomatope. Kedua, onomatope sebagai alat memperjelas cerita. Ketiga, pentingnya gaya visual dalam onomatope. Terakhir, pengaruh onomatope terhadap pemahaman pembaca. Keempat tema ini akan dijelaskan lebih lanjut dalam pembahasan berikut.

1. Jenis Onomatope Khas Manusia

Onomatope bunyi manusia merupakan tiruan suara yang dihasilkan oleh manusia, biasanya berupa ungkapan yang menggambarkan suatu peristiwa atau keadaan tertentu. Contoh bunyinya antara lain suara tawa, tangisan, teriakan, dengkuran, keluhan, rasa sakit, kemarahan, dan lain-lain (Dewi et al., 2018). Misalnya, suara “*HOAHM*” sebagai ekspresi suara menguap sebagai tanda mengantuk atau lelah. Bunyi ini secara langsung merepresentasikan kondisi fisik dan emosional tokoh, sehingga pembaca dapat memahami bahwa karakter sedang dalam keadaan mengantuk tanpa perlu dialog tambahan.



Gambar 6 Onomatope "HOAHM"

Gambar tersebut menampilkan seorang karakter yang tampak sedang menguap, dan hal ini semakin ditegaskan dengan adanya onomatope "HOAHM..." yang ditampilkan secara menonjol. Kehadiran onomatope ini mempermudah pembaca dalam menangkap situasi yang sedang terjadi secara cepat dan tepat. Tanpa perlu penjelasan dalam bentuk narasi, pembaca sudah bisa memahami bahwa tokoh dalam gambar sedang merasa mengantuk atau kelelahan. Suara yang disimulasikan melalui teks ini juga menambah kesan ekspresif, sehingga ekspresi dan tindakan karakter menjadi lebih mudah dimengerti secara visual.

2. Jenis Onomatope Khas Hewan

Onomatope suara hewan adalah tiruan bunyi yang dihasilkan oleh hewan atau binatang. Bunyi ini merepresentasikan suara alami hewan serta meniru suara-suara yang didengar dari mereka. Onomatope jenis ini mencerminkan tiruan dari suara maupun perilaku hewan, baik yang hidup di sekitar manusia maupun yang berada di habitat liar (Kustina et al., 2020). Contohnya suara "CRRACK! CRRACK!" muncul ketika seekor gagak perlahan mendekat. Bunyi ini secara langsung menggambarkan suasana tegang dan misterius, memungkinkan pembaca memahami bahwa ada pergerakan atau kehadiran yang mengancam.



Gambar 7 Onomatope "CRRACK! CRRACK!"

Gambar di atas menampilkan suasana hutan yang tenang dengan cahaya matahari yang menembus pepohonan, menciptakan nuansa yang damai dan sedikit misterius. Di tengah panel, terlihat seorang pria yang berdiri dengan tangan terulur ke arah seekor burung. Namun, elemen yang membuat adegan ini menjadi lebih hidup dan mudah dipahami adalah keberadaan onomatope “CRRACK!” yang muncul dua kali di dekat burung.

3. Jenis Onomatope Khas Benda

Onomatope jenis ini menirukan suara yang ditimbulkan oleh berbagai macam benda. Bunyi-bunyi tersebut bisa berasal dari tabrakan antar benda, benda yang terjatuh, gesekan antar permukaan, ledakan, dan sebagainya (Dewi et al., 2018). Misalnya, suara “*KRIEET*” sebagai ekspresi suara pintu yang dibuka secara perlahan. Bunyi ini secara langsung merepresentasikan suasana tegang atau penuh kehati-hatian, sehingga pembaca dapat memahami bahwa karakter sedang memasuki ruangan dengan perasaan waspada atau cemas.

Onomatope dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam memperjelas alur cerita, terutama pada panel-panel yang secara visual kurang memberikan informasi detail. Misalnya, seperti yang tampak pada contoh berikut, terdapat gambar pintu yang kurang memberikan informasi yang detail. Namun, dengan adanya onomatope “*KRIEET*” makna adegan menjadi lebih jelas, pembaca langsung memahami bahwa pintu sedang dibuka. Berdasarkan data hasil wawancara, beberapa pembaca juga menyatakan bahwa keberadaan onomatope sangat membantu mereka dalam memahami konteks cerita, bahkan ketika tidak ada dialog atau narasi tambahan.



Gambar 8 Onomatope “*KRIEET*”

4. Jenis Onomatope Khas Kehidupan Sehari-hari

Onomatope kehidupan sehari-hari merupakan suara tiruan yang muncul dari kegiatan harian manusia maupun peristiwa alami yang terjadi secara rutin, seperti saat berlari, tidur, terjatuh, memasak, menggunting, dan aktivitas serupa lainnya (Dewi et al., 2018). Contohnya, “*TAP- TAP-*” terdengar ketika tokoh melangkahkan kaki. Bunyi langkah itu secara langsung

merepresentasikan kondisi fisik dan emosional tokoh, sehingga pembaca dapat memahami bahwa karakter sedang berjalan.



Gambar 9 Onomatope "TAP-TAP"

Gambar di atas menggambarkan seorang wanita berpakaian klasik yang sedang berada di atas panggung kemudian tiba-tiba datang seseorang yang membuatnya terkejut. Unsur yang membuat adegan ini terasa lebih hidup adalah suara onomatope "TAP TAP" yang terdengar di lantai panggung, meniru langkah kaki sosok berjubah. Onomatope ini menambah nuansa tegang dan misterius, seolah-olah menunjukkan seseorang yang mendekat secara sembunyi-sembunyi dalam keheningan.

5. Jenis Onomatope Khas Alam

Onomatope alam merupakan bentuk tiruan bunyi yang menirukan berbagai suara yang muncul dari fenomena alam. Bunyi-bunyi ini bukan sekadar efek suara, melainkan representasi khas yang menggambarkan suasana dan kondisi lingkungan secara langsung melalui pendengaran. Contoh dari tiruan bunyi alam antara lain suara angin bertiup, suara guntur atau petir yang menggelegar, suara hujan yang turun membasahi permukaan, serta suara aliran atau gemericik air (Fairuz & Khoiriyah, 2022). Contohnya, "WHUUUSH" terdengar ketika angin berhembus lembut di antara pepohonan, menciptakan suasana hening dan melankolis.



Gambar 10 Onomatope “*WHUUUSH*”

Onomatope yang memiliki gaya visual khas, seperti yang terlihat pada gambar di atas, mampu memberikan dampak yang lebih kuat dalam menghidupkan suasana panel. Misalnya, penggunaan warna hangat dan efek cahaya pada tulisan “*WHUUUSH*” di tengah latar hutan tidak hanya menggambarkan suara hembusan angin, tetapi juga membangun atmosfer yang mendalam bagi pembaca. Elemen visual tersebut membantu pembaca memahami nuansa emosi atau peristiwa yang sedang terjadi tanpa perlu penjelasan panjang. Dengan demikian, onomatope yang didesain secara visual bukan hanya berfungsi sebagai penanda suara, tetapi juga menjadi bagian penting dari narasi visual yang memperkaya pengalaman membaca.

Berdasarkan hasil wawancara, beberapa responden menyatakan bahwa onomatope yang memiliki visualisasi khas, seperti warna mencolok, efek cahaya, atau bentuk huruf yang dinamis, terasa jauh lebih memberi kesan yang berbeda saat dibaca. Mereka mengungkapkan bahwa elemen visual semacam itu memberikan kesan yang lebih kuat dan langsung menarik perhatian, sehingga momen dalam panel terasa lebih hidup dan berkesan.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengungkap bahwa penggunaan onomatope dalam Webtoon “Dorm Du” *Season 1* oleh Kafaza14 hadir dalam berbagai bentuk dan peranan yang memperkuat alur visual. Lima kategori utama yang teridentifikasi meliputi suara yang khas dari manusia, hewan, objek, aktivitas sehari-hari, dan fenomena alam, seperti “*HOAHM*” yang menandakan rasa kantuk, “*CRRACK!*” sebagai suara burung gagak yang menciptakan atmosfer misterius, “*KRIEET*” saat pintu perlahan dibuka, “*TAP-TAP*” yang menggambarkan langkah kaki, serta “*WHUUUSH*” yang melukiskan hembusan angin. Onomatope bukan sekadar menambah efek suara, melainkan juga berfungsi sebagai simbol naratif yang memperkaya pengalaman membaca melalui elemen bentuk, warna, dan penempatan visual. Temuan dari wawancara menunjukkan bahwa pembaca merasa dibantu dalam memahami suasana dan perkembangan cerita, walaupun tanpa tambahan narasi atau dialog.

SARAN

Penulis Webtoon disarankan untuk terus memanfaatkan dan mengembangkan onomatope, baik dari segi jenis bunyi maupun visualisasi, guna memperkuat nuansa, ekspresi tokoh, dan atmosfer cerita. Penggunaan onomatope yang kreatif dan tepat sasaran mampu menggugah emosi pembaca dan memperjelas konteks adegan, bahkan tanpa dialog. Pembaca

juga sebaiknya lebih memperhatikan keberadaan onomatope, karena unsur ini tidak hanya memperkaya pengalaman membaca, tetapi juga membantu memahami isi cerita secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Auliyani, F., Kustina, R., & Kasmi, D. H. (2022). Analisis Gaya Bahasa Pada Puisi “Rencong” Karya Fikar W Eda dan Relevansinya Terhadap Pembelajaran Sastra di SMA Kelas XI. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(1).
- Darmawanti, A. A. S. (2022). Aplikasi Webtoon Sebagai Media Pembelajaran Membaca. In *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 11(2), 201-209.
- Dewi, N. E., Rahayu, S., & Musdolifah, A. (2018). Onomatope Dalam Webtoon Komik Kisah Usil Si Juki Kecil Karya Faza Meonk. *Basa Taka* 1(2), 47-51.
- Fahmi Suhendra, A., Kartika, D., Kania Izmayanti, D., Sastra Jepang, P., & Ilmu Budaya, F. (2024). Bentuk Dan Makna Onomatope Dalam Komik One Piece Volume 105 Karya Eiichiro Oda. In *HIKARI: Jurnal Bahasa dan Kebudayaan*, 3(2), 229-235.
- Fairuz & Nurul Khoiriyah, S. (2022). Analisis Makna Onomatope Pada Webtoon Sinbi. *Aksarabaca*, 3(2), 461-468. <https://comic.naver.com>
- Hardianti, S. (2021). Analisis Onomatope Dalam Novel Grafis Brasta Seta Karya Wahyu Hidayatz (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Kafaza14. (2024–sekarang). Dorm Du [Webtoon]. LINE Webtoon. https://www.Webtoons.com/id/fantasy/dorm-du/list?title_no=6171
- Kustina, R. (2020). Onomatope Bahasa Devayan. *Jurnal Metamorfosa*, 8(1), 112-122.
- Najichah, A. F. (2018). Analisis Struktur Dan Makna Onomatope Dalam Komik Baru Klinting Karya Sapriandy.
- Panggabean, S., Dwi Lestari, F., & Sihombing, L. (2022). Studi Makna Wujud Onomatope (Riset Komik Blank Jomblo Permanen Karya Soni. M. Sholeh). *Jurnal Bahasa Indonesia Prima*, 4(1), 18-25.
- Pramudita, A. (2020). Onomatope dan Mimesis Bahasa Korea dalam Cerita Hwayangyonghwa: Save Me Karya LICO/BIG HIT Entertainment (Doctoral dissertation, Universitas Nasional).
- Rahmawati, R., & Suhandano, S. (2024). Onomatope Manusia Dalam Webtoon Lokal Pasutri Gaje Season 1 Karya Annisa Nisfihani. *Widyaparwa*, 52(1), 178–193. <https://doi.org/10.26499/wdprw.v52i1.1670/>
- Randy, D. (2019). Analisis Onomatope Dalam Novel Grafis Si Toyeb Karya Husni Assaerozi (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).

- Sachiya, F., & Anastasia Juliana, M. (2020). Bentuk dan Makna Onomatope Bahasa Korea Dalam Webtoon Sweet Home Karya Youngchan Hwang dan Carnby Kim. *Aksarabaca*, 1(2), 78-82.
- Umniatul Fadhillah, Suwadi Suwadi, & Sugianti Sugianti. (2024). Analisis Makna dan Fungsi Onomatope dalam Webtoon “7 Wonders” Karya Metalu pada Season 1. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(4), 21–35. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i4.1697>.
- Witanto, J. (2018). Minat baca yang sangat rendah. *Publikasi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga*.