

**ANALISIS ONOMATOPE DALAM NOVEL GRAFIS *BRASTA*
*SETA KARYA WAHYU HIDAYATZ***

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Riau*



OLEH :

SISKA HARDIANTI
NPM : 166210337

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU**

2021



UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA

Alamat: Jalan Kaharuddin Nasution No. 113 P. Marpoyan Pekanbaru Riau Indonesia - Kode Pos: 28284
Telp. +62 761 674674 Fax. +62 761 674834 Website: www.uir.ac.id Email: pbsi@uir.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 186/PSPBSI/XI/2021

Hal : Bebas Plagiarisme

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau menerangkan bahwa mahasiswa berikut ini.

Nama : Siska Hardianti

NPM : 166210337

Judul Skripsi : Analisis Onomatope dalam Novel Grafis Brasta Seta karya Wahyu Hidayatz

Bahwa skripsi mahasiswa di atas telah memenuhi syarat bebas plagiat kurang dari 30%. Surat ini digunakan sebagai syarat untuk pengurusan surat *keterangan* bebas pustaka. Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 09 November 2021

Ketua Program Studi,

Desi Sukenti, S.Pd., M.Ed.

NIDN 1019078001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Siska Hardianti

NPM : 166210337

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali ringkasan dan kutipan yang saya kutip dari berbagai sumber dan disebutkan sumbernya. Secara ilmiah saya yang bertanggung jawab atas ini serta kebenaran data dan fakta skripsi atau karya ilmiah ini.

Pekanbaru, 15 Oktober 2021

Saya menyatakan,



Siska Hardianti

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Swt. atas rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Onomatope dalam Novel Grafis *Brasta Seta* Karya Wahyu Hidayat”. Selawat dan salam tidak lupa penulis hadiahkan kepada Nabi Muhammad Saw. sebagai pemimpin umat yang membawa kita dari alam kegelapan ke alam yang penuh ilmu pengetahuan.

Penulis menyadari tanpa bantuan berbagai pihak, skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Hj. Sri Amnah, M.Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau, yang memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu dan memberikan fasilitas yang memadai;
2. Desi Sukenti, S.Pd., M.Ed. dan Dr. Fatmawati, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian ini;
3. Ermawati. S, S.Pd., M.A. selaku pembimbing yang telah memberikan arahan, nasehat, serta meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;
4. Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Islam Riau, yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama perkuliahan sehingga menambah wawasan akademik penulis;

5. Kepala Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau beserta staf, yang telah memberikan kemudahan pada penulis selama proses pendidikan berlangsung;
6. orang tua tercinta ayahanda Suhardi dan ibunda Nindyah Amiyati yang telah memberikan doa restu, dukungan, dan motivasi pada penulis dalam mencapai cita-cita dan impian;
7. kakanda Prasetyo Putra R, S.IP. dan adinda Evi Yustika Fitri tercinta, yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis;
8. sahabat penulis yaitu Robby Irawan, Ramadhani Putri Anakis, Citra Suwarno, Lifia Syafitri, dan Megawati yang selalu memberikan dukungan kepada penulis;
9. teman-teman seperjuangan angkatan 2016 kelas C di Universitas Islam Riau.

Harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi penulis khususnya bagi pembaca. Kritik dan saran yang membangun senantiasa penulis nantikan dari para pembaca guna menyempurnakan skripsi ini.

Pekanbaru, 1 November 2021

Penulis

Siska Hardianti

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
ABSTRAK	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Fokus Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Definisi Istilah.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Teori yang Relevan	7
2.1.1 Semantik	7
2.1.2 Novel Grafis.....	7
2.1.3 Onomatope	8
2.1.4 Fungsi Onomatope	8
2.1.5 Makna Kontekstual dari Onomatope	9
2.2 Penelitian yang Relevan.....	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	14
3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian	14
3.2 Data dan Sumber Data	14

3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	15
3.4 Teknik Analisis Data.....	16
3.5 Teknik Keabsahan Data	16
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	18
4.1 Hasil Penelitian	18
4.1.1 Deskripsi Data.....	18
4.2 Pembahasan.....	37
4.2.1 Analisis Data.....	37
4.2.1.1 Fungsi Onomatope dalam Novel grafis <i>Brasta Seta</i> Karya Wahyu Hidayatz.....	37
4.2.1.1.1 Fungsi Penggambaran Suasana Hati	37
4.2.1.1.2 Fungsi Memberikan Kesan pada Benda yang Dilihat, Didengar, atau Dirasakan.....	90
4.2.1.1.3 Fungsi Mendeskripsikan Tentang Keadaan	105
4.2.1.1.4 Fungsi Meniru Perbuatan atau Benda yang Menghasilkan Bunyi	123
4.2.1.2 Makna Kontekstual Onomatope dalam Novel Grafis <i>Brasta Seta</i> Karya Wahyu Hidayatz.....	158
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	263
5.1 Simpulan	263
5.2 Implikasi.....	263
5.3 Rekomendasi.....	264
DAFTAR PUSTAKA	266

ABSTRAK

Siska Hardianti, 2021. *Skripsi*. Analisis Onomatope dalam Novel Grafis *Brasta Seta* Karya Wahyu Hidayatz.

Onomatope adalah tiruan bunyi yang berasal dari benda atau peristiwa yang sering digunakan dalam komik maupun novel grafis. Onomatope yang terdapat dalam novel grafis berguna untuk memperkuat cerita serta menggambarkan suatu benda, keadaan dan gerakan sehingga cerita lebih hidup dan konkret. Masalah dalam penelitian ini adalah (1) Apa saja fungsi onomatope yang terdapat dalam novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz?, (2) Bagaimanakah makna onomatope dalam novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz?. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan, menganalisis dan menginterpretasikan fungsi dan makna onomatope yang terdapat dalam novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, jenis penelitian ini termasuk penelitian perpustakaan dan metode yang digunakan adalah deskriptif dengan teknik penelitian yakni teknik *hermeneutik*. Sumber data dalam penelitian ini adalah novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa (1) fungsi onomatope yang terdapat dalam novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz antara lain a) onomatope fungsi penggambaran suasana hati terdapat 107 data contoh: hahaha, hu uu uu, b) onomatope fungsi memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar atau dirasakan terdapat 30 data contoh: breg!, sst, c) onomatope fungsi mendeskripsikan keadaan terdapat 42 data contoh: aaaa!, pyang!, d) onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi terdapat 75 data contoh: kukuruyuuk, nyit nyit nyit. (2) makna onomatope yang ditemukan dalam novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz ialah makna kontekstual. Makna sebuah leksem atau kata yang berada di dalam suatu konteks, misalnya onomatope “dzzyeeerrr!!!” suara yang muncul dari ledakan di pasar membuat situasi menjadi gaduh. Adanya bunyi onomatope di dalam novel grafis tersebut karena terdapat objek yang ada dan didukung oleh konteks.

Kata kunci: onomatope, novel grafis, fungsi dan makna

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat komunikasi verbal yang memiliki karakteristik, salah satunya bahasa bersifat arbitrer. Hal ini terjadi karena manusia selalu mengembangkan kata-kata baru untuk mewakili apa yang ingin disampaikan. Pembentukan kata yang dimaksud dapat terjadi pada semua tataran, yang paling jelas terdapat pada bidang leksikon dan semantik. Pembentukan kata yang terdapat pada bidang semantik dapat dilakukan melalui berbagai cara, salah satunya melalui bidang onomatope atau peniruan bunyi.

Onomatope terbentuk dari bunyi-bunyi atau suara yang didengar, dan dituangkan ke dalam tulisan dengan menirukan suara atau bunyi itu semirip mungkin. Chaer (2002:45) menyatakan bahwa kata-kata yang dibentuk berdasarkan tiruan bunyi disebut peniruan bunyi atau lebih dikenal dengan sebutan onomatope. Dalam bercerita orang sering menirukan bunyi-bunyi dari benda tersebut ataupun hal yang diceritakan misalnya, bunyi ketukan pintu “dug, dug, dug” dalam novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz. Kata tertentu tidak bernilai onomatope jika, antara makna dan katanya tidak ada kesamaan bunyi-bunyi yang terdengar nyata untuk mengekspresikan makna dalam konteks tertentu. Onomatope akan memegang peran, jika sesuai dengan konteksnya.

Onomatope tidak hanya berguna untuk memperkuat cerita. Fungsi onomatope erat kaitannya dengan konteks, kegunaan onomatope dalam suatu karya sastra seperti komik atau novel grafis *Brasta Seta*. Menurut Mulyani

(2014:6-7) menyatakan empat fungsi onomatope yaitu (1) penggambaran suasana hati, yaitu cinta, marah, bahagia, terkejut, dan sebagainya, (2) memberikan kesan pada benda yang dilihat, (3) mendeskripsikan tentang keadaan, (4) meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope berfungsi untuk penyebutan nama-nama benda ataupun suatu tindakan/perbuatan yang menghasilkan bunyi. Contoh fungsi onomatope dalam novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz pada gambar di bawah ini.



Gambar 1

Gambar 1 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati, merupakan ungkapan perasaan yang disampaikan dengan kata onomatope “ha ha ha”. Penggambaran suasana hati seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut dan sebagainya. Hidayatz (2009:45) kata onomatope “ha ha ha” merujuk pada para prajurit tertawa lepas melihat seekor burung jatuh di atas kepala Patih Sengkala.

Dalam onomatope terdapat makna konteks atau makna yang berkenaan dengan situasinya. Menurut Chaer (2012:290) menyatakan makna kontekstual yaitu makna dari leksem atau kata yang kedudukannya berada dalam suatu konteks, dapat juga berkenaan dengan situasinya, yaitu waktu, tempat, dan lingkungan penggunaan bahasa itu. Contoh makna kontekstual onomatope dalam novel grafis *Brasta Seta* Karya Wahyu Hidayatz pada gambar di bawah ini.



Gambar 2

Gambar 2 onomatope “nyit nyit nyit” dalam novel grafis konteksnya saat Brasta berada di Wisma Negara pada sore hari, ia melangkah pelan untuk bersembunyi. Situasi yang terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “nyit nyit nyit” (Hidayatz, 2009:45). Makna kontekstual bunyi “nyit nyit nyit” adalah suara yang ditimbulkan dari kaki Brasta ketika melangkah perlahan.

Menurut Dewi, dkk. (2018:48) menyatakan peniruan bunyi atau onomatope digunakan penulis dalam suatu cerita untuk membantu pembaca dalam berimajinasi dan memahami makna pada alur cerita. Manfaat onomatope dalam suatu bacaan yaitu dapat menggambarkan suasana hati, memberikan kesan, keadaan, maupun gerakan perbuatan sehingga cerita menjadi lebih hidup dan konkret. Selain banyak ditemukan dalam sebuah novel, film, buku, komik, maupun novel grafis, onomatope juga terdapat dalam media sosial dan sejenisnya. Bertujuan untuk memudahkan para pembaca mendapatkan informasi serta mengekspresikan suatu cerita. Membuat cerita menjadi menarik, tidak mudah bosan dengan komik atau novel grafis yang di baca.

Soedarso (2015:502) menyatakan, novel grafis merupakan komik yang memiliki tema serius. Nilai atau mutu cerita novel grafis lebih disajikan kepada konsumen dewasa. Cerita yang disajikan layaknya seperti sebuah novel dan

disertai gambar menyerupai komik. Berbeda dengan komik lainnya yaitu terletak pada isi novel grafis biasanya disajikan lebih dari seratus halaman dan dikemas dengan hard cover. Novel grafis *Brasta Seta* menggunakan ilustrasi khayalan, gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif atau bersifat khayalan. Sarana hiburan yang umum dibaca oleh remaja, orang dewasa, dan pembelajaran bagi anak-anak untuk minat membaca.

Alasan penulis memilih judul “Analisis Onomatope dalam Novel Grafis *Brasta Seta* Karya Wahyu Hidayatz”, karena di dalam novel grafis terdapat kata-kata onomatope untuk menunjang jalan cerita serta beragam onomatope untuk melukiskan kejadian. Onomatope di dalam novel grafis ini merupakan berbagai ungkapan perasaan tokoh seperti menangis, kecewa, marah, bahagia, kaget, dan sebagainya. Bertujuan untuk melengkapi gambar agar cerita lebih menarik untuk dibaca. Novel grafis *Brasta Seta* memiliki keunikan tersendiri berupa gambar-gambar dengan kata-kata yang singkat dan mudah dipahami pembaca. Selain itu, masih sedikit yang menganalisis novel grafis dan menjadikannya objek sebuah penelitian.

1.2 Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Fungsi onomatope yang terdapat dalam novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz.
2. Makna kontekstual yang terdapat dalam novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian onomatope dalam novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz adalah:

1. Apa saja fungsi onomatope yang terdapat dalam novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz?
2. Bagaimanakah makna kontekstual onomatope yang terdapat dalam novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan masalah penelitian, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan, menganalisis, dan menginterpretasikan fungsi onomatope dalam novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz.
2. Mendeskripsikan, menganalisis, dan menginterpretasikan makna onomatope dalam novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat peneliti rumuskan manfaat penelitian dalam penelitian onomatope dalam novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz. Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk berbagai pihak, baik secara teoretis maupun praktis.

1. Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang ilmu linguistik khususnya dalam bidang onomatope dan dapat memberikan sumbangan terhadap perkembangan teori-teori semantik.

2. Manfaat praktis penelitian ini dapat memperkaya disiplin keilmuan, memberi informasi, dan bahan literatur tentang onomatope bagi program studi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia.

1.6 Definisi Istilah

1. Analisis ialah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (perbuatan, karangan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab-musabab, duduk perkara) (Depdiknas, 2008:60).
2. Novel grafis ialah jenis komik yang menampilkan cerita bertema serius. Cerita dalam novel grafis disajikan kepada konsumen dewasa. Cerita yang disajikan layaknya sebuah novel dengan gambar menyerupai komik dan tidak sama dengan komik lainnya. Perbedaannya isi novel grafis disajikan lebih dari seratus halaman dan dikemas dengan hard cover (Soedarso, 2015:502).
3. Onomatope ialah kata-kata yang dibentuk berdasarkan tiruan bunyi disebut peniruan bunyi (Chaer, 2009:45).
4. Fungsi ialah beban makna suatu satuan bahasa, penggunaan bahasa untuk tujuan tertentu (Kridalaksana, 2009:67).
5. Makna kontekstual yaitu makna kata yang berada dalam suatu konteks berkenaan dengan situasinya, yaitu waktu, tempat, dan lingkungan penggunaan bahasa itu (Chaer, 2012:290).

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori yang Relevan

2.1.1 Semantik

Semantik merupakan cabang ilmu bahasa yang mempelajari tentang makna. Menurut Chaer (2009:2) menyatakan, semantik adalah bidang studi dalam linguistik yang mempelajari makna atau tentang arti dalam bahasa. Semantik mengandung pengertian studi tentang makna, studi yang mempelajari makna merupakan bagian dari linguistik. Komponen bunyi umumnya menduduki tingkat pertama, pada tingkat kedua, komponen makna tingkatan paling akhir (Palmer dalam Aminuddin, 2011:15). Kemudian Tarigan (2009:7) menyatakan, semantik ialah telaah makna yang menelaah lambang-lambang ataupun tanda-tanda yang menyatakan makna. Hubungan makna satu dengan yang lainnya, serta pengaruh terhadap manusia dan masyarakat yang mencakup kata-kata, perkembangan, dan perubahannya. Semantik merupakan cabang linguistik yang membahas arti atau makna (Verhaar, 2006:16).

2.1.2 Novel Grafis

Novel grafis merupakan salah satu jenis komik yang sedikit serinya atau tidak berseri, merupakan cerita yang bergambar mempunyai alur yang lebih kompleks atau cukup panjang daripada komik. Cerita dalam novel grafis biasanya narasi tunggal yang berkelanjutan dari halaman pertama hingga halaman terakhir. Soedarso (2015:502) menyatakan, novel grafis merupakan komik menampilkan cerita yang memiliki tema serius dan bobot ceritanya disajikan kepada konsumen

yang sudah dewasa. Cerita dalam novel grafis layaknya sebuah novel dan disertai dengan gambar menyerupai buku komik. Novel grafis ini berbeda dengan komik lain karena novel grafis biasanya disajikan lebih dari seratus halaman dan dikemas dengan *hard cover*.

2.1.3 Onomatope

Onomatope terbentuk dari bunyi atau suara yang didengar, dan dituangkan ke dalam tulisan dengan menirukan suara itu semirip mungkin. Chaer (2009:44-45) menyatakan kata-kata yang dibentuk berdasarkan tiruan bunyi disebut peniruan bunyi atau onomatope. Misalnya pada binatang reptil kecil yaitu cecak berbunyi “cak, cak, cak” begitu juga dengan tokek karena bunyinya “tokek, tokek”. Sebenarnya setiap kata-kata yang dibentuk berdasar peniruan bunyi tidak persis sama hanya mirip. Selanjutnya, Manaf (2010:34) menyatakan penamaan atau pembentukan leksem dibuat mirip dengan bunyi objek yang dinaminya disebut onomatope atau peniruan bunyi. Penjelasan onomatope juga dipaparkan Kridalaksana (2009:167) onomatope adalah penamaan benda atau perbuatan peniruan bunyi yang diasosiasikan dengan benda tersebut. Selanjutnya Keraf (1990:125) menyatakan onomatopeia ialah kata-kata yang dibentuk karena usaha menirukan bunyi-bunyi di alam seperti, aum, kokok, gonggong, ringkik, dan lain sebagainya. Onomatope yaitu kata dengan menggunakan tiruan bunyi seperti “kerak-kerik” bunyi jangkrik (Ratna, 2016:445).

2.1.4 Fungsi Onomatope

Fungsi onomatope atau tiruan bunyi menurut Mulyani (2014:6-7) menyatakan ada empat fungsi onomatope yaitu, (a) penggambaran suasana hati

berkaitan dengan pengungkapan perasaan seperti senang, sedih, cinta, marah, dan sebagainya, (b) memberi kesan pada benda yang dilihat, didengar, ataupun dirasakan, (c) mendeskripsi tentang keadaan, dan (d) meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Fungsi onomatope terbagi atas tiga fungsi onomatope yaitu (1) fungsi emotif merupakan fungsi yang mengungkapkan perasaan tokoh seperti rasa senang, kecewa, dan sebagainya, (2) fungsi konotatif merupakan fungsi bahasa dengan lawan tutur seperti, memerintah, memuji, memaki, dan sebagainya, (3) fungsi eksplorasi merupakan fungsi bahasa yang digunakan untuk menjelaskan suatu hal, perkara, dan keadaan yang terjadi pada saat itu (Novitasari, 2016:163-164).

Dari kedua pendapat tentang fungsi onomatope di atas, peneliti dapat menyampaikan bahwa dalam penelitian ini menggunakan teori dari Mulyani (2014:6-7) menyatakan ada empat fungsi onomatope yaitu, (a) penggambaran suasana hati berkaitan dengan pengungkapan perasaan seperti senang, sedih, cinta, marah, dan sebagainya, (b) memberi kesan pada benda yang dilihat, didengar, ataupun dirasakan, (c) mendeskripsi tentang keadaan, dan (d) meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi.

2.1.5 Makna Kontekstual dari Onomatope

Dalam onomatope terdapat makna konteks atau makna yang berkenaan dengan situasi bunyi tersebut ditimbulkan. Chaer (2012:290) menyatakan makna kontekstual yaitu makna sebuah leksem atau kata yang berada di dalam satu konteks, dapat juga berkenaan dengan situasinya, yaitu waktu, tempat, dan lingkungan penggunaan bahasa itu. Selanjutnya, Pateda (2010:116) menyatakan

makna kontekstual atau makna situasional muncul sebagai akibat hubungan antara ujaran dan konteks. Berikutnya, Menurut Parwis (dalam Randy 2019:2) menyatakan hakikat kontekstual adalah alat bantu untuk mengartikan kata, atau cara mendefinisikan kata atau istilah dalam sebuah teks maupun bacaan. Makna kontekstual merupakan makna kata yang sesuai dengan konteksnya (Suwandi, 2008:72).

Dari pendapat ahli tentang makna kontekstual di atas, peneliti dapat menyampaikan bahwa dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori dari (Chaer, 2012:290).

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai onomatope bukanlah hal yang pertama diteliti, banyak peneliti terdahulu yang meneliti onomatope melalui komik dan buku yang banyak menggunakan tiruan bunyi. Seperti yang diteliti oleh Radhitya Indra Arhadi pada tahun 2014 dengan judul “Tipe dan Kategori Leksikal Onomatope dalam Komik *Kambing Jantan: Sebuah Komik Pelajar Bodoh Book 2* Karya Raditya Dika” dalam jurnal *Ilmiah Kebudayaan SINTESIS* (online) volume 8 nomor 1. Pengumpulan data dilakukan dengan metode simak. Data diperoleh dari penelitian ahli bahasa yang berada di lembaga bahasa dan di perpustakaan. Analisis dengan menggunakan metode agih digunakan untuk menganalisis. Apakah kata itu onomatope dan dapat menunjukkan jenis tipe onomatope serta kategori leksikalnya? Hasil dari pembahasan Tipe dan Kategori Leksikal Onomatope dalam Komik *Kambing Jantan: Sebuah Komik Pelajar Bodoh Book 2* Karya Raditya Dika bahwa onomatope memiliki beberapa tipe, yaitu (1) tipe-tipe

onomatope antara lain: (a) suara manusia, (b) bunyi binatang, (c) bunyi alam, (d) bunyi yang dihasilkan benda, (e) bunyi kehidupan sehari-hari, (f) kehidupan sosial dan hobi, (g) kealamian bunyi, dan (h) abstraksi bunyi. (2) kategori leksikal antara lain: (a) kategori nominal, (b) kategori verbal, (c) kategori ajektival, dan (d) adverbial. Persamaan antara penulis dengan Radhitya Indra Arhadi sama-sama meneliti tentang onomatope, perbedaannya terletak pada rumusan masalah dan objek yang diteliti.

Kedua, penelitian onomatope yang dilakukan oleh Tia Sandora pada tahun 2015, mahasiswi FKIP Universitas Islam Riau dengan judul “Analisis Onomatope Teks Komik *Kungfu Boy Premium 10* Karya Takeshi Maekawa Terjemahan Isao Arif”. Masalah yang diteliti yaitu (1) bagaimana golongan onomatope yang terdapat dalam komik *Kungfu Boy Premium 10* karya Takeshi Maekawa? (2) bagaimana hubungan sifat bunyi yang dilambangkan dengan onomatope dalam komik *Kungfu Boy Premium 10* Karya Takeshi Maekawa? Penelitian ini menggunakan teori yang dikemukakan oleh Saidi (1994) awal mula timbulnya onomatope. Menggunakan teknik hermeneutik. Hasil penelitian adalah ditemukan golongan suara manusia 122 kata onomatope, suara hewan 1 kata onomatope, suara benda lain 337 kata onomatope, dan hubungan sifat bunyi yang dilambangkan dengan onomatope. Suara yang paling mendominasi penelitian ini adalah penggolongan suara benda lain. Persamaan antara penelitian Tia Sandora dengan penulis yaitu sama-sama meneliti tentang onomatope (peniruan bunyi), sedangkan perbedaannya terletak pada rumusan masalah dan objek yang diteliti.

Ketiga, penelitian onomatope yang dilakukan oleh Ervina Novitasari pada tahun 2016, dengan judul “Analisis Onomatope dalam Roman *Dhahuru Ing Loji Kepencil* Karya Suparto Brata”, dalam jurnal *Aditya* (online) volume 8 No.3. Penelitian ini bertujuan untuk (1) bagaimanakah jenis onomatope yang terdapat dalam Roman *Dhahuru Ing Loji Kepencil* karya Suparto Brata? (2) bagaimanakah fungsi onomatope yang terdapat dalam Roman *Dhahuru Ing Loji Kepencil* karya Suparto Brata? Penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik pustaka, teknik observasi, dan teknik simak catat. Hasil penelitian ini terdapat onomatope tiruan bunyi manusia sebanyak 38 data, tiruan bunyi benda sebanyak 37 data, dan tiruan bunyi alam sebanyak 8 data. Dari semua jenis onomatope ini, memiliki bentuk frasa yaitu (1) frasa yang terbentuk dari kata *pating* dengan kata-kata yang lain sehingga bernilai onomatope. (2) fungsi onomatope yang terdapat dalam roman terbagi tiga fungsi, yaitu (a) fungsi emotif, (b) fungsi konatif, dan (c) fungsi eksplorasi. Persamaan antara penulis dengan Ervina Novitasari yaitu sama-sama mengkaji tentang onomatope, sedangkan perbedaannya terletak pada objek yang diteliti.

Keempat, penelitian onomatope yang dilakukan oleh M. Solihin mahasiswa FKIP Universitas Islam Riau pada tahun 2017, dengan judul “Analisis Tiruan Bunyi (Onomatope) dalam Teks Komik *Jomblo Permanen* Karya Soni M. Sholeh”. Masalah yang diteliti dalam penelitian ini antara lain (1) bagaimanakah golongan onomatope yang terdapat dalam komik *Jomblo Permanen* karya Soni M. Sholeh? (2) bagaimanakan hubungan sifat bunyi yang dilambangkan dengan onomatope yang terdapat dalam komik *Jomblo Permanen* Karya Soni M. Sholeh?

Penelitian ini menggunakan teori yang dikemukakan oleh Chaer (2013) tentang penamaan dan pendefinisian merupakan acuan dalam penggolongan onomatope dan teori yang dikemukakan oleh Pierce dalam Ngusman Abdul Manaf, yaitu tentang tanda bahasa dan maknanya merupakan acuan dalam hubungan sifat bunyi yang dilambangkan dengan onomatope. Metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, metode penelitian deskriptif. Hasil penelitian terdapat 89 onomatope yang meliputi golongan suara manusia 41 kata onomatope, suara hewan 7 kata onomatope, dan onomatope suara benda lain 41 kata onomatope. Persamaan antara M. Solihin dengan penulis yaitu sama-sama mengkaji tentang onomatope, sedangkan perbedaannya terletak pada rumusan masalah dan objek yang diteliti.

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Rugaiyah (2016:1) menyatakan penelitian kualitatif ialah penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif yang cenderung menggunakan analisis. Pemaparan penelitian kualitatif juga dijelaskan oleh Patilima (2013:3) menyatakan penelitian kualitatif mempelajari benda-benda di dalam konteks alamiah berusaha untuk memahami ataupun menafsirkan, fenomena dilihat dari sisi makna yang diletakan pada peneliti.

Metode yang digunakan dalam penelitian “Analisis Onomatope dalam Novel Grafis *Brasta Seta* Karya Wahyu Hidayatz” yaitu metode analisis isi. Menurut Weber dalam Moleong (1988:219-220) *content analysis* (kajian isi) ialah metodologi penelitian yang memanfaatkan seperangkat prosedur untuk menarik kesimpulan yang sah dari sebuah buku ataupun dokumen. Onomatope memiliki karakteristik berbeda dibandingkan analisis isi kuantitatif yang ditekankan ialah isi *content* dari suatu pesan atau teks komunikasi (Eriyanto, 2016:11).

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian perpustakaan. Darmadi (2012:190) menyatakan suatu bentuk penelitian yang menggunakan berbagai macam literatur sebagai salah satu dokumen.

3.2 Data dan Sumber Data

Data berupa kata-kata dalam novel grafis yang berkaitan dengan onomatope atau tiruan bunyi yang terdapat dalam novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu

Hidayatz. Silalahi dalam Rugaiyah (2016:17) menyatakan data dalam penelitian kualitatif bersifat deskriptif, dan bukan angka. Data diperoleh dari gejala dan kejadian yang dianalisis dalam bentuk kategori-kategori.

Sumber data merupakan subjek atau objek yang memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian. Elfis (2014:15) menyatakan, data atau sumber data berisi uraian secara rinci mengenai objek yang dikaji dalam penelitian, sumber data dapat berupa teks sastra lisan, novel atau teks lama. Penelitian ini bersumber dari novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz yang berjumlah 1 novel grafis dengan tebal 210 halaman, penulis Wahyu Hidayatz, penerbit CV Cendana Art Media tahun 2009.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik hermeneutik. Menurut Hamidy (2003:24) teknik hermeneutik adalah teknik baca, catat, dan simpulkan. Teknik hermeneutik dalam penelitian diterapkan sebagai berikut ini:

1. Membaca novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz berulang-ulang dan membaca bagian-bagian tertentu yang berkaitan dengan onomatope atau peniruan bunyi.
2. Mencatat kata-kata sesuai jenis-jenis onomatope yang terdapat dalam novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz.
3. Menyimpulkan hasil data yang diperoleh dari penelitian agar mempermudah penulis membuat deskripsi data.

3.4 Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, maka langkah-langkah yang penulis lakukan untuk menganalisis data sebagai berikut:

1. Mengelompokkan data yang terdapat dalam novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz berdasar masalah penelitian.
2. Menganalisis data yang terdapat di dalam novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz sesuai dengan teori yang relevan.
3. Menginterpretasikan hasil analisis novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz.
4. Menarik kesimpulan berdasarkan dari hasil analisis yang terdapat di dalam novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz.

3.5 Teknik Keabsahan Data

Pemeriksaan keabsahan data diperlukan untuk mendapatkan kebenaran dan keterandalan data yang akan penulis analisis. Menurut Moleong (2017:234) terdapat empat bentuk uji keabsahan data yang digunakan, yaitu derajat kepercayaan (kredibilitas), keteralihan (transferabilitas), kebergantungan (depanabilitas), dan kepastian (konfirabilitas), namun yang paling utama adalah uji kredibilitas data. Untuk menguji kredibilitas data dapat dilakukan dengan menggunakan teknik triangulasi. Menurut Moleong (2017:330) triangulasi adalah teknik pemeriksaan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Diluar data itu digunakan untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Langkah yang digunakan dalam teknik triangulasi data ini adalah dengan menggunakan teknik triangulasi penyidik. Menurut Moleong (2017:331) teknik

triangulasi penyidik adalah suatu cara yang memanfaatkan peneliti atau pengamat lainnya untuk keperluan pengecekan kembali derajat kepercayaan data. Pemanfaatan pengamat lainnya dapat membantu mengurangi penyimpangan dalam pengumpulan data.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian, tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan, menganalisis, dan menyimpulkan fungsi dan makna kontekstual onomatope dalam novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz. Adapun hasil dari penelitian ini setelah peneliti mengklasifikasi onomatope dalam novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz, peneliti mengemukakan hasil penelitian ini berupa fungsi dan makna kontekstual.

4.1.1 Deskripsi Data

Peneliti mendeskripsikan data yang diperoleh dari novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz. Pada bagian deskripsi data ini data yang ditunjukkan adalah data yang sudah diklasifikasikan ke dalam fungsi dan makna onomatope. Pada bagian ini penulis memaparkan kata onomatope yang terdapat dalam novel grafis, yang mencakup fungsi onomatope dan makna kontekstual onomatope. Berikut penulis akan memaparkan data onomatope yang terdapat dalam novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz pada tabel berikut.

TABEL 1 : DATA FUNGSI DAN MAKNA ONOMATOPE DALAM NOVEL GRAFIS *BRASTA SETA* KARYA WAHYU HIDAYATZ

Nomor Data	Data	Fungsi Onomatope	Makna Onomatope
1	Haaa!!!	Penggambaran suasana hati	Suara yang dikeluarkan seekor belalang saat terkejut
2	Ha!	Penggambaran suasana hati	Suara yang dikeluarkan Patih Sengkala saat terkejut.
3	Breg!	Memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar atau	Suara yang ditimbulkan dari batu yang menimpa kepala.

Nomor Data	Data	Fungsi Onomatope	Makna Onomatope
		dirasakan	
4	He he	Penggambaran suasana hati	Suara yang dikeluarkan Jantara saat tertawa.
5	Blab!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan Pangeran Jantara melesap pergi.
6	Aaaa!	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang dikeluarkan Pangeran Jantara ketakutan.
7	Blam!	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang ditimbulkan Pangeran Jantara terjatuh.
8	Ha!	Penggambaran suasana hati	Suara yang dikeluarkan Brasta terkejut melihat Jontor menahan gerobak.
9	Whaaa!!!	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang dikeluarkan Brasta saat ketakutan.
10	Bruhggg!!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari gerobak semangka yang menubruk batu.
11	Aaa aaa	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang dikeluarkan Brasta dan Jontor menjerit kesakitan.
12	Ssst	Memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar atau dirasakan	Suara yang dikeluarkan Diman saat berbisik.
13	Wao!	Memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar atau dirasakan	Suara yang dikeluarkan Brasta dan Jontor tercengang melihat sekantong uang.
14	Grr!	Penggambaran suasana hati	Suara yang dikeluarkan Baginda saat merasa kesal.
15	Ehem!	Memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar atau dirasakan	Suara yang dikeluarkan seseorang menyapa Diman.
16	Ting!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari jari seseorang menyentuh kepala Diman.
17	Ha!	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang dikeluarkan dua orang penjahat tercengang.
18	Kukuruyuuk	Meniru perbuatan atau benda yang	Suara yang ditimbulkan dari kokok seekor ayam.

		menghasilkan bunyi	
--	--	--------------------	--

Nomor Data	Data	Fungsi Onomatope	Makna Onomatope
19	He he	Penggambaran suasana hati	Suara yang dikeluarkan seorang perampok merasa senang.
20	Ha!	Penggambaran suasana hati	Suara yang dikeluarkan Brasta saat terkejut.
21	Dzzyyeerrr!!!	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang ditimbulkan dari ledakan di pasar.
22	Busyet!!	Penggambaran suasana hati	Suara yang dikeluarkan seseorang terkejut melihat ledakan.
23	Waaa!!	Penggambaran suasana hati	Suara yang dikeluarkan seseorang terkejut melihat ledakan.
24	Nguing!!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari sirene mobil ambulans.
25	Sst	Memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar atau dirasakan	Suara yang dikeluarkan Diman saat berbisik.
26	He he	Penggambaran suasana hati	Suara yang dikeluarkan Ki Buris saat tertawa.
27	Grr	Penggambaran suasana hati	Suara yang dikeluarkan Baginda merasa kesal.
28	Grr	Penggambaran suasana hati	Suara yang dikeluarkan Baginda saat marah.
29	Psst..	Memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar atau dirasakan	Suara yang dikeluarkan dari mulut Brasta meminta orang dihadapannya untuk diam.
30	Breg!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari pukulan.
31	He he	Penggambaran suasana hati	Suara yang dikeluarkan Jontor saat tertawa pelan.
32	Bug!	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang ditimbulkan Diman terjatuh pingsan.
33	Sst	Memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar atau dirasakan	Suara yang dikeluarkan Ki Buris berbisik di telinga Brasta.

Nomor Data	Data	Fungsi Onomatope	Makna Onomatope
34	Wao!	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan Brasta merasa senang.
35	Ha!	Penggambaran suasana hati	Suara yang dikeluarkan Brasta saat terkejut mendengar ramuan sudah diminum Jontor.
36	Ha!	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan Brasta, Diman, dan Ki Buris ketika terkejut.
37	Nyit nyit nyit	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari langkah kaki Brasta.
38	Ha!	Penggambaran suasana hati	Suara yang dikeluarkan Brasta saat terkejut mendengar perkataan putri.
39	Wek!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan mulut Brasta saat menjulurkan lidah.
40	He he	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan dari mulut seseorang saat tertawa pelan.
41	Jlep!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari anak panah yang menancap tepat sasaran.
42	Tuing	Memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar atau dirasakan	Suara yang ditimbulkan dari seekor burung yang terjatuh di atas kepala Patih.
43	Ha ha ha ha	Penggambaran suasana hati	Suara yang dikeluarkan para pengawal saat tertawa lepas.
44	Grr	Penggambaran suasana hati	Suara yang dikeluarkan oleh Patih saat merasa kesal.
45	Krak	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari anak panah yang patah karena terinjak.
46	Hi hi hi	Penggambaran suasana hati	Suara yang dikeluarkan Pangeran Jantara saat tertawa geli membaca surat.
47	Grr..	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan dari tiga jawara saat marah karena merasa terganggu.

Nomor Data	Data	Fungsi Onomatope	Makna Onomatope
48	Ha!	Penggambaran suasana hati	Suara yang dikeluarkan Petintang saat terkejut melihat kebelakang.
49	Grr	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan seseorang saat merasa geram melihat rombongan Petintang.
50	Ehm..	Memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar atau dirasakan	Suara yang ditimbulkan dari mulut Brasta ketika menegur seseorang.
51	Grr!	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan oleh Petintang marah karena salah sasaran.
52	He he	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan oleh Petinting tertawa senang saat merasa aman.
53	Grr!	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan oleh Petintang marah teman-temannya tidak pernah kompak.
54	Ponk	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari Petintang memukul kepala Diman menggunakan kayu.
55	Breg!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan ketika seseorang memukul kepala Jontor.
56	Grr	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang dikeluarkan seekor singa saat menggeram.
57	Sst	Memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar atau dirasakan	Suara yang ditimbulkan dari mulut Brasta.
58	Ciit!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari kaki singa saat berhenti.
59	Waa!	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan oleh Petintang dan Petinting yang terkejut mendengar ajakan bosnya.

Nomor Data	Data	Fungsi Onomatope	Makna Onomatope
60	He he	Penggambaran suasana hati	Suara yang dikeluarkan oleh Petintang tertawa menawarkan nyawa bosnya.
61	Ups!	Memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar atau dirasakan	Suara yang ditimbulkan dari mulut Petintang merasa salah ucap.
62	Hi hi hi	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan oleh Brasta, Diman, dan Jontor tertawa memikirkan Ki Brongos.
63	Waaa!	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan oleh Brasta, Diman, dan Jontor terkejut melihat Petintang dan Petinting tersambar petir.
64	Ha ha ha	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan Ki Brongos menertawakan Brasta.
65	Psst	Memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar atau dirasakan	Suara yang ditimbulkan Diman ketika berbisik ditelinga Jontor.
66	Ha ha ha	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan Ki Brongos tertawa remeh.
67	Heaaaaa!!!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari serangan Ki Brongos.
68	Dheez!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari kekuatan Ki Brongos saat mengenai tubuh Brasta.
69	He he he	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan oleh Brasta tertawa ketika kekuatan Ki Brongos tidak mempan ditubuhnya.
70	Ha!	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan oleh Ki Brongos terkejut melihat serangannya tidak mempan.
71	Ngiiiiingg...	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari seekor lalat yang melintas di atas kepala Petintang.

Nomor Data	Data	Fungsi Onomatope	Makna Onomatope
72	Heeaaa!!!!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari kekuatan yang dikeluarkan Brasta.
73	Ha!	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan oleh Ki Brongos terkejut melihat kekuatan Brasta.
74	Whaaaa!!!	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang ditimbulkan Ki Brongos yang kesakitan.
75	Waaaa!!!	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang ditimbulkan oleh Ki Brongos yang merasa ketakutan.
76	Weladalah!	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan oleh Patih terkejut melihat anak panah nyasar.
77	Wuuuussss	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari anak panah nyasar.
78	Wadao!	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang ditimbulkan Patih terjatuh dari kursi.
79	Brug	Memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar atau dirasakan	Suara yang ditimbulkan dari kursi yang terjatuh.
80	He he	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan oleh Pangeran tertawa melihat ada lawan.
81	Heaaaa!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan oleh Pangeran Aryadipati saat menyerang musuh.
82	Aaakh!!	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang ditimbulkan penjahat yang kesakitan.
83	Brug!	Memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar atau dirasakan	Suara yang ditimbulkan dari tubuh seseorang terjatuh di punggung Brasta.
84	Waa!	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan dari mulut Brasta terkejut hampir jatuh.
85	Ha!	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan oleh Pangeran Aryadipati terkejut melihat adiknya mengenal Brasta.

Nomor Data	Data	Fungsi Onomatope	Makna Onomatope
86	He he	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan dari perasaan malu saat menolak ajakan Pangeran Aryadipati.
87	He he he	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan Diman menerima tantangan Jontor dengan senang hati.
88	Grr!	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan Sri Anggraeni marah melihat Brasta berbincang dengan perempuan lain.
89	Wuss!	Memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar atau dirasakan	Suara yang ditimbulkan ketika Brasta terpedal dari tunggangan kuda.
90	Ciit	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan kaki kuda berhenti mendadak.
91	Byur!	Memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar atau dirasakan	Suara yang ditimbulkan ketika Brasta tercebut ke dalam sungai.
92	Hu uu uu	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan dari tangisan Sri Anggraeni.
93	He he	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan seorang penjahat berpikir untuk mencelakai Putri.
94	Ghrr	Memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar atau dirasakan	Suara yang ditimbulkan oleh Brasta muncul dari permukaan sungai.
95	Ha!	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan oleh dua orang penjahat terkejut melihat Brasta masih hidup.
96	Ghrourrr!	Memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar atau dirasakan	Suara yang ditimbulkan dari kekuatan di tangan Brasta.
97	Heaa!!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang dikeluarkan Brasta saat menyerang.

Nomor Data	Data	Fungsi Onomatope	Makna Onomatope
98	Wuaaa!	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang ditimbulkan oleh dua orang penjahat kesakitan akibat kekuatan Brasta.
99	Wadao!	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang ditimbulkan Brasta merasa kesakitan dicapit keping.
100	Ha!	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan dari Sri Anggraeni terkejut melihat Brasta berselancar.
101	He he	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan dari tawa anak laki-laki saat menarik ekor kambing.
102	Hi hi hi	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan saat Sri Anggraeni tertawa.
103	Ha!	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan Sri Anggraeni terkejut saat mendengar perkataan Brasta
104	He he he	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan Diman mencemeeh Brasta.
105	Ha!	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan Jontor terkejut melihat Brasta datang bersama Putri Sri Anggraeni.
106	Bum!	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang ditimbulkan ketika Diman terjatuh dari ayunan tali.
107	Miaaoongg..	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari seekor kucing mengeong.
108	Sst	Memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar atau dirasakan	Suara yang ditimbulkan dari Sri Anggraeni memanggil Brasta dengan pelan.
109	Waow	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan Brasta merasa bahagia saat digoda Putri Sri Anggraeni.
110	Hore!	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan dari sorak rakyat atas keberangkatan Aryadipati.
111	He he he	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan dari tawa Rantaka mendapat banyak harta.

Nomor Data	Data	Fungsi Onomatope	Makna Onomatope
112	Hi hi hi	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan dari istri Rantaka bahagia melihat perhiasan.
113	He he he	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan dari Rantaka berpikir akan menjadi raja.
114	Busyet!	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan oleh orang suruhan Patih yang terkejut melihat anak panah melintas di depan hidungnya.
115	Eit...	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang ditimbulkan Patih Sengkala bingung.
116	He he he	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan oleh Jantara menganggap remeh pangeran lainnya.
117	Waaa!	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan dari orang suruhan Patih terkejut mendengar hidungnya menjadi sasaran.
118	Sst!	Memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar atau dirasakan	Suara yang ditimbulkan dari seorang perempuan saat melihat Pangeran.
119	Zzz	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan oleh Prajurit saat tertidur pulas.
120	He he	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan dari orang suruhan Patih merasa senang telah menyita perhiasan Brasta.
121	Hu hu hu	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan dari seorang perempuan sedang menangis disebalik tembok.
122	He he he	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan dari Brasta merasa senang melihat gadis cantik.
123	Ha ha ha	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan dari tawa gadis cantik karena mendengar cerita Brasta.
124	Ha!	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan Brasta terkejut melihat cangkirnya bocor.

Nomor Data	Data	Fungsi Onomatope	Makna Onomatope
125	Pyang!	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang ditimbulkan dari seorang penjaga pusing karena darah tinggi.
126	He he he	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan dari penjahat saat memberikan makanan pada Brasta.
127	He he he	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan dari Brasta dapat mengelabui penjaghat.
128	Ha!	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan penjahat terkejut melihat pintu tertutup.
129	Blam!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari pintu yang di tutup.
130	Duk! Duk! Duk!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari pintu yang digedor penjahat.
131	He he	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan dari Brasta merasa senang dapat mengurung penjahat.
132	Ha!	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan seekor ikan terkejut melihat tangan Brasta.
133	Ha!	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan oleh Brasta terkejut melihat ular yang di dapat.
134	Ha..ha..	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari mulut Brasta mengeluarkan asap.
135	Hasyii	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari hidung Brasta saat menyemburkan api.
136	Ha!	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan Sekar Ningrum terkejut melihat api yang keluar dari hidung Brasta.
137	Sst	Memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar atau dirasakan	Suara yang ditimbulkan dari Sekar Arum meminta Brasta untuk diam.

Nomor Data	Data	Fungsi Onomatope	Makna Onomatope
138	Zzzz	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari dengkuran Tukimin saat tidur.
139	Waaa!	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang ditimbulkan Tukimin merasa kesakitan.
140	Bug!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan ketika Bos meninju perut Tukimin.
141	Ting!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari pemikiran bagus si Bos.
142	Zzzz	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan Sekar Ningrum saat mendengkur.
143	Heaa!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan oleh Jabrik saat menyerang Brasta.
144	Argkh!	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang ditimbulkan ketika Brasta mengelak.
145	Urg!	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang ditimbulkan oleh Brasta yang kesakitan akibat tendangan Jabrik.
146	Dugh!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari tendangan Jabrik mengenai perut Brasta.
147	He he he	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan dari seorang penjahat tertawa.
148	Grrr	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan Brasta saat marah.
149	Waa!!	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan oleh seseorang terkejut saat melihat bokongnya terbakar.
150	Waaa!	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang ditimbulkan oleh Bos menjerit kesakitan.
151	Beg!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari tendangan Sekar Ningrum.
152	Growrrrr!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan kekuatan Brasta menyerang musuhnya.
153	Arkh!	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang ditimbulkan dua penjahat yang kesakitan.

Nomor Data	Data	Fungsi Onomatope	Makna Onomatope
154	Whoooozzzz!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari semburan api yang keluar dari mulut Brasta.
155	Pyar!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari kendi yang jatuh dan pecah.
156	Wadaaooo!	Memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar atau dirasakan	Suara yang ditimbulkan dari Brasta dan Ningrum terjatuh.
157	Bhrgg!	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang ditimbulkan dari tubuh Brasta jatuh ke tanah.
158	Hi hi hi	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan dari rasa senang Tumenggung.
159	Pssst	Memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar atau dirasakan	Suara yang ditimbulkan dari mulut Tumenggung saat berbisik ditelinga pengawal.
160	Beg	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari seorang pria memukul Brasta menggunakan kayu.
161	Duaarrrr!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari bom yang meledak.
162	He he he	Penggambaran suasana hati	Suara tawa yang dikeluarkan Rantaka saat melihat bentengnya roboh.
163	Prff	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang ditimbulkan dari minuman patih yang panas.
164	Ha!	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan Jantara dan Patih terkejut melihat nenek Wurung.
165	Ddhhhhzzzzz..	Memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar atau dirasakan	Suara yang ditimbulkan ketika mbah Wurung muncul.
166	Aha	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan dari mulut Jantara yang merasa senang.
167	Dung!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari gong yang dipukul.

Nomor Data	Data	Fungsi Onomatope	Makna Onomatope
168	Hore	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan masyarakat sorak gembira.
169	Plok! Plok!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari tepuk tangan masyarakat.
170	Suit! Suit!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari siulan masyarakat.
171	Plok! Plok!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari tepuk tangan masyarakat.
172	Hore	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan dari sorak masyarakat.
173	Plok! Plok!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan oleh tepuk tangan yang meriah dari masyarakat.
174	Suit suit	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari siulan masyarakat.
175	He he he	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan dari tawa Tumenggung merasa bangga pada dirinya.
176	Cieee...	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan Ningrum saat menggoda kakaknya.
177	Zzzz	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan Jontor saat mendengkur tertidur pulas.
178	Yeaaa!	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan dari pasukan Rantaka yang berani dan siap.
179	Jlep!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari anak panah menancap pada sasaran.
180	He he he	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan Jantara dapat memanah tepat sasaran.
181	Heaa!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari mulut Jantara saat menendang Aryadipati.

Nomor Data	Data	Fungsi Onomatope	Makna Onomatope
182	He he	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan nenek Wurung dapat mengendalikan kekuatan Pangeran Jantara.
183	He he he...	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan dari tawa Jantara melihat Aryadipati menghindari serangan.
184	Aarkhh!!	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang ditimbulkan Aryadipati saat kesakitan akibat tinjauan Jantara.
185	Des!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan saat Jantara meninju perut Aryadipati.
186	Psst	Memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar atau dirasakan	Suara yang ditimbulkan dari mulut Diman saat memanggil Jontor.
187	Heaaa!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan oleh Jantara ketika menyerang Aryadipati.
188	He he he	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan dari tawa Jontor sudah menipu nenek Wurung.
189	Des!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan saat Jontor meninju nenek Wurung.
190	Blap	Memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar atau dirasakan	Suara yang ditimbulkan oleh nenek Wurung yang terjatuh.
191	Heaaa!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan oleh Aryadipati saat meninju Jantara.
192	Waaaa!	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang ditimbulkan dari pekik Jantara kesakitan.
193	Dhrrk!	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang ditimbulkan oleh Jantara yang terjatuh.
194	Suit! Suit!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari siulan masyarakat melihat kemenangan Aryadipati.
195	Hore! Hore!	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan dari masyarakat bersorak.

Nomor Data	Data	Fungsi Onomatope	Makna Onomatope
196	Trang!!!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan gesekan pedang saat perang.
197	Ciat!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari pedang saat mengenai tubuh seseorang.
198	Aaaa!	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara gaduh yang ditimbulkan saat perang.
199	Heaaa!	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang ditimbulkan seseorang saat menyerang musuh.
200	Dyhaaarrrr!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari ledakan bom.
201	He he he	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan Rantaka meledakkan pintu gerbang kerajaan.
202	He he he	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan dari tawa perampok menguras harta istana Tirta Agung.
203	Arkhhh!!	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang ditimbulkan dari perampok yang kesakitan.
204	He he he	Penggambaran suasana hati	Suara yang dikeluarkan Rantaka saat meremehkan Aryadipati.
205	Heyaa!!!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang dikeluarkan Rantaka saat menyerang Aryadipati.
206	Arkhh!	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang ditimbulkan Aryadipati saat kesakitan dan terpentak.
207	We..e..e	Memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar atau dirasakan	Suara yang dikeluarkan Rantaka saat melihat dua gadis sedang mengintip.
208	Brgghh!!	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang ditimbulkan dari tubuh Aryadipati yang menghantam tembok.
209	He he he	Penggambaran suasana hati	Suara yang dikeluarkan Rantaka saat mendekati Ningrum.

Nomor Data	Data	Fungsi Onomatope	Makna Onomatope
210	He he	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan Rantaka saat membekap Ningrum.
211	He he	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan dari rasa senang Rantaka.
212	Nguuiiiing..	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang dikeluarkan dari seekor lalat.
213	Waaaa!!	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan oleh Brasta yang terkejut.
214	Bug!	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang ditimbulkan saat Brasta terjatuh dari kuda.
215	Ting!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan ketika Brasta mengedipkan mata.
216	Heaa!!!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan saat Brasta berlari untuk menyerang.
217	Waa!!	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang ditimbulkan Brasta saat merasa sakit.
218	Dheg!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari tendangan Rantaka.
219	Aarrkkhhh!	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang ditimbulkan Brasta yang terpental dan kesakitan.
220	Ha!	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan dari Rantaka merasa terkejut saat menoleh kebelakang.
221	Groowwrrr!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari kekuatan Brasta.
222	Dhezz!!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari kekuatan yang berlawanan.
223	Ha!	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan dari Rantaka terkejut melihat tangkisan Brasta.
224	Dzhig!!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari tinjauan Brasta.

Nomor Data	Data	Fungsi Onomatope	Makna Onomatope
225	Ggrowrr!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari serangan Rantaka.
226	Heaaa!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang dikeluarkan mulut Rantaka saat menyerang Brasta.
227	Dhez!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari tinju Brasta mengenai muka Rantaka.
228	Aghh!	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang ditimbulkan Rantaka merasa kesakitan.
229	Aaarrkhh!	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang dikeluarkan Rantaka saat terpentak.
230	Dhuaarr!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari ledakan bom.
231	He he	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan dari Rantaka merasa senang telah mengalahkan Brasta.
232	Woosshhhh!!!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan ketika semburan api keluar dari mulut Brasta.
233	Aarkhh!!	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang dikeluarkan Rantaka saat kesakitan.
234	Aaakkhh!!	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang ditimbulkan saat Rantaka terbakar kesakitan.
235	Wadao	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang ditimbulkan dari seorang perampok kesakitan karena disikut Ningrum.
236	Des!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan ketika Ningrum menyikut muka perampok.
237	Aarkhh!!	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang ditimbulkan dari seorang perampok kesakitan
238	Jlep!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari anak panah menancap di tubuh perampok.
239	Ha!	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan oleh para prajurit yang terkejut melihat bom.

Nomor Data	Data	Fungsi Onomatope	Makna Onomatope
240	Wusss!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari batu yang di lempar.
241	Tak!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari batu dan bom yang dilempar beradu.
242	Wuiinggg	Memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar atau dirasakan	Suara yang ditimbulkan dari bom yang berbalik arah.
243	Ha!	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan rasa takut anak buah Rantaka terkejut melihat bom.
244	Dhaaaarrr!	Meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi	Suara yang ditimbulkan dari bom yang meledak.
245	Ha...	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang dikeluarkan Brasta saat merasa bingung.
246	He he he	Penggambaran suasana hati	Suara tawa Sri Anggraeni yang berada di dalam pikiran Brasta.
247	Waaa	Mendeskripsikan tentang keadaan	Suara yang ditimbulkan Brasta saat ketakutan.
248	Sst	Memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar atau dirasakan	Suara yang ditimbulkan Aryadipati saat berbisik.
249	Ha!	Penggambaran suasana hati	Suara yang dikeluarkan Brasta terkejut mendengar Sekar Arum.
250	He he	Penggambaran suasana hati	Suara yang keluaran Brasta saat tertawa.
251	Sst	Memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar atau dirasakan	Suara yang dikeluarkan Sekar Arum berbisik pada Brasta.
252	Ha!	Penggambaran suasana hati	Suara yang dikelaurkan Tumenggung terkejut ketika dirinya dipecat.
253	Yes!	Penggambaran suasana hati	Suara yang dikeluarkan Sri Ningrum merasa senang.
254	o..ow!	Penggambaran suasana hati	Suara yang ditimbulkan Ningrum ketika terkejut.

Sumber : novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz.

4.2 Pembahasan

Pembahasan ini berupa mendeskripsikan hasil analisis yang dilakukan sesuai dengan pokok permasalahannya. Pembahasan ini meliputi fungsi dan makna onomatope dalam novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz. Masing-masing akan dibahas dan dijelaskan.

4.2.1 Analisis Data

4.2.1.1 Fungsi Onomatope dalam Novel Grafis *Brasta Seta* Karya Wahyu Hidayatz

Sumber tiruan bunyi onomatope yang terdapat dalam novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz ditemukan empat fungsi onomatope. Seperti yang dikatakan Mulyani (2014:6-7) terdapat empat fungsi onomatope yaitu yang pertama, onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Fungsi kedua, memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar atau dirasakan. Fungsi ketiga, mendeskripsikan tentang keadaan. Fungsi keempat, meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi.

4.2.1.1.1 Fungsi Onomatope Penggambaran Suasana Hati

Onomatope fungsi penggambaran suasana hati berkaitan dengan pengungkapan berbagai hal yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, marah, kecewa, sedih, terkejut, bahagia dan sebagainya (Mulyani, 2014:6). Selain dapat dirasakan dalam hati, aspek suasana hati dapat tampak atau diwujudkan lewat ekspresi tutur baik lisan atau tulisan. Berikut analisis datanya:



Gambar 1

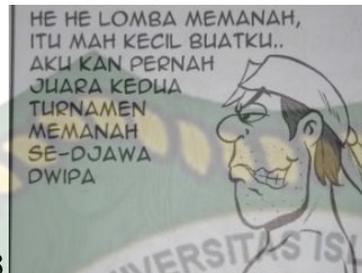
Pada gambar 1, terdapat data 1 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “haaa!!!” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan seekor belalang. Penggambaran suasana hati onomatope “haaa!!!”, merujuk pada seekor belalang terharu kaget melihat kekasihnya terinjak kaki kuda, sehingga menghasilkan onomatope “haaa!!!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 2

Pada gambar 2, terdapat data 2 onomatope “ha!” termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “ha!” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan seseorang ketika merasa kaget. Penggambaran suasana hati onomatope “ha!”, merujuk pada suasana hati Patih Sengkala saat merasa kaget melihat batu yang jatuh di atas kepala pangeran, sehingga menghasilkan onomatope “ha!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi, memberi peringatan. Penggambaran suasana hati yang

berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 3

Pada gambar 3, terdapat data 4 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “he he” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan seseorang saat merasa senang. Penggambaran suasana hati onomatope “he he”, merujuk pada pangeran yang memikirkan lomba memanah itu gampang, sehingga menghasilkan onomatope “he he”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi, memberi peringatan. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 7

Pada gambar 7, terdapat data 8 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “ha!” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan seseorang saat merasa kesal. Penggambaran suasana hati onomatope “ha!”, merujuk pada Brasta merasa kesal melihat gerobak yang ditarik terasa berat,

sehingga menghasilkan onomatope “ha!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi, memberi peringatan. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 11

Pada gambar 11, terdapat data 14 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “grr” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan seseorang saat merasa kesal. Penggambaran suasana hati onomatope “grr”, merujuk pada Baginda yang merasa kesal karena pembicaraan Ki Buris, sehingga menghasilkan onomatope “grr”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi, memberi peringatan. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 15

Pada gambar 15, terdapat data 19 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “he he” merupakan tiruan bunyi

ungkapan perasaan seseorang saat senang. Penggambaran suasana hati onomatope “he he”, merujuk pada seseorang tertawa senang mendapat uangnya kembali, sehingga menghasilkan onomatope “he he”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 16

Pada gambar 16, terdapat data 20 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “ha!” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan Brasta saat merasa terkejut. Penggambaran suasana hati onomatope “ha!”, merujuk pada Brasta terkejut melihat keris yang bersinar, sehingga menghasilkan onomatope “ha!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 17

Pada gambar 17, terdapat data 22 onomatope “busyet!!” dan data 23 onomatope “waaa!!”. Data 22 onomatope “busyet!!” termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “busyet!!” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan seseorang saat kaget. Penggambaran suasana hati onomatope “busyet!!”, merujuk pada seseorang kaget melihat ledakan, sehingga menghasilkan onomatope “busyet!!”.

Data 23 onomatope “waaa!!” termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “waaa!!” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan seseorang saat kaget. Penggambaran suasana hati onomatope “waaa!!”, merujuk pada seseorang kaget melihat ledakan, sehingga menghasilkan onomatope “waaa!!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 20

Pada gambar 20, terdapat data 26 yang termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “he he” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan senang. Penggambaran suasana hati onomatope “he he”, merujuk pada Ki Buris berpikir menjadi kaya, sehingga menghasilkan onomatope “he he”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi

emosi, memberi peringatan. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 21

Pada gambar 21, terdapat data 27 yang termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “grr” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan kesal. Penggambaran suasana hati onomatope “grr”, merujuk pada Baginda kesal pada Ki Buris, sehingga menghasilkan onomatope “grr”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 22

Pada gambar 22, terdapat data 28 yang termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “grr” merupakan tiruan bunyi ungkapan marah. Penggambaran suasana hati onomatope “grr”, merujuk pada Baginda

marah melihat prajurit bengong, sehingga menghasilkan onomatope “grr”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 25

Pada gambar 25, terdapat data 31 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “he he” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan senang. Penggambaran suasana hati onomatope “he he”, merujuk pada Jontor merasa senang setelah meminum jamu, sehingga menghasilkan onomatope “he he”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 27

Pada gambar 27, terdapat data 34 onomatope “wao!” termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “wao!” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan bahagia. Penggambaran suasana hati onomatope “wao!”,

merujuk pada Brasta kegirangan mendengar khasiat jamu, sehingga menghasilkan onomatope “wao!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya..



Gambar 28

Pada gambar 28, terdapat data 35 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “ha!” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan kecewa. Penggambaran suasana hati onomatope “ha!”, merujuk pada Brasta kecewa ramuannya diminum Jontor, sehingga menghasilkan onomatope “ha!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 29

Pada gambar 29, terdapat data 36 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “ha!” merupakan tiruan bunyi ungkapan

perasaan terkejut. Penggambaran suasana hati onomatope “ha!”, merujuk pada Brasta, Diman dan Ki Buris terkejut mendengar perkataan prajurit, sehingga menghasilkan onomatope “ha!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 31

Pada gambar 31, terdapat data 38 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “ha!” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan terkejut. Penggambaran suasana hati onomatope “ha!”, merujuk pada Brasta terkejut mendengar perkataan Putri, sehingga menghasilkan onomatope “ha!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 32

Pada gambar 32, terdapat data 40 onomatope “he he” termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “he he” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan senang. Penggambaran suasana hati onomatope “he he”, merujuk pada seorang mata-mata yang mengintip Brasta dari balik tembok, sehingga menghasilkan onomatope “he he”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



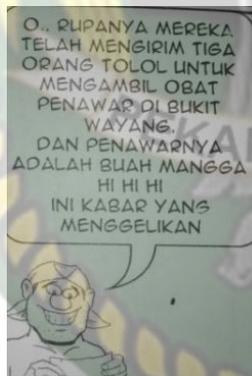
Gambar 35

Pada gambar 35, terdapat data 43 yang termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “ha ha ha ha” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan senang. Penggambaran suasana hati onomatope “ha ha ha ha”, merujuk pada para pengawal menertawakan Patih yang kejatuhan seekor burung, sehingga menghasilkan onomatope “ha ha ha ha”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 36

Pada gambar 36, terdapat data 44 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “grr” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan kesal. Penggambaran suasana hati onomatope “grr”, merujuk pada Patih yang kesal karena ditertawakan para pengawal, sehingga menghasilkan onomatope “grr”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 37

Pada gambar 37, terdapat data 46 yang termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “hi hi hi” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan senang. Penggambaran suasana hati onomatope “hi hi hi”, merujuk pada Jantara tertawa geli ketika membaca selembur surat, sehingga menghasilkan onomatope “hi hi hi”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan

dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 38

Pada gambar 38, terdapat data 47 yang termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “grr” merupakan tiruan bunyi ungkapan marah. Penggambaran suasana hati onomatope “grr”, merujuk pada tiga orang jawara marah karena jalannya terganggu, sehingga menghasilkan onomatope “grr”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 39

Pada gambar 39, terdapat data 48 yang termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “ha!” merupakan tiruan bunyi ungkapan kaget. Penggambaran suasana hati onomatope “ha!”, merujuk pada Petintang terkejut melihat temannya bersembunyi, sehingga menghasilkan onomatope “ha!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi

emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 40

Pada gambar 40, terdapat data 49 yang termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “grr” merupakan tiruan bunyi ungkapan marah. Penggambaran suasana hati onomatope “grr”, merujuk pada seorang jawara geram pada rombongan Petintang, sehingga menghasilkan onomatope “grr”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 42

Pada gambar 42, terdapat data 51 yang termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “grr” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan marah. Penggambaran suasana hati onomatope “grr”, merujuk pada Petintang yang marah karena salah sasaran, sehingga menghasilkan onomatope “grr”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi

emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 43

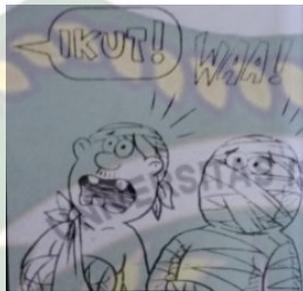
Pada gambar 43, terdapat data 52 yang termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “he he” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan senang. Penggambaran suasana hati onomatope “he he”, merujuk pada Petinting merasa aman saat terjun, sehingga menghasilkan onomatope “he he”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, dan sebagainya.



Gambar 44

Pada gambar 44, terdapat data 53 yang termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “grr!” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan marah. Penggambaran suasana hati onomatope “grr!”, merujuk pada Petintang yang marah karena teman-temannya tidak kompak, sehingga

menghasilkan onomatope “grr!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan senang, sedih, marah, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 49

Pada gambar 49, terdapat data 59 yang termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “waa!” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan terkejut. Penggambaran suasana hati onomatope “waa!”, merujuk pada Petintang dan Petinting terkejut mendengar ajakan Ki Brongos, sehingga menghasilkan onomatope “waa!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 50

Pada gambar 50, terdapat data 60 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “he he” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan senang. Penggambaran suasana hati onomatope “he he”,

merujuk pada Petinting menawarkan nyawa Ki Brongos dengan senang hati kepada lawan, sehingga menghasilkan onomatope “he he”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 52

Pada gambar 52, terdapat data 62 yang termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “hi hi hi” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan lucu. Penggambaran suasana hati onomatope “hi hi hi”, merujuk pada pemikiran Brasta, Diman dan Jontor membuat mereka tertawa geli, sehingga menghasilkan onomatope “hi hi hi”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 53

Pada gambar 53, terdapat data 63 yang termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “waaa!” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan terkejut. Penggambaran suasana hati onomatope “waaa!”, merujuk pada Brasta, Diman dan Jontor terkejut melihat Petintang dan Petinting disambar petir, sehingga menghasilkan onomatope “waaa!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 54

Pada gambar 54, terdapat data 64 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “ha ha ha” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan senang. Penggambaran suasana hati onomatope “ha ha ha”, merujuk pada Ki Brongos menertawakan Brasta, sehingga menghasilkan onomatope “ha ha ha”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, dan sebagainya.



Gambar 56

Pada gambar 56, terdapat data 66 yang termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “ha ha ha ha” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan senang. Penggambaran suasana hati onomatope “ha ha ha ha”, merujuk pada Ki Brongos meremehkan Brasta, sehingga menghasilkan onomatope “ha ha ha ha”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 59

Pada gambar 59, terdapat data 69 dan data 70 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Data 69 onomatope “he he he” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan senang. Penggambaran suasana hati onomatope “he he he”, merujuk pada Brasta senang karena kekuatan Ki Brongos tidak mempan ditubuhnya, sehingga menghasilkan onomatope “he he he”. Data 70 onomatope “ha!” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan kaget. Penggambaran suasana hati onomatope “ha!”, merujuk pada Ki Brongos terkejut melihat serangannya

tidak mempan, sehingga menghasilkan onomatope “ha!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 61

Pada gambar 61, terdapat data 73 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “ha!” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan terkejut. Merujuk pada Ki Brongos terkejut melihat kekuatan Brasta, sehingga menghasilkan onomatope “ha!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 62

Pada gambar 62, terdapat data 76 onomatope “weladalah!” termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “weladalah!” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan kaget. Penggambaran suasana hati onomatope “weladalah!”, merujuk pada Patih yang terkejut melihat anak panah

menghampiri mukanya, sehingga menghasilkan onomatope “weladalah!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 63

Pada gambar 63, terdapat data 80 onomatope “hehe” yang termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Penggambaran suasana hati onomatope “hehe”, merujuk pada Pangeran Aryadipati merasa senang karena ada lawan, sehingga menghasilkan onomatope “hehe”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 65

Pada gambar 65, terdapat data 84 onomatope “waa!!” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan seseorang saat terkejut. Penggambaran suasana hati onomatope “waa!!”, merujuk pada Brasta terkejut seseorang menimpa

punggungnya dan hampir jatuh, sehingga menghasilkan onomatope “waa!!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 66

Pada gambar 66, terdapat data 85 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “ha!” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan kaget, merujuk pada Aryadipati terkejut melihat adiknya mengenal Brasta, sehingga menghasilkan onomatope “ha!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 67

Pada gambar 67, terdapat data 86 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “hehe” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan malu-malu, merujuk pada Brasta malu-malu menolak ajakan

Aryadipati, sehingga menghasilkan onomatope “hehe”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 68

Pada gambar 68, terdapat data 87 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “he he he” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan bangga, merujuk pada Diman menerima tantangan Jontor dengan senang hati, sehingga menghasilkan onomatope “he he he”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 69

Pada gambar 69, terdapat data 88 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “grr!” merupakan tiruan bunyi ungkapan marah, merujuk pada Sri Anggraeni marah melihat Brasta berbincang dengan perempuan lain, sehingga menghasilkan onomatope “grr!”. Mulyani (2014:6)

menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 71

Pada gambar 71, terdapat data 92 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “hu uu uu” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan sedih, merujuk pada Sri Angraini menangis melihat Brasta tenggelam, sehingga menghasilkan onomatope “hu uu uu”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 72

Pada gambar 72, terdapat data 93 onomatope “he he” dan data 95 onomatope “ha!”. Data 93 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “he he” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan senang,

merujuk pada dua orang penjahat berpikir licik untuk mencelakai Putri, sehingga menghasilkan onomatope “he he”. Data 95 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “ha!” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan kaget, merujuk pada dua orang penjahat terkejut melihat Brasta masih hidup, sehingga menghasilkan onomatope “ha!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 75

Pada gambar 75, terdapat data 100 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “ha!” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan kaget, merujuk pada Sri terkejut melihat Brasta berselancar, sehingga menghasilkan onomatope “ha!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 76

Pada gambar 76, terdapat data 101 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “he he” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan senang, merujuk pada anak lelaki tertawa senang saat menarik ekor kambing, sehingga menghasilkan onomatope “he he”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, terkejut, sedih, dan sebagainya.



Gambar 77

Pada gambar 77, terdapat data 102 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “hi hi hi” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan senang, merujuk pada Sri Anggraeni tertawa melihat Brasta, sehingga menghasilkan onomatope “hi hi hi”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, dan lainnya.



Gambar 78

Pada gambar 78, terdapat data 103 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “ha!” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan kaget, merujuk pada Sri terkejut mendengar perkataan Brasta, sehingga menghasilkan onomatope “ha!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 79

Pada gambar 79, terdapat data 104 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “he he he” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan senang, merujuk saat Diman mengejek Brasta, sehingga menghasilkan onomatope “he he he”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, dan sebagainya.



Gambar 80

Pada gambar 80, terdapat data 105 onomatope “ha!” termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “ha!” merupakan tiruan bunyi

ungkapan perasaan kaget, merujuk pada Jontor terkejut melihat kedatangan Brasta bersama Putri Anggraeni, sehingga menghasilkan onomatope “ha!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 83

Pada gambar 83, terdapat data 109 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “waow” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan bahagia, merujuk pada Brasta merasa Bahagia saat digoda Sri Anggraeni, sehingga menghasilkan onomatope “waow”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 84

Pada gambar 84, terdapat data 110 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “hore!” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan bahagia, merujuk pada sorak rakyat atas keberangkatan

Aryadipati, sehingga menghasilkan onomatope “hore!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 85

Pada gambar 85, terdapat data 111 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “he he he” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan bahagia, merujuk pada Rantaka merasa bahagia mendapat banyak harta, sehingga menghasilkan onomatope “he he he”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 86

Pada gambar 86, terdapat data 112 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “hi hi hi” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan bahagia, merujuk pada istri Rantaka merasa bahagia melihat banyak perhiasan, sehingga menghasilkan onomatope “hi hi hi”. Mulyani

(2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 87

Pada gambar 87, terdapat data 113 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “he he he” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan bahagia, merujuk pada Rantaka berpikir untuk menjadi raja, sehingga menghasilkan onomatope “he he he”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 88

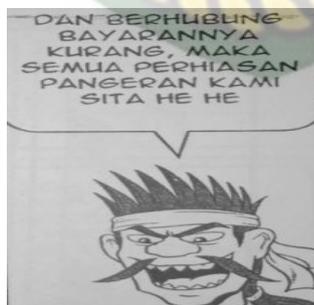
Pada gambar 88, terdapat data 114 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “busyet!” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan kaget, merujuk pada seseorang terkejut melihat anak panah, sehingga menghasilkan onomatope “busyet!”. Mulyani (2014:6) menyatakan

penggambaran suasana hati meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 90

Pada gambar 90, terdapat data 116 onomatope “he he he” dan 117 onomatope “waaa!” yang termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Data 116 onomatope “he he he” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan bangga, merujuk pada Jantara tertawa geli berpikir pangeran lainnya tidak bisa memanah, sehingga menghasilkan onomatope “he he he”. Data 117 onomatope “waaa!” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan terkejut, merujuk pada orang suruhan Patih terkejut mendengar hidungnya menjadi sasaran, sehingga menghasilkan onomatope “waaa!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 93

Pada gambar 93, terdapat data 120 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “he he” merupakan tiruan bunyi

ungkapan perasaan senang, merujuk pada orang suruhan Patih merasa senang telah menyita perhiasan Brasta, sehingga menghasilkan onomatope “he he”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 94

Pada gambar 94, terdapat data 121 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “hu hu hu” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan sedih, merujuk pada seseorang menangis dari balik tembok, sehingga menghasilkan onomatope “hu hu hu”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 95

Pada gambar 95, terdapat data 122 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “he he he” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan senang, merujuk pada Brasta senang melihat gadis cantik dari

lubang di tembok, sehingga menghasilkan onomatope “he he he”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 96

Pada gambar 96, terdapat data 123 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “ha ha ha” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan senang, merujuk pada Brasta gadis cantik yang tertawa mendengar cerita Brasta dari balik tembok, sehingga menghasilkan onomatope “ha ha ha”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 97

Pada gambar 97, terdapat data 124 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “ha!” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan kaget, merujuk pada Brasta kaget melihat gelas yang diberikan padanya

bocor, sehingga menghasilkan onomatope “ha!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 99

Pada gambar 99, terdapat data 126 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “he he he” merupakan tiruan bunyi ungkapan tawa licik, merujuk pada seorang penjahat tertawa ketika menyiapkan makanan untuk Brasta, sehingga menghasilkan onomatope “he he he”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 100

Pada gambar 100, terdapat data 127 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “he he he” merupakan tiruan bunyi ungkapan senang, merujuk saat Brasta bersembunyi dibalik pintu untuk mengelabui penjahat, sehingga menghasilkan onomatope “he he he”. Mulyani

(2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 101

Pada gambar 101, terdapat data 128 onomatope "ha!" termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope "ha!" merupakan tiruan bunyi ungkapan kaget, merujuk saat penjahat melihat Brasta menutup pintu, sehingga menghasilkan onomatope "ha!". Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 102

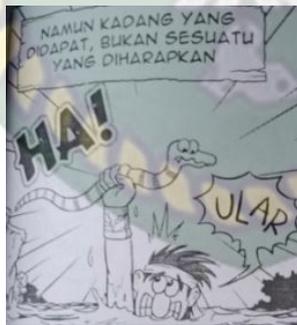
Pada gambar 102, terdapat data 131 onomatope "he he" termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope "he he" merupakan tiruan bunyi ungkapan senang, merujuk saat Brasta merasa senang telah berhasil mengurung penjahat, sehingga menghasilkan onomatope "he he". Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi.

Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 103

Pada gambar 103, terdapat data 132 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “ha!” merupakan tiruan bunyi ungkapan kaget, merujuk seekor ikan terkejut melihat tangan Brasta ingin menangkapnya, sehingga menghasilkan onomatope “ha!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 104

Pada gambar 104, terdapat data 133 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “ha!” merupakan tiruan bunyi ungkapan kaget, merujuk pada Brasta terkejut bukannya mendapat ikan malah seekor ular, sehingga menghasilkan onomatope “ha!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati

yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 106

Pada gambar 106, terdapat data 136 onomatope “ha!” termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “ha!” merupakan tiruan bunyi ungkapan kaget, merujuk pada Sekar Ningrum terkejut melihat api yang keluar dari hidung Brasta, sehingga menghasilkan onomatope “ha!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 114

Pada gambar 114, terdapat data 147 dan data 148 yang termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Data 147 onomatope “he he he” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan senang, merujuk pada seorang penjahat tertawa melihat kekalahan Brasta dan membekap Sekar Ningrum, sehingga menghasilkan onomatope “he he he”. Data 148 onomatope “grrr” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan marah, merujuk pada Brasta marah

melihat Sekar Ningrum di bekap, sehingga menghasilkan onomatope “grrr”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, kecewa, dan sebagainya.



Gambar 115

Pada gambar 115, terdapat data 149 termasuk termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “waa!!” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan terkejut, merujuk pada seseorang terkejut melihat bokongnya terbakar, sehingga menghasilkan onomatope “waa!!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, kecewa, dan sebagainya.



Gambar 121

Pada gambar 121, terdapat data 158 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “hi hi hi” merupakan tiruan bunyi

ungkapan perasaan bahagia, merujuk pada Tumenggung berpikir menjadi kaya, sehingga menghasilkan onomatope “hi hi hi”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 125

Pada gambar 125, terdapat data 162 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “he he he” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan bahagia, merujuk pada rasa bahagia Rantaka melihat benteng yang roboh, sehingga menghasilkan onomatope “he he he”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 127

Pada gambar 127, terdapat data 164 onomatope “ha!” termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “ha!” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan terkejut, merujuk pada Jantara dan Patih terkejut melihat

kedatangan nenek Wurung, sehingga menghasilkan onomatope “ha!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 128

Pada gambar 128, terdapat data 166 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “aha” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan senang, merujuk pada Jantara senang melihat kedatangan nenek Wurung, sehingga menghasilkan onomatope “aha”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 129

Pada gambar 129, terdapat data 168 onomatope “hore” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan gembira, merujuk pada masyarakat yang bersorak gembira atas pembukaan sayembara, sehingga menghasilkan onomatope “hore”.

Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 131

Pada gambar 131, terdapat data 172 onomatope "hore" merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan gembira, merujuk pada masyarakat yang bersorak gembira menyambut Prabu Darma Wijaya, sehingga menghasilkan onomatope "hore". Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, dan sebagainya.



Gambar 132

Pada gambar 132, terdapat data 175 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope "he he" merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan malu-malu, merujuk pada Tumenggung merasa malu-malu dan bangga pada dirinya saat disanjung, sehingga menghasilkan onomatope "he he". Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi

emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 133

Pada gambar 132, terdapat data 176 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “cieee...” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan malu-malu, merujuk pada sikap malu-malu Sekar Arum saat di goda adiknya Sekar Ningrum, sehingga menghasilkan onomatope “cieee...”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 135

Pada gambar 135, terdapat data 178 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “yeaaa!!” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan semangat, merujuk pada pasukan Rantaka yang berani dan siap untuk menyerbu istana, sehingga menghasilkan onomatope “yeaaa!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi.

Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 137

Pada gambar 137, terdapat data 180 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “he he he” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan bangga, merujuk pada Jantara bangga dapat memanah tepat sasaran, sehingga menghasilkan onomatope “he he he”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 139

Pada gambar 139, terdapat data 182 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “he he” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan senang, merujuk pada rasa senang nenek Wurung yang dapat mengendalikan kekuatan Pangeran Jantara, sehingga menghasilkan onomatope “he he”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi

emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 140

Pada gambar 140, terdapat data 183 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope "he he he.." merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan bangga, merujuk pada tawa Jantara melihat Aryadipati menghindar dari serangannya, sehingga menghasilkan onomatope "he he he..". Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 144

Pada gambar 144, terdapat data 188 onomatope "he he he" termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope "he he he" merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan malu, merujuk pada tawa Jontor telah berhasil menipu nenek Wurung, sehingga menghasilkan onomatope "he he he". Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi.

Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 148

Pada gambar 148, terdapat data 195 onomatope “hore hore” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan gembira, merujuk pada masyarakat yang bersorak gembira atas kemenangan Aryadipati, sehingga menghasilkan onomatope “hore hore”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, dan sebagainya.



Gambar 150

Pada gambar 150, terdapat data 200 termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “dyhaaarrrr!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari benda. Onomatope “dyhaaarrrr!” merujuk pada ledakan bom yang dilempar Rantaka, sehingga menghasilkan onomatope “dyhaaarrrr!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau

perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 151

Pada gambar 151, terdapat data 201 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “he he he” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan senang, merujuk pada Rantaka merasa senang melihat pertarungan, sehingga menghasilkan onomatope “he he he”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 152

Pada gambar 152, terdapat data 202 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “he he he” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan senang, merujuk pada pasukan Rantaka ingin menguras harta istana Tirta Agung, sehingga menghasilkan onomatope “he he he”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi.

Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 154

Pada gambar 154, terdapat data 204 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “he he he” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan bangga, merujuk pada Rantaka meremehkan serangan Aryadipati, sehingga menghasilkan onomatope “he he he”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 158

Pada gambar 158, terdapat data 209 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “he he he” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan senang, merujuk pada Rantaka mendekati Ningrum, sehingga menghasilkan onomatope “he he he”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati

yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 159

Pada gambar 159, terdapat data 210 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “he he he” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan jahat, merujuk pada Rantaka membekap Ningrum, sehingga menghasilkan onomatope “he he he”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 160

Pada gambar 160, terdapat data 211 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “he he he” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan licik, merujuk pada niat jahat Rantaka ingin menikahi Ningrum, sehingga menghasilkan onomatope “he he he”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran

suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 161

Pada gambar 161, terdapat data 213 onomatope “waaa!!” termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “waaa!!” merupakan tiruan bunyi ungkapan terkejut, merujuk pada Brasta yang terkejut tiba-tiba kuda yang ditunggangnya berdiri, sehingga menghasilkan onomatope “waaa!!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, dan sebagainya.



Gambar 167

Pada gambar 167, terdapat data 220 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “ha!” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan kaget, merujuk pada Rantaka terkejut melihat Brasta bangkit, sehingga menghasilkan onomatope “ha!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 168

Pada gambar 168, terdapat data 223 onomatope “ha!” termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “ha!” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan kaget, merujuk pada Rantaka terkejut melihat kekuatan Brasta, sehingga menghasilkan onomatope “ha!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 174

Pada gambar 174, terdapat data 231 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “he he” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan bangga, merujuk pada Rantaka senang melihat kekalahan Brasta, sehingga menghasilkan onomatope “he he”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 179

Pada gambar 179, terdapat data 239 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “ha!” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan terkejut, merujuk pada para prajurit terkejut melihat bom, sehingga menghasilkan onomatope “ha!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 181

Pada gambar 181, terdapat data 243 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “ha!” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan terkejut, merujuk pada anak buah Rantaka terkejut melihat bom yang berbalik arah, sehingga menghasilkan onomatope “ha!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti sedih, senang, kecewa, marah, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 184

Pada gambar 184, terdapat data 246 onomatope “he he he” termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “he he he” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan yang merujuk pada tawa Sri Anggraeni dalam pemikiran Brasta, sehingga menghasilkan onomatope “he he he”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 186

Pada gambar 186, terdapat data 249 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “ha!” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan kaget, merujuk pada Brasta kaget mendengar pertanyaan Sekar Arum, sehingga menghasilkan onomatope “ha!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 187

Pada gambar 187, terdapat data 250 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “he he” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan malu-malu, merujuk pada Brasta menggoda Sekar Arum, sehingga menghasilkan onomatope “he he”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 189

Pada gambar 189, terdapat data 252 termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Onomatope “ha!” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan terkejut, merujuk pada Tumenggung terkejut mendengar pernyataan Baginda Raja, sehingga menghasilkan onomatope “ha!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, kecewa, terkejut, dan sebagainya.



Gambar 190

Pada gambar 190, terdapat data 253 dan 254 yang termasuk onomatope fungsi penggambaran suasana hati. Data 253 onomatope “yes!” merupakan tiruan bunyi ungkapan perasaan bahagia, merujuk pada Sri Ningrum yang merasa bahagia bertemu Brasta, sehingga menghasilkan onomatope “yes!”. Data 254 onomatope “o..ow!” merupakan tiruan bunyi ungkapan kaget, merujuk pada Sri Ningrum kaget melihat ayahnya dan mendengar perkataannya, sehingga menghasilkan onomatope “o..ow!”. Mulyani (2014:6) menyatakan penggambaran suasana hati, yang meliputi emosi. Penggambaran suasana hati yang berhubungan dengan ungkapan perasaan, seperti senang, sedih, marah, terkejut, dan sebagainya.

4.2.1.1.2 Fungsi Onomatope Memberikan Kesan pada Benda yang Dilihat, Didengar atau Dirasakan.

Ketika manusia bisa melihat, mendengar atau merasakan sesuatu, manusia bisa mengungkapkannya dengan berbagai ekspresi (Mulyani, 2014:6). Fungsi ini merupakan tiruan bunyi yang memberikan kesan tertentu bagi pembacanya. Dalam novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz terdapat 30 fungsi onomatope memberikan kesan. Berikut analisis datanya:



Gambar 2

Pada gambar 2, terdapat data 3 onomatope “breg!” termasuk onomatope fungsi memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan. Onomatope “breg!” merupakan tiruan bunyi yang memberikan kesan pada batu yang dilihat terjatuh. Onomatope “breg!” merujuk pada batu yang terjatuh mengenai kepala Pangeran Jantara, sehingga menghasilkan onomatope “breg!”. Mulyani (2014:6) menyatakan memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan, manusia bisa mengungkapkannya dengan berbagai ekspresi tutur.



Gambar 10

Pada gambar 10, terdapat data 12 dan 13. Data 12 onomatope “ssst” termasuk onomatope fungsi memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan. Onomatope “ssst” merupakan tiruan bunyi yang memberikan kesan pada sekantong uang. Onomatope “ssst” merujuk pada Diman menunjukkan sekantong uang yang ditemukannya, sehingga menghasilkan onomatope “ssst”. Data 13 onomatope “wao!” merupakan tiruan bunyi yang memberikan kesan pada sekantong uang yang dilihat. Onomatope “wao!” merujuk pada Brasta melihat

sekantong uang yang di pegang Diman, sehingga menghasilkan onomatope “wao!”. Mulyani (2014:6) menyatakan memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan, manusia bisa mengungkapkannya dengan berbagai ekspresi tutur.



Gambar 12

Pada gambar 12, terdapat data 15 onomatope “ehem!” termasuk onomatope fungsi memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan. Onomatope “ehem!” merupakan tiruan bunyi yang memberikan kesan pada seseorang yang dilihat. Onomatope “ehem!” merujuk ketika memanggil seseorang, sehingga menghasilkan onomatope “ehem!”. Mulyani (2014:6) menyatakan memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan, manusia bisa mengungkapkannya dengan berbagai ekspresi tutur.



Gambar 19

Pada gambar 19, terdapat data 25 onomatope “sst” termasuk onomatope fungsi memberikan kesan pada suatu yang dilihat. Onomatope “sst” merupakan tiruan bunyi yang memberikan kesan pada seseorang yang dilihat. Onomatope “sst” merujuk ketika memanggil seseorang, sehingga menghasilkan onomatope

“sst”. Mulyani (2014:6) menyatakan memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan, manusia bisa mengungkapkannya dengan berbagai ekspresi tutur.



Gambar 23

Pada gambar 23, terdapat data 29 yang termasuk onomatope fungsi memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan. Onomatope “psst..” merupakan tiruan bunyi yang memberikan kesan pada orang yang dilihat. Onomatope “psst..” merujuk ketika Brasta melihat Putri, sehingga menghasilkan onomatope “psst..”. Mulyani (2014:6) menyatakan memberikan kesan pada benda yang dilihat bisa mengungkapkannya dengan berbagai ekspresi tutur.



Gambar 27

Pada gambar 27, terdapat data 33 onomatope “sst” termasuk onomatope fungsi memberikan kesan pada sesuatu yang didengar. Onomatope “sst” merujuk ketika Ki Buris berbisik membicarakan ramuan, sehingga menghasilkan onomatope “sst”. Mulyani (2014:6) menyatakan memberikan kesan pada benda

yang dilihat, didengar, atau dirasakan, manusia bisa mengungkapkannya dengan berbagai ekspresi tutur.



Gambar 34

Pada gambar 34, terdapat data 42 termasuk onomatope fungsi memberikan kesan pada benda yang dirasakan. Onomatope “tuing” merujuk pada Patih merasakan ada yang jatuh di atas kepalanya, sehingga menghasilkan onomatope “tuing”. Mulyani (2014:6) menyatakan memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan, manusia bisa mengungkapkannya dengan berbagai ekspresi tutur.



Gambar 41

Pada gambar 41, terdapat data 50 termasuk onomatope fungsi memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan. Onomatope “ehm..” merupakan tiruan bunyi yang memberikan kesan pada seseorang yang dilihat. Onomatope “ehm..” merujuk ketika menyapa seseorang, sehingga menghasilkan onomatope “ehm..”. Mulyani (2014:6) menyatakan memberikan kesan pada benda

yang dilihat, didengar, atau dirasakan, manusia bisa mengungkapkannya dengan berbagai ekspresi tutur.



Gambar 47

Pada gambar 47, terdapat data 57 termasuk onomatope fungsi memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan. Onomatope “sst” merupakan tiruan bunyi yang memberikan kesan pada sesuatu yang didengar. Onomatope “sst” merujuk ketika Brasta mendengar suara dibelakangnya, sehingga menghasilkan onomatope “sst”. Mulyani (2014:6) menyatakan memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan, manusia bisa diungkapkan dengan ekspresi tutur.



Gambar 51

Pada gambar 51, terdapat data 61 termasuk onomatope fungsi memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan. Onomatope “ups!” merupakan tiruan bunyi yang memberikan kesan pada sesuatu yang didengar. Onomatope “ups!” merujuk pada Petinting salah ucap, sehingga menghasilkan onomatope “ups!”. Mulyani (2014:6) menyatakan memberikan kesan pada benda

yang dilihat, didengar, atau dirasakan, manusia bisa mengungkapkannya dengan berbagai ekspresi tutur.



Gambar 55

Pada gambar 55, terdapat data 65 termasuk onomatope fungsi memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan. Onomatope “psst” merupakan tiruan bunyi yang memberikan kesan pada suatu yang didengar. Onomatope “psst” merujuk pada Diman mendapatkan ide dan berbisik dtelinga Jontor, sehingga menghasilkan onomatope “psst”. Mulyani (2014:6) menyatakan memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan, manusia bisa mengungkapkannya dengan berbagai ekspresi tutur.



Gambar 62

Pada gambar 62, terdapat data 79 onomatope “brug” termasuk onomatope fungsi memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan. Onomatope “brug” merujuk pada kursi yang terjatuh, sehingga menghasilkan onomatope “brug”. Mulyani (2014:6) menyatakan memberikan kesan pada benda

yang dilihat, didengar, atau dirasakan, manusia bisa mengungkapkannya dengan berbagai ekspresi tutur.



Gambar 65

Pada gambar 65, terdapat data 83 onomatope “brug!” termasuk onomatope fungsi memberikan kesan pada benda yang dirasakan. Onomatope “brug!” merujuk pada sesuatu yang jatuh di punggung Brasta, sehingga menghasilkan onomatope “brug!”. Mulyani (2014:6) menyatakan memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan, manusia bisa mengungkapkannya dengan berbagai ekspresi tutur.



Gambar 70

Pada gambar 70, terdapat data 89 dan 91. Data 89 onomatope “wuss!” termasuk onomatope fungsi memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan. Onomatope “wuss!” merupakan tiruan bunyi yang memberikan kesan pada suatu yang dilihat, merujuk pada Brasta terpejal dari tunggangan kuda, sehingga menghasilkan onomatope “wuss!”. Data 91 onomatope “byur!” termasuk onomatope fungsi memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan. Onomatope “byur!” tiruan bunyi yang memberikan kesan pada

suatu yang dilihat, merujuk pada Brasta tercebur ke sungai, sehingga menghasilkan onomatope “byur!”. Mulyani (2014:6) menyatakan memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan, manusia bisa mengungkapkannya dengan berbagai ekspresi tutur.



Gambar 72

Pada gambar 72, terdapat data 94 onomatope “ghrr” termasuk onomatope fungsi memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan. Onomatope “ghrr” merupakan tiruan bunyi yang memberikan kesan pada sesuatu yang dilihat, merujuk ketika Brasta muncul dari dalam air, sehingga menghasilkan onomatope “ghrr”. Mulyani (2014:6) menyatakan memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan, manusia bisa mengungkapkannya dengan berbagai ekspresi tutur.



Gambar 73

Pada gambar 73, terdapat data 96 onomatope “ghrourr!” termasuk onomatope fungsi memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan. Onomatope “ghrourr!” memberikan kesan pada kekuatan yang keluar dari tangan Brasta, sehingga menghasilkan onomatope “ghrourr!”. Mulyani (2014:6) menyatakan memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan, manusia bisa mengungkapkannya dengan berbagai ekspresi tutur.



Gambar 82

Pada gambar 82, terdapat data 108 termasuk onomatope fungsi memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan. Onomatope “sst” merupakan tiruan bunyi yang memberikan kesan pada seseorang yang dilihat. Onomatope “sst” merujuk ketika memanggil seseorang, sehingga menghasilkan onomatope “sst”. Mulyani (2014:6) menyatakan memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan, manusia bisa mengungkapkannya dengan berbagai ekspresi tutur.



Gambar 91

Pada gambar 91, terdapat data 118 termasuk onomatope fungsi memberikan kesan sesuatu yang dilihat. Onomatope “sst” merujuk ketika dua

orang perempuan melihat Pangeran, sehingga menghasilkan onomatope “sst”. Mulyani (2014:6) menyatakan memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan, manusia bisa mengungkapkannya dengan berbagai ekspresi tutur.



Gambar 107

Pada gambar 107, terdapat data 137 termasuk onomatope fungsi memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan. Onomatope “sst” merupakan tiruan bunyi yang memberikan kesan saat Sekar Arum melihat mulut Brasta belepotan, sehingga menghasilkan onomatope “sst”. Mulyani (2014:6) menyatakan memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan, manusia bisa mengungkapkannya dengan berbagai ekspresi tutur.



Gambar 120

Pada gambar 120, terdapat data 156 onomatope “wadaaooo!” termasuk onomatope fungsi memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan. Onomatope “wadaaooo!” merupakan tiruan bunyi yang memberikan kesan pada sesuatu yang dilihat, merujuk ketika Brasta dan Ningrum terpeleset jatuh, sehingga menghasilkan onomatope “wadaaooo!”. Mulyani, (2014:6)

menyatakan memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan, manusia bisa mengungkapkannya dengan berbagai ekspresi tutur.



Gambar 122

Pada gambar 122, terdapat data data 159 termasuk onomatope fungsi memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan. Onomatope “pssst” merupakan tiruan bunyi yang memberikan kesan pada orang yang sedang berbisik, sehingga menghasilkan onomatope “pssst”. Mulyani (2014:6) menyatakan memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan, manusia bisa mengungkapkannya dengan berbagai ekspresi tutur.



Gambar 127

Pada gambar 127, terdapat data 165 onomatope “ddhhhhzzzzz..” termasuk onomatope fungsi memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan. Onomatope “ddhhhhzzzzz..” merupakan tiruan bunyi yang memberikan kesan pada seseorang yang dilihat. Onomatope “ddhhhhzzzzz..” merujuk pada kemunculan mbah Wurung, sehingga menghasilkan onomatope “ddhhhhzzzzz..”. Mulyani (2014:6) menyatakan memberikan kesan pada benda

yang dilihat, didengar, atau dirasakan, manusia bisa mengungkapkannya dengan berbagai ekspresi tutur.



Gambar 142

Pada gambar 142, terdapat data 186 termasuk onomatope fungsi memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan. Onomatope “psst” merupakan tiruan bunyi yang memberikan kesan pada sesuatu yang didengar. Onomatope “psst” merujuk ketika Jontor mendengar perkataan Diman dengan berbisik, sehingga menghasilkan onomatope “psst”. Mulyani (2014:6) menyatakan memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan, manusia bisa mengungkapkannya dengan berbagai ekspresi tutur.



Gambar 145

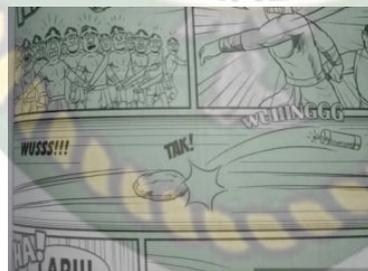
Pada gambar 145, terdapat data 190 termasuk onomatope fungsi memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan. Onomatope “blap” merupakan tiruan bunyi yang memberikan kesan pada sesuatu yang didengar. Onomatope “blap” memberikan kesan pada suara saat nenek Wurung jatuh, sehingga menghasilkan onomatope “blap”. Mulyani (2014:6) menyatakan

memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan, manusia bisa mengungkapkannya dengan berbagai ekspresi tutur.



Gambar 156

Pada gambar 156, terdapat data 207 termasuk onomatope fungsi memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan. Onomatope “we..e..e..” merupakan tiruan bunyi yang memberikan kesan pada seseorang yang dilihat. Onomatope “we..e..e..” merujuk pada Rantaka melihat ada orang yang mengintip, sehingga menghasilkan onomatope “we..e..e..”. Mulyani (2014:6) menyatakan memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan, manusia bisa mengungkapkannya dengan berbagai ekspresi tutur.



Gambar 180

Pada gambar 180, terdapat data Data 242 onomatope “wuiiinggg” termasuk onomatope fungsi memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan. Onomatope “wuiiinggg” merupakan tiruan bunyi yang memberikan kesan pada benda yang dilihat, merujuk pada bom yang terpentak, sehingga menghasilkan onomatope “wuiiinggg”. Mulyani (2014:6) menyatakan

memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan, manusia bisa mengungkapkannya dengan berbagai ekspresi tutur.



Gambar 185

Pada gambar 185, terdapat data 248 termasuk onomatope fungsi memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan. Onomatope “sst” merupakan tiruan bunyi yang memberikan kesan pada seseorang yang dilihat, merujuk pada Aryadipati melihat ningrum menangis, sehingga menghasilkan onomatope “sst”. Mulyani (2014:6) menyatakan memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan, manusia bisa mengungkapkannya dengan berbagai ekspresi tutur.



Gambar 188

Pada gambar 188, terdapat data 251 onomatope “sst” termasuk onomatope fungsi memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan. Onomatope “sst” merujuk ketika Sekar Arum melihat Brasta, sehingga menghasilkan onomatope “sst”. Mulyani (2014:6) menyatakan memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar, atau dirasakan, manusia bisa mengungkapkannya dengan berbagai ekspresi tutur.

4.2.1.1.3 Fungsi Onomatope Mendeskripsikan Tentang Keadaan.

Melalui fungsi ini suatu keadaan bisa dideskripsikan dengan onomatope. Misalnya keadaan meriah, gaduh, sakit, takut, mengejutkan dan sebagainya. Onomatope yang dihasilkan dari mendeskripsikan tentang keadaan dalam novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz, terdapat 46 fungsi. Onomatope yang dianalisis sebagai berikut:



Gambar 5

Pada gambar 5, terdapat data 6 onomatope fungsi mendeskripsikan keadaan. Onomatope “aaaa!” merupakan tiruan bunyi yang mendeskripsikan keadaan terjatuh. Onomatope “aaaa!” merujuk pada Pangeran Jantara dalam keadaan terjatuh dari bukit Wayang, sehingga menghasilkan onomatope “aaaa!”. Mulyani (2014:6) menyatakan suatu keadaan bisa dideskripsikan dengan onomatope, misalnya keadaan gaduh, meriah, takut, dan sebagainya.



Gambar 6

Pada gambar 6, terdapat data 7 termasuk onomatope fungsi mendeskripsikan keadaan. Onomatope “blam!” merupakan tiruan bunyi yang

mendeskripsikan keadaan jatuh. Onomatope “blam!” merujuk pada keadaan Pangeran Jantara terjatuh dari bukit Wayang, sehingga menghasilkan onomatope “blam!”. Mulyani (2014:6) menyatakan suatu keadaan bisa dideskripsikan dengan onomatope, misalnya keadaan gaduh, meriah, takut, dan sebagainya.



Gambar 8

Pada gambar 8, terdapat data 9 onomatope “whaaa!!!” termasuk onomatope fungsi mendeskripsikan keadaan. Onomatope “whaaa!!!” merupakan tiruan bunyi yang mendeskripsikan keadaan Brasta terpentak. Onomatope “whaaa!!!” merujuk pada keadaan Brasta takut, sehingga menghasilkan onomatope “whaaa!!!”. Mulyani (2014:6) menyatakan suatu keadaan bisa dideskripsikan dengan onomatope, misalnya keadaan gaduh, meriah, takut, dan sebagainya.



Gambar 9

Pada gambar 9, terdapat data 11 termasuk onomatope “aaa aaa” fungsi mendeskripsikan keadaan. Onomatope “aaa aaa” merujuk pada Brasta dan Jontor teriak dari balik semak karena keadaan gaduh, sehingga menghasilkan onomatope “aaa aaa”. Mulyani (2014:6) menyatakan suatu keadaan bisa dideskripsikan dengan onomatope, misalnya keadaan gaduh, meriah, takut, dan sebagainya.



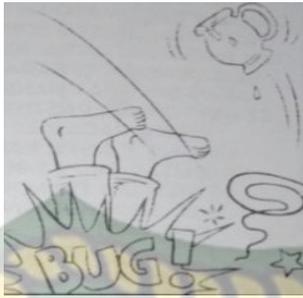
Gambar 13

Pada gambar 13, terdapat data 17 termasuk onomatope fungsi mendeskripsikan keadaan. Onomatope “ha!” merupakan tiruan bunyi yang mendeskripsikan keadaan riuh akibat ulah Diman. Onomatope “ha!” merujuk pada dua orang penjahat tercengang mendengar kedatangan Juliam Perez, sehingga menghasilkan onomatope “ha!”. Mulyani (2014:6) menyatakan suatu keadaan bisa dideskripsikan dengan onomatope, misalnya keadaan gaduh, meriah, takut, dan sebagainya.



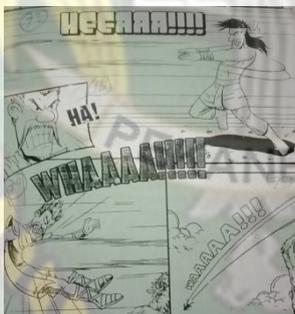
Gambar 17

Pada gambar 17, terdapat data 21 onomatope “dzzzyeeerrr!!!” termasuk onomatope fungsi mendeskripsikan keadaan. Onomatope “dzzzyeeerrr!!!” merupakan tiruan bunyi yang mendeskripsikan keadaan gaduh. Onomatope “dzzzyeeerrr!!!” merujuk pada suara ledakan yang membuat gaduh di pasar, sehingga menghasilkan onomatope “dzzzyeeerrr!!!”. Mulyani (2014:6) menyatakan suatu keadaan bisa dideskripsikan dengan onomatope, misalnya keadaan gaduh, meriah, takut, dan sebagainya.



Gambar 26

Pada gambar 26, terdapat data 32 termasuk onomatope fungsi mendeskripsikan keadaan. Onomatope “bug!” merupakan tiruan bunyi yang mendeskripsikan keadaan jatuh. Onomatope “bug!” merujuk pada Jontor jatuh pingsan setelah minum ramuan, sehingga menghasilkan onomatope “bug!”. Mulyani (2014:6) menyatakan suatu keadaan bisa dideskripsikan dengan onomatope, misalnya keadaan gaduh, meriah, takut, dan sebagainya.



Gambar 61

Pada gambar 61, terdapat data data 74 onomatope “whaaaa” dan 75 onomatope “waaaa” termasuk onomatope fungsi mendeskripsikan keadaan. Onomatope “whaaaa” dan “waaaa” merupakan tiruan bunyi mendeskripsikan keadaan sakit dan takut. Onomatope “whaaaa” dan “waaaa” sama-sama merujuk pada Ki Brongos merasa kesakitan dan takut akibat serangan Brasta, sehingga menghasilkan onomatope “whaaaa” dan “waaaa”. Mulyani (2014:6) menyatakan suatu keadaan bisa dideskripsikan dengan onomatope, misalnya keadaan gaduh, takut, dan sebagainya.



Gambar 64

Pada gambar 64, terdapat data 82 onomatope “aaakh!!” termasuk onomatope fungsi mendeskripsikan keadaan. Onomatope “aaakh!!” merupakan tiruan bunyi yang mendeskripsikan keadaan sakit, merujuk pada seorangpenjahat merasa kesakitan terkena serangan Jantara, sehingga menghasilkan onomatope “aaakh!!”. Mulyani (2014:6) menyatakan suatu keadaan bisa dideskripsikan dengan onomatope, misalnya keadaan gaduh, meriah, takut, dan sebagainya.



Gambar 73

Pada gambar 73, terdapat Data 98 termasuk onomatope fungsi mendeskripsikan keadaan gaduh. Onomatope “wuaaa!” merujuk pada pertarungan antara Brasta dan dua orang penjahat hingga ketakutan, sehingga menghasilkan onomatope “wuaaa!”. Mulyani (2014:6) menyatakan suatu keadaan bisa dideskripsikan dengan onomatope, misalnya keadaan gaduh, meriah, takut, dan sebagainya.



Gambar 74

Pada gambar 74, terdapat data 99 termasuk onomatope fungsi mendeskripsikan keadaan sakit. Onomatope “wadao!” merujuk pada Brasta kesakitan karena kakinya di capit keping, sehingga menghasilkan onomatope “wadao!”. Mulyani (2014:6) menyatakan suatu keadaan bisa dideskripsikan dengan onomatope, misalnya keadaan gaduh, meriah, takut, dan sebagainya.



Gambar 80

Pada gambar 80, terdapat data 106 onomatope “bum!” termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “bum!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari perbuatan manusia, merujuk pada Diman terjatuh dari ayunan tali, sehingga menghasilkan onomatope “bum!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 89

Pada gambar 89, terdapat data 115 termasuk onomatope fungsi mendeskripsikan keadaan. Onomatope “eit...” merupakan tiruan bunyi yang mendeskripsikan keadaan gaduh. Onomatope “eit...” merujuk pada Patih merasa kebingungan tiba-tiba suasana menjadi gaduh, sehingga menghasilkan onomatope “eit...”. Mulyani (2014:6) menyatakan suatu keadaan bisa dideskripsikan dengan onomatope, misalnya keadaan gaduh, meriah, takut, dan sebagainya.



Gambar 98

Pada gambar 98, terdapat data 125 termasuk onomatope fungsi mendeskripsikan keadaan. Onomatope “pyang!” merupakan tiruan bunyi yang mendeskripsikan keadaan gaduh. Onomatope “pyang!” merujuk pada seseorang merasa pusing dan darah tinggi karena keadaan gaduh, sehingga menghasilkan onomatope “pyang!”. Mulyani (2014:6) menyatakan suatu keadaan bisa dideskripsikan dengan onomatope, misalnya keadaan gaduh, meriah, takut, dan sebagainya.



Gambar 112

Pada gambar 112, terdapat data 144 onomatope “arkh!” termasuk onomatope fungsi mendeskripsikan keadaan. Onomatope “arkh!” merupakan tiruan bunyi yang mendeskripsikan keadaan gaduh. Onomatope “arkh!” merujuk pada Brasta mengelak pukulan Jabrik saat bertarung, sehingga menghasilkan onomatope “arkh!”. Mulyani (2014:6) menyatakan suatu keadaan bisa dideskripsikan dengan onomatope, misalnya keadaan gaduh, meriah, takut, dan sebagainya.



Gambar 113

Pada gambar 113, terdapat data 145 onomatope “urgh!” termasuk onomatope fungsi mendeskripsikan keadaan. Onomatope “urgh!” merupakan tiruan bunyi yang mendeskripsikan keadaan sakit, merujuk pada Brasta kesakitan akibat tendangan Jabrik, sehingga menghasilkan onomatope “urgh!”. Mulyani (2014:6) menyatakan suatu keadaan bisa dideskripsikan dengan onomatope, misalnya keadaan gaduh, meriah, takut, dan sebagainya.



Gambar 116

Pada gambar 116, terdapat data 150 onomatope “waaa!” termasuk onomatope fungsi mendeskripsikan keadaan. Onomatope “waaa!” merupakan tiruan bunyi yang mendeskripsikan keadaan sakit, merujuk pada Bos menjerit kesakitan akibat tendangan Sekar Ningrum, sehingga menghasilkan onomatope “waaa!”. Mulyani (2014:6) menyatakan suatu keadaan bisa dideskripsikan dengan onomatope, misalnya keadaan gaduh, meriah, takut, dan sebagainya.



Gambar 117

Pada gambar 117, terdapat data 153 onomatope “arkh!” termasuk onomatope fungsi mendeskripsikan keadaan. Onomatope “arkh!” merupakan tiruan bunyi yang mendeskripsikan keadaan sakit, merujuk pada penjahat menjerit kesakitan akibat serangan Brasta, sehingga menghasilkan onomatope “arkh!”. Mulyani (2014:6) menyatakan suatu keadaan bisa dideskripsikan dengan onomatope, misalnya keadaan gaduh, meriah, takut, dan sebagainya.



Gambar 120

Pada gambar 120, terdapat data 157 termasuk onomatope fungsi mendeskripsikan keadaan. Onomatope “bhrgg!!” merujuk pada suara Brasta dan Ningrum saat terjatu, sehingga menghasilkan onomatope “bhrgg!!”. Mulyani (2014:6) menyatakan suatu keadaan bisa dideskripsikan dengan onomatope, misalnya keadaan gaduh, meriah, takut, dan sebagainya.



Gambar 126

Pada gambar 126, terdapat data 163 termasuk onomatope fungsi mendeskripsikan keadaan. Onomatope “prff” merupakan tiruan bunyi yang mendeskripsikan keadaan panas. Onomatope “prff” merujuk pada minuman yang di pegang Patih panas, sehingga menghasilkan onomatope “prff”. Mulyani (2014:6) menyatakan suatu keadaan bisa dideskripsikan dengan onomatope, misalnya keadaan gaduh, meriah, takut, dan sebagainya.



Gambar 141

Pada gambar 141, terdapat data 184 termasuk onomatope fungsi mendeskripsikan keadaan. Onomatope “aarkhh!!” merupakan tiruan bunyi yang mendeskripsikan keadaan sakit. Onomatope “Onomatope “aarkhh!!” merujuk pada Aryadipati kesakitan akibat tinjuan Jantara, sehingga menghasilkan onomatope “aarkhh!!”. Mulyani (2014:6) menyatakan suatu keadaan bisa dideskripsikan dengan onomatope, misalnya keadaan gaduh, dan sebagainya.



Gambar 146

Pada gambar 146, terdapat data 192 termasuk onomatope fungsi mendeskripsikan keadaan. Onomatope “waaaa!” merupakan tiruan bunyi yang mendeskripsikan keadaan sakit. Onomatope “waaaa!” merujuk pada Jantara merasa kesakitan akibat tinjuan Aryadipati, sehingga menghasilkan onomatope “waaaa!”. Mulyani (2014:6) menyatakan suatu keadaan bisa dideskripsikan dengan onomatope, misalnya keadaan gaduh, meriah, takut, dan sebagainya.



Gambar 147

Pada gambar 147, terdapat data 193 termasuk onomatope fungsi mendeskripsikan keadaan. Onomatope “dhrrk!” merupakan tiruan bunyi yang

mendeskripsikan keadaan gaduh. Onomatope “dhrk!” merujuk pada Jantara terjatuh akibat pertarungannya dengan Aryadipati, sehingga menghasilkan onomatope “dhrk!”. Mulyani (2014:6) menyatakan suatu keadaan bisa dideskripsikan dengan onomatope, misalnya keadaan gaduh, meriah, takut, dan sebagainya.



Gambar 149

Pada gambar 149, terdapat data 198 dan 199. Data 198 onomatope “aaaa!” termasuk onomatope fungsi mendeskripsikan keadaan gaduh. Onomatope “aaaa!” merujuk pada keadaan gaduh yang terjadi saat perang, sehingga menghasilkan onomatope “aaaa!”. Data 199 onomatope “heaaa!” merupakan tiruan bunyi yang mendeskripsikan keadaan gaduh. Onomatope “heaaa!” merujuk pada pekik yang terjadi saat perang, sehingga menghasilkan onomatope “heaaa!”. Mulyani (2014:6) menyatakan suatu keadaan bisa dideskripsikan dengan onomatope, misalnya keadaan gaduh, meriah, takut, dan sebagainya.



Gambar 153

Pada gambar 153, terdapat data 203 termasuk onomatope fungsi mendeskripsikan keadaan. Onomatope “arkhhh!!” merupakan tiruan bunyi yang mendeskripsikan keadaan gaduh. Onomatope “arkhhh!!” merujuk pada seorang perampok merasa kesakitan akibat tubuhnya terkena pedang, sehingga menghasilkan onomatope “arkhhh!!”. Mulyani (2014:6) menyatakan suatu keadaan bisa dideskripsikan dengan onomatope, misalnya keadaan gaduh, meriah, takut, dan sebagainya.



Gambar 155

Pada gambar 155, terdapat data 206 onomatope “arkhh!” termasuk onomatope fungsi mendeskripsikan keadaan. Onomatope “arkhh!” merupakan tiruan bunyi yang mendeskripsikan keadaan sakit, merujuk pada Aryadipati kesakitan dan terpentak akibat pukulan Rantaka, sehingga menghasilkan onomatope “arkhh!”. Mulyani (2014:6) menyatakan suatu keadaan bisa dideskripsikan dengan onomatope, misalnya keadaan gaduh, meriah, takut, dan sebagainya.



Gambar 157

Pada gambar 157, terdapat data 208 termasuk onomatope fungsi mendeskripsikan keadaan. Onomatope “brgghh!!” merupakan tiruan bunyi yang mendeskripsikan keadaan gaduh. Onomatope “brgghh!!” merujuk pada tubuh Aryadipati menghantam tembok akibat serangan Rantaka, sehingga menghasilkan onomatope “brgghh!!”.



Gambar 162

Pada gambar 162, terdapat data 214 termasuk onomatope fungsi mendeskripsikan keadaan. Onomatope “bug!” merupakan tiruan bunyi yang mendeskripsikan keadaan jatuh, merujuk pada Brasta terjatuh dari tunggangan kuda, sehingga menghasilkan onomatope “bug!”. Mulyani (2014:6) menyatakan suatu keadaan bisa dideskripsikan dengan onomatope, misalnya keadaan gaduh, meriah, takut, dan sebagainya.



Gambar 165

Pada gambar 165, terdapat data 217 onomatope “waa!!” termasuk onomatope fungsi mendeskripsikan keadaan. Onomatope “waa!!” merupakan tiruan bunyi yang mendeskripsikan keadaan sakit. merujuk pada Brasta kesakitan akibat

tendangan Rantaka, sehingga menghasilkan onomatope “waa!!”. Mulyani (2014:6) menyatakan suatu keadaan bisa dideskripsikan dengan onomatope, misalnya keadaan gaduh, meriah, takut, dan sebagainya.



Gambar 166

Pada gambar 166, terdapat data 219 termasuk onomatope fungsi mendeskripsikan keadaan. Onomatope “aarrkkhhh!!” merupakan tiruan bunyi yang mendeskripsikan keadaan sakit, merujuk pada Brasta kesakitan akibat pukulan Rantaka, sehingga menghasilkan onomatope “aarrkkhhh!!”. Mulyani (2014:6) menyatakan suatu keadaan bisa dideskripsikan dengan onomatope, misalnya keadaan gaduh, meriah, takut, dan sebagainya.



Gambar 171

Pada gambar 171, terdapat data 228 onomatope “aghh!” termasuk onomatope fungsi mendeskripsikan keadaan. Onomatope “aghh!” merupakan tiruan bunyi yang mendeskripsikan keadaan gaduh. Onomatope “aghh!” merujuk pada rasa sakit Rantaka akibat bertarung dengan Brasta, sehingga menghasilkan onomatope “aghh!”. Mulyani (2014:6) menyatakan suatu keadaan bisa dideskripsikan dengan onomatope, misalnya keadaan gaduh, meriah, takut, dan sebagainya.



Gambar 172

Pada gambar 172, terdapat data 229 termasuk onomatope fungsi mendeskripsikan keadaan. Onomatope “aaarrkhh!” merupakan tiruan bunyi yang mendeskripsikan keadaan gaduh. Onomatope “aaarrkhh!” merujuk pada pertarungan antara Rantaka dan Brasta membuat Rantaka terpelantak, sehingga menghasilkan onomatope “aaarrkhh!”.



Gambar 175

Pada gambar 175, terdapat data 233 termasuk onomatope fungsi mendeskripsikan keadaan. Onomatope “aarkhh!!” merujuk pada Rantaka kesakitan akibat semburan api dari mulut Brasta, sehingga menghasilkan onomatope “aarkhh!!”. Mulyani (2014:6) menyatakan suatu keadaan bisa dideskripsikan dengan onomatope, misalnya keadaan gaduh, meriah, takut, dan sebagainya.



Gambar 176

Pada gambar 176, terdapat data 234 termasuk onomatope fungsi mendeskripsikan keadaan. Onomatope “aarkhh!!” merujuk pada Rantaka kesakitan akibat semburan api dari mulut Brasta, sehingga menghasilkan onomatope “aarkhh!!”. Mulyani (2014:6) menyatakan suatu keadaan bisa dideskripsikan dengan onomatope keadaan gaduh, meriah, takut, dan sebagainya.



Gambar 177

Pada gambar 177, terdapat data 235 onomatope “wadao” termasuk onomatope fungsi mendeskripsikan keadaan. Onomatope “wadao” merupakan tiruan bunyi yang mendeskripsikan keadaan sakit, merujuk pada seorang perampok merasa kesakitan akibat disikut Ningrum, sehingga menghasilkan onomatope “wadao”.



Gambar 178

Pada gambar 178, terdapat data 237 onomatope “aarkhh!!” termasuk onomatope fungsi mendeskripsikan keadaan. Onomatope “aarkhh!!” merupakan tiruan bunyi yang mendeskripsikan keadaan sakit, merujuk pada seorang perampok merasa kesakitan akibat terpanah, sehingga menghasilkan onomatope

“aarkhh!!”. Mulyani (2014:6) menyatakan suatu keadaan bisa dideskripsikan dengan onomatope, misalnya keadaan sakit, takut, dan sebagainya.



Gambar 183

Pada gambar 183, terdapat data 245 termasuk onomatope fungsi mendeskripsikan keadaan. Onomatope “ha...” merupakan tiruan bunyi yang mendeskripsikan keadaan bingung, merujuk pada Brasta merasa bingung dengan pertanyaan Ningrum, sehingga menghasilkan onomatope “ha...”. Mulyani (2014:6) menyatakan suatu keadaan bisa dideskripsikan dengan onomatope, misalnya keadaan gaduh, meriah, takut, dan sebagainya.



Gambar 184

Pada gambar 184, terdapat data 247 onomatope “waaa” merupakan tiruan bunyi yang mendeskripsikan keadaan. Onomatope “waaa” merujuk pada Brasta merasa takut jika ketahuan oleh Sri Anggraeni, sehingga menghasilkan onomatope “waaa”. Mulyani (2014:6) menyatakan suatu keadaan bisa dideskripsikan dengan onomatope, misalnya keadaan gaduh, meriah, takut, dan sebagainya.

4.2.1.1.4 Fungsi Onomatope Meniru Perbuatan atau Benda yang Menghasilkan Bunyi.

Suatu perbuatan atau benda dapat menghasilkan bunyi. Berdasarkan bunyi tersebut, dapat disebut nama benda yang bersangkutan (Mulyani, 2014:7). Bunyi benda dapat memberikan suatu penjelasan kepada pembaca, tentang benda apa yang dimaksud dalam sebuah cerita. Onomatope yang dihasilkan dari fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi, dalam novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz terdapat 71 fungsi. Adapun onomatope yang dianalisis adalah sebagai berikut.



Gambar 4

Pada gambar 4, terdapat data 5 termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “blab!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari perbuatan manusia. Onomatope “blab!” merujuk pada perbuatan Pangeran Jantara saat bergegas pulang, sehingga menghasilkan onomatope “blab!”. Mulyani (2014:7) menyatakan meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi, contohnya onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 8

Pada gambar 8, terdapat data 10 onomatope “bruhggg!!” termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “bruhggg!!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari perbuatan benda. Onomatope “bruhggg!!” merujuk pada gerobak yang menabrak batu di tepi sungai akibat perbuatan Jontor, sehingga menghasilkan onomatope “bruhggg!!”. Mulyani (2014:7) menyatakan meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi, contohnya onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 12

Pada gambar 12, terdapat data 16 onomatope “ting!” termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “ting!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari perbuatan manusia. Onomatope “ting!” merujuk pada perbuatan manusia ketika menyentuh kepala Diman dengan jari, sehingga menghasilkan onomatope “ting!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup

tembok. Bunyi benda mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 14

Pada gambar 14, terdapat data 18 termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope "kukuruyuk" merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari hewan. Onomatope "kukuruyuk" merujuk pada seekor ayam yang berkokok, sehingga menghasilkan onomatope "kukuruyuk". Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 18

Pada gambar 18, terdapat data 24 termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope "nguiing" merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari ambulan. Onomatope "nguiing" merujuk pada sirene ambulan yang berbunyi, sehingga menghasilkan onomatope "nguiing". Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika

seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 24

Pada gambar 24, terdapat data 30 yang termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “breg!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari perbuatan manusia. Onomatope “breg!” merujuk pada perbuatan Emban memukul kepala Brasta, sehingga menghasilkan onomatope “breg!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 30

Pada gambar 30, terdapat data 37 termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “nyit nyit nyit”

merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari perbuatan manusia. Onomatope “nyit nyit nyit” merujuk pada langkah kaki Brasta, sehingga menghasilkan onomatope “nyit nyit nyit”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 32

Pada gambar 32, terdapat data 39 termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan yang menghasilkan bunyi. Onomatope “wek!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari perbuatan manusia. Onomatope “wek!” merujuk pada perbuatan Brasta ketikamenjulurkan lidah, sehingga menghasilkan onomatope “wek!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 33

Pada gambar 33, terdapat data 41 termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “jlep!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari benda. Onomatope “jlep!” merujuk pada anak panah yang menancap tepat sasaran, sehingga menghasilkan onomatope “jlep!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda apa yang dimaksudkan.



Gambar 36

Pada gambar 36, terdapat data 45 termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “krak” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari perbuatan manusia. Onomatope “krak” merujuk ketika Patih menginjak anak panah hingga patah, sehingga menghasilkan onomatope “krak”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda apa yang dimaksudkan.



Gambar 45

Pada gambar 45, terdapat data 54 termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “ponk” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari perbuatan manusia. Onomatope “ponk” merujuk ketika Petintang memukul kepala Diman menggunakan kayu, sehingga menghasilkan onomatope “ponk”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 46

Pada gambar 46, terdapat data 55 termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “breg!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari perbuatan manusia. Onomatope “breg!” merujuk ketika seseorang memukul kepala Jontor menggunakan kayu, sehingga menghasilkan onomatope “breg!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



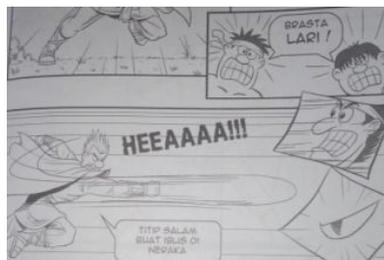
Gambar 47

Pada gambar 47, terdapat data 56 termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “grr” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari hewan. Onomatope “grr” merujuk pada seekor singa yang menggeram, sehingga menghasilkan onomatope “grr”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda apa yang dimaksudkan.



Gambar 48

Pada gambar 48, terdapat data 58 termasuk onomatope “ciit!” merupakan fungsi tiruan bunyi yang dihasilkan dari perbuatan hewan. Onomatope “ciit!” merujuk pada seekor singa berhenti berkari, sehingga menghasilkan onomatope “ciit!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 57

Pada gambar 57, terdapat data 67 termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan manusia yang menghasilkan bunyi. Onomatope “heeaaaa!!!” merujuk pada kekuatan Ki Brongos menyerang Brasta, sehingga menghasilkan onomatope “heeaaaa!!!”. Mulyani (2014:7) menyatakan bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 58

Pada gambar 58, terdapat data 68 termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “dheez!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari perbuatan manusia. Onomatope “dheez!” merujuk pada serangan Ki Brongos mengenai tubuh Brasta, sehingga menghasilkan onomatope “dheez!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 60

Pada gambar 60, terdapat data 71 termasuk onomatope “ngiiingg...” merupakan fungsi tiruan bunyi yang dihasilkan hewan. Onomatope “ngiiingg...”

merujuk pada seekor lalat yang melintas di atas kepala Petinting, sehingga menghasilkan onomatope “ngiiiiingg...”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 61

Pada gambar 61, terdapat data 72 onomatope “heeeaa!!!!” termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan manusia yang menghasilkan bunyi. Onomatope “heeeaa!!!!” merujuk pada perbuatan Brasta saat membalas serangan dengan kekuatannya, sehingga menghasilkan onomatope “heeeaa!!!!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda apa yang dimaksudkan.



Gambar 62

Pada gambar 62, terdapat data 77 dan 78. Data 77 onomatope “wuuuussss” termasuk fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “wuuuussss” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari benda.

Onomatope “wuuuussss” merujuk pada anak panah yang melintas, sehingga menghasilkan onomatope “wuuuussss”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 64

Pada gambar 64, terdapat data 81 onomatope “heaaaa!” termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Merujuk pada Aryadipati mengeluarkan kekuatan untuk menyerang musuh, sehingga menghasilkan onomatope “heaaaa!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 70

Pada gambar 70, terdapat data 90 onomatope “ciit” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari perbuatan hewan, merujuk pada kaki kuda yang bergesekan dengan tanah, sehingga menghasilkan onomatope “ciit”. Mulyani

(2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda apa yang dimaksudkan.



Gambar 73

Pada gambar 73, terdapat data 97 onomatope “heaa!!” termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan manusia yang menghasilkan bunyi. Merujuk pada Brasta menyerang lawan dengan kekuatannya, sehingga menghasilkan onomatope “heaa!!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 81

Pada gambar 81, terdapat data 107 termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “miaaoongg...”

merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari hewan, merujuk pada kucing yang mengeong, sehingga menghasilkan onomatope “miaaooongg...”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 92

Pada gambar 92, terdapat data 119 termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “zzz” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari perbuatan manusia. Onomatope “zzz” merujuk pada perbuatan manusia ketika mendengkur saat tidur, sehingga menghasilkan onomatope “zzz”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 101

Pada gambar 101, terdapat data 129 onomatope “blam!” onomatope “blam!” termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang

menghasilkan bunyi. Onomatope “blam!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari perbuatan manusia, merujuk ketika Brasta menutup pintu dengan keras, sehingga menghasilkan onomatope “blam!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 102

Pada gambar 102, terdapat data 130 onomatope “duk! duk! duk!” termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “duk! duk! duk!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari perbuatan manusia, merujuk ketika seorang penjahat menggedor pintu dengan keras, sehingga menghasilkan onomatope “duk! duk! duk!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 105

Pada gambar 105, terdapat data 134 termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “ha..ha..” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari perbuatan manusia. Onomatope “ha..ha..” merujuk pada perbuatan Brasta mengeluarkan asap dari mulutnya, sehingga menghasilkan onomatope “ha..ha..”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 106

Pada gambar 106, terdapat data 135 onomatope “hasyii” termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “hasyii” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari perbuatan manusia, merujuk pada Brasta mengeluarkan api dari hidung, sehingga menghasilkan onomatope “hasyii”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 108

Pada gambar 108, terdapat data 138 termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “zzzz” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari perbuatan manusia, merujuk pada Tukimin sedang tidur, sehingga menghasilkan onomatope “zzzz”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 109

Pada gambar 109, terdapat data 140 onomatope “bug!” termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan manusia yang menghasilkan bunyi. Merujuk pada Bos meninju perut Tukimin, sehingga menghasilkan onomatope “bug!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 110

Pada gambar 110, terdapat data 141 onomatope “ting!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari perbuatan manusia. Onomatope “ting!” merujuk pada perbuatan Bos ketika mendapat ide bagus, sehingga menghasilkan onomatope “ting!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 111

Pada gambar 111, terdapat data 142 termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “zzz” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari perbuatan manusia, merujuk pada Sekar Ningrum tidur pulas, sehingga menghasilkan onomatope “zzz”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain

penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 112

Pada gambar 112, terdapat data 143 termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “heaa!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari manusia, merujuk pada saat Jabrik meninju Brasta, sehingga menghasilkan onomatope “heaa”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 113

Pada gambar 113, terdapat data 146 termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “dugh!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari tendangan, merujuk pada saat Jabrik menendang perut Brasta, sehingga menghasilkan onomatope “dugh!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain

penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 116

Pada gambar 116, terdapat data 151 onomatope “beg!” termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan yang menghasilkan bunyi. Onomatope “beg!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari tendangan, merujuk pada saat Sekar Ningrum menendang Bos, sehingga menghasilkan onomatope “beg!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan penjelasan kepada pembaca tentang benda apa yang dimaksudkan.



Gambar 117

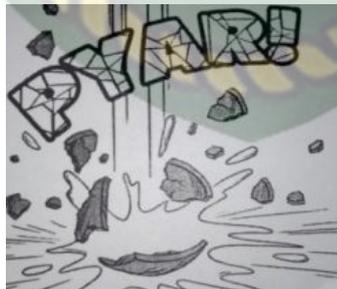
Pada gambar 117, terdapat data 152 termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “growrrrr!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari perbuatan Brasta, merujuk pada kekuatan yang dikeluarkan Brasta untuk menyerang musuh, sehingga menghasilkan onomatope “growrrrr!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope

thok, thok, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 118

Pada gambar 118, terdapat data 154 termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “whoozzzz!!!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari perbuatan Brasta, merujuk pada Brasta menyemburkan api dari mulut, sehingga menghasilkan onomatope “whoozzzz!!!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 119

Pada gambar 119, terdapat data 155 termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “pyar!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari kendi yang pecah, sehingga menghasilkan onomatope “pyar!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi

ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 123

Pada gambar 123, terdapat data 160 termasuk onomatope “beg” fungsi meniru perbuatan manusia yang menghasilkan bunyi. Merujuk pada seorang prajurit memukul kepala Brasta, sehingga menghasilkan onomatope “beg”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda apa yang dimaksudkan.



Gambar 124

Pada gambar 124, terdapat data 161 termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “duaarrrr!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari benda. Onomatope “duaarrrr!” merujuk pada suara bom yang meledak, sehingga menghasilkan onomatope “duaarrrr!”.



Gambar 129

Pada gambar 129, terdapat data 167, 169 dan 170 termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Data 167 onomatope “dung!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari gong yang di pukul, sehingga menghasilkan onomatope “dung!”. Data 169 onomatope “Plok! Plok!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari perbuatan manusia. Onomatope “Plok! Plok!” merujuk pada masyarakat yang bertepuk tangan, sehingga menghasilkan onomatope “Plok! Plok!”. Data 170 onomatope “Suit! Suit!” merujuk pada masyarakat yang sedang bersiul, sehingga menghasilkan onomatope “Suit! Suit!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 130

Pada gambar 130, terdapat data 171 termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “Plok! Plok!”

merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari perbuatan manusia. Onomatope “Plok! Plok!” merujuk pada masyarakat yang sedang bertepuk tangan, sehingga menghasilkan onomatope “Plok! Plok!”.



Gambar 131

Pada gambar 131, terdapat data 173 dan 174 termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Data 173 onomatope “Plok! Plok!” merujuk pada masyarakat yang bertepuk tangan, sehingga menghasilkan onomatope “Plok! Plok!”. Data 174 onomatope “Suit! Suit!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari perbuatan manusia. Onomatope “Suit! Suit!” merujuk pada masyarakat yang sedang bersiul, sehingga menghasilkan onomatope “Suit! Suit!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 134

Pada gambar 134, terdapat data 177 termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “zzzz” merupakan

tiruan bunyi yang dihasilkan dari perbuatan manusia. Onomatope “zzzz” merujuk pada Jontor yang tertidur saat menonton sayembara, sehingga menghasilkan onomatope “zzzz”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 136

Pada gambar 136, terdapat data 179 termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “jlep!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari benda. Onomatope “jlep!” merujuk pada anak panah yang menancap pada sasaran, sehingga menghasilkan onomatope “jlep!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 138

Pada gambar 138, terdapat data 181 termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “heaa!!!” merujuk pada saat Jantara menendang Aryadipati, sehingga menghasilkan onomatope “heaa!!!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 141

Pada gambar 141, terdapat data 185 Onomatope “des!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari perbuatan manusia. Onomatope “des!” merujuk pada perbuatan Jantara saat meninju perut Aryadipati, sehingga menghasilkan onomatope “des!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 143

Pada gambar 143, terdapat data 187 termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “heaaa!” merujuk pada perbuatan Jantara ketika ingin menyerang Aryadipati, sehingga menghasilkan onomatope “heaaa!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 144

Pada gambar 144, terdapat data 189 onomatope “des!” termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan manusia yang menghasilkan bunyi. Onomatope “des!” merujuk pada saat Jontor meninju nenek Wurung, sehingga menghasilkan onomatope “des!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 146

Pada gambar 146, terdapat data 191 termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Merujuk pada Aryadipati menyerang Jantara dengan tinjunya, sehingga menghasilkan onomatope “heaaa!!!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 148

Pada gambar 148, terdapat data 194 onomatope “Suit! Suit!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari perbuatan manusia. Onomatope “Suit! Suit!” merujuk pada penonton yang sedang bersiul, sehingga menghasilkan onomatope “Suit! Suit!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 149

Pada gambar 149, terdapat data 196 dan 197. Data 196 onomatope “trang!!!” termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “trang!!!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari gesekan pedang saat para prajurit perang, sehingga menghasilkan onomatope “trang!!!”. Data 197 onomatope “ciat!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari pedang saat mengenai tubuh seseorang, sehingga menghasilkan onomatope “ciat!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 155

Pada gambar 155, terdapat data 205 onomatope “heyaa!!!” termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Merujuk pada saat Rantaka menyerang Aryadipati, sehingga menghasilkan onomatope “heyaa!!!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 161

Pada gambar 161, terdapat data 212 onomatope “nguuuuuingg..” termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “nguuuuuingg..” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari hewan, merujuk pada seekor lalat terbang di depan wajah kuda, sehingga menghasilkan onomatope “nguuuuuingg..”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 163

Pada gambar 163, terdapat data 215 termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “ting!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari perbuatan manusia, merujuk pada Brasta mengedipkan mata ke arah Ningrum, sehingga menghasilkan onomatope “ting!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan tentang perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 164

Pada gambar 164, terdapat data 216 termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “heaa!!!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari perbuatan manusia, merujuk ketika Brasta ingin menyerang Rantaka, sehingga menghasilkan onomatope “heaa!!!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan tentang perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 165

Pada gambar 165, terdapat data 218 onomatope “dheg!” termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “dheg!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari perbuatan manusia. Onomatope “dheg!” merujuk pada tendangan Rantaka, sehingga menghasilkan onomatope “dheg!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 168

Pada gambar 168, terdapat data 221 dan 222. Data 221 onomatope “groowwrrr!!!” termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “groowwrrr!!!” merujuk pada kekuatan yang dikeluarkan Brasta, sehingga menghasilkan onomatope “groowwrrr!!!”. Data 222 onomatope “ddezz!!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari perbuatan manusia. Onomatope “ddezz!!” merujuk pada kekuatan Brasta dan Rantaka yang saling beradu, sehingga menghasilkan onomatope “ddezz!!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 169

Pada gambar 169, terdapat data 224 termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “dzhig!!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari perbuatan manusia. Onomatope “dzhig!!” bunyi yang dihasilkan dari tinjuan Brasta, sehingga menghasilkan onomatope “dzhig!!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang

sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca benda apa yang dimaksudkan.



Gambar 170

Pada gambar 170, terdapat data 225 dan 226 yang termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Data 225 onomatope “growrr!!” merujuk pada kekuatan yang dikeluarkan Brasta, sehingga menghasilkan onomatope “growrr!!”. Data 226 onomatope “heaaaa!!!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari perbuatan manusia. Onomatope “heaaaa!!!” merujuk pada Rantaka menyerang Brasta, sehingga menghasilkan onomatope “heaaaa!!!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 171

Pada gambar 171, terdapat data 227 onomatope “dhez!” termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. onomatope “dhez!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari perbuatan

manusia, merujuk pada tinju Brasta mengenai muka Rantaka, sehingga menghasilkan onomatope “dhez!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 173

Pada gambar 173, terdapat data 230 termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “dhuaarr!!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari benda. Onomatope “dhuaarr!!” merujuk pada ledakan bom yang dilempar anak buah Rantaka, sehingga menghasilkan onomatope “dhuaarr!!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 175

Pada gambar 175, terdapat data 232 onomatope “woosshhhh!!!” termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi.

Onomatope “woosshhh!!!” bunyi yang dihasilkan dari perbuatan manusia, merujuk pada saat Brasta menyemburkan api yang keluar dari mulutnya, sehingga menghasilkan onomatope “woosshhh!!!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 177

Pada gambar 177, terdapat data 236 onomatope “des!” termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “des!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari perbuatan manusia, merujuk saat Ningrum menyikut seorang perampok, sehingga menghasilkan onomatope “Onomatope “des!”.



Gambar 178

Pada gambar 178, terdapat data 238 onomatope “jlep!” termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Onomatope “jlep!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari benda, merujuk

pada anak panah yang menacap di perut perampok, sehingga menghasilkan onomatope “Onomatope “jlep!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok*, *thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 180

Pada gambar 180, terdapat data 240 dan 241 termasuk onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Data 240 onomatope “wuss!!!” merujuk pada batu yang dilempar Jontor, sehingga menghasilkan onomatope “wuss!!!”. Data 241 onomatope “tak!” merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari benda, merujuk pada batu beradu dengan bom, sehingga menghasilkan onomatope “tak!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok*, *thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.



Gambar 182

Pada gambar 182, terdapat data 244 onomatope “dhaaaarr!!!!” meniru benda yang menghasilkan bunyi. merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari benda. Onomatope “dhaaaarr!!!!” merujuk pada bom yang meledak, sehingga menghasilkan onomatope “dhaaaarr!!!!”. Mulyani (2014:7) menyatakan onomatope *thok, thok*, bunyi ketika seseorang sedang memaku kain penutup tembok. Bunyi benda atau perbuatan mampu memberikan suatu penjelasan kepada pembaca tentang benda atau perbuatan apa yang dimaksudkan.

4.2.1.2 Makna Kontekstual Onomatope dalam Novel Grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz

Onomatope merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari berbagai sumber, misalnya dari manusia, benda, hewan, dan sebagainya. Onomatope memiliki daya tarik sehingga cerita menjadi lebih hidup dan tidak mudah bosan saat di baca. Begitu juga dengan makna, yang mempunyai peran penting dalam suatu karya sastra. Onomatope yang terdapat pada novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz, memiliki konteks yang berbeda. Sesuai dengan situasi cerita yang terdapat dalam novel grafis tersebut.

Menurut Chaer (2012:290) menyatakan makna kontekstual merupakan makna dari sebuah leksem atau kata yang kedudukannya berada di dalam suatu konteks. Dapat juga berkenaan dengan situasinya, yaitu waktu, tempat, dan lingkungan penggunaan bahasa tersebut. Berikut ini analisis makna onomatope dalam novel grafis *Brabsta Seta* karya Wahyu Hidayatz.



Gambar 1

Pada gambar 1 terdapat data 1 onomatope “haaa!!!”. Situasinya pada siang hari seekor belalang berada di tanah rerumputan melihat kekasihnya terpijak, menunjukkan onomatope “haaa!!!”. Makna kontekstual onomatope “haaa!!!” adalah suara kaget yang di keluarkan seekor belalang melihat kekasihnya mati terpijak. Menurut Depdiknas (2008:615) kaget adalah terperanjat, terkejut, karena heran atau karena sesuatu yang mengejutkan.

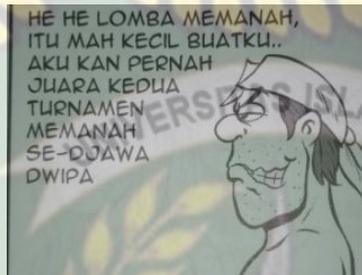


Gambar 2

Pada gambar 2, terdapat data 2 onomatope “ha!”. Situasinya pada siang hari di halaman kerajaan, Patih Sengkala melihat Pangeran Jantara kejatuhan batu menunjukkan onomatope “ha!”. Makna kontekstual onomatope “ha!” adalah suara terkejut yang dikeluarkan Patih Sangkala melihat batu jatuh di atas kepala Pangeran Jantara. Menurut Depdiknas (2008:615) kaget adalah terperanjat, terkejut, karena heran atau karena sesuatu yang mengejutkan.

Data 3 onomatope “breg!”, situasinya pada siang hari di halaman kerajaan. Konteksnya Jantara berlatih menggunakan batu di halaman kerajaan, batu itu jatuh dan menimpa kepalanya menunjukkan onomatope “breg!”. Makna

kontekstual onomatope “breg!” adalah suara yang ditimbulkan dari batu terjatuh menimpa kepala Pangeran Jantara. Menurut Depdiknas (2008:575) jatuh adalah turun atau meluncur ke bawah dengan cepat, ketika gerakan turun atau sesudah sampai ke tanah dan sebagainya.



Gambar 3

Pada gambar 3 terdapat data 4 onomatope “he he”, situasinya pada siang hari di halaman kerajaan, Pangeran Jantara berpikir lomba memanah itu kecil buatnya menunjukkan onomatope “he he”. Makna kontekstual onomatope “he he” adalah suara yang ditimbulkan Pangeran Jantara tertawa senang tentang perlombaan memanah. Menurut Depdiknas (2008:1309) senang adalah puas dan lega, tanpa rasa kecewa dan susah.



Gambar 4

Pada gambar 4 terdapat data 5 onomatope “blab!”, situasinya pada siang hari di bukit Kedangkalan Otak, Pangeran Jantara mengajak Patih pulang menunjukkan onomatope “blab!”. Makna kontekstual onomatope “blab!” adalah suara Pangeran Jantara melesap pergi. Menurut Depdiknas (2008:853) lesap adalah hilang, lenyap.



Gambar 5

Pada gambar 5 terdapat data 6 onomatope “aaaa!”. Situasinya pada siang hari di bukit Kedangkalan Otak, Pangeran Jantara terjatuh menunjukkan onomatope “aaaa!”. Makna kontekstual onomatope “aaaa!” adalah suara jeritan Pangeran Jantara ketakutan jatuh dari bukit. Menurut Depdiknas (2008:1421) ketakutan adalah perihal takut, rasa takut, keadaan takut.



Gambar 6

Pada gambar 6 terdapat data 7 onomatope “blam!”. Situasinya pada siang hari di bukit Kedangkalan Otak, Pangeran Jantara terjatuh dari bukit hingga menyentuh tanah menunjukkan onomatope “blam!”. Makna kontekstual onomatope “blam!” adalah suara yang ditimbulkan Pangeran Jantara jatuh ke dasar. Menurut Depdiknas (2008:575) jatuh adalah turun atau meluncur ke bawah dengan cepat, ketika gerakan turun atau sesudah sampai ke tanah dan sebagainya



Gambar 7

Pada gambar 7 terdapat data 8 onomatope “ha!”. Situasinya pada siang hari di jalan yang menurun, Brasta berjalan sambil menarik gerobak, ia merasakan gerobak yang ditariknya terasa berat menunjukkan onomatope “ha!”. Makna kontekstual onomatope “ha!” adalah suara yang dikeluarkan Brasta terkejut melihat Jontor menahan gerobak yang ditariknya. Menurut Depdiknas (2008:665) terkejut adalah terperanjat, kaget.



Gambar 8

Pada gambar 8 terdapat data 9 onomatope “whaaa!!!”. Situasinya pada siang hari di tepi sungai, Brasta dan gerobak semangka meluncur hingga menabrak batu dan tercebur ke dalam sungai menunjukkan onomatope “whaaa!!!”. Makna kontekstual onomatope “whaaa!!!” adalah suara yang dikeluarkan Brasta yang ketakutan terjatuh ke dalam sungai. Menurut Depdiknas (2008:615) kaget adalah terperanjat, terkejut, karena heran atau karena sesuatu yang mengejutkan.

Data 10 onomatope “bruhggg!!”, situasinya pada siang hari di tepi sungai, gerobak semangka meluncur hingga menabrak batu dan tercebur ke dalam sungai menunjukkan onomatope “bruhggg!!”. Makna kontekstual onomatope “bruhggg!!” adalah suara yang ditimbulkan dari gerobak semangka yang menubruk batu di pinggir sungai. Menurut Depdiknas (2008:1551) menubruk adalah melompat hendak menangkap (menerkam dsb); melanggar; menabrak.



Gambar 9

Pada gambar 9 terdapat data 11 onomatope “aaa aaa”, situasinya pada siang hari di semak belukar, Diman mencari ranting seketika mendengar suara teriakan Brasta dan Jontor menunjukkan onomatope “aaa aaa”. Makna kontekstual onomatope “aaa aaa” adalah suara yang dikeluarkan Brasta dan Jontor menjerit kesakitan. Menurut Depdiknas (2008:587) jerit adalah suara yang keras, teriak, pekik.



Gambar 10

Pada gambar 10 terdapat data 12 onomatope “ssst” dan data 13 onomatope “wao!”. Data 12 onomatope “ssst” situasinya pada siang hari di semak belukar, Diman menemukan sekantong uang di jalan, ia mengatakannya pada Brasta dan

Jontor, terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ssst”. Makna kontekstual onomatope “ssst” adalah suara yang dikeluarkan Diman ketika mendesis. Menurut Depdiknas (2008:347) desis adalah bunyi yang lebih kecil dari desusu (berbisik).

Data 13 onomatope “wao!” situasinya pada siang hari di semak belukar, Brasta dan Jontor takjub melihat sekantong uang yang di tunjukkan Diman, menunjukkan onomatope “wao”. Makna kontekstual onomatope “wao!” adalah suara yang dikeluarkan Brasta dan Jontor tercengang takjub melihat sekantong uang. Menurut Depdiknas (2008:1418) takjub adalah kagum, heran akan keindahan,kehebatan sesuatu.



Gambar 11

Pada gambar 11 terdapat data 14 onomatope “grr!”. Situasinya pada siang hari di istana Jatipurwa, Ki Buris dan Baginda membicarakan tentang info Wangsit, menunjukkan onomatope “grr!”. Makna kontekstual onomatope “grr!” adalah suara yang ditimbulkan Baginda yang merasa kesal karena pembicaraan Ki Buris. Menurut Depdiknas (2008:710) kesal adalah rasa tidak senang hati, dongkol, sebal, kecewa bercampur jengkel.



Gambar 12

Pada gambar 12, terdapat data 15 onomatope “ehem!” dan data 16 onomatope “ting!”. Data 15 onomatope “ehem!”, situasinya pada siang hari di pasar Kotaraja Jatipurwa, seseorang menyapa Diman, terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ehem!”. Makna kontekstual onomatope “ehem!” adalah suara yang dikeluarkan seseorang untuk menyapa Diman. Menurut Depdiknas (2008:332) deham adalah tiruan bunyi “hm,hm” seperti batuk kecil bertahan.

Data 16 onomatope “ting!” situasinya pada siang hari di pasar Kotaraja Jatipurwa. Seseorang menyentuh kepala Diman dengan jari, terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ting!”. Makna kontekstual onomatope “ting!” adalah suara yang ditimbulkan dari jari seseorang menyentuh kepala Diman. Menurut Depdiknas (2008:1319) sentuh atau menyentuh adalah menyinggung sedikit; menjamah; mengenai.



Gambar 13

Pada gambar 13 terdapat data 17 onomatope “ha!”, situasinya pada siang hari di pasar Kotaraja Jatipurwa. Diman mengibuli dua orang penjahat yang menghampirinya dengan mengatakan ada Julyem Perez, terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ha!”. Makna kontekstual onomatope “ha!” adalah suara

terkejut yang dikeluarkan dua penjahat mendengar ada Juliem Perez. Menurut Depdiknas (2008:665) mengejutkan adalah menyebabkan terkejut.



Gambar 14

Pada gambar 14 terdapat data 18 onomatope “kukuruyuuk”, situasinya pada siang hari di pasar Kotaraja Jatipurwa. Seekor ayam bertengger di atas kepala prajurit, pada gambar menunjukkan onomatope “kukuruyuuk”. Makna kontekstual onomatope “kukuruyuuk” adalah suara kokok seekor ayam yang berkokok. Menurut Depdiknas (2008:738) kokok adalah bunyi ayam jantan; berkokok yaitu berbunyi kukuruyuk.



Gambar 15

Pada gambar 15 terdapat data 19 onomatope “he he”, situasinya pada siang hari di pasar Kotaraja Jatipurwa. Seorang penjahat mengambil sekantong uang dari tangan Diman, terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “he he”. Makna Kontekstual onomatope “he he” adalah suara tawa seorang penjahat merasa senang mendapat uangnya kembali. Menurut Depdiknas (2008:1309) senang adalah puas dan lega, tanpa rasa kecewa dan susah.



Gambar 16

Pada gambar 16 terdapat data 20 onomatope “ha!”, situasinya pada siang hari di pasar Kotaraja Jatipurwa, Brasta membuka keris yang bergetar. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ha!”. Makna kontekstual onomatope “ha!” adalah suara Brasta yang terkejut melihat keris bersinar dan bergetar. Menurut Depdiknas (2008:665) terkejut adalah terperanjat, kaget.



Gambar 17

Pada gambar 17 terdapat data 21, 22 dan data 23. Data 21 onomatope “dzzyyeeerrr!!!”, situasinya pada siang hari di pasar Kotaraja Jatipurwa terjadi ledakan dari kios Lastri. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “dzzyyeeerrr!!!”. Makna kontekstual bunyi “dzzyyeeerrr!!!” adalah suara ledakan dari kios Lastri. Menurut Depdiknas (2008:832) ledakan adalah letusan.

Data 22 onomatope “busyet!!”, situasinya pada siang hari di pasar Kotaraja Jatipurwa warga melihat ledakat di kios Lastri. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “busyet!!”. Makna kontekstual onomatope “busyet” adalah suara yang ditimbulkan oleh seseorang yang kaget melihat ledakan.

Menurut Depdiknas (2008:615) kaget adalah terperanjat, terkejut, karena heran atau karena sesuatu yang mengejutkan.

Data 23 onomatope “waaa!!”, situasinya pada siang hari di pasar Kotaraja Jatipurwa, warga melihat ledakan di kios Lastri. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “waaa!”. Makna kontekstual onomatope “waaa!!” adalah suara yang ditimbulkan seseorang kaget melihat ledakan. Menurut Depdiknas (2008:615) kaget adalah terperanjat, terkejut, karena heran atau karena sesuatu yang mengejutkan.



Gambar 18

Pada gambar 18 terdapat data 24 onomatope “nguiing”, situasinya pada siang hari di pasar Kotaraja Jatipurwa, sirene ambulan berbunyi. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “nguiing”. Makna kontekstual onomatope “nguiing” adalah bunyi yang timbulkan dari sirene mobil ambulan. Menurut Depdiknas (2008:1360) sirene adalah alat untuk menghasilkan bunyi yang mendengung keras.



Gambar 19

Pada gambar 19 terdapat data 25 onomatope “sst”, situasinya pada siang hari di teras kerajaan, Diman berdesisi pada Jontor melihat gurunya datang. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “sst”. Makna kontekstual onomatope “sst” adalah suara yang ditimbulkan dari mulut Diman ketika berdesis. Menurut Depdiknas (2008:347) desis adalah bunyi yang lebih kecil dari desusu (berbisik).



Gambar 20

Pada gambar 20 terdapat data 26 onomatope “he he”, situasinya pada siang hari di teras kerajaan, Ki Buris berbincang dengan Diman dan Jontor seketika ia berpikir menjadai kaya. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “he he”. Makna kontekstual onomatope “he he” adalah suara tawa yang ditimbulkan rasa senang Ki Buris berpikir menjadi kaya. Menurut Depdiknas (2008:1309) senang adalah puas dan lega, tanpa rasa kecewa dan susah.



Gambar 21

Pada gambar 21 terdapat data 27 onomatope “grr”, situasinya pada siang hari di teras kerajaan Jatipurwa, Ki Buris menyampaikan pada baginda bahwa keris itu hancur jadi debu. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “grr”. Makna kontekstual onomatope “grr” adalah suara marah yang ditimbulkan Baginda merasa kesal mendengar keris pemberian mertua hancur menjadi debu. Menurut Depdiknas (2008:710) kesal adalah tidak senang hati, dongkol, sebal, kecewa bercampur jengkel.



Gambar 22

Pada gambar 22 terdapat data 28 onomatope “grr”, situasinya pada siang hari di kamar kerajaan Baginda kesal meminta prajurit untuk mencari Brasta sampai ketemu. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “grr”. Makna kontekstual onomatope “grr” adalah Baginda marah terhadap prajurit. Menurut Depdiknas (2008:917) marah adalah merasa atau rasa hati sangat tidak senang karena dihina, diperlakukan tidak sepatasnya.



Gambar 23

Pada gambar 23 terdapat data 29 onomatope “psst..”. Situasinya pada siang hari di taman kerajaan, Brasta bersembunyi di dalam semak, ia melihat seorang perempuan dan memintanya untuk diam. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “psst”. Makna kontekstual onomatope “psst..” adalah suara yang ditimbulkan dari mulut Brasta yang mendesis. Menurut Depdiknas (2008:347) desis adalah bunyi yang lebih kecil dari desusu (berbisik).



Gambar 24

Pada gambar 24 terdapat data 30 onomatope “breg!”. Situasinya pada siang hari di taman kerajaan, Brasta berbincang dengan Sri Anggraeni, tiba-tiba Emban memukul kepala Brasta. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “breg!”. Makna kontekstual bunyi “breg!” adalah suara yang ditimbulkan dari pukulan Emban ke kepala Brasta. Menurut Depdiknas (2008:1107) pukul adalah ketuk atau memukul dengan sesuatu yang keras atau berat.



Gambar 25

Pada gambar 25 terdapat data 31 onomatope “he he”. Situasinya pada sore hari di Wisma Negara, kebetulan merasa haus Jontor melihat minuman di atas

meja. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “he he”. Makna kontekstual onomatope “he he” adalah rasa senang Jontor mengira jamu yang dipegangnya jamu pegel linu. Menurut Depdiknas (2008:1309) senang adalah puas dan lega, tanpa rasa kecewa dan susah.



Gambar 26

Pada gambar 16 terdapat data 32 onomatope “bug!”, Situasinya pada sore hari di Wisma Negara, Jontor meminum ramuan di atas meja seketika ia jatuh pingsan. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “bug!”. Makna kontekstual onomatope “bug!” adalah suara yang ditimbulkan Diman jatuh pingsan setelah meminum ramuan. Menurut Depdiknas (2008:575) jatuh adalah turun atau meluncur ke bawah dengan cepat, ketika gerakan turun atau sesudah sampai ke tanah dan sebagainya.



Gambar 27

Pada gambar 27, terdapat data 33 dan 34. Data 33 onomatope “sst” Situasinya pada sore hari di Wisma Negara, di meja makan Ki Buris berbisik menceritakan khasiat ramuan kepada Brasta. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “sst”. Makna kontekstual onomatope “sst” adalah suara desis yang

keluar dari mulut Ki Buris memanggil Brasta dan berbisik. Menurut Depdiknas (2008:347) mendesis adalah mengeluarkan bunyi desis.

Data 34 onomatope “wao!”, situasinya pada sore hari di Wisma Negara, Brasta kegirangan mendengar khasiat ramuan. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “wao!”. Makna kontekstual onomatope “wao!” adalah suara senang dan kagum Brasta mendengar perkataan Ki Buris. Menurut Depdiknas (2008:615) kagum adalah heran ada rasa memuji, takjub, tercengang.



Gambar 28

Pada gambar 28 terdapat data 35 onomatope “ha!”. Situasinya pada sore hari di Wisma Negara, Ki Buris mengatakan ramuan sudah habis diminum Jontor. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ha!”. Makna kontekstual bunyi “ha!” adalah suara yang ditimbulkan oleh Brasta yang terkejut mendengar ramuan sudah diminum Jontor. Menurut Depdiknas (2008:658) kecewa adalah tidak puas karena tidak terkabul keinginan atau harapannya.



Gambar 29

Pada gambar 29 terdapat data 36 onomatope “ha!”. Situasinya pada sore hari di Wisma Negara, seorang pengawal menghampiri Ki Buris, Brasta dan Diman di meja makan. Ia mengatakan di depan ada tuan putri ingin bertemu Brasta. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ha!”. Makna kontekstual bunyi “ha!” adalah suara yang ditimbulkan Brasta, Diman, dan Ki Buris yang terkejut mendengar perkataan pengawal. Menurut Depdiknas (2008:665) terkejut adalah terperanjat, kaget.



Gambar 30

Pada gambar 30 terdapat data 37 onomatope “nyit nyit nyit”. Situasinya pada sore hari di Wisma Negara, Brasta melangkahkan kaki secara perlahan untuk bersembunyi. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “nyit nyit nyit”. Makna kontekstual onomatope “nyit nyit nyit” adalah suara yang dihasilkan dari langkah kaki Brasta secara perlahan agar tidak bertemu tuan putri. Menurut Depdiknas (2008:811) melangkahkan adalah mengayunkan kaki kedepan.



Gambar 31

Pada gambar 31 terdapat data 38 onomatope “ha!”. Situasinya pada sore hari di Wisma Negara, Tuan Putri mengatakan ingin menjadi sahabat terbaik Brasta. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ha!”. Makna kontekstual onomatope “ha!” adalah suara yang ditimbulkan dari mulut Brasta terkejut mendengar perkataan putri. Menurut Depdiknas (2008:665) terkejut adalah terperanjat, kaget.



Gambar 32

Pada gambar 32 terdapat data 39 dan 40. Data 39 onomatope “wek!” Situasinya pada pagi hari di Wisma Negara, sebelum berangkat Brasta berpamitan mengedipkan mata sambil menjulurkan lidahnya ke arah Sri Anggraeni. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “wek!”. Makna kontekstual bunyi “wek!” adalah suara yang ditimbulkan ketika Brasta mengejek dengan menjulurkan lidah. Menurut Depdiknas (2008:376) mengejek adalah mengolok-olok (mempermainkan dengan tingkah laku).

Data 40 onomatope “he he”, situasinya pada pagi hari di Wisma Negara, seorang mata-mata bersembunyi di balik tembok melihat keberangkatan Brasta. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “he he”. Makna kontekstual onomatope “he he” adalah suara seorang mata-mata yang mendapat kabar bagus.

Menurut Depdiknas (2008:1309) senang adalah puas dan lega, tanpa rasa kecewa dan susah.



Gambar 33

Pada gambar 33 terdapat data 41 Onomatope “jlep!”. Situasinya pada pagi hari di kerajaan Wukir Sari, Pangeran Jantara berlatih memanah. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “jlep!”. Makna kontekstual onomatope “jlep!” adalah suara yang ditimbulkan oleh anak panah menancap tepat sasaran. Menurut Depdiknas (2008:1435) tancap adalah masuk terbenam atau tercacak oleh benda tajam.



Gambar 34

Pada gambar 34 terdapat data 42 onomatope “tuing”. Situasinya pada pagi hari di kerajaan Wukir Sari, Patih Sengkala memberikan pengumuman kepada para pengawal tiba-tiba seekor burung jatuh di atas kepalanya. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “tuing”. Makna kontekstual onomatope “tuing” adalah suara yang ditimbulkan seekor burung terjatuh di atas kepala Patih. Menurut Depdiknas (2008:575) jatuh adalah turun atau meluncur ke bawah dengan cepat, ketika gerakan turun atau sesudah sampai ke tanah dan sebagainya.



Gambar 35

Pada gambar 35, terdapat data 43 onomatope “ha ha ha ha”. Situasinya pada pagi hari di kerajaan Wukir Sari, para pengawal tertawa melihat seekor burung yang terjatuh di atas kepala Patih. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ha ha ha ha”. Makna kontekstual onomatope “ha ha ha ha” adalah suara tawa lepas para pengawal melihat Patih kejatuhan seekor burung. Menurut Depdiknas (2008:1460) tertawa adalah melahirkan rasa gembira, senang, geli, dan sebagainya dengan suara berderai.

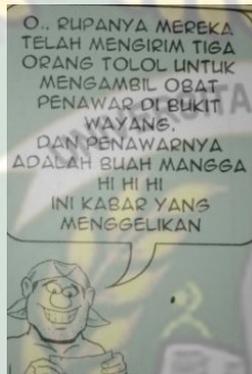


Gambar 36

Pada gambar 36, terdapat data 44 dan 45. Data 44 onomatope “grr”, situasinya pada pagi hari di kerajaan Wukir Sari, merasa kesal ditertawakan Patih Sengkala membuat pengumuman tambahan potongan gaji. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “grr”. Makna kontekstual onomatope “grr” adalah kekesalan Patih Sengkala ditertawakan para pengawal. Menurut Depdiknas (2008:710) kekesalan adalah perasaan kesal; kesebalan; kejengkelan; kejemuan.

Data 45 onomatope “krak” situasinya pada pagi hari di kerajaan Wukir Sari, Patih menginjak anak panah yang menacap ditubuh burung. Terlihat pada

gambar menunjukkan onomatope “krak”. Makna kontekstual onomatope “krak” adalah suara patah dari anak panah yang terpijak Patih. Menurut Depdiknas (2008:1069) patah adalah putus tentang barang yang keras atau kaku, biasanya tidak lepas sama sekali.



Gambar 37

Pada gambar 37 terdapat data 46 onomatope “hi hi hi”. Situasinya pada pagi hari di kerajaan Wukir Sari, Pangeran Jantara merasa geli dengan isi surat yang dibacanya. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “hi hi hi”. Makna kontekstual onomatope “hi hi hi” adalah suara tawa yang ditimbulkan Pangeran ketika membaca surat. Menurut Depdiknas (2008:1460) tawa adalah ungkapan rasa senang, geli, dan sebagainya dengan mengeluarkan suara melalui alat ucap.



Gambar 38

Pada gambar 38 terdapat data 47 onomatope “grr”. Situasinya pada siang hari tiga orang jawara dari gunung Semeru marah jalannya terganggu. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “grr”. Makna kontekstual onomatope “grr” adalah tiga orang jawara marah jalannya terganggu. Menurut Depdiknas

(2008:917) marah adalah merasa atau rasa hati sangat tidak senang karena dihina, diperlakukan tidak sepatasnya, dan sebagainya.



Gambar 39

Pada gambar 39 terdapat data 48 onomatope “ha!”. Situasinya pada siang hari di bebukitan, Petintang yang muncul dari sebalik tebing ingin menyerang tiga orang jawara. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ha!”. Makna kontekstual onomatope “ha!” suara Petintang terkejut melihat temannya masih bersembunyi. Menurut Depdiknas (2008:665) terkejut adalah terperanjat, kaget.



Gambar 40

Pada gambar 40 terdapat data 49 onomatope “grr”. Situasinya pada siang hari di bebukitan, tiga jawara menghajar rombongan Petintang dengan gesit. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “grr”. Makna kontekstual onomatope “grr” adalah suara jawara marah melihat rombongan Petintang. Menurut Depdiknas (2008:917) marah adalah merasa atau rasa hati sangat tidak senang karena dihina, diperlakukan tidak sepatasnya.



Gambar 41

Pada gambar 41 terdapat data 50 onomatope “ehm..”. Situasinya pada siang hari di bebukitan, Brasta bertanya kepada Petintang arah bukit Wayang. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ehm..”. Makna kontekstual onomatope “ehm..” adalah suara deham dari mulut Brasta. Menurut Depdiknas (2008:332) deham adalah tiruan bunyi “hm,hm” seperti batuk kecil bertahan.



Gambar 42

Pada gambar 42 terdapat data 51 onomatope “grr”. Situasinya pada siang hari di bebukitan, Petintang menjawab pertanyaan Brasta dan ternyata Brasta sasarannya. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “grr”. Makna kontekstual onomatope “grr” adalah kemarahan Petintang melihat Brasta sasarannya. Menurut Depdiknas (2008:917) marah adalah merasa atau rasa hati sangat tidak senang karena dihina, tidak sepatasnya, dan sebagainya.



Gambar 43

Pada gambar 43 terdapat data 52 onomatope “he he”. Situasinya pada siang hari di bebukitan, Petintang melompat dan terjun menggunakan kain. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “he he”. Makna kontekstual onomatope “he he” adalah suara tawa Petintang merasa aman terjun menggunakan kain. Menurut Depdiknas (2008:1309) senang adalah puas dan lega, tanpa rasa kecewa dan susah.



Gambar 44

Pada gambar 44, terdapat data 53 onomatope “grr!”. Situasinya pada siang hari di bebukitan, Petintang masih bersembunyi dibalik tebing merasa marah, melihat teman-temannya menyerang. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “grr!”. Makna kontekstual onomatope “grr!” adalah suara Petintang yang marah melihat teman-temannya tidak pernah kompak. Menurut Depdiknas (2008:917) marah adalah merasa atau rasa hati sangat tidak senang karena dihina, diperlakukan tidak sepatasnya, dan sebagainya.



Gambar 45

Pada gambar 45 terdapat data 54 onomatope “ponk”. Situasinya pada siang hari di bebukitan, Petintang memukul kepala Diman menggunakan kayu. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ponk”. Makna kontekstual onomatope “ponk” adalah suara yang ditimbulkan Petintang memukul kepala Diman dengan kayu. Menurut Depdiknas (2008:1107) pukul adalah ketuk atau memukul dengan sesuatu yang keras atau berat.



Gambar 46

Pada gambar 46 terdapat data 55 onomatope “breg!”. Situasinya pada siang hari di bebukitan, seseorang memukul kepala Jontor menggunakan kayu. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “breg!”. Makna kontekstual bunyi “breg!” adalah suara pukulan ketika seseorang memukul kepala Jontor. Menurut Depdiknas (2008:1107) pukul adalah ketuk atau memukul dengan sesuatu yang keras atau berat



Gambar 47

Pada gambar 47 terdapat data 56 dan 57. Data 56 onomatope “grr”, situasinya pada siang hari di hutan, Brasta bersembunyi di dalam semak, suara menggeram dibelakangnya. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “grr”. Makna kontekstual onomatope “grr” adalah suara yang ditimbulkan oleh seekor singa yang menggeram. Menurut Depdiknas (2008:468) menggeram adalah berbunyi seperti auman atau deruman seperti harimau atau babi hutan.

Data 57 onomatope “sst” situasinya pada siang hari di hutan, Brasta mendengar suara dan berdesis memintanya untuk diam. Situasi yang terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “sst”. Makna kontekstual onomatope “sst” adalah suara desis yang ditimbulkan dari mulut Brasta. Menurut Depdiknas (2008:347) desis adalah bunyi yang lebih kecil dari desusu (berbisik).



Gambar 48

Pada gambar 48 terdapat data 58 onomatope “ciit!”. Situasinya pada siang hari di hutan, Petintang meminta seekor singa yang berlari untuk berhenti. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ciit!”. Makna kontekstual onomatope “ciit!” adalah suara yang ditimbulkan dari seekor singa menghentikan langkahnya. Menurut Depdiknas (2008:518) menghentikan adalah menyetop, membuat atau menyebabkan berhenti, mengakhiri, menyudahi.



Gambar 49

Pada gambar 49 terdapat data 59 onomatope “waa!”, dalam novel grafis konteksnya di ruangan Ki Brongos, Petintang dan Petinting diajak untuk ikut bersama bos. Situasi yang terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “waa!”. Makna kontekstual onomatope “waa!” adalah suara Petintang dan Petinting yang terkejut mendengar ajakan bosnya. Menurut Depdiknas (2008:665) terkejut adalah terperanjat, kaget.



Gambar 50

Pada gambar 50 terdapat data 60 onomatope “he he”. Situasinya pada siang hari di bukit Wayang, Ki Brongos, Petintang dan Petinting menghampiri Brasta, Diman, dan Jontor. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “he he”. Makna kontekstual onomatope “he he” adalah suara tawa Petintang mengatakan langkahi mayat bosnya terlebih dulu. Menurut Depdiknas (2008:1460) tawa adalah ungkapan rasa gembira, senang, geli, dsb dengan mengeluarkan suara (pelan, sedang, keras) melalui alat ucap.



Gambar 51

Pada gambar 51 terdapat data 61 onomatope “ups!”. Situasinya pada siang hari di bukit Wayang, Petintang melihat wajah bosnya penuh amarah merasa ia salah omong. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ups!”. Makna kontekstual onomatope “ups!” adalah suara yang ditimbulkan dari mulut Petintang merasa salah omong. Menurut Depdiknas (2008:347) desis adalah bunyi yang lebih kecil dari desusu (berbisik).



Gambar 52

Pada gambar 52 terdapat data 62 onomatope “hi hi hi”. Situasinya pada siang hari di bukit Wayang, Brasta, Diman, dan Jontor membayangkan bumi itu kotak. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “hi hi hi”. Makna kontekstual onomatope “hi hi hi” adalah suara tawa Brasta, Diman, dan Jontor memikirkan Ki Brongos terpentel dari bumi kotak akibat pukulan Jontor. Menurut Depdiknas (2008:1460) tertawa adalah melahirkan rasa gembira, senang, geli, dan sebagainya dengan suara berderai.



Gambar 53

Pada gambar 53, terdapat data 63 onomatope “waaa!”. Situasinya pada siang hari di bukit Wayang, Brasta, Diman dan Jontor terkejut melihat Petintang dan Petinting tersambar petir ketika memetik mangga. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “waaa!”. Makna kontekstual onomatope “waaa!” adalah suara Brasta, Diman, dan Jontor terkejut melihat Petintang dan Petinting tersambar petir. Menurut Depdiknas (2008:665) terkejut adalah terperanjat, kaget.



Gambar 54

Pada gambar 54 terdapat data 64 onomatope “ha ha ha”. Situasinya pada siang hari di bukit Wayang, Ki Brongos berpikir orang dihadapannya bukanlah orang sembarangan. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ha ha ha”. Makna kontekstual onomatope “ha ha ha” merupakan suara tertawa Ki Brongos melihat orang dihadapannya bukanlah orang sembarangan. Menurut Depdiknas (2008:1460) tertawa adalah melahirkan rasa gembira, senang, geli, dan sebagainya dengan suara berderai.



Gambar 55

Pada gambar 55 terdapat data 65 onomatope “psst”. Situasinya pada siang hari di bukit Wayang, Diman berbisik di telinga Jontor. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “psst”. Makna kontekstual onomatope “psst” adalah suara desis dari mulut Diman berbisik ditelinga Jontor. Menurut Depdiknas (2008:347) desis adalah bunyi yang lebih kecil dari desusu (berbisik).



Gambar 56

Pada gambar 56 terdapat data 66 onomatope “ha ha ha”. Situasinya pada siang hari di bukit Wayang, Ki Brongos senang melihat Brasta dihadapannya. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ha ha ha”. Makna kontekstual onomatope “ha ha ha” adalah tawa Ki Brongos melihat Brasta jagoannya. Menurut Depdiknas (2008:1460) tawa adalah ungkapan rasa gembira, senang, geli, dsb dengan mengeluarkan suara (pelan, sedang, keras) melalui alat ucap.



Gambar 57

Pada gambar 57 terdapat data 67 onomatope "heaaaaa!!!". Situasinya pada siang hari di bukit Wayang, Ki Brongos menyerang Brasta. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope "heaaaaa!!!". Makna kontekstual onomatope "heaaaaa!!!" adalah suara yang ditimbulkan dari mulut Ki Brongos menyerang Brasta. Menurut Depdiknas (2008:1326) serang adalah mendatangi untuk melawan (melukai, memerangi, menyerbu).



Gambar 58

Pada gambar 58 terdapat data 68 onomatope "dheez!". Situasinya pada siang hari di bukit Wayang, Ki Brongos menyerang Brasta dengan kekuatannya. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope "dheez!". Makna kontekstual onomatope "dheez!" adalah suara kekuatan Ki Brongos mengenai tubuh Brasta. Menurut Depdiknas (2008:1326) terserang adalah terkena serangan, menderita.



Gambar 59

Pada gambar 59, terdapat data 69 dan data 70. Data 69 onomatope “he he he” situasinya pada siang hari di bukit Wayang, serangan Ki Brongos tidak mempan ditubuh Brasta. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “he he he”. Makna kontekstual onomatope “he he he” adalah suara tawa Brasta ketika kekuatan Ki Brongos tidak mempan ditubuhnya. Menurut Depdiknas (2008:1309) senang adalah puas dan lega, tanpa rasa kecewa dan susah.

Data 70 onomatope “ha!” situasinya pada siang hari di bukit Wayang, Ki Brongos cemas melihat kekuatannya tidak mempan ditubuh Brasta. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ha!”. Makna kontekstual onomatope “ha!” adalah suara Ki Brongos terkejut melihat kekuatannya tidak mempan ditubuh Brasta. Menurut Depdiknas (2008:665) terkejut adalah terperanjat, kaget.



Gambar 60

Pada gambar 60 terdapat data 71 onomatope “ngiiiiingg...”. Situasinya pada siang hari di bukit Wayang, suasana tegang seketika seekor lalat terbang di atas kepala Petintang. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ngiiiiingg...”. Makna kontekstual onomatope “ngiiiiingg...” adalah suara dengung seekor lalat yang terbang di atas kepala Petintang. Menurut Depdiknas (2008:665) dengung adalah bunyi yang bergema seperti bunyi baling-baling, kumbang dan sebagainya.



Gambar 61

Pada gambar 61, terdapat data 72,73,74 dan 75. Data 72 onomatope "heaaaa!!!" situasinya pada siang hari di bukit Wayang, Brasta membalas serangan Ki Brongos. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope "heaaaa!!!". Makna kontekstual onomatope "heaaaa!!!" adalah suara Brasta menyerang Ki Brongos. Menurut Depdiknas (2008:1326) menyerang adalah mendatangi untuk melawan melukai, menyerbu.

Data 73 onomatope "ha!", situasinya pada siang hari di bukit Wayang, Brasta dan Ki Brongos saling menyerang. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope "ha!". Makna kontekstual onomatope "ha!" adalah suara Ki Brongos terkejut melihat kekuatan Brasta.

Data 74 onomatope "whaaaa!!!", situasinya pada siang hari di bukit Wayang, kekuatan Brasta mengenai tubuh Ki Brongos. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope "whaaaa!!!". Makna kontekstual onomatope "whaaaa!!!" adalah suara yang ditimbulkan oleh Ki Brongos kesakitan akibat serangan Brasta. Menurut Depdiknas (2008:1246) kesakit adalah terasa sakit, menderita rasa sakit, perasaan sakit.

Data 75 onomatope "waaaa!!!", situasinya pada siang hari di bukit Wayang, Brasta menyerang Ki Brongos hingga terlempar dari bukit Wayang. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope "waaaa!!!". Makna kontekstual

onomatope “waaaa!!!” adalah suara yang ditimbulkan oleh Ki Brongos yang merasa ketakutan. Menurut Depdiknas (2008:1421) Ketakutan adalah keadaan takut, rasa takut, prihal takut, kekhawatiran.



Gambar 62

Pada gambar 62, terdapat data 76,77,78 dan 79. Data 76 onomatope “weladalah!” situasinya pada pagi hari di rumah dinas Patih Sengkala, tiba-tiba ada benda yang menghampiri Patih. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “weladalah!”. Makna kontekstual onomatope “weladalah!” adalah suara Patih yang kaget melihat anak panah menghampirinya. Menurut Depdiknas (2008:615) kaget adalah terkejut heran atau karena sesuatu yang mengejutkan.

Data 77 onomatope “wuuuussss”, situasinya pada pagi hari di rumah dinas Patih Sengkala, seketika anak panah menuju muka Patih. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “wuuuussss”. Makna kontekstual onomatope “wuuuussss” adalah suara anak panah yang melintas begitu cepat. Menurut Depdiknas (2008:867) melintas adalah berlalu dengan cepat, memintas.

Data 78 onomatope “wadao!”, situasinya pada pagi hari di rumah dinas Patih Sengkala, tiba-tiba anak panah yang mendekat membuat Patih terjatuh. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “wadao!”. Makna kontekstual onomatope “wadao!” adalah suara Patih kesakitan akibat terjatuh dari kursi. Menurut Depdiknas (2008:1246) kesakit adalah terasa sakit, sakit, perasaan sakit.

Data 79 onomatope “brug”, situasinya pada pagi hari di rumah dinas Patih Sengkala, tiba-tiba ada anak panah yang mendekat. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “brug”. Makna kontekstual onomatope “brug” adalah suara kursi yang terjatuh. Menurut Depdiknas (2008:575) jatuh adalah turun atau meluncur ke bawah dengan cepat, ketika gerakan turun sampai ke tanah.



Gambar 63

Pada gambar 63 terdapat data 80 onomatope “hehe”. Situasinya pada siang hari di istana Jatipurwa, Pangeran Aryadipati melihat gelagat penjaga kuda yang mencurigakan. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “hehe”. Makna kontekstual onomatope “hehe” merupakan suara tawa Pangeran Aryadipati melihat ada lawan untuk melemaskan ototnya yang kaku. Menurut Depdiknas (2008:1460) tawa adalah ungkapan rasa gembira, senang, geli, dan sebagainya dengan mengeluarkan suara pelan, sedang, keras.



Gambar 64

Pada gambar 64 terdapat data 81 dan data 82. Data 81 onomatope “heaaaa!” situasinya pada siang hari di istana Jatipurwa, Pangeran Aryadipati

menyerang seorang penjahat. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “heaaaa!”. Makna kontekstual onomatope “heaaaa!” adalah suara Pangeran Aryadipati menyerang penjahat. Menurut Depdiknas (2008:1326) serang atau menyerang adalah mendatangi untuk melawan melukai, memerangi, menyerbu.

Data 82 onomatope “aaakh!!” situasinya pada siang hari di istana Jatipurwa, seorang pejahat diserangan pangeran. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “aaakh!!”. Makna kontekstual onomatope “aaakh!!” adalah suara yang ditimbulkan penjahat yang kesakitan. Menurut Depdiknas (2008:1246) kesakit adalah terasa sakit, menderita, perasaan sakit.



Gambar 65

Pada gambar 65 terdapat data 83 dan data 84. Data 83 onomatope “brug!” situasinya pada siang hari di istana Jatipurwa, seorang penjahat terjatuh di punggung Brasta. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “brug!”. Makna kontekstual onomatope “brug!” adalah suara tubuh seseorang yang terjatuh di punggung Brasta. Menurut Depdiknas (2008:575) jatuh adalah turun ke bawah dengan cepat, ketika gerakan turun atau sesudah sampai ke tanah dan sebagainya.

Data 84 onomatope “waa!!” situasinya pada siang hari di istana Jatipurwa, Brasta terkejut sesuatu menipa tubuhnya. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “waa!!”. Makna kontekstual onomatope “waa!!” adalah suara terkejut

keluar dari mulut Brasta. Menurut Depdiknas (2008:665) terkejut adalah terperanjat, kaget.



Gambar 66

Pada gambar 66 terdapat data 85 onomatope "ha!". Situasinya pada siang hari di istana Jatipurwa, Aryadipati melihat Brasta dan adiknya berbincang. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope "ha!". Makna kontekstual onomatope "ha!" adalah suara Aryadipati terkejut melihat adiknya mengenali Brasta. Menurut Depdiknas (2008:665) terkejut adalah terperanjat, kaget.



Gambar 67

Pada gambar 67, terdapat data 86 onomatope "he he". situasinya pada siang hari di istana Jatipurwa, Brasta menolak tawaran Pangeran Aryadipati untuk makan di KFC. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope "he he". Makna kontekstual onomatope "he he" merupakan suara tawa malu-malu dari mulut Brasta yang menolak ajakan Pangeran Aryadipati. Menurut Depdiknas (2008:908) malu-malu adalah agak malu, merasa malu.



Gambar 68

Pada gambar 68, terdapat data 87 onomatope "he he he". Situasinya pada siang hari di bawah pohon, Jontor menantang Diman. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope "he he he". Makna kontekstual onomatope "he he he" merupakan suara tawa Diman yang menerima tantangan Jontor. Menurut Depdiknas (2008:1460) tawa adalah ungkapan rasa gembira, senang, geli, dan sebagainya dengan mengeluarkan suara pelan, sedang, keras melalui alat ucap.



Gambar 69

Pada gambar 69, terdapat data 88 onomatope "grr!". Situasinya pada siang hari di pasar, Sri Anggraeni cemburu melihat seorang perempuan menghampiri Brasta. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope "grr!". Makna kontekstual onomatope "grr!" adalah suara Sri Anggraeni marah melihat Brasta berbincang dengan perempuan itu. Menurut Depdiknas (2008:917) marah adalah rasa hati tidak senang karena dihina, diperlakukan tidak sepatutnya, dan sebagainya.



Gambar 70

Pada gambar 70 terdapat data 89, 90 dan 91. Data 89 onomatope “wuss!”, situasinya pada siang hari di tepi sungai, Brasta terpelantak dari tunggangan dan tercebur ke dalam sungai. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “wuss!”. Makna kontekstual onomatope “wuss!” adalah suara yang ditimbulkan ketika Brasta melesat dari tunggangan kuda. Menurut Depdiknas (2008:934) melesat adalah memental atau terpelantak jauh.

Data 90 onomatope “ciit”, situasinya pada siang hari di tepi sungai, seekor kuda ditunggangi Brasta dan Sri berhenti mendadak. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ciit”. Makna kontekstual bunyi “ciit” adalah suara kaki kuda menghentikan langkahnya. Menurut Depdiknas (2008:518) menghentikan adalah menyetop, membuat atau menyebabkan berhenti, mengakhiri, menyudahi.

Data 91 onomatope “byur!”, situasinya pada siang hari di tepi sungai, Brasta terpelantak dari tunggangan dan tercebur ke dalam sungai. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “byur!”. Makna kontekstual onomatope “byur!” adalah suara yang ditimbulkan Brasta tercebur ke dalam sungai. Menurut Depdiknas (2008:266) tercebur adalah terjatuh ke dalam air.



Gambar 71

Pada gambar 71 terdapat data 92 onomatope “hu uu uu”. situasinya pada siang hari di tepi sungai, Sri Anggraeni menangis melihat Brasta tenggelam. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “hu uu uu”. Makna kontekstual onomatope “hu uu uu” adalah suara tangis Putri Sri Anggraeni. Menurut Depdiknas (2008:1444) tangis adalah ungkapan perasaan sedih, kecewa, dan sebagainya dengan mencururkan air mata dan mengeluarkan suara tersedu-sedu.



Gambar 72

Pada gambar 72, terdapat data 93, 94, dan 95. Data 93 onomatope “he he”, situasinya pada siang hari di tepi sungai, dua orang penjahat mendekati Sri Anggraeni yang menangis. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “he he”. Makna kontekstual onomatope “he he” adalah suara tertawa seorang penjahat berpikir untuk mengganggu Putri. Menurut Depdiknas (2008:1460) tawa adalah ungkapan rasa gembira, senang, geli, dan sebagainya dengan mengeluarkan suara (pelan, sedang, keras) melalui alat ucap.

Data 94 onomatope “ghrr”, situasinya pada siang hari di tepi sungai, terdengar suara muncul dari sungai. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ghrr”. Makna kontekstual onomatope “ghrr” adalah suara Brasta yang menggeram muncul di permukaan sungai. Menurut Depdiknas (2008:468) menggeram adalah marah sekali berbunyi seperti menderum.

Data 95 onomatope “ha!”, situasinya pada siang hari di tepi sungai, dua orang penjahat terkejut melihat Brasta keluar dari dalam sungai. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ha!”. Makna kontekstual bunyi “ha!” adalah suara dua orang penjahat terkejut melihat Brasta masih hidup. Menurut Depdiknas (2008:665) terkejut adalah terperanjat, kaget.



Gambar 73

Pada gambar 73, terdapat 96, 97, dan 98. Data 96 onomatope “ghrourrr!”, situasinya pada siang hari di tepi sungai, Brasta mengeluarkan kekuatan menyerang kedua penjahat. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ghrourrr!”. Makna kontekstual onomatope “ghrourrr!” adalah suara guruh yang ditimbulkan Brasta ketika mengeluarkan kekuatan di tangannya. Menurut Depdiknas (2008:497) guruh adalah suara menggelegar di udara (disebabkan halilintar) berbunyi seperti guruh.

Data 97 onomatope “heaa!!”, situasinya pada siang hari di tepi sungai, Brasta menyerang kedua penjahat. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “heaa!!”. Makna kontekstual onomatope “heaa!!” adalah suara yang ditimbulkan oleh Brasta saat menyerang. Menurut Depdiknas (2008:1326) menyerang adalah mendatangi untuk melawan (melukai, memerangi, menyerbu).

Data 98 onomatope “wuaaa!” situasinya pada siang hari di tepi sungai, dua orang penjahat di serang Brasta. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “wuaaa!”. Makna kontekstual onomatope “wuaaa!” adalah suara dua orang penjahat ketakutan melihat serangan Brasta. Menurut Depdiknas (2008:1421) ketakutan adalah keadaan takut, rasa takut, prihal takut, kekhawatiran.



Gambar 74

Pada gambar 74 terdapat data 98 onomatope “wadao!”, situasinya pada siang hari di pantai, kaki Brasta dicapit keping. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “wadao!”. Makna kontekstual onomatope “wadao!” adalah suara jeritan Brasta yang kesakitan dicapit keping. Menurut Depdiknas (2008:1246) kesakit adalah terasa sakit, menderita rasa sakit.



Gambar 75

Pada gambar 75 terdapat data 100 onomatope “ha!”. Situasinya pada siang hari di pantai, Sri Anggraeni melihat Brasta berselancar. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ha!”. Makna kontekstual onomatope “ha!” adalah Sri Anggraeni kaget melihat Brasta sedang berselancar. Menurut Depdiknas (2008:615) kaget adalah terperanjat, terkejut, karena sesuatu yang mengejutkan.



Gambar 76

Pada gambar 76 terdapat data 101 onomatope “he he”. Situasinya pada siang hari di tanah lapang, anak laki-laki memainkan ekor kambing. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “he he”. Makna kontekstual onomatope “he he” merupakan suara tawa anak laki-laki saat menarik ekor kambing. Menurut Depdiknas (2008:1460) tawa adalah ungkapan rasa senang, geli, dan sebagainya dengan mengeluarkan suara (pelan, sedang, keras) melalui alat ucap.



Gambar 77

Pada gambar 77 terdapat data 102 onomatope “hi hi hi”. Situasinya pada siang hari di pantai, Sri Anggraeni dan Brasta bersantai sambil berbincang. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “hi hi hi”. Makna kontekstual onomatope “hi hi hi” adalah suara tawa Sri Anggraeni mendengar perkataan

Brasta. Menurut Depdiknas (2008:1460) tertawa adalah melahirkan rasa gembira, senang, geli, dan sebagainya dengan suara berderai.



Gambar 78

Pada gambar 78 terdapat data 103 onomatope “ha!”. Situasinya pada siang hari di pantai, Sri Anggraeni dan Brasta bersantai sambil berbincang. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ha!”. Makna kontekstual onomatope “ha!” suara Sri Anggraeni terkejut mendengar perkataan Brasta. Menurut Depdiknas (2008:665) terkejut adalah menjadi kaku; kaget; terperanjat.



Gambar 79

Pada gambar 79 terdapat data 104 onomatope “he he he”. Situasinya pada sore hari di bawah pohon, Diman dan Jontor membicarakan Brasta belum kunjung pulang. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “he he he”. Makna kontekstual onomatope “he he he” merupakan suara tawa Diman membicarakan Brasta sambil bermain ayunan tali. Menurut Depdiknas (2008:1460) tawa adalah ungkapan rasa gembira, senang, geli, dan sebagainya dengan mengeluarkan suara (pelan, sedang, keras) melalui alat ucap.



Gambar 80

Pada gambar 80 terdapat 105 dan 106. Data 105 onomatope “ha!”, situasinya pada sore hari di bawah pohon, Jontor tak sengaja melepas tali yang ditariknya membuat Diman terjatuh. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ha!”. Makna kontekstual onomatope “ha!” adalah suara Jontor yang kaget melihat Brasta datang bersama Putri Sri Angraeni. Menurut Depdiknas (2008:615) kaget adalah terperanjat, terkejut, karena sesuatu yang mengejutkan.

Data 106 onomatope “bum!” situasinya pada sore hari di bawah pohon, Jontor tak sengaja melepaskan tali yang ditariknya membuat Diman terjatuh. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “bum!”. Makna kontekstual bunyi “bum!” adalah suara yang ditimbulkan Diman terjatuh dari ayunan tali. Menurut Depdiknas (2008:575) jatuh adalah turun atau meluncur ke bawah dengan cepat, ketika gerakan turun atau sesudah sampai ke tanah dan sebagainya.



Gambar 81

Pada gambar 81, terdapat data 107 onomatope “miaaoongg..”. Situasinya pada siang hari seekor kucing mengeong di atas pagar. Terlihat pada gambar

menunjukkan onomatope “miaaooongg..”. Makna kontekstual onomatope “miaaooongg..” adalah suara seekor kucing yang mengeong. Menurut Depdiknas (2008:1003) ngeong adalah tiruan bunyi kucing, meong.



Gambar 82

Pada gambar 82 terdapat data 108 onomatope “sst”. Situasinya pada siang hari di istana Jatipurwa, Sri Anggraeni memanggil Brasta. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “sst”. Makna kontekstual onomatope “sst” adalah suara desis dari mulut Sri Anggraeni memanggil Brasta. Menurut Depdiknas (2008:347) desis adalah bunyi yang lebih kecil dari desusu (berbisik).



Gambar 83

Pada gambar 83 terdapat data 109 onomatope “waow”. Situasinya pada siang hari di istana Jatipurwa, Sri Anggraeni berbicara dan membuat Brasta semangat. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “waow”. Makna kontekstual onomatope “waow” adalah suara Brasta bahagia digoda Putri Sri Anggraeni. Menurut Depdiknas (2008:118) bahagia adalah beruntung, keadaan atau perasaan senang tenteram.



Gambar 84

Pada gambar 84 terdapat data 110 onomatope “hore!”. Situasinya pada siang hari di istana Jatipurwa, keberangkatan Aryadipati di dukung sepenuhnya oleh seluruh rakyat. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “hore!”. Makna kontekstual onomatope “hore!” adalah suara rakyat yang gembira atas keberangkatan Aryadipati. Menurut Depdiknas (2008:529) hore adalah kata seru untuk menyatakan gembira.



Gambar 85

Pada gambar 85 terdapat data 111 onomatope “he he he”. Situasinya pada siang hari di Markas Gagak Iblis, Rantaka berbincang dengan istrinya tentang rampasan. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “he he he”. Makna kontekstual onomatope “he he he” adalah tawa bahagia Rantaka mendapat rampasan. Menurut Depdiknas (2008:1460) tawa adalah ungkapan rasa gembira, senang, geli, dan sebagainya dengan mengeluarkan suara (pelan, sedang, keras) melalui alat ucap.



Gambar 86

Pada gambar 86, terdapat data 112 onomatope “hi hi hi”. Situasinya pada siang hari di Markas Gagak Iblis, para istri Rantaka melihat banyak perhiasan hasil rampasan. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “hi hi hi”. Makna kontekstual onomatope “hi hi hi” suara tawa istri Rantaka melihat perhiasan. Menurut Depdiknas (2008:1460) tawa adalah ungkapan rasa gembira, senang, geli, dan sebagainya dengan mengeluarkan suara melalui alat ucap.



Gambar 87

Pada gambar 87 terdapat data 113 onomatope “he he he”. Situasinya pada siang hari di Markas Gagak Iblis, Rantaka berpikir akan menjadi raja. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “he he he”. Makna kontekstual onomatope “he he he” adalah suara tawa Rantaka merasa senang akan menjadi seorang raja. Menurut Depdiknas (2008:575) jatuh adalah turun atau meluncur ke bawah dengan cepat, ketika gerakan turun atau sesudah sampai ke tanah dan sebagainya.



Gambar 88

Pada gambar 88 terdapat data 114 onomatope “busyet!”. Situasinya pada siang hari di kerajaan Wukir Sari, anak panah yang melintas di hadapan Patih dan orang suruhannya. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “busyet!”. Makna kontekstual onomatope “busyet!” adalah suara kaget orang suruhan Patih melihat anak panah melintas di depan hidungnya. Menurut Depdiknas (2008:615) kaget adalah terperanjat, terkejut, karena sesuatu yang mengejutkan.



Gambar 89

Pada gambar 89 terdapat data 115 onomatope “eit...”. Situasinya pada siang hari di kerajaan Wukir Sari, Patih Sengkala bingung melihat Pangeran Jantara marah. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “eit...”. Makna kontekstual onomatope “eit...” adalah suara Patih Sengkala yang merasa kebingungan. Menurut Depdiknas (2008:204) Kebingungan keadaan bingung gugup, tidak tahu arah, dan sebagainya, kehilangan akal, kekacauan hati (pikiran).



Gambar 90

Pada gambar 90 terdapat 116 dan 117. Data 116 onomatope “he he he” situasinya pada siang hari di kerajaan Wukir Sari, Jantara mengatakan sesuatu pada orang suruhannya. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “he he

he”. Makna kontekstual onomatope “he he he” adalah suara tawa Jantara senang menganggap pangeran lainnya tidak pintar memanah. Menurut Depdiknas (2008:1460) tawa adalah ungkapan rasa gembira, senang, geli, dan sebagainya dengan mengeluarkan suara (pelan, sedang, keras) melalui alat ucap.

Data 117 onomatope “waaa!”, situasinya pada siang hari di kerajaan Wukir Sari, sasaran Jantara yaitu hidung orang suruhannya. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “waaa!”. Makna kontekstual onomatope “waaa!” adalah suara orang suruhan Patih terkejut mendengar hidungnya menjadi sasaran. Menurut Depdiknas (2008:665) terkejut adalah menjadi kaku; kaget; terperanjat.



Gambar 91

Pada gambar 91 terdapat data 118 onomatope “sst”. Situasinya pada siang hari di perjalanan, dua orang perempuan merasa dilirik Brasta. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “sst”. Makna kontekstual onomatope “sst” adalah suara desis yang ditimbulkan dari mulut seorang perempuan ketika memanggil temannya. Menurut Depdiknas (2008:347) desis adalah bunyi yang lebih kecil dari desusu (berbisik).



Gambar 92

Pada gambar 92 terdapat data 118 onomatope “zzz”.Situasinya pada malam hari di perkampungan,ajian sirep menidurkan seisi rumah. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “zzz”. Makna kontekstual onomatope “zzz” adalah suara dengkur prajurit yang tertidur pulas. Menurut Depdiknas (2008:340) dengkur adalah bunyi seperti bunyi napas orang tidur, keruh.



Gambar 93

Pada gambar 93 terdapat data 120 onomatope “he he”. Situasinya pada pagi hari di dalam ruangan, orang suruhan Patih menyekap dan menyita perhiasan Brasta. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “he he”. Makna kontekstual onomatope “he he” adalah suara tawa orang suruhan Patih menyita perhiasan Brasta. Menurut Depdiknas (2008:1460) tawa adalah ungkapan rasa senang, geli, dan sebagainya dengan mengeluarkan suara pelan, sedang, keras.



Gambar 94

Pada gambar 94 terdapat data 121 onomatope “hu hu hu”. Situasinya pada pagi hari di dalam ruangan, Brasta mendengar tangisan seorang perempuan. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “hu hu hu”. Makna Kontekstual onomatope “hu hu hu” adalah suara tangisan seorang perempuan. Menurut

Depdiknas (2008:1444) tangis adalah ungkapan perasaan sedih, menyesal, dan sebagainya dengan mencururkan air mata dan mengeluarkan suara tersedu-sedu.



Gambar 95

Pada gambar 95 terdapat data 122 onomatope "he he he". Situasinya pada pagi hari di dalam ruangan, Brasta mengintip gadis cantik dari lubang kecil. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope "he he he". Makna kontekstual onomatope "he he he" merupakan suara tawa Brasta senang melihat gadis cantik. Menurut Depdiknas (2008:1460) tawa adalah ungkapan rasa gembira, senang, geli dengan mengeluarkan suara (pelan, sedang, keras) melalui alat ucap.



Gambar 96

Pada gambar 96 terdapat data 123 onomatope "ha ha ha". Situasinya pada pagi hari di dalam ruangan, sebalik tembok ada gadis cantik yang berbicara dengan Brasta. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope "ha ha ha". Makna kontekstual onomatope "ha ha ha" adalah gadis cantik tertawa mendengar cerita Brasta. Menurut Depdiknas (2008:1460) tertawa adalah melahirkan rasa gembira, senang, geli, dan sebagainya dengan suara berderai.



Gambar 97

Pada gambar 97 terdapat data 124 onomatope “ha!”. Situasinya pada pagi hari di dalam ruangan, Brasta melihat cangkirnya bocor. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ha!”. Makna kontekstual onomatope “ha!” adalah suara Brasta kaget melihat cangkirnya bocor. Menurut Depdiknas (2008:615) kaget adalah terperanjat, terkejut, karena heran atau karena sesuatu yang mengejutkan.



Gambar 98

Pada gambar 98 terdapat data 125 onomatope “pyang!”. Situasinya pada pagi hari di dalam ruangan, kegaduhan Brasta membuat penjaga darah tinggi. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “pyang!!”. Makna kontekstual onomatope “pyang!!” adalah suara gaduh yang ditimbulkan Brasta. Menurut Depdiknas (2008:424) gaduh adalah rusuh dan gempar karena perkelahian, percekocokan, ribut, huru-hara.



Gambar 99

Pada gambar 99 terdapat data 126 onomatope “he he he”. Situasinya pada pagi hari di dalam ruangan, seseorang sedang berjalan sambil membawa makan dan minuman menuju ruangan Brasta disekap. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “he he he”. Makna kontekstual onomatope “he he he” adalah suara tawa seseorang yang memberikan pisang dan tempat air dari batok kepada Brasta. Menurut Depdiknas (2008:1460) tawa adalah ungkapan rasa gembira, senang, geli, dan sebagainya dengan mengeluarkan suara pelan, sedang, keras.



Gambar 100

Pada gambar 100 terdapat data 127 onomatope “he he he”. Situasinya pada pagi hari di dalam ruangan, Brasta bersembunyi di sebalik pintu dan membuat lubang tipuan. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “he he he”. Makna kontekstual onomatope “he he he” adalah suara tawa Brasta dapat mengelabuhi si penjahat. Menurut Depdiknas (2008:1460) tawa adalah ungkapan rasa senang dan sebagainya dengan mengeluarkan suara (pelan, sedang, keras) melalui alat ucap.



Gambar 101

Pada gambar 101 terdapat data 128 dan 129. Data 128 onomatope “ha!” situasinya pada pagi hari di dalam ruangan, Brasta mengunci seorang penjahat.

Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ha!”. Makna kontekstual onomatope “ha!” adalah suara penjahat terkejut melihat pintu yang tertutup. Menurut Depdiknas (2008:665) terkejut adalah menjadi kaku, kaget, terperanjat.

Data 129 onomatope “blam!” situasinya pada pagi hari di dalam ruangan, Brasta membanting pintu untuk mengurung seorang penjahat dalam tahanan. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “blam!”. Makna kontekstual onomatope “blam!” adalah suara bantingan pintu. Menurut Depdiknas (2008:137) banting adalah menghempas, menghempaskan, berguncang keras.



Gambar 102

Pada gambar 102, terdapat data 130 dan 131. Data 130 onomatope “duk! duk! duk!” situasinya pada pagi hari di dalam ruangan, seorang penjahat menggedor pintu dari dalam. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “duk! duk! duk!”. Makna kontekstual onomatope “duk! duk! duk!” adalah suara yang ditimbulkan dari seorang penjahat menggedor pintu. Menurut Depdiknas (2008:445) gedor adalah mengetuk atau memukul pintu keras-keras.

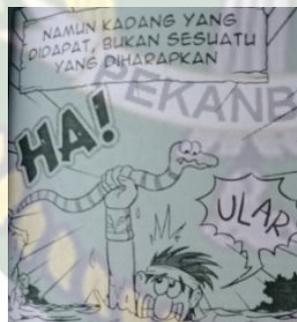
Data 131 onomatope “he he” situasinya pada pagi hari di dalam ruangan, Brasta mengunci penjahat. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “he he”. Makna kontekstual onomatope “he he” adalah suara tawa Brasta dapat mengunci penjahat dalam dan segera membebaskan putri. Menurut Depdiknas

(2008:1460) tawa adalah ungkapan rasa gembira, dan sebagainya dengan mengeluarkan suara pelan, sedang, keras dari alat ucap.



Gambar 103

Pada gambar 103 terdapat data 132 onomatope “ha!”. Situasinya pada sore hari di sungai, Brasta menangkap ikan yang sedang bersembunyi. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ha!”. Makna kontekstual onomatope “ha!” adalah suara ikan yang terkejut melihat tangan Brasta. Menurut Depdiknas (2008:665) terkejut adalah menjadi kaku, kaget, terperanjat.



Gambar 104

Pada gambar 104 terdapat data 133 onomatope “ha!”. Situasinya pada sore hari di sungai, Brasta menangkap seekor ular. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ha!”. Makna kontekstual onomatope “ha!” adalah suara Brasta yang terkejut melihat ular yang didapat. Menurut Depdiknas (2008:665) terkejut adalah menjadi kaku; kaget; terperanjat.



Gambar 105

Pada gambar 105 terdapat data 134 onomatope “ha..ha..”. Situasinya pada sore hari di hutan, Brasta mengeluarkan asap dari mulutnya. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ha..ha..”. Makna kontekstual onomatope “ha..ha..” adalah suara dari mulut Brasta yang mengeluarkan asap. Menurut Depdiknas (2008:189) bersin adalah keluar udara dengan tiba-tiba dari hidung dan mulut karena tidak tertahan, seperti tercium bau yang menusuk hidung.



Gambar 106

Pada gambar 106, terdapat data 135 dan 136. Data 135 onomatope “hasyii”, situasinya pada sore hari di hutan, Brasta menyemburkan api dari hidungnya. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “hasyii”. Makna kontekstual onomatope “hasyii” adalah suara bersin dari hidung Brasta saat menyemburkan api. Menurut Depdiknas (2008:189) bersin adalah keluar udara dengan tiba-tiba dari hidung dan mulut karena tidak tertahan, seperti tercium bau yang menusuk hidung.

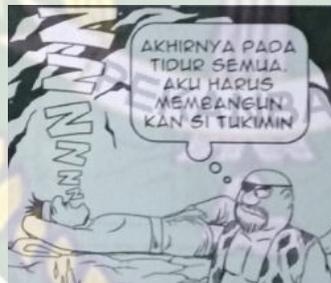
data 136 onomatope “ha!” situasinya pada sore hari di hutan, Putri Sekar Ningrum melihat api keluar dari hidung Brasta. Situasi yang terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ha!”. Makna kontekstual onomatope “ha!” adalah suara

Putri Sekar Ningrum terkejut melihat api yang keluar dari hidung Brasta. Menurut Depdiknas (2008:665) terkejut adalah menjadi kaku, kaget, terperanjat.



Gambar 107

Pada gambar 107 terdapat data 137 onomatope “sst”. Situasinya pada sore hari di hutan, Sekar Arum melihat sesuatu di mulut Brasta dan meminta Brasta untuk diam. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “sst”. Makna kontekstual onomatope “sst” adalah suara desis yang ditimbulkan Sekar Arum bersuara. Menurut Depdiknas (2008:347) Mendesis adalah mengeluarkan bunyi desis.



Gambar 108

Pada gambar 108 terdapat data 138 onomatope “zzzz”. Situasinya pada malam hari di gua, Tukimin tertidur pulas. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “zzzz”. Makna kontekstual onomatope “zzzz” adalah suara yang ditimbulkan dari dengkuran Tukimin saat tidur. Menurut Depdiknas (2008:340) dengkur adalah bunyi seperti bunyi napas orang tidur, keruh.



Gambar 109

Pada gambar 109 terdapat data 139 dan 140. Data 139 onomatope “waaa!!”, situasinya pada malam hari di gua, si bos meninju perut Tukimin yang sedang tidur. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “waaa!!”. Makna kontekstual onomatope “waaa!!” adalah suara Tukimin kesakitan. Menurut Depdiknas (2008:1246) kesakit adalah terasa sakit, menderita rasa sakit.

Data 140 onomatope “bug!” Situasinya pada malam hari di gua, Tukimin tertidur pulas hingga bos memukul perutnya. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “bug!”. Makna kontekstual onomatope “bug!” adalah suara yang ditimbulkan dari tinju Bos. Menurut Depdiknas (2008:1530) tinju adalah kepalan tangan untuk memukul.



Gambar 110

Pada gambar 110, terdapat data 141 onomatope “ting!”. Situasinya pada malam hari di gua, si bos berpikir dan mendapat ide agar Tukimin bangun. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ting!”. Makna kontekstual

onomatope “ting!” adalah suara pemikiran ide bagus Bos Tukimin. Menurut Depdiknas (2008:537) ide adalah rancangan yang di pikiran, gagasan, cita-cita.



Gambar 111

Pada gambar 111 terdapat data 142 onomatope “zzz”. Situasinya pada malam hari di gua, Ningrum tertidur disandaran Brasta. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “zzz”. Makna kontekstual onomatope “zzz” adalah suara dengkuran Ningrum saat tidur. Depdiknas (2008:340) dengkur adalah seperti bunyi napas orang tidur, keruh.



Gambar 112

Pada gambar 112, terdapat data 143 dan 144. Data 143 onomatope “heaa!!” situasinya pada pagi hari di gua, Jabrik menyerang Brasta dengan tinjunya. terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “heaa!!”. Makna kontekstual onomatope “heaa!!” adalah suara Jabrik menyerang Brasta. Menurut Depdiknas (2008:1326) menyerang adalah mendatangi untuk melawan melukai, menyerbu.

Data 144 onomatope “arkh!” situasinya pada pagi hari di gua, Brasta mengelak serangan seorang penjahat. Terlihat pada gambar menunjukkan

onomatope “argkh!”. Makna kontekstual onomatope “argkh!” adalah suara Brasta mengelak pukulan Jabrik. Menurut Depdiknas (2008:382) elak atau mengelak adalah menghindar supaya jangan kena pukulan, serangan.



Gambar 113

Pada gambar 113 terdapat data 145 dan 146. Data 145 onomatope “urgh!”. Situasinya pada pagi hari di gua, perut Brasta ditendang Jabrik. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “urgh!”. Makna kontekstual onomatope “urgh!” adalah suara Brasta kesakitan akibat tendangan. Menurut Depdiknas (2008:1246) kesakit adalah terasa sakit, menderita rasa sakit, perasaan sakit.

Data 146 onomatope “dugh!” situasinya pada pagi hari di gua, perut Brasta ditendanag oleh Jabrik. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “dugh!”. Makna kotekstual onomatope “dugh!” adalah suara tendangan Jabrik. Menurut Depdiknas (2008:1246) tendang adalah sepak, depak, terjang.



Gambar 114

Pada gambar 114, terdapat data 147 dan data 148. Data 147 onomatope “he he he” situasinya pada pagi hari di gua, seseorang membekap Sekar Ningrum

dengan tangannya. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “he he he”. Makna kontekstual onomatope “he he he” adalah suara tawa seorang penjahat melihat Brasta dihajar anak buahnya. Menurut Depdiknas (2008:1460) tawa adalah ungkapan rasa gembira, senang, geli, dan sebagainya dengan mengeluarkan suara pelan, sedang, keras melalui alat ucap.

Data 148 onomatope “grrr” situasinya pada pagi hari di gua, Brasta merasa marah melihat Putri dibekap. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “grrr”. Makna kontekstual onomatope “grrr” adalah suara amarah Brasta yang kalah melawan penjahat dan merasa geram. Menurut Depdiknas (2008:917) marah adalah merasa atau rasa hati sangat tidak senang karena dihina, diperlakukan tidak sepatasnya, dan sebagainya.



Gambar 115

Pada gambar 115 terdapat data 149 onomatope “waa!!”. Situasinya pada pagi hari di gua, Brasta menyemburkan api pada bokong penjahat. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “waaa!!”. Makna kontekstual onomatope “waaa!!” adalah suara seseorang terkejut melihat bokongnya terbakar. Menurut Depdiknas (2008:665) terkejut adalah menjadi kaku, kaget, terperanjat.



Gambar 116

Pada gambar 116 terdapat data 150 dan 151. Data 150 onomatope "waaa!!!" situasinya pada pagi hari di gua, Sekar Ningrum menendang Bos penjahat. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope "waaa!!!". Makna kontekstual onomatope "waaa!!!" adalah suara yang ditimbulkan oleh bos penjahat yang menjerit kesakitan. Menurut Depdiknas (2008:1246) kesakit adalah terasa sakit, menderita rasa sakit, perasaan sakit.

Data 151 onomatope "beg!" situasinya pada pagi hari di gua, Sekar Ningrum menendang bos penjahat hingga kesakitan. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope "beg!". Makna kontekstual onomatope "beg!" adalah suara yang ditimbulkan dari tendangan Sekar Ningrum. Menurut Depdiknas (2008:1246) tendang adalah sepak, depak, terjang.



Gambar 117

Pada gambar 117 terdapat data 152 dan data 153. Data 152 onomatope "growrrrr!" situasinya pada pagi hari di gua, Brasta menghajar lawan dengan kekuatan dahsyat. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope "growrrrr!".

Makna kontekstual onomatope “growrrrr!” adalah bunyi yang ditimbulkan Brasta menyerang musuhnya dengan kekuatan yang dahsyat. Menurut Depdiknas (2008:451) gelegar adalah bunyi gemuruh seperti bunyi meriam, bom.

Data 153 onomatope “arkh!” situasinya pada pagi hari di gua, Brasta menyerang dua orang penjahat hingga mereka kesakitan. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “arkh!”. Makna kontekstual onomatope “arkh!” adalah suara yang ditimbulkan oleh dua orang penjahat yang merasa kesakitan. Menurut Depdiknas (2008:1246) kesakit adalah terasa sakit, menderita perasaan sakit.



Gambar 118

Pada gambar 118 terdapat data 154 onomatope “whoozzzz!!!”. Situasinya pada pagi hari di gua, Brasta menyemburkan api untuk melawan musuhnya. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “whoozzzz!!!”. Makna kontekstual onomatope “whoozzzz!!!” adalah suara yang ditimbulkan dari semburan api yang keluar dari mulut Brasta. Menurut Depdiknas (2008:1304) sembur adalah dipancarkan disemprotkan dari mulut.



Gambar 119

Pada gambar 119, terdapat data 155 onomatope “pyar!”, situasinya pada pagi hari di Istana Jatipurwa, Sri Anggraeni membawa minuman kedepan, seketika kendi yang dibawanya terjatuh dan pecah. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “pyar!”. Makna kontekstual onomatope “pyar!” adalah suara yang ditimbulkan dari kendi yang pecah. Menurut Depdiknas (2008:1085) pecah adalah terbelah menjadi beberapa bagian.



Gambar 120

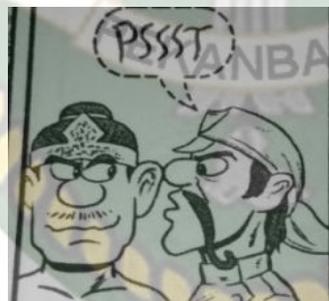
Pada gambar 120, terdapat data 156 dan 157. Data 156 onomatope “wadaaooo!”, situasinya pada siang hari di tepi sungai turun dari getek, Sekar Ningrum tersandung menimpa Brasta. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “wadaaooo!”. Makna kontekstual onomatope “wadaaooo!” adalah Suara yang ditimbulkan Brasta yang terkejut melihat Ningrum jatuh di atas tubuhnya. Menurut Depdiknas (2008:665) terkejut adalah terperanjat, kaget.

Data 157 onomatope “bhrgg!!” situasinya pada siang hari di tepi sungai turun dari getek, Sekar ningrum meminta Brasta untuk memegangnya. Seketika ia tersandung dan terjatuh bersama Brasta. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “bhrgg!”. Makna kontekstual onomatope “bhrgg!” adalah suara yang ditimbulkan dari tubuh Brasta terjatuh di tanah. Menurut Depdiknas (2008:575) jatuh adalah turun atau meluncur ke bawah dengan cepat, ketika gerakan turun atau sesudah sampai ke tanah dan sebagainya.



Gambar 121

Pada gambar 121 terdapat data 158 onomatope “hi hi hi”. Situasinya pada siang hari di hutan, Tumenggung memikirkan harta ketika melihat Putri Sekar Ningrum. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “hi hi hi”. Makna kontekstual onomatope “hi hi hi” adalah suara tawa Tumenggung jika membawa Putri Sekar pulang ke istana akan mendapatkan hadiah berupa kepeng. Menurut Depdiknas (2008:1460) tawa adalah ungkapan rasa gembira, senang, geli, dan sebagainya dengan mengeluarkan suara pelan, sedang, keras melalui alat ucap.



Gambar 122

Pada gambar 122 terdapat data data 159 onomatope “pssst”, Situasinya pada siang hari di hutan, Tumenggung berbisik pada seorang pengawal. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “pssst”. Makna kontekstual onomatope “pssst” adalah suara desis yang ditimbulkan dari mulut Tumenggung untuk berbisik. Menurut Depdiknas (2008:347) desis adalah bunyi yang lebih kecil dari desusu (berbisik).



Gambar 123

Pada gambar 123 terdapat data 160 onomatope “beg”. Situasinya pada siang hari di hutan, dua orang pengawal memukul punggung Brasta. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “beg”. Makna kontekstual onomatope “beg” seorang pria memukul Brasta dengan sebatang kayu. Menurut Depdiknas (2008:1107) pukul adalah memukul dengan sesuatu yang keras atau berat.



Gambar 124

Pada gambar 124 terdapat data 161 onomatope “duaarrrr!”. Situasinya pada siang hari di sekitar tebing, Rantaka menghancurkan tebing dengan sebuah bom. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “duaarrrr!”. Makna kontekstual onomatope “duaarrrr!!” adalah suara ledakan yang ditimbulkan dari sebuah bom. Menurut Depdiknas (2008:832) ledakan adalah letusan.



Gambar 125

Pada gambar 125 terdapat data 162 onomatope “he he he”. Situasinya pada siang hari di sekitar tebing, Rantaka serta anak buahnya mencoba batang peledak dengan cara meledakkan tebing. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “he he he”. Makna kontekstual onomatope “he he he” adalah Suara yang ditimbulkan dari tawa Rantaka dan anak buahnya. Menurut Depdiknas (2008:1460) tawa adalah ungkapan rasa gembira, senang, geli, dan sebagainya dengan mengeluarkan suara pelan, sedang, keras melalui alat ucap.



Gambar 126

Pada gambar 126, terdapat data 163 onomatope “prff”. Situasinya pada siang hari di wisma tamu Kenegaraan Tirta Agung, Patih meminum minuman panas. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “prff”. Makna kontekstual onomatope “prff ” adalah suara yang ditunjukkan minuman panas. Menurut Depdiknas (2008:1062) panas adalah terasa seperti terbakar, bersuhu tinggi.



Gambar 127

Pada gambar 127 terdapat data 164 dan 165. Data 164 onomatope “ha!” situasinya pada siang hari di wisma tamu Kenegaraan Tirta Agung, Jantara dan Patih berada melihat nenek Wurung datang. Terlihat pada gambar menunjukkan

onomatope “ha!”. Makna kontekstual onomatope “ha!” adalah suara Jantara dan Patih kaget melihat kedatangan nenek Wurung. Menurut Depdiknas (2008:615) kaget adalah terkejut, karena heran atau karena sesuatu yang mengejutkan.

Data 165 onomatope “ddhzhzzzz...” situasinya pada siang hari di wisma tamu Tirta Agung, Jantara dan Patih melihat nenek Wurung muncul. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ddhzhzzzz...”. Makna kontekstual onomatope “ddhzhzzzz...” adalah suara kemunculan mbah Wurung. Menurut Depdiknas (2008:983) muncul adalah menyembul keluar menampakkan diri, timbul.



Gambar 128

Pada gambar 128, terdapat data 166 onomatope “aha”. Situasinya pada siang hari di wisma tamu Kenegaraan Tirta Agung, Jantara merasa kedatangan nenek Wurung di waktu yang tepat. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “aha”. Makna kontekstual onomatope “aha” adalah suara dari mulut Jantara yang merasa senang melihat kedatangan nenek Wurung. Menurut Depdiknas (2008:1309) senang adalah puas dan lega, tanpa rasa kecewa.



Gambar 129

Pada gambar 129, terdapat data 167, 168, 169 dan 170. Data 167 onomatope “dung!”, situasinya pada siang hari di alun-alun Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, seorang prajurit memukul gong tantan acara sayembara memanah dimulai. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “dung!”. Makna kontekstual onomatope “dung!” adalah suara gong ditimbulkan dari gong yang dipukul. Menurut Depdiknas (2008:485) gong adalah canang besar yang dipukul sebagai tanda pembukaan atau berakhirnya acara.

Data 168 onomatope “hore”, situasinya pada pagi hari di alun-alun Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, sorakan antusias masyarakat atas pembukaan sayembara memanah. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “hore”. Makna kontekstual onomatope “hore” adalah suara sorak masyarakat gembira. Menurut Depdiknas (2008:529) hore adalah kata seru untuk menyatakan gembira.

Data 169 onomatope “Plok! Plok!”, situasinya pada siang hari di alun-alun Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, antusias masyarakat bertepuk tangan atas pembukaan sayembara memanah. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “Plok! Plok!”. Makna kontekstual onomatope “Plok! Plok!” adalah suara tepuk tangan masyarakat. Menurut Depdiknas (2008:1503) bertepuk tangan adalah mengadakan bunyi dengan menamparkan kedua telapak tangan untuk menghasilkan bunyi tanda gembira, setuju dan lainnya.

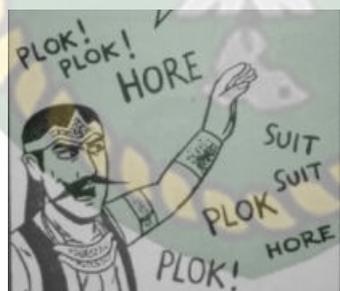
Data 170 onomatope “Suit! Suit!”, situasinya pada siang hari di alun-alun Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, masyarakat bersiul mendengar pembukaan sayembara segera dimulai. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “Suit! Suit!”. Makna kontekstual onomatope “Suit! Suit!” adalah suara siul masyarakat.

Menurut Depdiknas (2008:1363) siul adalah tiruan bunyi suling yang dilakukan dengan mulut.



Gambar 130

Pada gambar 130 terdapat data 171 onomatope “Plok! Plok!”. Situasinya pada siang hari di alun-alun Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, mas Krucul memperkenalkan Putri Sekar Arum, masyarakat bertepuk tangan. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “Plok! Plok!”. Makna kontekstual onomatope “Plok! Plok!” adalah suara tepuk tangan masyarakat. Menurut Depdiknas (2008:1503) bertepuk tangan adalah mengadakan bunyi dengan menamparkan kedua telapak tangan menghasilkan bunyi tanda gembira, setuju dan lainnya.



Gambar 131

Pada gambar 131 terdapat data 172, 173 dan 174. Data 172 onomatope “hore”, situasinya pada siang hari di alun-alun Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, sorakan antusias masyarakat atas pembukaan sayembara memanah. Situasi yang terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “hore”. Makna kontekstual

onomatope “hore” adalah suara masyarakat bersorak gembira. Menurut Depdiknas (2008:529) hore adalah kata seru untuk menyatakan gembira.

Data 173 onomatope “Plok! Plok!” situasinya pada siang hari di alun-alun Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, masyarakat bertepuk tangan atas pembukaan sayembara. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “Plok! Plok!”. Makna kontekstual onomatope “Plok! Plok!” adalah suara yang ditimbulkan dari tepuk tangan dari masyarakat. Menurut Depdiknas (2008:1503) bertepuk tangan adalah mengadakan bunyi dengan menampar kedua telapak tangan untuk menghasilkan bunyi tanda gembira, setuju dan lainnya.

Data 174 onomatope “suit suit” situasinya pada siang hari di alun-alun Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, siulan masyarakat atas pembukaan sayembara. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “suit suit”. Makna kontekstual onomatope “suit suit” adalah suara yang ditimbulkan dari siulan masyarakat mendengar pembukaan sayembara. Menurut Depdiknas (2008:1363) siul adalah tiruan bunyi suling yang dilakukan dengan mulut.



Gambar 132

Pada gambar 132 terdapat data 175 onomatope “he he he”, situasinya pada siang hari di alun-alun Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Tumenggung Bagus Kementus tertawa bahagia disebut orang yang berjasa. Terlihat pada gambar

menunjukkan onomatope “he he he”. Makna kontekstual onomatope “he he he” adalah suara tawa Tumenggung Bagus Kementus yang merasa bangga dikatakan orang yang berjasa. Menurut Depdiknas (2008:1460) tawa adalah ungkapan rasa gembira, senang, dengan mengeluarkan suara pelan, sedang melalui alat ucap.



Gambar 133

Pada gambar 132 terdapat data 176 onomatope “cieee...”. Situasinya pada siang hari di alun-alun Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Putri Sekar Arum merasa malu di goda adikny. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “cieee...”. Makana kontekstual onomatope “cieee...” adalah suara Putri Sekar Ningrum menggoda kakaknya Sekar Arum. Menurut Depdiknas (2008:483) menggoda adalah mengajak menarik hati, mengganggu, mengusik.



Gambar 134

Pada gambar 134 terdapat data 177 onomatope “zzzz”. Situasinya pada siang hari di alun-alun Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Jontor tertidur di kursi. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “zzzz”. Makna kontekstual onomatope “zzzz” adalah suara dengkur Jontor tertidur pulas. Menurut

Depdiknas (2008:340) dengkur adalah bunyi seperti bunyi napas orang tidur, keruh.



Gambar 135

Pada gambar 135 terdapat data 178 onomatope "yeaaa!!". Situasinya pada siang hari di sekitar bukit, Rantaka serta anak buahnya bersiap untuk menyerbu kerajaan Tirta Agung. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope "yeaaa!!". Makna kontekstual onomatope "yeaaa!!" adalah suara semangat pasukan Rantaka yang berani dan siap menguras harta kerajaan. Menurut Depdiknas (2008:1300) semangat adalah kekuatan, kegembiraan, gairah batin, suasana batin.



Gambar 136

Pada gambar 136 terdapat data 179 onomatope "jlep!". Situasinya pada siang hari di alun-alun Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, para pangeran melepaskan anak panah hingga menancap pada sasaran. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope "jlep!". Makna kontekstual onomatope "jlep!" adalah suara yang ditimbulkan dari anak panah yang menancap pada sasaran. Menurut Depdiknas (2008:1435) tancap adalah masuk terbenam atau tercacak oleh benda tajam.



Gambar 137

Pada gambar 137 terdapat data 180 onomatope “he he he”. Situasinya pada siang hari di alun-alun Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Jantara berhasil memanah tepat sasaran. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “he he he”. Makna kontekstual onomatope “he he he” adalah suara tawa Jantara yang merasa senang dapat memanah tepat sasaran. Menurut Depdiknas (2008:1460) tawa adalah ungkapan rasa gembira, senang, geli, dan sebagainya dengan mengeluarkan suara (pelan, sedang, keras) melalui alat ucap.



Gambar 138

Pada gambar 138 terdapat data 181 onomatope “heaa!!!”. Situasinya pada siang hari di alun-alun Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Jantara menyerang Aryadipati dengan tendangan. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “heaa!!!”. Makna kontekstual onomatope “heaa!!!” adalah suara dari mulut Jantara yang menyerang dengan menendang Aryadipati. Menurut Depdiknas (2008:1326) serang atau menyerang adalah mendatangi untuk melawan, melukai, memerangi.



Gambar 139

Pada gambar 139 terdapat data 182 onomatope “he he”. Situasinya pada siang hari di alun-alun Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, nenek Wurung bersembunyi di antara keramaian penonton. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “he he”. Makna kontekstual onomatope “he he” adalah suara tawa nenek Wurung yang dapat mengendalikan kekuatan Pangeran Jantara. Menurut Depdiknas (2008:1460) tawa adalah ungkapan rasa gembira, senang, geli, dan sebagainya dengan mengeluarkan suara pelan, sedang, keras melalui alat ucap.



Gambar 140

Pada gambar 140 terdapat data 183 onomatope “he he he..”. Situasinya pada siang hari di alun-alun Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Jantara terus menyerang Aryadipati. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “he he he”. Makna kontekstual onomatope “he he he” adalah suara tawa Jantara melihat Aryadipati menghindar dari serangannya. Menurut Depdiknas (2008:1460) tawa adalah ungkapan rasa gembira, senang, geli, dan sebagainya dengan mengeluarkan suara pelan, sedang, keras melalui alat ucap.



Gambar 141

Pada gambar 141 terdapat data 184 dan 185. Data 184 onomatope “aarkhh!!”, situasinya pada siang hari di alun-alun Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Jantara meninju perut Aryadipati hingga kesakitan. Situasi yang terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “aarkhh!!”. Makna kontekstual onomatope “aarkhh!!” adalah suara yang keluar dari mulut Aryadipati merasa kesakitan akibat tinjuan Jantara. Menurut Depdiknas (2008:1246) kesakit adalah terasa sakit, menderita rasa sakit, perasaan sakit.

Data 185 onomatope “des!” situasinya pada siang hari di alun-alun Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Jantara meninju perut Aryadipati. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “des!”. Makna kontekstual onomatope “des!” adalah suara yang ditimbulkan dari tinju Jantara saat meninju perut Aryadipati. Menurut Depdiknas (2008:1530) tinju adalah kepalan tangan untuk memukul.



Gambar 142

Pada gambar 142, terdapat data 186 onomatope “psst”. Situasinya pada siang hari di alun-alun Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Diman mendesis di telinga

Jontor. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “psst”. Makna kontekstual onomatope “psst” adalah suara desis dari mulut Diman. Menurut Depdiknas (2008:347) desis adalah bunyi yang lebih kecil dari desusu (berbisik).



Gambar 143

Pada gambar 143, terdapat data 187 onomatope “heaaa!”. Situasinya pada siang hari di alun-alun Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Jantara ingin menyerang Aryadipati dengan kekuatan. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “heaaa!”. Makna kontekstual onomatope “heaaa!” adalah suara yang ditimbulkan Jantara ingin menyerang Aryadipati. Menurut Depdiknas (2008:1326) serang adalah mendatangi untuk melawan melukai, memerangi, menyerbu.



Gambar 144

Pada gambar 144 terdapat data 188 dan 189. Data 188 onomatope “he he he”, situasinya pada siang hari di alun-alun Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Diman dan Jontor merencanakan untuk membawa nenek Wurung ke suatu tempat. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “he he he”. Makna kontekstual onomatope “he he he” adalah suara tawa Jontor karena sudah menipu nenek Wurung. Menurut Depdiknas (2008:1460) tawa adalah ungkapan rasa gembira,

senang, geli, dan sebagainya dengan mengeluarkan suara (pelan, sedang, keras) melalui alat ucap.

Data 189 onomatope “des!” situasinya pada siang hari di alun-alun Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Jontor menyerang nenek Wurung dengan tinjunya. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “des!”. Makna kontekstual onomatope “des!” adalah suara tinju Jontor meninju nenek Wurung. Menurut Depdiknas (2008:1530) tinju adalah kepalan tangan untuk memukul.



Gambar 145

Pada gambar 145 terdapat data 190 onomatope “blap”. Situasinya pada siang hari di alun-alun Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Diman membawa nenek Wurung ke tempat Jontor, nenek Wurung terpentak mengenai seekor burung dan terjatuh. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “blap”. Makna kontekstual onomatope “blap” adalah suara nenek Wurung terjatuh. Menurut Depdiknas (2008:575) jatuh adalah turun atau meluncur ke bawah dengan cepat, ketika gerakan turun atau sesudah sampai ke tanah dan sebagainya.



Gambar 146

Pada gambar 146, terdapat data 191 dan 192. Data 191 onomatope “heaaa!!!”, situasinya pada siang hari di alun-alun Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Aryadipati meninju Jantara hingga terpentak. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “heaaa!!!”. Makna kontekstual onomatope “heaaa!!!” adalah suara yang ditimbulkan Aryadipati menyerang Jantara. Menurut Depdiknas (2008:1326) serang adalah mendatangi untuk melawan melukai, memerangi, menyerbu.

Data 192 onomatope “waaaa!”, situasinya pada siang hari di alun-alun Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Aryadipati meninju Jantara hingga ia merasa kesakitan. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “waaaa!”. Makna kontekstual onomatope “waaaa!” adalah suara pekikan Jantara yang merasa kesakitan. Menurut Depdiknas (2008:1246) kesakit adalah terasa sakit, menderita rasa sakit, perasaan sakit.



Gambar 147

Pada gambar 147 terdapat data 193 onomatope “dhrrk!”. Situasinya pada siang hari di alun-alun Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Jantara terjatuh akibat serangan Aryadipati. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “dhrrk!”. Makna kontekstual onomatope “dhrrk!” adalah suara yang ditimbulkan oleh Jantara yang terjatuh. Menurut Depdiknas (2008:575) jatuh adalah turun atau

meluncur ke bawah dengan cepat, ketika gerakan turun atau sesudah sampai ke tanah dan sebagainya.



Gambar 148

Pada gambar 148 terdapat data 194 dan 195. Data 194 onomatope “Suit! Suit!”. Situasinya pada siang hari di alun-alun Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, antusias masyarakat atas kemenangan Aryadipati. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “Suit! Suit!”. Makna kontekstual onomatope “Suit! Suit!” adalah suara siulan masyarakat yang senang. Menurut Depdiknas (2008:1363) siul adalah tiruan bunyi suling yang dilakukan dengan mulut.

Data 195 onomatope “hore! hore!”, situasinya pada siang hari di alun-alun Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, antusias masyarakat atas kemenangan Pangeran Aryadipati. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “hore! hore!”. Makna kontekstual onomatope “hore! hore!” adalah suara masyarakat bersorak gembira melihat kemenangan Aryadipati. Menurut Depdiknas (2008:529) hore adalah kata seru untuk menyatakan gembira.



Gambar 149

Pada gambar 149 terdapat data 196, 197, 198, dan 199. Data 196 onomatope “trang!!!” situasinya pada siang hari di alun-alun Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, pertarungan antara prajurit dan para perampok. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “trang!”. Makna kontekstual onomatope “trang!” adalah suara dari gesekan pedang ketika berperang. Menurut Depdiknas (2008:475) gesekan adalah hasil menggesek, hambatan terhadap gerak suatu benda yang diberikan benda lain yang bersentuhan dengan benda itu, atau yang dilalui.

Data 197 onomatope “ciat!” situasinya pada siang hari di alun-alun Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, pertarungan antara prajurit dan para perampok. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ciat!”. Makna kontekstual onomatope “ciat!” adalah suara sayatan pedang mengenai tubuh seseorang. Menurut Depdiknas (2008:475) sayat adalah potongan kecil, iris, hasil menyayat untuk memisahkan atau menguliti.

Data 198 onomatope “aaaa!” situasinya pada siang hari di alun-alun Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, pertarungan antara prajurit dan para perampok. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “aaaa!”. Makna kontekstual onomatope “aaaa!” adalah suara jeritan orang-orang yang bertarung. Menurut Depdiknas (2008:1246) sakit adalah berasa tidak nyaman di tubuh atau bagian tubuh karena menderita sesuatu (demam, sakit, dan sebagainya).

Data 199 onomatope “heaaa!” situasinya pada siang hari di alun-alun Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, pertarungan antara prajurit dan para perampok. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “heaaa!”. Makna kontekstual onomatope “heaaa!” adalah suara menyerang orang-orang yang bertarung.

Menurut Depdiknas (2008:1326) menyerang adalah mendatangi untuk melawan melukai, memerangi, menyerbu.



Gambar 150

Pada gambar 150 terdapat data 200 onomatope “dyhaaarrrr!”. Situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Rantaka meledakkan pintu gerbang kerajaan. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “dyhaaarrrr!”. Makna kontekstual onomatope “dyhaaarrrr!” adalah suara yang ditimbulkan dari ledakan bom. Menurut Depdiknas (2008:832) ledakan adalah letusan.



Gambar 151

Pada gambar 151 terdapat data 201 onomatope “he he he”. Situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, para prajurit dan rombongan perampok bertarung, Rantaka meledakkan pintu gerbang kerajaan. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “he he he”. Makna kontekstual onomatope “he he he” adalah suara tawa Rantaka yang senang telah meledakkan pintu gerbang kerajaan. Menurut Depdiknas (2008:1460) tawa adalah ungkapan rasa gembira, senang, geli, dan sebagainya dengan mengeluarkan suara pelan, sedang, keras melalui alat ucap.



Gambar 152

Pada gambar 152 terdapat data 202 onomatope “he he he”. Situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, anak buah Rantaka masuk ke dalam istana melalui gerbang yang telah diledakkan. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “he he he”. Makna kontekstual onomatope “he he he” adalah suara tawa anak buah Rantaka yang ingin mengurus harta istana Tirta Agung. Menurut Depdiknas (2008:1460) tawa adalah ungkapan rasa gembira, senang, geli, dan sebagainya dengan mengeluarkan suara pelan, sedang, keras melalui alat ucap.



Gambar 153

Pada gambar 153 terdapat data 203 onomatope “arkhhh!!”. Situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, rombongan perampok memasuki istana, Aryadipati menyerang seorang perampok. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “arkhhh!!”. Makna kontekstual onomatope “arkhhh!!” adalah suara sakit yang ditimbulkan dari seorang perampok. Menurut Depdiknas (2008:1246) sakit adalah merasa tidak nyaman di tubuh atau bagian tubuh karena menderita sesuatu demam, sakit, dan sebagainya.



Gambar 154

Pada gambar 154 terdapat data 204 onomatope “he he he”. Situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Rantaka memasuki kawasan istana, Aryadipati langsung menyerangnya. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “he he he”. Makna kontekstual onomatope “he he he” adalah suara tawa Rantaka meminta Aryadipati menunjukkan seluruh kekuatannya. Menurut Depdiknas (2008:1460) tawa adalah ungkapan rasa gembira, senang, geli, dan sebagainya dengan mengeluarkan suara pelan, sedang, keras melalui alat ucap.



Gambar 155

Pada gambar 155 terdapat data 205 dan data 206. Data 205 onomatope “heyaa!!!” situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Rantaka membalas serangan Aryadipati hingga terpental. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “heyaa!!!”. Makna kontekstual onomatope “heyaa!!!” adalah suara yang ditimbulkan dari mulut Rantaka saat memukul Aryadipati. Menurut Depdiknas (2008:1326) menyerang adalah mendatangi untuk melawan melukai, memerangi, menyerbu.

Data 206 onomatope “arkhh!” situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Rantaka membalas serangan Aryadipati hingga terpedal kesakitan. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “arkhh!”. Makna kontekstual onomatope “arkhh!” adalah suara kesakitan yang ditimbulkan oleh Aryadipati. Menurut Depdiknas (2008:1246) kesakit adalah terasa sakit, menderita rasa sakit, perasaan sakit.



Gambar 156

Pada gambar 156 terdapat data 207 onomatope “we..e..e..”. Situasinya pada siang hari di Kotaraja Tirta Agung, setelah menyerang Aryadipati, Jantara melihat ada yang mengintip dibalik tembok. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “we..e..e”. Makna kontekstual onomatope “we..e..e” adalah suara dari mulut Rantaka melihat dua gadis sedang mengintip. Menurut Depdiknas (2008:1466) sapa adalah perkataan untuk menegur atau ucapan untuk menyapa.



Gambar 157

Pada gambar 157 terdapat data 208 onomatope “brgghh!!”. Situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Aryadipati menghantam tembok. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “brgghh!!”. Makna

kontekstual onomatope “brgghh!” adalah suara Aryadipati menubruk tembok. Menurut Depdiknas (2008:1406) menabrak adalah menabrak, menumbuk.



Gambar 158

Pada gambar 158 terdapat data 209 onomatope “he he he”. Situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Rantaka melihat dua perempuan di sebalik tembok. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “he he he”. Makna kontekstual onomatope “he he he” adalah suara tawa Rantaka mendekati Sekar Ningrum. Menurut Depdiknas (2008:1460) tawa adalah ungkapan rasa geli, dan sebagainya dengan mengeluarkan suara pelan, sedang, melalui alat ucap.



Gambar 159

Pada gambar 159 terdapat data 210 onomatope “he he he”. Situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Rantaka menangkap Putri Sekar Ningrum. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “he he he”. Makna kontekstual onomatope “he he he” adalah suara tawa Rantaka membekap Putri Sekar Ningrum. Menurut Depdiknas (2008:1460) tawa adalah ungkapan rasa gembira, senang, geli, dan sebagainya dengan mengeluarkan suara pelan, sedang, keras melalui alat ucap.



Gambar 160

Pada gambar 160 terdapat data 211 onomatope “he he he”. Situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, di hadapan seluruh orang, Rantaka mengatakan ingin menikahi Sekar Ningrum. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “he he”. Makana kontekstual onomatope “he he” adalah suara tawa Rantaka merasa senang ingin menikahi Ningrum dan menjadi raja. Menurut Depdiknas (2008:1460) tawa adalah ungkapan rasa gembira, senang, geli, dan sebagainya dengan mengeluarkan suara (pelan, sedang, keras) melalui alat ucap.



Gambar 161

Pada gambar 161 terdapat data 212 dan 213. Data 212 onomatope “nguuuuuingg..”, situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Brasta menunggang kuda, seekor lalat datang dihadapan kuda. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “nguuuuuingg”. Makna kontekstual onomatope “nguuuuuingg” adalah suara yang ditimbulkan oleh seekor lalat yang terbang dihadapan kuda. Menurut Depdiknas (2008:665) dengung adalah bunyi yang bergema seperti bunyi baling-baling, kumbang dan sebagainya.

Data 213 onomatope “waaa!!” situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Brasta menunggang kuda, kuda itu meringkik. terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “waaa!!”. Makna kontekstual onomatope “waaa!!” adalah suara Brasta yang terkejut saat kudanya berdiri dan ia terjatuh. Menurut Depdiknas (2008:665) terkejut adalah menjadi kaku; kaget; terperanjat.



Gambar 162

Pada gambar 162 terdapat data 214 onomatope “bug!”. Situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Brasta datang dengan menunggang kuda, seketika kudanya berdiri membuat Brasta terjatuh. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “bug!”. Mekan kontekstual onomatope “bug!” adalah suara yang ditimbulkan Brasta terjatuh dari tunggangan kuda. Menurut Depdiknas (2008:575) jatuh adalah turun atau meluncur ke bawah dengan cepat, ketika gerakan turun atau sesudah sampai ke tanah dan sebagainya.



Gambar 163

Pada gambar 163 terdapat data 215 onomatope “ting!”. Situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Brasta mengedipkan mata ke arah

Sekar Ningrum. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ting!”. Makna kontekstual onomatope “ting!” adalah suara yang ditimbulkan dari kedipan mata Brasta. Menurut Depdiknas (2008:662) kedip adalah menggerakkan kelopak mata dengan membuka dan menutup berganti-ganti.



Gambar 164

Pada gambar 164 terdapat data 216 onomatope “heaa!!!”. Situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Brasta berlari sambil mengeluarkan suara untuk menyerang Rantaka. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “heaa!!!”. Makna kontekstual onomatope “heaa!!!” adalah suara dari mulut Brasta saat ingin menyerang Rantaka. Menurut Depdiknas (2008:1326) serang adalah mendatangi untuk melawan melukai, memerangi, menyerbu.



Gambar 165

Pada gambar 165 terdapat data 217 dan 218. Data 217 onomatope “waa!!!”. Situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Rantaka menendang punggung Brasta hingga kesakitan. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “waa!!!”. Makna kontekstual onomatope “waa!!!” adalah suara yang ditimbulkan oleh Brasta yang merasa kesakitan. Menurut Depdiknas (2008:1246)

sakit adalah merasa tidak nyaman di tubuh atau bagian tubuh karena menderita sesuatu.

Data 218 onomatope “dheg!” situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Rantaka bertarung dan menendang punggung Brasta. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “dheg!”. Makna kontekstual onomatope “dheg!” adalah suara dari tendangan kaki Rantaka. Menurut Depdiknas (2008:1246) tendang adalah sepak, depak, terjang dengan kaki.



Gambar 166

Pada gambar 166 terdapat data 219 onomatope “aarrkkhhh!!”. Situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Rantaka menyerang Brasta dengan tinjauan hingga terpental dihadapan seluruh orang. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “aarrkkhhh!”. Makna kontekstual onomatope “aarrkkhhh!” adalah suara yang ditimbulkan oleh Brasta yang terpental dan kesakitan. Menurut Depdiknas (2008:1246) sakit adalah merasa tidak nyaman di tubuh atau bagian tubuh karena menderita sesuatu.



Gambar 167

Pada gambar 167 terdapat data 220 onomatope “ha!”. Situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Rantaka merasakan ada kekuatan

dahsyat di belakangnya. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ha!”. Makna kontekstual onomatope “ha!” adalah suara Rantaka yang kaget melihat Brasta bangkit dengan kekuatan. Menurut Depdiknas (2008:615) kaget adalah terperanjat, terkejut, karena heran atau karena sesuatu yang mengejutkan.



Gambar 168

Pada gambar 168 terdapat data 221, 222, dan 223. Data 221 onomatope “groowwrrr!!!” Situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Brasta mengeluarkan kekuatan untuk menahan serangan Rantaka. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “groowwrr!”. Makna kontekstual onomatope “groowwrr!” adalah suara kekuatan yang dikeluarkan Brasta. Menurut Depdiknas (2008:764) kekuatan adalah tenaga, gaya, kekukuhan, memiliki kekuatan.

Data 222 onomatope “dhezz!!” situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, serangan Rantaka ditahan oleh Brasta. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “dhezz!!”. Makna kontekstual onomatope “dhezz!!” adalah suara yang ditimbulkan dari kekuatan bertabrakan. Menurut Depdiknas (2008:1405) tabrak adalah sentuh antar muka dua benda dari dua arah yang berlawanan secara keras, bentur.

Data 223 onomatope “ha!” Situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Rantaka terkejut melihat pertahanan Brasta. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ha!”. Makna kontekstual onomatope “ha!” adalah suara

Rantaka yang kaget melihat Brasta menangkis serangannya. Menurut Depdiknas (2008:615) kaget adalah terperanjat, terkejut, karena sesuatu yang mengejutkan.



Gambar 169

Pada gambar 169 terdapat data 224 onomatope “dzhig!!”. Situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Brasta membalas serangan Rantaka. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “dzhing!!”. Makna kontekstual onomatope “dzhing!!” adalah suara yang ditimbulkan dari tinju Brasta. Menurut Depdiknas (2008:1530) tinju adalah kepala tangan untuk memukul.



Gambar 170

Pada gambar 170 terdapat data 225 dan 226. Data 225 onomatope “growrr!!” Situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Brasta mengelak serangan dari Rantaka. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “growrr!!”. Makna kontekstual onomatope “growrr!!” adalah suara yang ditimbulkan dari pertarungan. Menurut Depdiknas (2008:1456) pertarungan adalah bertempur atau berkelahi, perjuangan pertandingan.

Data 226 onomatope “heaaaaa!!” Situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Rantaka menyerang Brasta. Terlihat pada gambar

menunjukkan onomatope “heaaaa!!!”. Makna kontekstual bunyi “heaaaa!!!” adalah suara dari mulut Rantaka menyerang Brasta. Menurut Depdiknas (2008:1326) serang adalah mendatangi untuk melawan, melukai atau menyerbu.



Gambar 171

Pada gambar 171 terdapat data 227 dan 228. Data 227 onomatope “dhez!”. Situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Brasta membalas serangan Rantaka dengan tinjunya. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “dhez!”. Makna kontekstual onomatope “dhez!” adalah suara dari tinju Brasta. Depdiknas (2008:1530) tinju adalah kepalan tangan untuk memukul.

Data 228 onomatope “aghh!” situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Brasta membalas serangan rantaka. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “aghh!”. Makna kontekstual onomatope “aghh!” adalah suara Rantaka yang kesakitan. Menurut Depdiknas (2008:1246) sakit adalah merasa tidak nyaman bagian tubuh karena menderita sesuatu.



Gambar 172

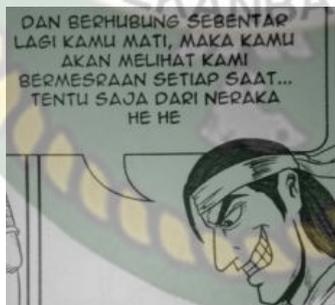
Pada gambar 172 terdapat data 229 onomatope “aaarrkhh!”. Situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Brasta meninju Rantaka hingga

terpentak kesakitan. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “aaarrkkhh!”. Makna kontekstual onomatope “aaarrkkhh!” adalah suara yang ditimbulkan Rantaka yang kesakitan. Menurut Depdiknas (2008:1246) sakit adalah merasa tidak nyaman di tubuh atau bagian tubuh karena menderita sesuatu.



Gambar 173

Pada gambar 173 terdapat data 230 onomatope “dhuaarr!!”. Situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Petintang melempar bom ke arah Brasta dan bom itu meledak. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “dhuaarr!!”. Makna kontekstual onomatope “dhuaarr!!” adalah suara dari ledakan bom. Menurut Depdiknas (2008:832) ledakan adalah letusan.



Gambar 174

Pada gambar 174 terdapat data 231 onomatope “he he”. Situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Rantaka memijak badan Brasta. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “he he”. Makna kontekstual onomatope “he he” adalah suara tawa Rantaka yang merasa senang telah mengalahkan Brasta. Menurut Depdiknas (2008:1460) tawa adalah ungkapan rasa gembira, senang, geli, dan sebagainya dengan mengeluarkan suara.



Gambar 175

Pada gambar 175 terdapat data 232 dan 233. Data 232 onomatope “woosshhhh!!!” situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Rantaka menginjak tubuh Brasta, Brasta menyemburkan api ke muka Rantaka. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “woosshhhh!!!”. Makna kontekstual onomatope “woosshhhh!!!” adalah suara yang ditimbulkan dari semburan api yang keluar dari mulut Brasta. Menurut Depdiknas (2008:1304) sembur adalah dipancarkan disemprotkan dari mulut.

Data 233 onomatope “aarkhh!!!” Situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Rantaka membuat Brasta marah hingga Brasta menyemburkan api ke wajah Rantaka. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “aarkhh!!!”. Makna kontekstual onomatope “aarkhh!!!” adalah suara Rantaka yang merasa kesakitan. Menurut Depdiknas (2008:1246) sakit adalah berasa tidak nyaman di tubuh atau bagian tubuh karena menderita sesuatu.



Gambar 176

Pada gambar 176 terdapat data 234 onomatope “aarkhh!!!”. Situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, semburan api yang dikeluarkan

dari mulut Brasta membuat Rantaka terbakar kesakitan. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “aaakhh!!”. Makna kontekstual onomatope “aaakhh!!” adalah suara yang ditimbulkan Rantaka yang kesakitan terbakar. Menurut Depdiknas (2008:1246) sakit adalah berasa tidak nyaman di tubuh atau bagian tubuh karena menderita sesuatu.



Gambar 177

Pada gambar 177 terdapat data 235 dan 236. Data 235 onomatope “wadao” Situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Sekar Ningrum berusaha membebaskan diri dari seorang perampok. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “wadao”. Makna kontekstual onomatope “wadao” adalah suara yang ditimbulkan seorang perampok yang merasa kesakitan. Menurut Depdiknas (2008:1246) sakit adalah berasa tidak nyaman di tubuh atau bagian tubuh karena menderita sesuatu.

Data 236 onomatope “des!”, situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Sekar Ningrum berusaha membebaskan diri dengan menyikut seorang perampok. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “des!”. Makna kontekstual onomatope “des!” adalah suara yang ditimbulkan Sekar Ningrum menyikut perampok. Menurut Depdiknas (2008:1347) menyikut adalah menyinggung dengan sikut.



Gambar 178

Pada gambar 178 terdapat data 237 dan 238. Data 237 onomatope "aarkhh!!", situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, seorang perampok dipanah oleh Aryadipati. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope "aarkhh!!". Makna kontekstual onomatope "aarkhh!!" adalah suara seorang perampok yang kesakitan. Menurut Depdiknas (2008:1246) sakit adalah merasa tidak nyaman di tubuh atau bagian tubuh karena menderita sesuatu.

Data 238 onomatope "jlep!", situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, seorang perampok yang ingin menangkap Sekar Ningrum, dipanah oleh Aryadipati. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope "jlep!". Makna kontekstual onomatope "jlep!" adalah suara dari anak panah menancap di tubuh perampok. Menurut Depdiknas (2008:1435) menancap adalah masuk terbenam atau tercacak oleh benda tajam.



Gambar 179

Pada gambar 179 terdapat data 239 onomatope "ha!". Situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, anak buah Rantaka melemparkan sebuah bom ke arah pasukan Tirta Agung. Terlihat pada gambar menunjukkan

onomatope “ha!”. Makna kontekstual onomatope “ha!” adalah suara para prajurit Tirta Agung terkejut melihat bom yang mendekat. Menurut Depdiknas (2008:665) terkejut adalah terperanjat, kaget.



Gambar 180

Pada gambar 180 terdapat data 240, 241 dan 242. Data 240 onomatope “wusss!!!” situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, bom mendekat ke arah para prajurit, Jontor melemparkan sebuah batu. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “wusss!!!”. Makna kontekstual onomatope “wusss!!!” adalah suara yang ditimbulkan dari batu yang dilempar. Menurut Depdiknas (2008:842) melempar adalah membuang jauh-jauh melontar.

Data 241 onomatope “tak!”, situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, melihat bom mendekat ke arah para prajurit, Jontor melemparkan sebuah batu. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “tak!”. Makna kontekstual onomatope “tak!” adalah suara tabrakan antara batu dengan bom. Menurut Depdiknas (2008:1405) tabrak adalah sentuh antar muka dua benda dari dua arah yang berlawanan secara keras, bentur.

Data 242 onomatope “wuiiinggg”, situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Jontor melemparkan batu ke arah bom sehingga bom itu berbalik arah. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “wuiiinggg”. Makna kontekstual onomatope “wuiiinggg” adalah suara yang ditimbulkan bom

yang mental. Menurut Depdiknas (2008:942) mental adalah terpelanting, terlempar kembali.



Gambar 181

Pada gambar 181 terdapat data 243 onomatope “ha!”, dalam novel grafis konteksnya Jontor melempar batu ke arah bom sehingga bom itu berbalik arah. Situasi yang terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ha!”. Makna kontekstual onomatope “ha!” adalah suara para anak buah Rantaka yang terkejut melihat bom berbalik arah. Menurut Depdiknas (2008:665) terkejut adalah menjadi kaku, kaget, terperanjat.



Gambar 182

Pada gambar 182 terdapat data 244 onomatope “dhaaaarr!!!!”. Situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, bom berbalik arah dan meledak di kumpulan perampok. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “dhaaaarr!!!!”. Makna kontekstual onomatope “dhaaaarr!!!!” adalah suara dari bom yang meledak. Menurut Depdiknas (2008:832) ledakan adalah letusan.



Gambar 183

Pada gambar 183 terdapat data 245 onomatope “ha...”. Situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Sekar Ningrum menghampiri Brasta yang sedang terbaring. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ha...”. Makna kontekstual onomatope “ha...” adalah suara yang ditimbulkan oleh Brasta yang merasa bingung. Menurut Depdiknas (2008:204) bingung adalah hilang akal tidak tahu apa yang harus dibuat, gugup, merasa kurang jelas.



Gambar 184

Pada gambar 184 terdapat data 246 dan 247. Data 246 onomatope “he he he”, situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, Brasta berada di hadapan Ningrum, ia memikirkan Sri Anggraeni. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “he he he”. Makna kontekstual onomatope “he he he” adalah suara tawa Sri Anggraeni yang berada di dalam pikiran Brasta. Menurut Depdiknas (2008:1460) tawa adalah ungkapan rasa gembira, senang, geli, dan sebagainya dengan mengeluarkan suara.

Data 247 onomatope “waaa”, situasinya pada siang hari di Kotaraja Kerajaan Tirta Agung, di hadapan Ningrum, Brasta memikirkan Sri Anggraeni.

Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “waaa!”. Makna kontekstual onomatope “waaa!” adalah suara dalam pikiran Brasta merasa ketakutan. Menurut Depdiknas (2008:1420) takut adalah merasa ngeri menghadapi sesuatu yang dianggap akan mendatangkan bencana , tidak berani, gelisah.



Gambar 185

Pada gambar 185 terdapat data 248 onomatope “sst”. Situasinya pada perayaan malam Palentin di alun-alun istana, Aryadipati memanggil Sekar Arum dan mengatakan adiknya menangis. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “sst”. Makna kontekstual onomatope “sst” adalah suara Aryadipati berdesisi. Menurut Depdiknas (2008:347) desis adalah bunyi yang lebih kecil dari desusu (berbisik).



Gambar 186

Pada gambar 186 terdapat data 249 onomatope “ha!”. Situasinya pada pagi yang cerah di halaman istana, Sekar Arum menghampiri Brasta dan berbincang dengannya. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ha!”. Makna kontekstual onomatope “ha!” adalah suara Brasta yang kaget mendengar

perkataan Sekar Arum merasa khawatir terhadap adiknya. Menurut Depdiknas (2008:615) kaget adalah terperanjat, terkejut, karena sesuatu yang mengejutkan.



Gambar 187

Pada gambar 187 terdapat data 250 onomatope "he he". Situasinya pada pagi yang cerah di halaman istana, Brasta memuji Sekar Arum sambil tertawa. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope "he he". Makna kontekstual onomatope "he he" adalah suara tawa yang ditimbulkan dari mulut Brasta saat memuji Sekar Arum. Menurut Depdiknas (2008:1460) tawa adalah ungkapan rasa gembira, senang, geli, dan sebagainya dengan mengeluarkan suara.



Gambar 188

Pada gambar 188 terdapat data 251 onomatope "sst". Situasinya pada pagi hari di depan pintu kamar Sekar Ningrum, Sekar Arum meminta Brasta untuk cepat memanggil Ningrum. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope "sst". Makna kontekstual onomatope "sst" adalah suara desis yang timbul dari mulut Sekar Arum. Menurut Depdiknas (2008:347) desis adalah bunyi yang lebih kecil dari desusu (berbisik).



Gambar 189

Pada gambar 189 terdapat data 252 onomatope “ha!”. Situasinya pada pagi hari di Graha utama kerajaan Tirta Agung, Prabu Darma Wijaya meminta Tumenggung Bagus untuk menghadap dan mengusirnya dari Istana. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “ha!”. Makna kontekstual onomatope “ha!” suara dari mulut Tumenggung terkejut mendengar Prabu Darma mengatakan ia diberhentikan dan di usir dari istana. Menurut Depdiknas (2008:665) terkejut adalah menjadi kaku, kaget, terperanjat.



Gambar 190

Pada gambar 190 terdapat data 253 dan 254. Data 253 onomatope “yes!”. Situasinya pada sore hari di Jati Purwa, Sri Ningrum merasa senang mendengar ajakan ayahnya menuju Tirta Agung. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “yes!”. Makna kontekstual onomatope “yes!” suara yang ditimbulkan dari mulut Sri Ningrum senang. Menurut Depdiknas (2008:1309) senang adalah puas dan lega, tanpa rasa kecewa dan susah.

Data 254 onomatope “o..ow!”, situasinya pada pagi yang cerah di halaman istana, di Jati Purwa, sang ayah mendengar perkataan Sri Ningrum ingin bertemu Brasta. Terlihat pada gambar menunjukkan onomatope “o..ow!”. Makna kontekstual onomatope “o..ow!” suara yang ditimbulkan dari mulut Ningrum terkejut mendengar pertanyaan ayahnya. Menurut Depdiknas (2008:615) kaget adalah terperanjat, terkejut, karena heran atau karena sesuatu yang mengejutkan.

Berdasarkan analisis data yang sudah dilakukan dapat penulis interpretasikan bahwa fungsi onomatope terdapat empat bagian yaitu 1) onomatope fungsi penggambaran suasana hati, 2) onomatope fungsi memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar atau dirasakan, 3) onomatope fungsi mendeskripsikan tentang keadaan, 4) onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi. Dari keempat fungsi dalam novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz, onomatope yang paling banyak ditemukan yaitu penggambaran suasana hati, berjumlah 107 data. Penggambaran suasana hati lebih berpengaruh digunakan untuk menggambarkan isi cerita dalam novel tersebut. Sedangkan data yang paling sedikit ditemukan yaitu fungsi memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar atau dirasakan, yang berjumlah 30 data.

Makna yang terdapat dalam novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz yaitu makna kontekstual, terdapat 254 data. Onomatope merupakan peniruan bunyi yang sebenarnya didasarkan pada konteks dari gambar yang terdapat dalam novel grafis tersebut. Dalam novel tersebut selalu menggunakan kata onomatope pada setiap situasi. Penggunaan onomatope pada novel grafis berbeda-beda, tergantung dari situasi yang ada dalam cerita.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan oleh penulis tentang onomatope dalam novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz, penulis menemukan 254 onomatope yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Fungsi onomatope yang terdapat dalam novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz antara lain a) onomatope fungsi penggambaran suasana hati terdapat 107 data contoh: hahaha, hu uu uu, b) onomatope fungsi memberikan kesan pada benda yang dilihat, didengar atau dirasakan terdapat 30 data contoh: breg!, sst, c) onomatope fungsi mendeskripsikan keadaan terdapat 46 data contoh: aaaa!, pyang!, d) onomatope fungsi meniru perbuatan atau benda yang menghasilkan bunyi terdapat 71 data contoh: kukuruyuuk, nyit nyit nyit.
2. Makna onomatope yang ditemukan dalam novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz ialah makna kontekstual. Makna sebuah leksem atau kata yang berada di dalam suatu konteks, misalnya onomatope “dzzyyeeerrr!!!” suara yang muncul dari ledakan di pasar membuat situasi menjadi gaduh. Adanya bunyi onomatope di dalam novel grafis tersebut karena terdapat objek yang ada dan didukung oleh konteks.

5.2 Implikasi

Penelitian ini berimplikasi terhadap analisis Onomatope dalam novel Grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh

seluruh pembaca sebagai bahan khususnya bidang semantik. Onomatope dalam suatu bacaan dapat menggambarkan suasana hati, memberikan kesan, keadaan, maupun gerakan perbuatan sehingga cerita menjadi lebih hidup dan konkret. Selain banyak ditemukan dalam sebuah novel, film, buku, komik, maupun novel grafis, onomatope juga terdapat dalam media sosial dan sejenisnya. Novel grafis *Brasta Seta* memiliki keunikan tersendiri berupa gambar-gambar dengan kata-kata yang singkat dan mudah dipahami pembaca. Bertujuan untuk memudahkan para pembaca mendapatkan informasi serta mengekspresikan suatu cerita.

Selain itu, penelitian ini memberikan kepada pembaca tentang onomatope dalam novel grafis *Brasta Seta* karya Wahyu Hidayatz, khususnya fungsi dan makna kontekstual onomatope. Penelitian ini dapat memberikan pengajaran mengenai kajian semantik khususnya bidang onomatope. Onomatope merupakan tiruan bunyi dalam suatu cerita untuk membantu pembaca dalam berimajinasi dan memahami makna pada alur cerita.

5.3 Rekomendasi

1. Untuk mahasiswa program studi Bahasa dan Sastra Indonesia

Hasil penelitian bahwa penggunaan onomatope dalam setiap halamannya memiliki fungsi dan maknanya masing-masing. Sehubungan dengan itu, mahasiswa perlu meningkatkan penelitiannya mengenai onomatope terutama fungsi dan makna dalam setiap karya sastra, sehingga onomatope dapat lebih dikembangkan sesuai dengan kajian.

2. Untuk penelitian selanjutnya

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan onomatope masih banyak yang belum mengetahui bahwa masih ada yang perlu diteliti menjadi sebuah penelitian, khususnya dibidang Semantik bagian onomatope atau tiruan bunyi.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. (1985). *Semantik: Pengantar Studi Tentang Semantik*. Bandung: Sinar Baru.
- Arhadi, R. I. (2014). "Tipe dan Kategori Leksikal Onomatope dalam Komik *Kambing Jantan: Sebuah Komik Pelajar Bodoh Book 2* Karya Raditya Dika". *Jurnal Ilmiah Kebudayaan Sintesis*. Volume 8 Nomor 1 (Fakultas Sastra Universitas Sanata Dharma), pp 44-50. Available at: <https://e-journal.usd.ac.id/index.php/sintesis/article/view/1018/792>.
- Chaer, A. (2009). *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2012). *Linguistik Umum*. 4th edn. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmadi, H. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Depdiknas (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. 4th edn. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan nasional.
- Dewi, dkk. (2018). "Onomatope dalam Webtoon Komik *Kisah Usil Si Juki Kecil* Karya Faza Meonk". *Basataka (JBT)*. Volume 1 Nomor 2 (Universitas Balikpapan), pp. 47-51. Available at: <http://jurnal.pbsi.uniba-bpn.ac.id/index.php/BASATAKA/article/view/35>.
- Elfis. (2014). *Panduan Akademik Pedoman, Karya Cipta dan Skripsi*. Pekanbaru: UIR.
- Eriyanto. (2015). *Analisis Isi*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Hamidy, UU. (2003). *Metodologi Penelitian Disiplin Ilmu-Ilmu Sosial dan Budaya*. Pekanbaru: Bilik Kreatif Press.
- Hidayatz, W. (2009). *BrastaSeta*. Jakarta Barat: Cendana Art Media.
- Karlinda, dkk. (2019). "Onomatopeia In The Novel *Manusia Setengah Salmon* By Raditya Dika". *Jom FKIP*. Volume 6 Edisi 1 (FKIP Universitas Riau), pp. 1-12. Available at: <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/download/22775/22043>.
- Keraf, G. (1990). *Linguistik Bandingan Tipologis*. Jakarta: Gramedia.
- Kridalaksana, H. (2009). *Kamus Linguistik*. 4th edn. Bandung: Gramedia Pustaka Utama.

- Manaf, N. A. (2010). *Semantik Bahasa Indonesia*. Padang: UNP Press.
- Moleong, Lexy J. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyani, I. S. (2014). "Onomatope dalam Novel *Emas Sumawur Ing Baluwarti* Karya Patini B.". *Aditya*, Volume 05 Nomor 01 (Universitas Muhammadiyah Purworejo), pp. 1-8. Available at: <http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/aditya/article/view/1558/0>.
- Novitasari, E. (2016). "Analisis Onomatope dalam Roman Dhahuru Ing Loji Kepencil Karya Suparto Brata". *Aditya*, Volume 8 Nomor 3 (Universitas Muhammadiyah Purworejo), pp. 159-160. Available at: <http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/aditya/issue/view/338>.
- Pateda, M. (2010). *Semantik Leksikal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Patilima, H. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. 4th edn. Bandung: Alfabeta.
- Randy, D. (2019). "Analisis Onomatope dalam Novel Grafis *Si Toyeb* Karya Husni Assaerozi". *Skripsi*. Universitas Islam Riau.
- Ratna, N. K. (2016). *Stilistika Kajian Puitika Bahasa, Sastra, dan Budaya*. 3rd ed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rugaiyah. (2016). *Pengantar Penelitian Kualitatif dan Analisis Bahasa*. Pekanbaru: Forum Kerakyatan.
- Sandora, T. (2015). "Analisis Onomatope dalam Teks Komik Kungfu Boy Premium 10 Karya Takeshi Maekawa Terjemahan Isao Arif". *Skripsi*. Universitas Islam Riau.
- Soedarso, N. (2015). "Komik: Karya Sastra Bergambar". *Humaniora*, Volume 6 Nomor 4 (Binus University), pp. 496-506. Available at: <http://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3378>.
- Solihin, M. (2017). "Analisis Tiruan Bunyi (Onomatope) dalam Teks Komik Jomblo Permanen Karya Soni M. Sholeh". *Skripsi*. Universitas Islam Riau.
- Suwandi, S. (2008). *Semantik Pengantar Kajian Makna*. Yogyakarta: Media Perkasa.
- Tarigan, H. G. (2009). *Pengajaran Semantik*. Bandung: Angkasa.
- Verhaar, J.W.M. (2006). *Asas-Asas Linguistik Umum*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.