

**ONOMATOPE DALAM NOVEL *PENDAKIAN MALAM SATU SURO*
KARYA HICICI PADA APLIKASI *FIZZO NOVEL***

Yessi Vanni Deya

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Riau
yessi.vanni1143@student.unri.ac.id

M. Nur

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Riau
m.nur@lecturer.unri.ac.id

Mangatur Sinaga

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Riau
mangatur.sinaga@lecturer.unri.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan jenis dan struktur onomatope yang terdapat dalam novel *Pendakian Malam Satu Suro* karya Hicici pada aplikasi Fizzo Novel. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data penelitian berupa kata atau kelompok kata yang mengandung onomatope dalam novel *Pendakian Malam Satu Suro* yang terdiri atas 77 bab. Sumber data penelitian berasal dari novel digital *Pendakian Malam Satu Suro* karya Hicici yang diakses melalui aplikasi Fizzo Novel. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dan teknik catat. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 154 data onomatope yang terdiri atas lima jenis, yaitu onomatope suara manusia sebanyak 69 data, suara benda 60 data, kehidupan sehari-hari 17 data, suara hewan 4 data, dan peristiwa alam 3 data. Jenis onomatope yang paling dominan adalah suara manusia, sedangkan yang paling sedikit ditemukan adalah peristiwa alam. Berdasarkan strukturnya, ditemukan tiga bentuk onomatope, yaitu monosilabel sebanyak 82 data, bisilabel 31 data, dan multisilabel 41 data. Struktur yang paling dominan adalah monosilabel. Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa onomatope dalam novel berfungsi memperkuat suasana cerita, memperjelas tindakan tokoh, serta meningkatkan daya imajinasi pembaca melalui efek auditif yang dihadirkan. Dengan demikian, penggunaan onomatope dalam novel *Pendakian Malam Satu Suro* berperan penting dalam membangun ekspresi, suasana, dan realisme cerita, khususnya pada genre horor yang menuntut keterlibatan imajinatif pembaca.

Kata Kunci: *Onomatope; Novel Digital; Fizzo Novel; Struktur Onomatope; Pendakian Malam Satu Suro.*

ABSTRACT

This study aims to describe the types and onomatopoeic structures contained in the novel *Climbing the Night of One Suro* by Hicici on the Fizzo Novel application. This study uses a qualitative descriptive method. The research data is in the form of words or groups of words that contain onomatopoeia in the novel *Climbing the Night of One Suro* which consists of 77 chapters. The source of the research data comes from the digital novel *Climbing the Night of One Suro* by Hicici which is accessed through the Fizzo Novel application. Data collection techniques are carried out through documentation studies and recording techniques. Data analysis uses the Miles and Huberman model which includes data reduction, data presentation, and conclusion drawn. The results of the study showed that there were 154 onomatopoeic data consisting of five types, namely onomatopoeia of 69 human voices, 60 sounds of objects, 17 data of daily life, 4 animal sounds of data, and 3 natural events. The most dominant type of onomatopoey is the human voice, while the least found is natural events. Based on the structure, three forms of onomatopia were found, namely monosyllables of 82 data, bilisilabels of 31 data, and multisyllabic of 41 data. The most dominant structure is monosyllable. The findings of the study also show that onomatopoeia in novels functions to strengthen the atmosphere of the story, clarify the actions of the characters, and increase the reader's imagination through the auditory effects presented. Thus, the use of onomatopoeia in the novel *Climbing the Night of One Suro* plays an important role in building the expression, atmosphere, and realism of the story, especially in the horror genre that demands the imaginative involvement of the reader.

Keywords: *Onomatopoe; Digital Novel; Fizzo Novel; Onomatopic Structure; Pendakian Malam Satu Suro.*

A. PENDAHULUAN

Bahasa sebagai sistem komunikasi manusia pada dasarnya memiliki berbagai aspek menarik yang bisa dikaji, salah satunya yang berkaitan dengan bunyi. Dalam Bahasa, bunyi merupakan bagian penting yang fungsinya tidak hanya sebagai media yang digunakan dalam menyampaikan sebuah makna, tetapi juga sebagai bentuk representasi dari kenyataan di luar bahasa itu sendiri. Sehari-harinya manusia dikelilingi dengan berbagai macam jenis bunyi, baik yang berasal dari alam dari aktivitas manusia dan hewan, hingga teknologi. Bunyi-bunyi yang dihasilkan ini kemudian direpresentasikan ke dalam sistem bahasa melalui fenomena bahasa yang dikenal dengan onomatope.

Onomatope adalah fenomena bahasa yang muncul dan menarik terbentuk dari bunyi-bunyi yang kita dengarkan kemudian dituliskan dengan bentuk yang semirip mungkin. Penggunaan Onomatope dapat dijumpai pada karya sastra seperti novel, puisi dan paling banyak pada karya sastra komik, pernyataan ini dikemukakan oleh (Srikandi & Anggraeni, 2019). Penggunaan onomatope dalam karya sastra ini memiliki tujuan untuk membangkitkan imajinasi pembaca terhadap karya sastra

yang dibaca serta dapat membayangkan dan merasakan keadaan yang ada dalam suatu cerita.

Hadirnya onomatope dapat membantu memberikan gambaran mengenai suara benda maupun gerakan yang terdapat dalam cerita dan membawa pengaruh yang cukup besar bagi pemahaman pembaca terhadap cerita yang dibaca. Onomatope dapat digunakan untuk menciptakan efek suara yang seperti yang ditangkap oleh indra pendengaran manusia. Cerita yang dibuat memerlukan onomatope untuk membuat kesan cerita lebih terasa. Hal ini karena cerita yang dibaca atau yang bersifat tulisan ini tidak mampu menggambarkan secara langsung mengenai kondisi yang terjadi atau yang dialami para tokoh dan bunyi-bunyi yang termasuk onomatope. Ketidakmampuan menggambarkan kondisi secara langsung inilah perlu menambahkan suara-suara pendukung atau penggunaan onomatope. Tujuannya agar cerita terkesan menjadi realistis dan bagian kejadian-kejadian menegangkan atau penting bisa turut dirasakan oleh pembaca.

Onomatope dapat dikatakan sebagai elemen yang bisa membantu memperkuat pengalaman pembaca. Melalui peniruan suara dari suatu kejadian, objek maupun tindakan dalam cerita. Tidak hanya itu, dengan pemahaman mendalam mengenai onomatope pembaca dapat mengidentifikasi suara-suara tertentu. Suara-suara yang dapat mencerminkan sifat dan perasaan tokoh. Hal ini memperlihatkan pentingnya onomatope atau tiruan bunyi dalam menghidupkan suatu cerita.

Komik dan novel yang merupakan karya sastra yang tidak hanya berbentuk buku fisik saja. Zaman yang semakin berkembang ini novel dan komik bisa didapatkan dan kita akses secara digital dengan bantuan alat komunikasi seperti *handphone*. Perkembangan semacam ini memberikan kemudahan dalam membaca cerita yang disukai tanpa harus membawa buku fisik yang notabenenya tebal. Hal ini membuat membaca komik dan novel menjadi lebih praktis dan mudah. Terdapat beberapa aplikasi membaca yang bisa diakses. Salah satunya seperti aplikasi Fizzo Novel.

Aplikasi Fizzo Novel menjadi salah satu *platform* bacaan yang cukup populer karena tidak hanya membaca tetapi pengguna aplikasi juga bisa menjadi penulis. Aplikasi ini menyediakan cerita dalam berbagai genre, mulai dari fantasi, misteri romansa, fiksi remaja dan lain sebagainya. Tidak hanya novel, pada aplikasi ini juga memiliki 2 fitur bacaan lainnya yang bisa dipilih seperti drama dan komik. Aplikasi ini juga memungkinkan pengguna atau pembaca untuk mendapatkan penghasilan dari setiap cerita yang dibaca. Fizzo novel juga memungkinkan penulis atau sesama pembaca melakukan interaksi dengan fitur komentar yang bisa dibalas oleh penulis. Fizzo Novel bisa menjadi salah satu wadah untuk mengembangkan literasi dengan mengangkat tema-tema atau isu budaya dan sosial yang berkembang di masyarakat.

Melalui fitur-fitur dan genre cerita yang beragam, menjadikan aplikasi ini diminati di berbagai kalangan. Aplikasi ini bisa menjadi ruang untuk menuangkan isi pikiran, mengekspresikan diri, menyalurkan hobi menulis. Banyak jenis cerita yang bisa dibaca dengan berbagai jenis, isu sosial budaya yang berkembang di masyarakat, seperti salah satunya novel yang ditulis oleh Hicici dengan judul *Pendakian Malam Satu Suro*, yang di dalamnya mengangkat tema budaya Jawa

yakni malam satu suro, menceritakan keindahan gunung semeru, persahabatan dan nilai keagamaan.

Pendakian Malam Satu Suro merupakan novel yang ditulis oleh penulis dengan nama samaran Hicici yang sudah aktif menulis sejak tahun 2022. Hicici merupakan salah satu penulis yang populer pada *platform* fizzo novel terutama pada genre horor dan bahkan karyanya sudah dibaca lebih dari 1 juta kali dengan cerita yang masih berlanjut. Diksi dan ragam bahasa yang digunakan Hicici membuat karyanya bisa diterima di segala kategori usia. Beberapa karyanya yang lain diantaranya adalah *Dendam Berujung Santet*, *Rumah samping kuburan*, *Rahasia Sekardus Uang Milik Suamiku*, *Dendam Wanita Pemuda Iblis*, *Cairan Bening di Tangan Bapak*, dan *Pamali Keluar Maghrib*.

Pendakian Malam Satu Suro merupakan novel yang sudah dibaca lebih dari 484 ribu kali. Novel *Pendakian Malam Satu Suro* ini menyajikan cerita mengenai kepercayaan malam satu suro yang terdapat larangan berada di luar rumah. Malam satu suro dipercaya sebagai waktu yang penuh dengan makhluk-makhluk gaib tetapi kemudian dilanggar sehingga menyebabkan bencana. Melalui cerita pendakian malam satu suro Hicici berhasil menyisipkan pesan moral mengenai kepercayaan malam satu suro, kesetiakawanan dan keagamaan secara tidak langsung.

Onomatope dalam sebuah novel dipakai sebagai bahasa yang dapat membuat imajinasi pembaca terbentuk. Umumnya novel dalam bahasa Indonesia memuat beberapa bentuk tiruan bunyi, seperti tiruan bunyi hewan, tiruan bunyi benda, tiruan bunyi kehidupan sehari-hari, tiruan bunyi hewan dan tiruan bunyi peristiwa alam seperti pada data dalam Novel *Pendakian Malam Satu Suro* di bawah ini.

Tabel 1 Jenis Onomatope

1. Onomatope manusia <i>uhuk... uhuk...</i> (<i>Pendakian Malam Satu Suro</i> , Bab 21)
2. Onomatope kehidupan sehari-hari <i>hoamm</i> (<i>Pendakian malam satu suro</i> , Bab 52)
3. Onomatope peristiwa alam <i>duaarr... </i> (<i>Pendakian Malam Satu Suro</i> , Bab 7)
4. Onomatope benda <i>cetass..</i> (<i>Pendakian Malam Satu Suro</i> , Bab 49)
5. Onomatope hewan <i>kok kok kok</i> (<i>Pendakian Malam Satu Suro</i> , Bab 51)

Pada data pertama terdapat onomatope yaitu pada kata ” *Uhuk..... uhuk*” yang merupakan tiruan bunyi ketika sedang batuk. Data onomatope di atas dikategorikan ke dalam onomatope manusia.

Data kedua merupakan contoh onomatope, yaitu berupa kata *Waawwww...* yang merupakan bentuk peniruan bunyi ketika melihat sesuatu yang menakjubkan. Data onomatope di atas dikategorikan ke dalam onomatope kehidupan sehari-hari.

Data ketiga merupakan contoh onomatope, yaitu berupa kata “*duaarr...*” yang merupakan peniruan bunyi dari suara sambaran petir. Onomatope ini dikategorikan ke dalam onomatope peristiwa alam sekitar.

Data keempat merupakan contoh onomatope, yaitu berupa kata “*Cetass...*” yang merupakan peniruan bunyi dari suara cambuk yang digunakan. Onomatope di atas dikategorikan ke dalam onomatope benda.

Selanjutnya data kelima merupakan contoh onomatope, yaitu berupa kata “*kok kok kok*” yang merupakan peniruan bunyi dari suara ayam berkokok. Onomatope di atas dapat dikategorikan ke dalam onomatope suara hewan.

Novel *Pendakian Malam Satu Suro* ini secara tidak langsung telah mengangkat budaya yang berkembang masyarakat Jawa dengan menghadirkan cerita yang melambangkan dampak yang kita dapat dari melanggar larangan. Tidak hanya itu novel ini juga mengajarkan pentingnya untuk menjaga sikap dan perilaku apabila berada di tempat orang. Cerita yang dikemas dengan alur yang mudah dipahami serta plot yang disusun dengan rapi serta sedikit komedi di dalamnya membuat novel ini memiliki daya tariknya sendiri. Banyaknya adegan-adegan yang menegangkan maka banyak juga ditemukan onomatope yang dipakai. Pemakaian onomatope untuk mendeskripsikan kejadian yang terjadi sehingga dapat dirasakan secara langsung oleh pembaca.

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang juga sudah membahas mengenai kajian onomatope diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Purwani, Suartini & Adnyani (2020) dengan judul “Analisis Onomatope pada Dongeng Bahasa Jepang. Penelitian yang dilakukan Purwani, Suartini & Adnyani (2020) memiliki persamaan dengan penelitian ini, persamaan terletak pada kajian yang sama-sama membahas mengenai onomatope, sedangkan perbedaan terdapat pada objek dan bahasa yang digunakan, penelitian sebelumnya menggunakan objek dongeng berbahasa Jepang, sedangkan penelitian ini menggunakan novel berbahasa Indonesia. Shofi & Denafri (2021) melakukan penelitian yang sama dengan judul “Onomatope dalam Komik *Nusa Five Volume 1* karya Sweta Kartika. Penelitian Shofi memiliki perbedaan dengan penelitian ini. Perbedaan terletak pada objek penelitian, peneliti Shofi meneliti onomatope dalam Komik *Nusa Five Volume 1* karya Sweta Kartika sedangkan Penelitian ini meneliti onomatope dalam cerita *Pendakian Malam Satu Suro* pada aplikasi Fizzo Novel. Tidak hanya itu, penelitian yang dilakukan oleh Ramadani, Hermadra & Sinaga (2022) dengan judul “Onomatope dalam buku *Maneki Nek dan Auropilous*”. Penelitian ini sama-sama mengkaji tentang onomatope namun dengan objek kajian yang berbeda. Penelitian Ramadani membahas onomatope dalam buku *Maneki Nek dan Auropilous* sedangkan penelitian ini membahas onomatope yang ada di dalam Novel *Pendakian Malam Satu Suro* pada Aplikasi Fizzo Novel.

Alasan penulis memilih judul *Onomatope dalam Novel Pendakian Malam Satu Suro Karya Hicici pada Aplikasi Fizzo Novel* karena Fizzo novel merupakan novel digital yang modern, praktis dan diminati. Selain itu, belum banyak penelitian yang membahas aplikasi ini terutama dalam ranah kajian bahasa atau linguistik sehingga penelitian ini dapat menambah koleksi kajian onomatope pada novel digital. Alasan peneliti memilih judul *Novel Pendakian Malam Satu Suro Karya Hicici pada Aplikasi Fizzo Novel* ini dikarenakan merupakan salah satu judul novel horor karya Hicici pertama kali dirilis pada tahun 2022. Novel ini merupakan salah satu novel karya Hicici yang laris dengan rating 4,7 dan sudah dibaca lebih dari 484 ribu kali dan kenaikan jumlah pembaca terus berlangsung hingga 2025.

Pada kenyataannya novel digital memang memiliki banyak peminat, baik siswa, mahasiswa atau umum. Hanya saja belum semua yang mengetahui mengenai onomatope terlebih lagi dalam novel. Hal ini dikarenakan umumnya penggunaan onomatope memang lebih sering dijumpai pada karya sastra komik. Padahal kenyataannya onomatope dalam novel juga diperlukan agar setiap adegan menegangkan atau bagian penting dapat lebih dirasakan pembaca terutama dalam genre horor.

Onomatope tidak hanya dapat digunakan untuk memperkuat cerita dalam komik dan novel saja, onomatope juga dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia salah satunya pada pembelajaran menulis kreatif seperti menulis cerpen dan puisi. Onomatope dapat memperkaya kosakata yang melibatkan penggunaan indrawi dalam sebuah karangan dan dapat mengembangkan gaya bahasa yang ekspresif dan visual yang kuat. Tidak terkecuali pada karya sastra ini seperti cerpen dan puisi. Penggunaan onomatope pada novel bisa dijadikan acuan untuk menciptakan berbagai bentuk tiruan bunyi lainnya dalam menulis cerpen dan puisi.

Berdasarkan penjabaran alasan di atas, maka penulis merasa perlu dan memutuskan untuk melaksanakan penelitian dengan judul *Onomatope dalam Novel Pendakian Malam Satu Suro Karya Hicici pada Aplikasi Fizzo Novel*. Meskipun demikian, penulis sangat menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan baik dari segi pengetahuan, waktu dan temuan dalam penelitian ini. Kendati begitu, penelitian ini mempunyai andil sebagai kajian yang mengeksplorasi onomatope dalam konteks sastra digital terkhusus onomatope dalam aplikasi Fizzo novel yang belum banyak diteliti.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif karena bertujuan mendeskripsikan jenis dan struktur onomatope yang terdapat dalam novel *Pendakian Malam Satu Suro* karya Hicici sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Penelitian dilaksanakan selama sepuluh bulan, yaitu dari Agustus 2025 hingga Mei 2026, yang mencakup tahapan bimbingan proposal, seminar proposal, pengumpulan data, analisis data, seminar hasil, penulisan skripsi, hingga ujian sarjana. Data penelitian berupa onomatope atau tiruan bunyi yang berbentuk kata maupun suku kata dalam novel *Pendakian Malam Satu Suro* yang terdiri atas 77 bab, sedangkan sumber data penelitian berasal dari aplikasi Fizzo Novel yang menyediakan novel tersebut sebagai objek kajian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui studi dokumentasi dan teknik catat untuk memperoleh data onomatope dari novel *Pendakian Malam Satu Suro* karya Hicici yang diakses melalui aplikasi Fizzo Novel, lalu data yang ditemukan dicatat secara sistematis menggunakan Microsoft Excel agar lebih mudah dianalisis (Sopiati & Daruhadi, 2024). Dalam penelitian kualitatif ini, peneliti juga berperan sebagai instrumen utama yang menetapkan fokus, menilai kualitas data, menganalisis temuan, dan menarik simpulan, dengan dukungan literatur tentang onomatope dan semantik sebagai landasan analisis (Sugiyono, 2018). Untuk menghindari salah tafsir, penelitian ini menegaskan definisi operasional onomatope sebagai jenis dan struktur onomatope yang muncul dalam novel tersebut.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan model analisis data Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan (Sugiyono, 2018). Pada tahap reduksi data, peneliti membaca secara menyeluruh novel *Pendakian Malam Satu Suro* karya Hicici, mengidentifikasi data yang mengandung onomatope, kemudian menandai, mencatat, dan mengelompokkannya berdasarkan jenis, struktur, serta maknanya agar sesuai dengan fokus penelitian (Sugiyono, 2018). Selanjutnya, data yang telah diklasifikasikan disajikan dalam bentuk tabel dan uraian deskriptif untuk memudahkan pemahaman mengenai jenis, struktur, dan makna onomatope yang ditemukan dalam novel tersebut (Sugiyono, 2018). Tahap akhir dilakukan dengan menarik simpulan berdasarkan keseluruhan hasil analisis sehingga diperoleh gambaran yang jelas mengenai penggunaan onomatope dalam novel *Pendakian Malam Satu Suro* karya Hicici (Sugiyono, 2018).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian terhadap Novel *Pendakian Malam Satu Suro* karya Hicici pada aplikasi Fizzo Novel, ditemukan sebanyak 154 data onomatope yang kemudian diklasifikasikan berdasarkan jenis dan strukturnya. Hasil analisis menunjukkan bahwa onomatope dalam novel ini berfungsi untuk memperkuat suasana cerita, menggambarkan tindakan tokoh, serta menghadirkan efek auditif yang lebih hidup bagi pembaca.

Jenis onomatope yang ditemukan terdiri atas lima kategori, yaitu suara manusia, suara benda, suara hewan, suara peristiwa alam, dan suara kehidupan sehari-hari. Onomatope suara manusia menjadi kategori yang paling dominan dengan 69 data, yang meliputi ekspresi diam (*suutttt*, *sssttt*), teriakan (*aaaaaaa*), batuk (*uhuk-uhuk*), tangisan (*huhuuuu*), hingga tawa (*hahahaha*) (Hicici, dalam data penelitian). Dominasi kategori ini menunjukkan bahwa interaksi dan ekspresi emosional tokoh menjadi unsur penting dalam pengembangan cerita.

Kategori suara benda ditemukan sebanyak 60 data dan mencakup berbagai bunyi yang dihasilkan oleh objek atau alat, seperti telepon (*tuuuttt*), kentongan (*tok tok tok*), panah (*slup slup*), lemari yang digeser (*sreeett*), cambuk (*cetasss*), serta rem kendaraan (*cekittttt*) (Hicici, dalam data penelitian). Keberadaan onomatope ini membantu menggambarkan tindakan dan situasi secara lebih konkret.

Onomatope kehidupan sehari-hari berjumlah 17 data dan merepresentasikan aktivitas manusia, seperti jatuh (*gedebugh*), menyiram air (*byurr*), memukul (*bugh bugh*), menguap (*hoamm*), dan berjalan di atas daun kering (*sraak sraakk*) (Hicici, dalam data penelitian). Sementara itu, onomatope suara hewan ditemukan sebanyak 4 data, seperti suara ayam hutan (*kok kok kok*), serigala (*auuuuuuu*), burung hantu (*kug kug kug*), dan harimau (*roaaarrgghhh*) (Hicici, dalam data penelitian). Adapun onomatope peristiwa alam berjumlah 3 data yang menggambarkan bunyi angin kencang (*wusshhh*) dan petir (*duaarr, duarr duarr duarr*) (Hicici, dalam data penelitian).

Dari sisi struktur, onomatope dalam novel ini terbagi menjadi tiga bentuk. Struktur monosilabel mendominasi dengan 82 data, misalnya *hah*, *brak*, *byurr*, dan *hush* yang hanya terdiri atas satu suku kata (Hicici, dalam data penelitian). Struktur bilisilabel ditemukan sebanyak 31 data, seperti *pletak*, *duaarr*, *hoamm*, dan *cekitttt* yang tersusun atas dua suku kata (Hicici, dalam data penelitian). Sementara itu, struktur multisilabel berjumlah 41 data, seperti *gedebugh*, *hahahaha*, *kok kok kok*, dan *hihihihi hahahaha*, yang terdiri atas tiga suku kata atau lebih (Hicici, dalam data penelitian).

Tabel 2 Jenis Onomatope dalam Novel *Pendakian Malam Satu Suro*

Jenis Onomatope	Jumlah Data	Contoh
Suara manusia	69	<i>suutttt, aaaaaaa, hah, uhuk-uhuk, huhuuuu, hahahaha</i>
Suara benda	60	<i>tuuuttt, tok tok tok, slup slup, sreeeett, cetasss</i>
Kehidupan sehari-hari	17	<i>gedebugh, byurr, bugh bugh, hoamm, sraak sraakk</i>
Suara hewan	4	<i>kok kok kok, auuuuuuu, kug kug kug, roaaarrgghhh</i>
Peristiwa alam	3	<i>wusshhh, duaarr, duarr duarr duarr</i>
Total	153	-

Tabel 2. Struktur Onomatope dalam Novel *Pendakian Malam Satu Suro*

Struktur	Jumlah Data	Karakteristik	Contoh
Monosilabel	82	Terdiri atas satu suku kata	<i>hah, hush, brak, byurr, wuuussss</i>
Bilisilabel	31	Terdiri atas dua suku kata	<i>pletak, duaarr, hehe, hoamm, cekitttt</i>
Multisilabel	41	Terdiri atas tiga suku kata atau lebih	<i>gedebugh, hahahaha, kok kok kok, kug kug kug, hihihihi hahahaha</i>
Total	154	-	-

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa onomatope suara manusia dan struktur monosilabel merupakan bentuk yang paling dominan dalam novel. Temuan ini mengindikasikan bahwa pengarang banyak memanfaatkan tiruan bunyi yang sederhana dan langsung untuk memperkuat ekspresi tokoh, membangun

suasana cerita, serta meningkatkan daya imajinasi pembaca (Hicici, dalam data penelitian).

Pembahasan

Penelitian ini berjudul Onomatope dalam Novel Pendakian Malam Satu Suro Karya Hicici pada Aplikasi Fizzo Novel. Novel Pendakian Malam Satu Suro pertama kali terbit pada tahun 2022, novel yang pertama ditulis oleh Hicici pada Platform Fizzo Novel. Novel Pendakian Malam Satu Suro terdiri dari 77 bab. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan jenis dan struktur onomatope yang terdapat dalam Novel Pendakian Malam Satu Suro.

Pada penelitian ini penulis memulai analisis dari bab pertama hingga bab ke tujuh puluh tujuh Novel Pendakian Malam Satu Suro Karya Hicici. Adapun hasil penelitian dari novel Pendakian Malam Satu Suro Karya Hicici yaitu berupa jenis dan struktur onomatope pada setiap onomatope yang dijumpai. Hasil analisis yang sudah peneliti lakukan peneliti menemukan 154 data onomatope berupa jenis dan struktur onomatope dalam Novel Pendakian Malam Satu Suro karya Hicici pada aplikasi Fizzo novel.

Berdasarkan hasil analisis pada penelitian onomatope dalam novel pendakian malam satu suro karya Hicici penulis menemukan jenis onomatope menurut (Sugiarto, 2013) yang peneliti jadikan acuan dalam penelitian ini yakni jenis onomatope yang menirukan (1) bunyi suara manusia, (2) bunyi hewan, (3) bunyi benda, (4) bunyi kehidupan sehari, dan (5) bunyi peristiwa alam sekitar. Dalam penelitian yang peneliti lakukan, peneliti menemukan lima jenis onomatope dalam Novel Pendakian Malam Satu Suro karya Hicici, dari hasil temuan tersebut peneliti mengklasifikasikan data yang ditemukan dalam Novel Pendakian Malam Satu Suro karya Hicici sesuai dengan kelima jenis onomatope di atas yaitu dimulai dari onomatope suara manusia, suara hewan, suara benda, suara kehidupan sehari-hari dan terakhir suara peristiwa alam sekitar. Pada novel pendakian malam satu suro karya hicici pada aplikasi Fizzo novel jenis onomatope yang paling banyak ditemukan adalah tiruan bunyi suara manusia dan yang paling sedikit adalah onomatope dengan jenis tiruan suara hewan.

Dikarenakan novel Pendakian Malam Satu Suro ini berlatarkan suasana pendakian dan menceritakan perjalanan pendakian maka kelima jenis onomatope ditemukan pada penelitian ini baik onomatope yang berkenaan dengan tokoh, benda yang digunakan tokoh, kehidupan sehari-hari tokoh serta suara alam sekitar dan suara hewan yang mereka temukan pada saat melakukan pendakian. Latar ini mempengaruhi onomatope yang dihasilkan karena berkenaan dengan aktivitas manusia yang kompleks dan perjalanan melintasi alam sehingga onomatope yang digunakan pun haruslah yang sesuai dan dapat mewakili yang diceritakan. Latar ini mempengaruhi onomatope yang dihasilkan karena berkenaan dengan aktivitas manusia yang kompleks dan perjalanan melintasi alam yang tentunya sehingga onomatope yang digunakan pun haruslah yang sesuai dan dapat mewakili yang diceritakan.

Pada penelitian ini, yaitu dalam Novel Pendakian Malam Satu Suro karya Hicici peneliti menemukan beberapa data dengan jenis dan makna yang sama tetapi dengan onomatope atau tiruan bunyi yang berbeda yaitu pada jenis onomatope atau

tiruan bunyi suara manusia ketika sedang tertawa data menunjukkan terdapat variasi tiruan bunyi manusia tertawa yakni Hahahaha, Ahahaha dan hehe.

Onomatope yang terdapat dalam novel digunakan untuk memperkuat dan menimbulkan imajinasi pembaca. Novel *Pendakian Malam Satu Suro* karya Hicici banyak memanfaatkan tiruan bunyi yang dibentuk berdasarkan tiruan suara manusia, kehidupan sehari-hari, suara benda, suara alam sekitar dan suara hewan meskipun pada kenyataannya intensitas penggunaan onomatope dalam novel *Pendakian Malam Satu Suro* tidaklah banyak jika dibandingkan dengan komik. Onomatope ini adalah salah satu cara yang penulis gunakan agar dapat menginderakan cerita yang dapat dirasakan oleh pembaca terlebih untuk genre cerita horor yang identik dengan jumpscare (lonjakan ketakutan). Untuk mendapatkan kesan nyata dan membangkitkan imajinasi pembaca lewat tiruan bunyi yang dihasilkan dari suara manusia, kehidupan sehari-hari, suara benda, suara alam sekitar dan suara hewan.

Pada Novel *Pendakian Malam Satu Suro* karya Hicici karya Hicici peneliti juga menemukan adanya struktur onomatope pada onomatope yang ditemukan dalam penelitian ini menurut Sugiarto (2013) yang peneliti jadikan acuan pada penelitian. menyatakan terdapat berapa macam tipe silabel yang ada dalam onomatope diantaranya: 1) Satu silabel (monosilabel) 2) dua silabel (bilisilabel) dan 3) tiga silabel (multisilabel).

Dalam novel *pendakian malam satu suro* karya Hicici struktur yang paling banyak ditemukan adalah struktur monosilabel atau satu silabel (terdiri dari suku kata). Pendeskripsian mengenai struktur onomatope membuat penelitian ini menghasilkan temuan baru yaitu dari beberapa data yang ditemukan terdapat data yang menunjukkan bahwasannya struktur monosilabel atau satu silabel ini tidak selamanya harus menggandeng huruf vokal pada sebuah katanya misalnya pada onomatope *hah??* yang terdiri dari (konsonan-vokal-konsonan), tetapi ternyata monosilabel bisa terbentuk dari rentetan konsonan saja dalam satu kata seperti pada kata *Hmm* yang merupakan struktur monosilabel terbentuk dari rentetan konsonan tanpa ada huruf vokal dalam satu katanya.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian adapun simpulan dari penelitian ini, yakni ditemukan sebanyak 154 data onomatope yang terdiri atas lima jenis onomatope yakni (1) suara manusia, (2) suara benda, (3) suara alam peristiwa alam sekitar, (4) suara aktivitas sehari-hari dan (5) suara hewan. Jenis onomatope yang paling dominan atau banyak ditemukan adalah onomatope suara manusia sedangkan jenis onomatope yang tidak dominan adalah onomatope suara peristiwa alam sekitar. Struktur onomatope dalam novel *Pendakian Malam Satu Suro* Karya Hicici pada Aplikasi Fizzo Novel terdiri atas (1) monosilabel, (2) bilisilabel, dan (3) multisilabel. Struktur onomatope yang dominan dalam novel *Pendakian Malam Satu Suro* Karya Hicici pada Aplikasi Fizzo Novel yakni monosilabel sedangkan struktur onomatope yang tidak dominan dalam novel *Pendakian Malam Satu Suro* Karya Hicici pada Aplikasi Fizzo Novel yakni bilisilabel.

DAFTAR PUSTAKA

- Alex. (2018). *Linguistik Umum*. Erlangga.
- Arhadi, R. I. (2014). Tipe dan Kategori Leksikal Onomatope dalam Komik Kambing Jantan: Sebuah Komik Pelajar Bodoh Book 2 Karya Raditya Dika. *Sintesis*, 81, 44–50.
- Arifianti, I., & Wakhidah, K. (2020). *Semantik (Makna Referensial dan Makna Nonreferensial)*. Pilar Nusantara.
- Darwin, D., Anwar, M., & Munir, M. (2021). Paradigma Strukturalisme Bahasa: Fonologi, Morfologi, Sintaksis, dan Semantik. *Jurnal Ilmiah SEMANTIKA*, 2(02), 28–40.
- Dewi, N. E., Rahayu, S., & Musdolifah, A. (2018). Onomatope dalam Webtoon Komik Kisah Usil Si Juki Kecil Karya Faza Meonk. *Basa Taka*, 1(2), 47–51.
- Fahmy, Z., Rohman, F., & Pristiwati, R. (2023). Komodifikasi Novel pada Platform Sastra Siber: Studi Pragmatisme Penulis Novel di Aplikasi Fizzo. *Geram*, 11(2), 68–78.
- Fakhriyah, F. N., Aryanto, D. E., & Islami, N. I. (2021). Analisis Segmentasi Silabel dan Fonem dalam Kalimat Perintah (Kajian Fonologi). *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 16–38.
- Felicia, V. (2022). *Analisis Onomatope dalam Lagu Anak-anak Berbahasa Prancis*. Universitas Lampung.
- Julinafta, L. (2022). *onomatope dalam Komik Digital "Fear Of The Villain: The Infected Supergirl."* Universtias Komputer Indonesia.
- Karlinda, E. (2019). *Onomatope dalam Novel Manusia Setengah Salmon Karya Raditya Dika*. Universitas Riau.
- Kemal, I. (2013). Makna Kontekstual Bahasa Iklan Rokok Di Televisi Ole. *Scrolar Arcive*, IV(1), 1–20.
- Keraf, G. (1984). *Linguistik Bandingan Historis*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Khairunnisa, K., Hermendra, H., & Hakim, N. (2022). *Onomatope dalam Lagu Anak-Anak Berbahasa Indonesia* [Universita Riau].
- Masfufah, N. (2022). Bentuk dan Struktur Kata Monosilabel dalam Bahasa Wehea di Kalimantan Timur. *LOA*, 17, 66–77.
- Najichah, A. F. (2018). Analisis Struktur dan Makna Onomatope dalam Komik Baru Klinting Karya Sapriandy. *Jalabahasa*, 14(2), 1–8.
- Nuryanti, L. D. (2016). *Bentuk dan Makna Onomatope Bahasa Prancis dalam Komik Boule & Bill Seri Sieste Sur Ordonnance Karya Jean Roba* [Universitas Negeri Yogyakarta].
- Panggabean, S., Lestari, F. D., & Sihombing, L. (2022). Studi Makna Wujud Onomatope. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 4(1), 18–25.
- Pateda, M. (2010). *Semantik Leksikal (Edisi Kedua)*. PT. Rineka Cipta.
- Pragasuri, N. N. A. D., Pradhana, N. I., & Budiana, I. M. (2020). Pembentukan dan Makna Kata Majemuk antara Onomatope dan Bagian Tubuh Manusia dalam Bahasa Jepang di Media Sosial Twitter. *Jurnal SAKURA: Sastra, Bahasa, Kebudayaan Dan Pranata Jepang*, 2(1), 24–34.

- Purwani, I. A. W., Suartini, N. N., & Adnyani, K. E. K. (2020). Analisis Onomatope Pada Dongeng Bahasa Jepang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 6(2), 194.
- Ramadani, D., Hermandra, H., & Sinaga, M. (2022). Onomatope dalam Buku Maneki Nek dan Auropilous. *Jurnal Tuah: Pendidikan Dan Pengajaran Bahasa*, 4(1), 19–27.
- Ramadhan, M. F., Permana, I., & Dzulhijjah, L. (2024). Tinjauan Maqashid Syariah terhadap Sistem Monetisasi pada Aplikasi Fizzo Novel. *Bandung Conference Series: Sharia Economic Law*, 4(2), 609–616.
- Rivai, P. W. (2019). *Analisis Penggunaan Onomatope pada Lagu Anak-anak Berbasis Indonesia*. Universitas Muhammadiyah.
- Sahri, A. (2022). Analisis Onomatope dalam webtoon kecoa dan dendam karya Renato Adhitama. *Institutional Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 94.
- Saldiman. (2018). *Onomatope Bahasa Devayan* [STKIP Bina Bangsa Getsempena].
- Shofi, M. N., & Denafri, B. (2021). Onomatope dalam Komik Nusa Five Volume 1 karya Sweta Kartika. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 9(2), 164.
- Sianipar, S., Saputri, A., & Siregar, M. E. (2025). *ANALISIS SEMANTIK PADA LAGU PENYANGKALAN OLEH FOR REVENGE: ARTIKEL KONSEPTUAL*. 3.
- Sopiati, P., & Daruhadi, G. (2024). Pengumpulan Data Penelitian. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 5423–5443.
- Srikandi, L. D. K., & Anggraeni, A. (219 C.E.). Kata Tiruan (Onomatope) Tiruan Perbuatan dalam Bahasa Mandarin. *Longda Xiaokan: Journal of Mandarin Learning and Teaching*, 2(2), 79–85.
- Sugiarto, A. (2013). *Wujud Onomatope dalam Baoesastra Djawa Kara W.J.S Poerwarminta*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif untuk Penelitian yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif dan Konstruktif*. CV. Alfabeta.
- Suhardi. (2015). *Dasar-dasar Ilmu Linguistik*. Ar-Ruzz Media.
- Ullmann, S. (2007). *Pengantar Semantik*. Pustaka Pelajar.
- Verhaar, J. W. . (1981). *Pengantar Linguistik*. Gadjah Mada University Press.
- Wibawati, N. P., Andika, A. N. P., Graciano, A., & Khodijah, M. (2022). Pemaknaan Onomatope dalam Manga “Yotsubato” Chapter 3 Karya Kiyohiko Azuma. *Kiryoku*, 6(2), 127–133.