



Daya Cipta Bunyi Onomatope sebagai Penggerak Narasi dalam Film *Les Voisins De Mes Voisins Sont Mes Voisins*

Ignacia Fauziah Fika^{1,*} Yuliarti Mutiarsih² Farida Amalia³

Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2,3}

*Corresponding Author. E-mail: ignaciafauziah@gmail.com

Submitted: 11 Aug 2025

Revised: 9 Dec 2025

Accepted: 12 Dec 2025

Abstract. This study aims to analyze onomatopoeia in the French animated film *Les Voisins de Mes Voisins sont Mes Voisins*, focusing on the forms, structures, and functions of onomatopoeia in supporting the narrative. Given that most onomatopoeia studies concentrate on static media, such as comics or literature, this research introduces novelty by examining onomatopoeia within the dynamic audiovisual context of animated film. The study utilizes the onomatopoeia theory proposed by Enckell and Rézeau (2003) and applies a descriptive qualitative methodology using observation and recording techniques. The findings indicate that onomatopoeia can be classified based on the origin and type of sound, possesses three interrelated structural components, and functions significantly to reinforce atmosphere, clarify actions, and convey non-verbal messages. Theoretically, these findings contribute significantly to the fields of audiovisual and linguistics. Specifically, this research explicates the mechanism of onomatopoeia's interaction with visual narration to construct meaning, thereby expanding the understanding of onomatopoeia as an essential tool for strengthening the cinematic atmosphere and emphasizing non-verbal action/emotion within French animated film.

Keywords: *Linguistic, phonology, onomatopoeia, animated film*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan menganalisis onomatope dalam film animasi Prancis *Les Voisins de Mes Voisins sont Mes Voisins*, berfokus pada bentuk, struktur, dan fungsi onomatope dalam mendukung narasi. Mengingat sebagian besar kajian onomatope terfokus pada media statis seperti komik atau sastra, maka penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan menelaah onomatope dalam konteks audiovisual dinamis film animasi. Penelitian ini menggunakan teori onomatope Enckell dan Rézeau (2003) dan mengaplikasikan metode deskriptif kualitatif dengan teknik simak dan catat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa onomatope dapat diklasifikasikan berdasarkan bentuk asal dan jenis bunyi, memiliki tiga bagian struktur yang saling berkaitan, dan berfungsi secara signifikan untuk memperkuat suasana, memperjelas tindakan, serta menyampaikan pesan non-verbal. Secara teoritis, temuan ini memberikan kontribusi signifikan dalam kajian audiovisual dan linguistik. Secara spesifik, penelitian ini menjelaskan mekanisme interaksi onomatope dengan narasi visual untuk mengonstruksi makna, memperluas pemahaman onomatope sebagai alat esensial dalam penguatan atmosfer sinematik dan penekanan aksi/emosi non-verbal dalam konteks film animasi Prancis.

Kata Kunci: *Linguistik, fonologi, onomatope, film animasi*

PENDAHULUAN

Dalam studi linguistik modern, bunyi bahasa tidak hanya dipandang sebagai unit fonologis yang membentuk kata, tetapi juga sebagai sarana estetika dan semiotik yang memperkaya representasi makna (Shrum & Lowrey, 2020). Salah satu bentuk manifestasi hubungan antara bunyi dan makna ialah *onomatope*. Onomatope adalah kata atau

ungkapan yang meniru suara alami tertentu. Walaupun onomatope telah banyak dipelajari dalam konteks teks statis seperti sastra (Quinn, 2021) dan komik (Najichah, 2020; Syamsuddin, 2020; Langus et al., 2023), penelitian yang menempatkannya dalam medium audiovisual, terutama film, masih terbatas (Fadhilah et al., 2024; Apriliandini et al., 2025). Padahal, dalam film, bunyi tidak hanya hadir sebagai unsur bahasa, melainkan juga sebagai elemen naratif yang berinteraksi langsung dengan visual, ritme, dan emosi penonton (Ye, 2023).

Secara khusus, medium film animasi menawarkan lahan eksplorasi yang menarik bagi penelitian onomatope karena karakteristiknya yang menekankan transisi visual cepat, pemampatan waktu, dan ekspresi auditori yang ekspresif (Russett, 2004). Dalam film animasi, suara sering kali direka secara penuh oleh kreator untuk menciptakan kesan tertentu terhadap tokoh dan adegan, termasuk melalui pemunculan onomatope dalam bentuk teks visual atau efek suara (Putri et al., 2020). Dengan demikian, film animasi menghadirkan kombinasi antara bunyi yang dimanipulasi secara linguistik dan bunyi sinematik yang diciptakan secara artistik, yaitu suatu kondisi yang memungkinkan peneliti mengamati interaksi langsung antara bahasa dan representasi audiovisual (Taberham, 2018; Febri & Purwacandra, 2024).

Film animasi Prancis *Les Voisins de Mes Voisins sont Mes Voisins* (2021) karya Anne-Laure Daffis dan Léo Marchand menjadi objek yang relevan untuk dikaji dari perspektif ini. Film tersebut dikenal dengan gaya naratif nonlinier dan eksperimen visual yang unik, serta penggunaan efek bunyi yang intens untuk menggantikan sebagian fungsi dialog. Onomatope digunakan secara kreatif untuk menyimbolkan tindakan, suasana hati, hingga transisi antara adegan, menjadikannya elemen penting dalam konstruksi makna dan ritme narasi. Dengan latar kehidupan urban yang absurd dan kompleks, film ini menghadirkan ragam suara manusia, binatang, benda, dan alam yang membentuk representasi sosial modern dengan sentuhan humor dan absurditas khas animasi Prancis.

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji onomatope dalam beragam media. Saragupita (2020), misalnya, menganalisis bentuk dan makna onomatope dalam komik *Marsupilami* dan menemukan klasifikasi yang rinci berdasarkan sumber bunyi (manusia, hewan, benda, alam) dan jenis bunyi (kealamian, variasi, warna, abstraksi). Felicia (2022) menelaah onomatope dalam lagu anak-anak berbahasa Prancis dan menunjukkan bahwa struktur suku kata (monosilabel, bisilabel, multisilabel) berkaitan dengan kemudahan persepsi dan pembelajaran bahasa asing. Julinafta dan Sari (2022) mengkaji onomatope dalam komik digital *Miles Morales: Spider-Man 2019* dan membedakan bentuk verbal dan nonverbal dengan analisis makna pragmatis berbasis teori relevansi. Sementara itu, Febrian dkk. (2022) mengungkap adanya penyimpangan bunyi onomatope bahasa Inggris pada anak usia 4–5 tahun yang dipengaruhi oleh bahasa pertama mereka, sehingga menegaskan peran sistem fonologis dalam produksi onomatope.

Kebaruan penelitian ini terletak pada perspektif linguistik multimodal, yaitu upaya mengaitkan fenomena kebahasaan (bunyi) dengan konstruksi makna visual dan sinematik. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya berhenti pada klasifikasi bentuk atau makna leksikal, studi ini menganalisis bagaimana onomatope berperan aktif sebagai penggerak narasi dan pembangun atmosfer filmik. Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman tentang hubungan bunyi–makna dalam konteks audiovisual, sementara secara praktis dapat memberikan kontribusi bagi bidang kajian linguistik, kajian film, serta pengajaran bahasa yang mengintegrasikan media visual dan auditif.

Penelitian ini menggunakan teori onomatope yang dikemukakan oleh Enckell dan Rézeau (2003), yang mengklasifikasikan onomatope berdasarkan bentuk asal bunyi (suara manusia, hewan, alam, dan benda) dan jenis bunyi (kealamian bunyi, variasi bunyi, abstraksi bunyi). Selain itu, kajian struktur silabel mengacu pada pembagian monosilabel, bisilabel, dan multisilabel sebagaimana dipaparkan Wijana (2008) dan digunakan kembali oleh penelitian-penelitian mutakhir. Kerangka ini memungkinkan analisis sistematis terhadap bentuk, struktur, dan fungsi onomatope di dalam film sehingga keterkaitannya dengan pembangunan narasi dapat dipetakan secara lebih jelas.

Film animasi Prancis *Les Voisins de Mes Voisins sont Mes Voisins* (2021) karya Anne-Laure Daffis dan Léo Marchand dipilih karena menampilkan kepadatan efek bunyi yang unik serta penggunaan onomatope yang menonjol untuk mengikat narasi yang minim dialog. Penelitian ini berfokus untuk menjawab pertanyaan: (1) bagaimana bentuk dan struktur onomatope yang muncul dalam film tersebut, dan (2) bagaimana fungsi onomatope berperan dalam mendukung pembangunan narasi sinematik.

Berbeda dari penelitian sebelumnya, kajian ini memadukan analisis linguistik bunyi dengan pendekatan audiovisual. Secara teoretis, penelitian ini memperluas pemahaman tentang mekanisme interaksi antara unsur bunyi dan citra visual dalam konstruksi makna filmik. Secara praktis, temuan ini diharapkan menambah wawasan bagi studi linguistik multimodal, kritik film, dan pengajaran bahasa berbasis media audiovisual.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang berorientasi pada pemahaman makna dan fungsi onomatope dalam konteks film animasi. Pendekatan ini dipilih karena tujuan utama penelitian bukan untuk menguji hipotesis, melainkan untuk mengungkap secara mendalam bagaimana bunyi-bunyi tiruan bekerja dalam dimensi linguistik dan naratif. Sejalan dengan pandangan Creswell (2019), pendekatan deskriptif kualitatif menekankan penyajian uraian textual mengenai fenomena sebagaimana adanya, berdasarkan konteks alami kemunculannya. Dengan demikian, film dianalisis bukan hanya sebagai teks audio-visual, tetapi juga sebagai peristiwa linguistik kompleks yang mengandung unsur bentuk, fungsi, dan makna.

Selain itu, kerangka teoretik yang digunakan berlandaskan teori onomatope Enckell dan Rézeau (2003), yang mengklasifikasikan onomatope menurut asal bunyi (suara manusia, hewan, alam, dan benda) serta jenis bunyi (kealamian, variasi, dan abstraksi). Klasifikasi struktural silabel—monosilabel, bisilabel, dan multisilabel—mengacu pada pembagian yang dikemukakan Wijana (2008) dan telah digunakan dalam penelitian lintasmedia oleh Saragupita (2020) dan Felicia (2022). Sinergi antara teori linguistik dan konteks sinematik ini memungkinkan penelitian menggambarkan fungsi onomatope secara komprehensif dalam membangun dinamika narasi audiovisual.

Sumber data utama penelitian ialah film animasi Prancis *Les Voisins de Mes Voisins sont Mes Voisins* (2021) karya Anne-Laure Daffis dan Léo Marchand. Film berdurasi 84 menit ini dipilih karena menampilkan intensitas tinggi penggunaan bunyi tiruan baik secara auditori maupun visual, serta minim dialog verbal, sehingga onomatope berperan signifikan dalam konstruksi makna naratifnya. Unit analisis penelitian mencakup seluruh bentuk tuturan, teks di layar, dan efek suara non-verbal yang secara linguistik memenuhi kriteria onomatope, baik berupa kata baku, tiruan bunyi spontan, maupun ekspresi non-leksikal yang diulang untuk menciptakan efek tertentu (contohnya *CRAC CRAC, AUUF AUUF, PRAK PRAK PRAK*).

Pengumpulan data dilakukan melalui metode simak (*observational method*) dengan teknik catat sebagaimana dikemukakan Sudaryanto (2015). Proses pengumpulan berlangsung dalam tiga tahap sistematis:

1. Observasi awal, yaitu menonton film secara menyeluruh untuk mengenali kemungkinan kemunculan onomatope dalam konteks naratifnya.
2. Pencatatan data, di mana setiap onomatope dicatat dalam lembar kerja dengan format mencakup waktu kemunculan (time stamp), bentuk ortografis, transkripsi fonetik (IPA), deskripsi konteks adegan, dan representasi visual yang menyertainya jika ada.
3. Verifikasi dan klasifikasi awal, berupa peninjauan ulang adegan yang telah dicatat untuk memastikan bahwa bunyi tersebut merupakan onomatope dan bukan bagian dari tuturan verbal biasa atau efek bunyi alamiah non-linguistik (misalnya suara langkah kaki realistik atau musik latar).

Pembedaan antara bunyi onomatope dan efek suara fonik dilakukan melalui prinsip intensionalitas linguistik, yakni bunyi dianggap onomatope apabila secara jelas dimaksudkan sebagai elemen representasional (ikonik atau ekspresif) dalam narasi, bukan sekadar latar auditori pasif.

Data dianalisis dengan model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldana (Sugiyono, 2024) yang meliputi tiga tahap utama:

1. Reduksi data, dilakukan dengan menyaring daftar onomatope teridentifikasi untuk menghilangkan data ganda dan menyederhanakan representasi yang memiliki pola fonetik sama.
2. Penyajian data, di mana setiap onomatope diklasifikasikan dalam tabel berdasarkan tiga dimensi: (a) asal dan jenis bunyi menurut Enckell & Rézeau (2003), (b) struktur silabel menurut Wijana (2008), dan (c) fungsi naratif: pembangun suasana, penegas tindakan, atau ekspresor emosi non-verbal.
3. Penarikan kesimpulan dan verifikasi, yaitu menafsirkan hubungan antara bentuk dan fungsi onomatope dalam konteks sinematik dengan mempertimbangkan aspek semiotik (ikonitas, indeksikalitas, dan simbolisasi bunyi).

Interpretasi dilakukan secara triangulatif antara hasil observasi audio-visual dan literatur teoritis untuk meminimalkan bias subjektif dalam analisis.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bentuk onomatope dalam film animasi *Les Voisins de Mes Voisins sont Mes Voisins* terdiri dari bentuk asal bunyi dan jenis bunyi, menurut Enckell dan Rézau (2003) di mana salah satunya adalah suara manusia (*bruits du corps humain*) (Saragupita, 2020) meliputi bunyi-bunyi yang berasal dari berbagai gerakan atau aktivitas tubuh selain kata-kata yang diucapkan. Sementara, berdasarkan pandangan Wijana (2008) secara struktural onomatope dibentuk berdasarkan suku kata yang terbagi menjadi tiga kategori, yaitu monosilabel (satu suku kata), bisilabel (dua suku kata), dan multi silabel (lebih dari dua suku kata) (dalam Julinafta & Sari, 2022).

Meskipun definisi onomatope suara manusia umumnya berfokus pada bunyi aktivitas fisiologis di luar tuturan, penting untuk membahas secara kritis batasan dan variasi linguistik dalam representasinya. Meskipun bunyi tubuh dasar (seperti batuk atau bersin) bersifat universal secara fisiologis, cara bahasa meniru bunyi-bunyi ini secara leksikal (misalnya, *achoo* vs. *hachis*) menunjukkan adanya kelaziman arbitrer yang kuat alih-alih imitasi murni, sehingga menantang pandangan onomatope sebagai bentuk bahasa yang paling alami. Selain itu, perlu dipertimbangkan bahwa onomatope suara

manusia juga mencakup bunyi ekspresif emosi (seperti tertawa atau mendengus) yang memiliki gradasi makna yang halus, menuntut analisis yang lebih mendalam mengenai perannya dalam komunikasi non-verbal dan fungsinya dalam narasi.

Tabel 1. Bunyi Onomatope PRAK PRAK PRAK

Konteks	Onomatope	Jumlah	Jenis Bunyi	Struktur	Fonetis
Tepuk tangan dalam sirkus dan dansa	<i>PRAK PRAK</i> <i>PRAK</i>	9	Kealamian Bunyi	3 Silabel	/prak prak prak/

PRAK PRAK PRAK menirukan suara manusia, terutama suara tepuk tangan. Sebagai contoh, tokoh dalam film bertepuk tangan ketika seekor kelinci dan tuannya tampil di sirkus, kenikmatan penonton terhadap pertunjukan terlihat jelas dalam adegan ini, dan ketika seorang wanita melakukan dansa terdengar tepuk tangan menunjukkan dukungan dan penghargaan atas ekspresinya. Suara ini juga mengekspresikan kebahagian tokoh setelah ia selesai memasak dan rasa makanannya memenuhi harapannya. *PRAK PRAK PRAK* termasuk dalam onomatope kealamian bunyi, yang merujuk pada onomatope yang menirukan suara dari manusia yang terjadi selama aktivitas atau acara sehari-hari. Misalnya, suara yang dihasilkan saat penonton bertepuk tangan dengan antusias.

Secara struktur, *PRAK PRAK PRAK* menunjukkan 3 silabel. [prak prak prak] secara fonetik menunjukkan bahwa plosif tak bersuara /p/ mereplikasi hentakan awal benturan telapak tangan, diikuti oleh /r/ yang memberi efek getaran singkat, sedangkan vokal terbuka /a/ menyumbang kualitas bunyi yang keras dan penuh, dan plosif akhir /k/ memberikan penutupan yang tajam dan menjadikan kombinasi segmen bunyi dan ritme bunyi tersebut menirukan suara tepuk tangan penonton.

Tabel 2. Bunyi Onomatope TCHAK TCHAK

Konteks	Onomatope	Jumlah	Jenis Bunyi	Struktur	Fonetis
Suara mengunyah daging	<i>TCHAK TCHAK</i>	2	Kealamian Bunyi	2 Silabel	/tʃak tʃak/

TCHAK TCHAK suara ini adalah onomatope yang berasal dari aktivitas tubuh, khususnya sistem pencernaan. Contohnya adalah ketika seorang tokoh yang sedang mengunyah daging saat sedang makan malam setelah lelah bekerja ia kemudian membeli daging untuk dimasak. *TCHAK TCHAK* termasuk dalam kealamian bunyi, ini merupakan tiruan seorang tokoh yang sedang mengunyah daging. Oleh karena itu, onomatope ini meniru secara langsung suara mekanis/alamiah tanpa modifikasi. Dan mencakup kata-kata yang mereproduksi suara fisik dari fenomena alam maupun benda mati untuk membangun atmosfer tertentu.

Secara struktur, *TCHAK TCHAK* menunjukkan 2 silabel. [tʃak tʃak] secara fonetik menunjukkan bahwa /tʃ/ menggabungkan penutupan plosif dan pelepasan frikatif, menghasilkan kesan bunyi “robekan” dan “gesekan basah” yang menyerupai tekstur daging saat digigit dan dihancurkan. Vokal terbuka /a/ menghadirkan kualitas bunyi yang lebar dan jelas, sesuai dengan efek akustik kunyah yang cukup keras, sedangkan konsonan akhir /k/ memberi penutupan tajam yang mencerminkan hentakan cepat rahang ketika memutus serat daging.

Tabel 3. Bunyi Onomatope HÉÉ HÉÉ

Konteks	Onomatope	Jumlah	Jenis Bunyi	Struktur	Fonetis
Suara anak-anak kecil yang sedang tertawa	HÉÉ HÉÉ	7	Variasi Bunyi	2 Silabel	/he: he:/

HÉÉ HÉÉ suara ini adalah onomatope suara manusia. Suara ini muncul saat anak-anak kecil bermain dan bersenang-senang di ruang tamu mereka. Tawa yang mereka ciptakan tidak hanya menandakan kebahagiaan. Tawa itu juga terdengar saat anak-anak kembali dari berbelanja dengan ibu mereka, di mana wajah gembira mereka tercermin dalam lelucon dan cekikan yang mereka bagikan secara spontan selama perjalanan. Ini terjadi juga saat anak-anak diantar ke rumah tetangga karena ibu mereka akan pergi ke pesta dansa. Saat itu, anak-anak bermain dengan penuh semangat dan berlarian di apartemen tetangga, yang akhirnya menyebabkan kekacauan. HÉÉ HÉÉ termasuk dalam onomatope variasi bunyi. Seperti bunyi sorak-sorai, teriakan kegirangan, atau tawa keras. Merujuk pada kata-kata yang bukan sekadar tiruan bunyi alami atau abstrak, tetapi juga meniru bunyi dengan suasana berubah (perubahan nada, durasi, atau kualitas bunyi).

Secara struktur, HÉÉ HÉÉ menunjukkan 2 silabel. [/he: he:/] secara fonetik menunjukkan bahwa struktur bunyinya didominasi oleh konsonan glotal-frikatif /h/ yang memberi efek hembusan napas ringan, sesuai dengan karakter tawa anak kecil yang cenderung lembut dan bernafas. Vokal depan /e:/ yang dipanjangkan menandai durasi tawa yang mengalun, sehingga memperkuat kesan ekspresif dan ceria. Pemanjangan vokal ini secara ikonis mencerminkan cara anak-anak mempertahankan suara tawanya dalam nada tinggi.

Tabel 4. Bunyi Onomatope TOC TAC

Konteks	Onomatope	Jumlah	Jenis Bunyi	Struktur	Fonetis
Suara hentakkan kaki	TOC TAC	1	Variasi Bunyi	2 Silabel	/tɔk tak/

TOC TAC adalah bunyi suara manusia. Suara ini menirukan seorang tokoh yang sedang berjalan dan menghentakkan kaki karena emosi. Sepulang dari dokter gigi tokoh tersebut merasa emosi karena gigi nya masih sakit dan ternyata harga yang dibayarkan juga sangat mahal. Oleh karena itu, ia menghentakkan kakinya ketika keluar dari ruangan dokter gigi tersebut. TOC TAC termasuk dalam variasi bunyi. Ini merupakan tiruan seorang tokoh yang sedang berjalan dan menghentakkan kaki karena emosi. Merujuk pada kata-kata yang bukan sekadar tiruan bunyi alami atau abstrak, tetapi juga meniru bunyi dengan suasana berubah (perubahan nada, durasi, atau kualitas bunyi).

Secara struktur, TOC TAC menunjukkan 2 silabel. [/tɔk tak/] secara fonetik menunjukkan bahwa Bunyi ini didominasi oleh plosif tak bersuara /t/ dan /k/ yang menghasilkan hentakan pendek dan tajam, sesuai dengan karakter akustik kaki yang membentur lantai secara ritmis. Vokal /ɔ/ dalam TOC memberikan kualitas bunyi yang lebih gelap dan berat, menyerupai hentakan pertama yang lebih kuat, sedangkan vokal /a/ dalam TAC menghasilkan resonansi yang lebih terbuka dan terang, menandai hentakan lanjutan yang lebih ringan. Kontras vokal ini turut memperkuat persepsi ritme langkah.

Selanjutnya, bentuk onomatope dalam film animasi *Les Voisins de Mes Voisins sont Mes Voisins* adalah suara hewan (*bruits d'animaux*). Menurut Enckell dan Rézau (2003, hlm. 40-53) salah satu sumber utama onomatope adalah peniruan suara yang dibuat oleh berbagai spesies hewan. Suara-suara tersebut meniru suara yang dibuat oleh hewan selama pergerakan atau aktivitas mereka, baik suara yang dihasilkan secara alami

di lingkungan hidup mereka atau sebagai hasil dari interaksi rutin dengan manusia (Saragupita, 2020).

Mengenai onomatope suara hewan perlu menyentuh isu perbedaan bahasa yang menonjol, sebab bunyi yang dihasilkan hewan meskipun konsisten secara biologis direpresentasikan secara drastis berbeda di seluruh sistem bahasa (misalnya, ayam: *cock-a-doodle-doo* vs. *kikiriki*; anjing: *woof* vs. *bau-bau*). Perbedaan signifikan ini menunjukkan bahwa onomatope hewan tidak hanya bersifat 'imitatif' murni, melainkan lebih merupakan hasil dari interpretasi linguistik dan penyaringan fonologis melalui sistem bunyi pada setiap bahasa.

Tabel 5. Bunyi Onomatope CUIT CUIT

Konteks	Onomatope	Jumlah	Jenis Bunyi	Struktur	Fonetis
Suara burung bersiul	<i>CUIT CUIT</i>	8	Kealamian Bunyi	2 Silabel	/ kwit kwit /

CUIT CUIT dikategorikan sebagai onomatope untuk suara binatang. Seekor burung akan bersiul sebelum hujan turun, itu adalah contoh indikator alami perubahan cuaca. Apabila ada orang di dekatnya, burung akan merespons dengan suara yang sama. Burung akan bersiul sekali lagi sebagai reaksi terhadap gangguan atau kemungkinan ancaman ketika orang mulai mendekat, dan kemudian akan terbang. *CUIT CUIT* termasuk ke dalam onomatope kealamian bunyi. Suara ini adalah tiruan suara kicauan burung, yang termasuk bunyi alamiah langsung dari lingkungan. Merujuk pada kata-kata yang sebenarnya menirukan suara asli dari sumber alami (hewan) dengan adaptasi.

Secara struktur, *CUIT CUIT* menunjukkan 2 silabel. [kwit kwit] secara fonetik menunjukkan bahwa bunyi ini diawali oleh konsonan labial velar semivokal /w/ (dalam /kwit/) atau unsur palatal dalam [cuit], yang menghasilkan kualitas bunyi melengking dan ringan, mirip dengan cara burung memulai siulan bernada tinggi. Vokal depan sempit /i/ memberi kesan suara yang nyaring dan tajam, sesuai dengan kicauan burung kecil. Sementara itu, konsonan akhir tak bersuara /t/ menandai penutupan cepat yang meniru akhir pendek dari satuan siulan dan nada tinggi pada siulan burung.

Tabel 6. Bunyi Onomatope AUUF AUUF AUUF

Konteks	Onomatope	Jumlah	Jenis Bunyi	Struktur	Fonetis
Suara anjing menggonggong	<i>AUUF AUUF AUUF</i>	25	Kealamian Bunyi	3 Silabel	/auf auf aof/

AUUF AUUF AUUF termasuk dalam onomatope suara binatang. Ini adalah representasi dari suara gonggongan anjing. Gongongan tersebut terdengar ketika seekor anjing menemani pemiliknya untuk bertemu dengan pasangannya yang tinggal di apartemen. Namun, perjalanan mereka tidak berjalan mulus karena terjebak di dalam lift. Dalam situasi yang menegangkan ini, anjing tersebut mulai menggonggong, menunjukkan kegelisahan, kebingungan, dan mungkin keinginan meminta bantuan. Penghuni apartemen lainnya menyadari gongongan tersebut saat mereka melewati lift. Mereka menyapa pemiliknya, mengajukan pertanyaan, dan mencoba memahami apa yang sedang terjadi. Dan gongongan juga terjadi ketika pemilik dan anjingnya meminta bantuan operator gedung untuk membuka pintu lift. *AUUF AUUF AUUF* termasuk ke dalam onomatope kealamian bunyi. Suara ini adalah tiruan suara gonggongan anjing, yang termasuk bunyi alamiah langsung dari lingkungan. Merujuk pada kata-kata yang sebenarnya menirukan suara asli dari sumber alami (hewan) dengan adaptasi.

Secara struktur, *AUUF AUUF AUUF* menunjukkan 3 silabel. [auf auf aof] secara fonetik menunjukkan bahwa gabungan dua bunyi vokal /au/ menghasilkan bunyi

melengking dengan perpindahan dari vokal terbuka /a/ ke vokal tertutup /u/, meniru naik-turunnya nada alami gonggongan. Konsonan frikatif /f/ di akhir memberikan efek hembusan udara yang kuat, menyerupai pelepasan energi saat anjing menggonggong.

Tabel 7. Bunyi Onomatope CRI CRI

Konteks	Onomatope	Jumlah	Jenis Bunyi	Struktur	Fonetis
Suara jangkrik pada malam hari	<i>CRI CRI</i>	5	Kealamian Bunyi	3 Silabel	/kri kri/

CRI CRI termasuk dalam kelompok onomatope suara binatang, terutama yang menirukan suara jangkrik. Suara itu berasal dari tengah kompleks apartemen yang sunyi, dan disebabkan oleh suara jangkrik. Adegan malam hari yang hening, yang meniadakan semua interaksi karakter dan dialog, dan hanya menampilkan suara jangkrik yang berdengung pelan di bawah sinar bulan, secara sempurna menangkap momen ini. *CRI CRI* termasuk kedalam onomatope kealamian bunyi. Suara ini adalah tiruan suara jangkrik, yang termasuk bunyi alamiah langsung dari lingkungan. Merujuk pada kata-kata yang sebenarnya menirukan suara asli dari sumber alami (hewan) dengan adaptasi.

Secara struktur, *CRI CRI* menunjukkan 2 silabel. [kri kri] secara fonetik menunjukkan bahwa konsonan plosif tak bersuara /k/ meniru hentakan cepat dari gesekan sayap jangkrik, sementara /r/ (alveolar tap) menambahkan getaran ringan yang menyerupai pola resonansi alami serangga. Vokal depan sempit /i/ memberikan kualitas bunyi yang tinggi dan nyaring, sesuai dengan karakter suara jangkrik yang tajam.

Selain itu, terdapat onomatope suara alam (*bruits de la nature*) dalam film animasi *Les Voisins de Mes Voisins sont Mes Voisins*. Menurut Enckell dan Rézau (2003, hlm. 40-53) bunyi alam merupakan bentuk onomatope yang berasal dari peniruan bunyi-bunyi yang dihasilkan oleh berbagai peristiwa alam. Suara-suara ini menjelaskan pola cuaca atau kejadian alam lainnya yang dapat mempengaruhi lingkungan sekitar (Saragupita, 2020).

Dalam onomatope bunyi alam, fokus perlu dialihkan pada sifat dinamis, abstrak, dan kontekstual dari bunyi non-biologis. Bunyi alam, seperti deru angin, gemuruh guntur, atau rintik hujan, seringkali lebih kompleks dan berkelanjutan dibandingkan dengan bunyi yang bersumber dari manusia atau hewan, sehingga representasinya cenderung ikonis dan impresionistik, dipengaruhi kuat oleh interpretasi pendengar dan kondisi lingkungan. Penting untuk mengkritik bahwa onomatope jenis ini seringkali bersifat metonimis, dimana bunyi tidak hanya berfungsi sebagai imitasi, tetapi juga sebagai deskriptor peristiwa itu sendiri (misalnya, *gluduk* untuk guntur dan aksi guntur). Oleh karena itu, penelitian perlu menggali secara mendalam sejauh mana onomatope bunyi alam berkontribusi pada kekayaan leksikal bahasa dalam mendeskripsikan dunia fisik dan fenomena yang tidak memiliki sumber bunyi biologis yang jelas.

Tabel 8. Bunyi Onomatope CRAC CRAC

Konteks	Onomatope	Jumlah	Jenis Bunyi	Struktur	Fonetis
Suara hujan dengan intensitas lebat	<i>CRAC CRAC</i>	2	Kealamian Bunyi	2 Silabel	/krak krak/

CRAC CRAC dapat diklasifikasikan sebagai onomatope bunyi alam. Salah satu peristiwa yang paling penting terjadi ketika seorang tokoh merasa sedih, karena baru saja putus cinta dengan pasangannya. Selain itu, suara yang sama juga bisa terdengar pada

malam hari saat hujan turun di sekitar apartemen. Adegan lain di mana suara ini muncul adalah ketika seorang ibu dan anak-anaknya pulang dari supermarket pulang dengan perasaan riang, suara hujan deras merefleksikan perubahan suasana hati dan memberikan latar belakang alami yang menyempurnakan latar cerita. *CRAC CRAC* termasuk kedalam onomatope kealamian bunyi. Suara ini adalah tiruan suara hujan lebat, yang termasuk bunyi alamiah langsung dari lingkungan. Merujuk pada kata-kata yang sebenarnya menirukan suara asli dari sumber alami (elemen alam).

Secara struktur, *CRAC CRAC* menunjukkan 2 silabel. [krak krak] secara fonetik menunjukkan bahwa konsonan plosif /k/ menghasilkan hentakan tajam yang meniru bunyi tetesan air yang mengenai permukaan keras, sedangkan /t/ (alveolar tap) memberi efek getaran cepat seperti percikan dan resonansi ringan dari air. Vokal terbuka /a/ memberikan kualitas bunyi yang keras dan penuh, mencerminkan kekuatan hujan yang lebat.

Tabel 9. Bunyi Onomatope CHUT CHUT CHUT

Konteks	Onomatope	Jumlah	Jenis Bunyi	Struktur	Fonetis
Suara hembusan angin	CHUT CHUT CHUT	3	Variasi Bunyi	3 Silabel	/tʃut tʃut tʃut/

CHUT CHUT CHUT suara ini diklasifikasikan sebagai onomatope untuk suara alam. Suara-suara ini menirukan hembusan angin yang lembut pada pepohonan, benda-benda alam lainnya. Suara ini terdengar ketika angin mengibaskan rambut wanita yang bernyanyi di taman. Suara yang sama terjadi ketika karakter duduk sendirian di depan karavan setelah pertunjukan sirkus. Pada saat perenungan ini, angin kembali berhembus dan menggoyangkan pepohonan. *CHUT CHUT CHUT* merupakan variasi bunyi. Merujuk pada kata-kata yang menirukan suara dengan nuansa dinamis, seperti perubahan ritme, nada, atau intensitas, yang sering kali digunakan untuk mengekspresikan gerakan tertentu.

Secara struktur, *CHUT CHUT CHUT* menunjukkan 3 silabel. [tʃut tʃut tʃut] secara fonetik menunjukkan bahwa konsonan afrikat /tʃ/ menghasilkan bunyi ledakan singkat yang diikuti friksi ringan, meniru hembusan angin yang muncul secara cepat dan terputus-putus. Vokal tertutup /u/ memberikan kualitas suara yang bulat dan lembut, menyerupai nada halus dan melengking dari angin yang berhembus.

Dan yang terakhir terdapat onomatope suara benda (*Bruits produits pas des objets manufacturés*) dalam film animasi *Les Voisins de Mes Voisins sont Mes Voisins*. Menurut Enckell dan Rézau (2003, hlm. 54-71) berasal dari peniruan suara yang dibuat oleh berbagai objek di sekitar. Bunyi-bunyian ini berasal dari berbagai sumber, tidak hanya dari alam atau hewan tetapi juga dari benda-benda buatan manusia yang memiliki bunyi-bunyi yang unik. Bunyi-bunyi ini mewakili proses komunikasi yang terjadi di antara manusia (Saragupita, 2020).

Onomatope suara benda khususnya yang berasal dari benda buatan manusia penelitian harus mempertimbangkan bahwa bunyi-bunyi ini seringkali sangat spesifik terhadap fungsi dan material benda tersebut (misalnya, klik tombol, dentum palu, desing mesin). Secara spesifik ini menimbulkan pertanyaan mendasar mengenai batas antara onomatope murni dan buatan yang mengintegrasikan bunyi dengan cara aksi atau gerakan. Mengingat onomatope benda buatan manusia secara eksplisit diyakini merepresentasikan proses komunikasi, menjadi penting untuk menganalisis bagaimana bunyi-bunyi ini diisolasi dan disederhanakan dari keseluruhan lingkungan auditori untuk menyampaikan makna dalam narasi, sehingga berfungsi sebagai penanda kontekstual yang efisien dalam bahasa.

Tabel 10. Bunyi Onomatope BUGHHH

Konteks	Onomatope	Jumlah	Jenis Bunyi	Struktur	Fonetis
Suara barang terjatuh	BUGHHH	7	Abstraksi Bunyi	1 Silabel	/bohg/

BUGHHH bisa disebut onomatope untuk suara yang dibuat oleh benda. Pada momen tertentu, seorang seniman sirkus secara tidak sengaja membiarkan sebuah kotak besar jatuh menimpa kepalanya, dan kotak tersebut mendarat dengan suara gedebuk yang keras. Suara ini juga terjadi ketika seorang karakter membiarkan koin jatuh ke atas meja seorang dokter yang akan melunasi tagihannya. Pisau yang tiba-tiba jatuh dan menancap di meja, menimbulkan ketegangan yang tidak terduga pada lingkungan. Suara yang serupa dihasilkan ketika tali jatuh dari atas lift dan menghantam langit-langit, mengintensifkan suasana dramatis dari skenario yang menegangkan dan membingungkan. BUGHHH termasuk dalam abstraksi bunyi. Bunyi ini abstrak dan ekspresif yang umumnya digunakan untuk mengekspresikan emosi seperti marah, frustasi, dan kesedihan yang mendalam dalam melakukan kegiatan salah satunya menjatuhkan barang.

Secara struktur, BUGHHH menunjukkan 1 silabel. [bohg] secara fonetik menunjukkan bahwa konsonan plosif bilabial /b/ meniru hentakan awal benda yang mengenai permukaan keras, sedangkan vokal /o/ memberikan kualitas bunyi yang berat dan bulat, mencerminkan massa benda yang jatuh. Konsonan frikatif /gh/ atau aspirasi di akhir menambah efek gema atau resonansi singkat dari benturan.

Tabel 11. Bunyi Onomatope CROC CROC

Konteks	Onomatope	Jumlah	Jenis Bunyi	Struktur	Fonetis
Suara menaiki tangga	CROC CROC	7	Variasi Bunyi	2 Silabel	/krok krok/

CROC CROC adalah onomatope suara benda. Ini adalah suara menggerakkan benda mati secara fisik oleh tangan yang berinteraksi dengan permukaan yang keras dan memiliki suara yang sama dengan langkah atau tapak di tangga yang terbuat dari bahan keras seperti logam atau kayu. Suara ini diulang beberapa kali dalam berbagai adegan ketika seorang tokoh menaiki tangga di sebuah apartemen setelah beraktivitas di luar ruangan. Suara yang sama juga terdengar ketika seseorang yang tinggi menaiki tangga setelah berbelanja dan mengunjungi dokter. Suara ini juga terdengar ketika kakek tua menaiki tangga setelah keluar dari ruang bawah tanah. Dan wanita dengan bagian bawah tubuh yang hilang, juga ada di sana dalam adegan itu, menunjukkan pergerakan di tangga. CROC CROC termasuk dalam variasi bunyi. Merujuk pada kata-kata yang menirukan suara dengan nuansa dinamis, seperti perubahan ritme, nada, atau intensitas, yang sering kali digunakan untuk mengekspresikan gerakan tertentu.

Secara struktur, CROC CROC menunjukkan 2 silabel. [krok krok] secara fonetik menunjukkan bahwa konsonan plosif /k/ meniru hentakan kaki yang menapak permukaan anak tangga, sementara /r/ (alveolar tap) memberikan getaran ringan yang menyerupai kontak cepat dan resonansi singkat dari tiap langkah. Vokal /o/ memberikan bunyi yang terbuka dan resonan, menekankan kekuatan hentakan tiap kaki.

Tabel 12. Bunyi Onomatope TAM TRAM RAM

Konteks	Onomatope	Jumlah	Jenis Bunyi	Struktur	Fonetis
Suara instrumen dansa	TAM TRAM RAM	6	Kealamian bunyi	3 Silabel	/tam tram ram/

TAM TRAM RAM adalah onomatope suara benda seperti instrumen bunyi dansa. Bunyi ini terdengar dalam salah satu momen ketika tokoh wanita sedang memperlihatkan keterampilan dansanya kepada tetangga pria yang akan dititipkan anaknya. Gerakan yang ditampilkan saat dansa berhasil menarik perhatian sang tetangga hingga terpesona. Lalu, muncul juga ketika wanita tersebut sedang berlatih dansa di kamarnya secara mandiri. Dan juga ketika hari di mana ia berdansa dengan seluruh teman-temannya di pesta. *TAM TRAM RAM* termasuk dalam kealamian bunyi. Ini merupakan tiruan, instrumen dansa. Oleh karena itu, onomatope ini meniru secara langsung suara mekanis/alamiah tanpa modifikasi.

Secara struktur, *TAM TRAM RAM* menunjukkan 3 silabel. [tam tram ram] secara fonetik menunjukkan bahwa konsonan plosif /t/ dan /r/ (alveolar tap) menciptakan hentakan dan getaran singkat yang meniru ritme dinamis dari pukulan instrumen, sedangkan vokal /a/ yang terbuka memberi kualitas bunyi yang keras dan resonan, sesuai dengan karakter akustik instrumen perkusi atau alat musik dansa.

Tabel 13. Bunyi Onomatope DRRTTT

Konteks	Onomatope	Jumlah	Jenis Bunyi	Struktur	Fonetis
Suara bel ditekan	DRRTTT	12	Variasi bunyi	1 Silabel	/dr:::/

DRRTTT adalah onomatope suara benda seperti suara bel yang ditekan. Suara muncul di seluruh adegan tertentu saat karakter berinteraksi dengan sistem bangunan seperti memasuki ruangan atau mengunjungi sesama penghuni. Beberapa karakter membunyikan bel pintu untuk menandakan keinginan untuk memasuki ruangan. Suara itu juga terdengar di adegan ruang bawah tanah, saat sang kakek dan wanita tanpa tubuh saling mencari. *DRRTTT* termasuk dalam variasi bunyi. Merujuk pada kata-kata yang menirukan suara dengan nuansa dinamis, seperti perubahan ritme, nada, atau intensitas, yang sering kali digunakan untuk mengekspresikan gerakan tertentu.

Secara struktur, *DRRTTT* menunjukkan 1 silabel. [dr:::] secara fonetik menunjukkan bahwa konsonan /d/ sebagai plosif bilabial meniru hentakan awal dari tekanan pada bel, diikuti /r/ (trill atau getaran cepat) yang menirukan resonansi atau getaran logam setelah ditekan. Konsonan akhir /t/ yang diperpanjang menambah efek hentakan singkat berulang, menyerupai suara bel yang berdengung secara cepat dan berturut-turut.

Tabel 14. Bunyi Onomatope TUT TUT

Konteks	Onomatope	Jumlah	Jenis Bunyi	Struktur	Fonetis
Suara klakson mobil	TUT TUT	3	Kealamian bunyi	2 Silabel	/tut tut/

TUT TUT adalah onomatope suara benda seperti suara klakson mobil. Suara ini muncul ketika tokoh sedang terjebak macet jalan bawah tanah karena terjadi kecelakaan yang melibatkan tokoh ratu Inggris. Juga ketika seorang kakek akan pergi dengan perempuan tanpa tubuh bagian atas menggunakan mobil tua nya yang akan keluar dari parkiran apartemen. *TUT TUT* termasuk dalam kealamian bunyi. Ini merupakan tiruan klakson mobil. Oleh karena itu, onomatope ini meniru secara langsung suara mekanis/alamiah tanpa modifikasi.

Secara struktur, *TUT TUT* menunjukkan 2 silabel. [tut tut] secara fonetik menunjukkan bahwa konsonan plosif tak bersuara /t/ menghasilkan hentakan tajam yang meniru ledakan udara cepat dari klakson, sementara vokal tertutup /u/ memberikan bunyi yang bulat dan resonan, menyerupai nada rendah hingga sedang khas klakson mobil.

Tabel 15. Bunyi Onomatope TCHING TCHING

Konteks	Onomatope	Jumlah	Jenis Bunyi	Struktur	Fonetis
Suara uang logam dilempar	TCHING	2	Kealamian bunyi	2 Silabel	/tʃɪŋ tʃɪŋ/

TCHING TCHING adalah onomatope suara benda seperti suara uang logam yang dilemparkan hingga jatuh ke permukaan lantai. Suara ini muncul ketika tokoh sedang menyiapkan uangnya untuk membayar jasa dokter gigi tetapi ia hanya mempunyai uang logam. Dan ketika seorang tokoh sedang berbelanja di supermarket uang yang ia punya berhamburan jatuh ke lantai. *TCHING TCHING* termasuk dalam kealamian bunyi. Ini merupakan tiruan uang logam yang dilemparkan hingga jatuh ke permukaan lantai. Oleh karena itu, onomatope ini meniru secara langsung suara mekanis/alamiah tanpa modifikasi.

Secara struktur, *TCHING TCHING* menunjukkan 2 silabel. [tut tut] secara fonetik menunjukkan bahwa konsonan afrikat /tʃ/ menghasilkan ledakan singkat yang menyerupai benturan logam, sedangkan vokal depan sempit /i/ memberikan kualitas bunyi yang tajam dan nyaring, sesuai dengan karakter akustik koin yang beradu. Konsonan nasal /ŋ/ di akhir suku kata menambah efek resonansi atau dengungan ringan dari logam yang bergetar setelah benturan.

Tingginya frekuensi onomatope *AUUF AUUF AUUF* (25 data) menggarisbawahi peran vital suara hewan sebagai jangkar naratif dan komunikator emosi, khususnya dalam menyampaikan kegelisahan tokoh, sebuah fungsi yang melampaui mimesis. Temuan ini tidak hanya memperluas hasil studi Saragupita (2020) mengenai dominasi onomatope hewan dari komik ke ranah audiovisual, tetapi juga memberikan dukungan empiris terhadap dimensi fonologi onomatope seperti yang dikemukakan oleh Enckell & Rézeau (2003). Selain itu, data ini memberikan perspektif berbeda terhadap pandangan yang membatasi onomatope pada peran deskriptif semata, karena ia menunjukkan bahwa fungsi utamanya adalah sebagai penanda ekspresif yang menginternalisasi keadaan psikologis dalam konteks sinematik.

Fungsi Onomatope dalam Film *Les Voisins De Mes Voisins Sont Mes Voisins*

Menurut Brown, onomatope memiliki lima fungsi yaitu penamaan sebuah benda, memberikan efek tertentu pada pembaca/penonton, menjelaskan perbuatan yang dilakukan oleh tokoh, mengekspresikan emosi tokoh, dan penamaan hal yang dilakukan oleh manusia atau hewan (dalam Sahri, 2022).

a. Penamaan sebuah benda

Penggunaan onomatope tidak hanya meniru bunyi, tetapi juga berfungsi untuk mengidentifikasi atau menamai benda-benda yang relevan dengan menggunakan bunyinya yang khas. Getaran dan suara yang dihasilkan oleh benda atau alat tertentu merupakan panduan untuk mengidentifikasinya, dan sebagai contoh, suara *VRRRR* adalah suara yang terkait dengan penggunaan mesin, misalnya, mesin rontgen dan alat pemotong daging di supermarket. Onomatope ini membantu pendengar untuk langsung menemukan kategori perangkat dan mesin yang berdengung atau bergetar.

Selain itu, istilah onomatope *CRING CRING* menirukan suara rantai yang bergesekan di lantai kamar apartemen, yang mengilustrasikan gerakan benda logam yang kasar dan keras. Selanjutnya, suara *TCHING TCHING* terjadi ketika koin dilemparkan ke atas meja ketika membayar tagihan di dokter gigi, menyoroti keterlibatan benda melalui suara unik logam yang saling beradu. Sementara itu, *TUT TUT* digunakan untuk

menirukan suara klakson mobil, terutama ketika kendaraan yang mengangkut Ratu Inggris muncul dalam film.

b. Memberikan efek tertentu

Onomatope tidak hanya menirukan bunyi, tetapi juga menimbulkan reaksi emosional yang halus dan mengomunikasikan suasana hati dari suatu adegan. Dengan menirukan bunyi tertentu, penonton dapat menciptakan suasana yang tegang, nyaman, atau hangat. *LII LII* menciptakan suasana yang menawan dan halus dengan membangkitkan alunan lembut biola yang dimainkan selama acara dansa. Sementara itu, *PLOP* memunculkan perasaan nyaman dan hangat dengan menirukan suara sepatu bot basah yang dilepas setelah hujan.

Saat seorang ibu menari di rumah, contoh lainnya, seperti *TZING WING HING* menirukan suara piringan hitam yang berputar. Ini menciptakan suasana yang unik dan berkesan di rumah. Demikian pula, *PLINK PLINK PLINK* yang mirip dengan bunyi piano di rumah yang mewah, membangkitkan citra kekayaan dan ketenteraman di samping para pekerja yang merawat tanaman.

c. Menjelaskan perbuatan yang dilakukan oleh tokoh

Onomatope adalah alat bantu yang ampuh untuk menggambarkan lokasi, tindakan, dan kondisi fisik karakter, khususnya dalam adegan yang penuh aksi. Melalui isyarat pendengaran yang khas, suara membantu penonton memahami situasi yang berubah secara visual. Sebagai contoh, onomatope *RRRR RRRR* menggambarkan suara dengkuran karakter yang lelah setelah hari yang panjang, menunjukkan bahwa dia tertidur lelap, demikian juga *PLOUF* yang meniru suara tubuh yang terjatuh ke dalam bak mandi saat seorang karakter tersandung sebuah kain lap, menghasilkan efek yang mengejutkan sekaligus menekankan gerakan tubuh di ruang tersebut.

Selain itu, onomatope digunakan untuk menggambarkan gerakan tubuh yang dilakukan pada malam hari atau saat beristirahat. Untuk mengilustrasikan rasa mengantuk yang muncul saat tidur, suara *OUAAHH!!!* menirukan karakter yang sedang menguap. Onomatope *MMMMH... GRRRR... MHH* meniru suara mengigau saat tidur, terdengar di malam hari saat semua penghuni apartemen tertidur di kamar mereka.

d. Mengekspresikan emosi tokoh

Onomatope adalah alat yang penting untuk mengekspresikan perasaan karakter tanpa memerlukan penjelasan verbal yang panjang. Dengan mewakili ekspresi emosional yang berbeda seperti kemarahan, kekecewaan, atau kesedihan, suara-suara ini meningkatkan penggambaran langsung perasaan karakter. Sebagai contoh, onomatope *TOC TAC* mereplikasi suara seseorang yang menghentakkan kakinya, yang merepresentasikan letusan emosi karakter yang kesal atau terganggu melalui tindakan fisiknya. Sebaliknya, onomatope *AU HU HU* menandakan gejolak batin dan teriakan frustasi seorang karakter yang merasa bahwa kehidupan sehari-harinya tidak berjalan sesuai dengan keinginannya.

Selain itu, onomatope *HUM HUM* mewakili ekspresi emosional dengan menirukan gumaman kecewa dari karakter yang merasa putus asa atau tidak puas dengan kehidupan. Bunyi ini mewakili cara ekspresi internal yang lebih tenang, namun tetap menunjukkan gejolak emosi. Pada saat yang sama, frasa onomatope *BUGGHH PRAK* meningkatkan suasana hati dari letusan emosi yang disebabkan oleh tendangan keras karakter terhadap suatu objek yang dihasilkan dari kemarahan yang intens.

e. Penamaan yang dilakukan oleh manusia atau hewan

Onomatope berfungsi untuk menirukan suara yang terkait dengan tindakan tertentu yang dilakukan oleh manusia atau hewan, sehingga menjelaskan aktivitas yang terjadi dalam pengaturan tanpa memerlukan penjelasan verbal. Onomatope *CRRR* menyampaikan bunyi gerinda logam saat seorang tokoh menggunakan alat untuk memotong logam, memberikan kesan tangguh, tajam, dan mekanis. Sebaliknya, onomatope *COUIN COUIN* menirukan suara kelinci yang menemani pemiliknya di luar karavan, menunggu kedatangan sang suami, yang menggambarkan interaksi yang lugas namun signifikan antara karakter dengan hewan peliharaannya.

Di samping tindakan fisik, onomatope berfungsi untuk mengkomunikasikan reaksi atau keterlibatan sosial yang ekspresif, yang dicontohkan oleh onomatope *HI HA HI HA* yang menirukan tawa dan sorak-sorai penonton saat pertunjukan sirkus, yang merefleksikan suasana yang meriah dan hiburan yang dinamis. Demikian juga, onomatope *HII HII HII* menirukan suara indah seorang penyanyi yang menghibur pada acara dansa yang semarak dan berkelas.

Analisis data dari film animasi *Les Voisins de Mes Voisins sont Mes Voisins* menunjukkan bahwa onomatope yang paling banyak adalah *AUUF AUUF AUUF* (gonggongan anjing) dengan 25 data, yang mulai menunjukkan betapa pentingnya suara hewan dalam menciptakan suasana. Suara langkah kaki yang menghentak *TOC TAC* adalah suara lain yang hanya muncul sekali, suara ini menyampaikan perasaan yang penting. Struktur onomatope, yang dapat terdiri dari satu hingga tiga atau lebih suku kata, dan memiliki fungsi untuk penamaan sebuah benda, memberikan efek tertentu pada pembaca/penonton, menjelaskan perbuatan yang dilakukan oleh tokoh, mengekspresikan emosi tokoh, dan penamaan hal yang dilakukan manusia atau hewan. Bentuk kealamian bunyi lebih mendominasi, menandakan upaya menghadirkan secara realistik, sementara abstraksi bunyi lebih sedikit digunakan. Secara keseluruhan, onomatope di film ini efektif memperkaya narasi melalui bunyi yang ekspresif sesuai konteks.

SIMPULAN

Penelitian ini menganalisis interaksi onomatope dengan narasi visual dalam film animasi, mengklasifikasikannya berdasarkan bentuk (asal/jenis bunyi) dan struktur silabel. Penelitian ini mengidentifikasi dominasi bunyi alamiah dan frekuensi tinggi multi silabel (*AUUF AUUF AUUF*), yang secara kooperatif berfungsi untuk meningkatkan atmosfer, mengartikulasikan tindakan, dan mentransmisikan pesan non-verbal. Hal ini mengindikasikan bahwa, dalam ranah audiovisual, onomatope melampaui fungsi peniruan bunyi murni, bertransformasi menjadi komponen linguistik struktural yang esensial dalam pembentukan makna sinematik. Hasilnya menegaskan bahwa onomatope bukan sekadar imitasi suara, melainkan berfungsi sebagai alat naratif yang efektif secara signifikan berkontribusi dalam menciptakan suasana, menonjolkan aksi, dan menyampaikan informasi non-verbal yang efektif meningkatkan keterlibatan penonton. Secara kolektif, temuan ini memberikan perspektif baru bagi studi bahasa dan audiovisual, mempertegas status onomatope sebagai komponen linguistik struktural yang esensial dalam konstruksi makna sinematik.

Secara keseluruhan, temuan ini berhasil mengisi kekosongan kajian dengan memberikan dasar empiris bagi linguistik audiovisual, yaitu memetakan peran onomatope yang sebelumnya terbatas pada media statis. Kontribusi ini mempertegas status onomatope sebagai komponen linguistik struktural yang esensial dalam konstruksi makna

sinematik, sehingga penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan perbandingan lintas budaya guna menelaah variasi onomatope di berbagai media naratif.

Meskipun penelitian sebelumnya pada onomatope dalam media statis seperti komik dan audio telah memetakan bentuk, makna, dan struktur silabel, terdapat celah dalam analisis peran onomatope pada konteks audiovisual dinamis, terutama pada aspek abstraksi bunyi. Sebagai saran tindak lanjut yang spesifik, penelitian selanjutnya disarankan untuk memfokuskan pada analisis mendalam mengenai peran abstraksi bunyi dalam film animasi lain, atau melakukan perbandingan lintas-budaya (misalnya antara onomatope Prancis dan Jepang) guna menguji hipotesis mengenai adaptasi struktur fonetik onomatope dalam sistem bahasa yang berbeda.

REFERENSI

- Aprilianidini, A., Juidah, I., Nasihin, A., & Winata, N. T. (2025). Onomatope dalam lagu anak-anak terhadap perkembangan bahasa. *Jurnal Basataka (JBT)*, 8(1), 596–605. <https://doi.org/10.36277/basataka.v8i1.647>
- Creswell, J. W. (2019). *Research design: Pendekatan metode kualitatif, kuantitatif, dan campuran* (4th ed.). Pustaka Pelajar.
- Daffis, A.-L., & Marchand, L. (Directors). (2021). Les Voisins de Mes Voisins sont Mes Voisins. *Film. Jour2fête*.
- Dewa Putu Wijana, I. (2008). *Semantik: Teori dan analisis*. Yuma Pustaka.
- Enckell, P., & Rézeau, P. (2003). *Dictionnaire des onomatopées*. Presses Universitaires de France (PUF).
- Fadhilah, U., Suwadi, S., & Sugianti, S. (2024). Analisis Makna dan Fungsi Onomatope dalam Webtoon “7 Wonders” Karya Metalu pada Season 1. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(4), 21–35. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i4.1697>
- Febri, I. Wayan N., & Purwacandra, P. P. (2024). Peran desain audio visual dalam membangun suasana dan emosi pada produksi film layar lebar. *Inovasi Pembangunan – Jurnal KELITBANGAN*, 12(3), 1–13. <https://doi.org/10.35450/jip.v12i03.644>
- Febrian, M. W., Syahlan, D. F., Qinthara, A., Debora, K. E., & Carmelita, O. (2022). Penyimpangan bunyi onomatope: Studi kasus fonologi dalam lagu anak-anak berbahasa Inggris. *MAHADAYA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 2(1), 57–74. <https://doi.org/10.34010/mhd.v2i1.6096>
- Felicia, V. (2022). Analisis onomatope dalam lagu anak-anak berbahasa Prancis. *Skripsi*. Lampung: Universitas Lampung
- Julinafta, L., & Sari, R. P. (2022). Onomatope dalam komik Mile Morales: Spider-Man 2019. *MAHADAYA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 2(1), 101–114. <https://doi.org/10.34010/mhd.v2i1.6709>
- Langus, N., Sulatra, I. K., & Utami, N. M. V. (2023). Onomatopoeia Found in Shazam Comic. *Journal of Language and Applied Linguistics*, 4(2), 244–254. <https://doi.org/10.22334/traverse.v4i2.99>



- Najichah, A. (2020). Analisis Struktur dan makna onomatope dalam komik baru klinting karya Sapriandy (the analysis of structure and onomatope meaning in the baru klinting comics by Sapriandy). *Jalabahasa*, 14(2), 1–8. <https://doi.org/10.36567/jalabahasa.v14i2.187>
- Putri, A., Kusrini, D., & Sugihartono. (2020). Emotional onomatopoeia in Japanese animation series. *Proceedings of the 4th International Conference on Language, Literature, Culture, and Education* (ICOLLITE 2020).
- Quinn, M. (2021). “His lips with joy they burr”: Onomatopoeia in Wordsworth’s “The Idiot Boy.” *Studies in Romanticism*, 60(1), 27–56. <https://doi.org/10.1353/srm.2021.0001>
- Russett, R. (2004). Animated sound and beyond. *American Music*, 22(1), 110. <https://doi.org/10.2307/3592970>
- Sahri, A. (2022). Analisis onomatope dalam webtoon kecoa dan dendam karya Renato Adhitama. *Skripsi*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Saragupita, A. (2020). Bentuk dan makna onomatope bahasa prancis dalam komik Marsupilami seri cœur d'étoile karya andré Franquin. *Skripsi*. Yogyakarta: UNY.
- Shrum, L. J., & Lowrey, T. M. (2020). Sounds Convey Meaning. In *Psycholinguistic Phenomena in Marketing Communications* (pp. 39–58). Psychology Press.
- Sugiyono, S. (2024). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Syamsuddin, A. F. (2020). Ikonisitas onomatope dalam komik Cédric. *Skripsi*. Universitas Hasanuddin Makassar.
- Taberham, P. (2018). A general aesthetics of American animation sound design. *Animation*, 13(2), 131–147. <https://doi.org/10.1177/1746847718782889>
- Ye, L. (2023). Onomatopoeia, sound effects and humour in Japanese Anime and US animation films and television. *Animation*, 18(3), 273–291. <https://doi.org/10.1177/17468477231206681>