

**SKRIPSI**

**INTERJEKSI DALAM KOMIK *LES AVENTURES DE TINTIN***



**Oleh :**

**FEBY YUAN WULANDARI L**

**F051181329**

**PROGRAM STUDI SASTRA PRANCIS**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**MAKASSAR**

**2023**



**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**INTERJEKSI DALAM KOMIK *LES AVENTURES DE TINTIN***

Disusun dan diajukan oleh :

**FEBY YUAN WULANDARI L**

**F051181329**

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi yang dibentuk dalam rangka penyelesaian Studi Program Sarjana, Program Studi Sastra Prancis, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin pada tanggal 12 Juli 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Mengetahui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. Muhammad Hasyim, M.Si.

NIP. 196710281994031004

Dr. Prasuri Kuswarini, M.A.

NIP. 196301271992032001

Ketua Departemen

Sastra Prancis,



Dr. Prasuri Kuswarini, M.A.

NIP. 196301271992032001



## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Feby Yuan Wulandari L

NIM : F051181329

Program Studi : Sastra Prancis

Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa skripsi dengan judul **Interjeksi Dalam Komik *Les Aventures De Tintin*** adalah karya tulis saya sendiri dan tidak melanggar hak cipta pihak lain. Apabila di kemudian hari skripsi karya saya ini terbukti bahwa sebagian atau keseluruhan adalah hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 24 Juli 2023

Yang Bersangkutan,



Feby Yuan Wulandari L

## KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa peneliti ucapkan kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, berkat dan anugrah yang luar biasa selama mengerjakan skripsi berjudul “Interjeksi Dalam komik *Les Adventures De Tintin*”. Skripsi ini dibuat guna memperoleh gelar sarjana pada Departemen Sastra Prancis, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin. Selesaiannya penelitian ini tidak luput dari bimbingan dan bantuan berbagai pihak yang telah memberikan kontribusinya untuk membantu peneliti dalam mengerjakan skripsi. Dengan demikian peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dengan tulus dan rendah hati kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Jamaluddin Jompa, M.Sc. selaku Rektor Universitas Hasanuddin beserta jajaran Wakil Rektor Universitas Hasanuddin.
2. Bapak Prof. Dr. Akin Duli, M.A selaku Dekan beserta para jajaran Wakil Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.
3. Dr. Prasuri Kuswarini, M.A selaku Kepala Departemen Sastra Prancis Universitas Hasanuddin, yang telah memberikan kesempatan serta pengalaman kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Hasanuddin.
4. Prof. Dr. Muhammad Hayim, M.Si. dan Dr. Prasuri Kuswarini, M.A. Selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang senantiasa memberikan petunjuk dan masukan yang sangat baik sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

5. Semua dosen di Departemen Sastra Prancis, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin yang telah banyak memberikan bantuan kepada penulis selama ini.
6. Seluruh staf Fakultas Ilmu Budaya dan Departemen Sastra Prancis Universitas Hasanuddin atas bantuan dalam urusan administrasi.
7. Kedua orang tua saya Ayah (Niko Laust) dan Mama (Agustina Tanga), kakak Iin serta adik Puput. Karna kalian peneliti selalu mendapatkan semangat dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Keluarga besar, terutama Bapak tua Stevanus dan Mama Tua Yuli yang selalu memberikan dukungan secara finansial selama perkuliahan. Dan doa-doa dari seluruh keluarga besar yang tidak bisa disebutkan namanya satu-persatu.
9. Orang spesial Hasbi yang banyak membantu dalam meluangkan waktu, tenaga dan pikiran selama perkuliahan sampai saat ini.
10. Annisa dan Lorin yang selalu mau menemani berbagai suka dan duka dari SMP sampai saat ini.
11. Teman-teman angkatan Sastra Prancis 2018 dan *La Preciosité*. Terutama Nurul Azmi (Nunu) dan M. Ishfan Futhifar yang banyak membantu dalam proses pembelajaran selama di kampus.
12. Teman-teman di HIMPRA yang telah memberikan pengalaman berorganisasi selama di kampus.
13. Dosen andalan *madame* Irma yang menjadi dosen dan juga teman



selama perkuliahan.

14. Teman-teman Santuy, Stengluss dan Michin yang selalu memberi dukungan dan semangat selama di kampus.
15. Teman-teman GPT Bukit Sion. Terutama riki dan yosia (otting) yang menghibur saya selama proses mengerjakan skripsi dengan bermain game bersama.
16. Teman-teman KKN gel. 106 BIRKAN 2 yang berbagi suka dan duka selama menjalani kegiatan Kuliah Kerja Nyata serta saling memberikan dorongan dalam menyelesaikan skripsi.
17. Jennie, Lisa, Jisoo dan Rose yang memberikan dukungan selama mengerjakan skripsi dengan lagu-lagunya yang sangat indah.

Akhirnya peneliti berharap semoga Tuhan Yesus Kristus memberkati dan memberikan imbalan yang setimpal kepada seluruh pihak yang membantu dalam mengerjakan skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari banyaknya kekurangan baik pada teknis penulisan maupun materi, peneliti telah berusaha sesuai kemampuan, Oleh karna itu, peneliti mengharapkan saran dan kritik dari pembaca semoga skripsi ini bermanfaat bagi samua pihak.

Makassar, 12 juli 2023

penulis

Feby Yuan Wulandari L

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk dan fungsi interjeksi yang terdapat dalam komik *Les Aventures de Tintin* karya Hergè. Subjek dan objek penelitian ini mencakup semua kata, frasa, dan kalimat yang terdapat dalam komik *Les Aventures de Tintin*. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari dua judul komik, yaitu *Les 7 Boules De Cristal* dan *Le Temple du Soleil*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan pragmatik. Hasil analisis menunjukkan adanya berbagai bentuk interjeksi dalam komik *Les Aventures de Tintin*. Bentuk-bentuk interjeksi yang ditemukan meliputi onomatope, nomina, verba, adverbial, adjektiva, kalimat, dan kata umpatan.

Fungsi interjeksi diklasifikasikan menjadi beberapa kategori, termasuk fungsi emotif yang mencakup rasa senang, rasa kesal, rasa terkejut, rasa lega, rasa kekaguman, rasa marah, rasa penyesalan, dan rasa kesakitan. Selain itu, terdapat pula fungsi konatif yang mencakup mengajak, memberikan perintah, memberikan peringatan, dan fungsi referensial. Fungsi fatis juga teridentifikasi dalam penelitian ini, yaitu memulai komunikasi, mempertahankan komunikasi, dan mengakhiri komunikasi. Terakhir, terdapat pula fungsi metalinguistik yang melibatkan suara yang dihasilkan oleh manusia atau benda.

Kata kunci : Interjeksi, Fungsi Bahasa, Kategori Bahasa

## ABSTRACT

This research aims to describe the forms and functions of interjections found in the comic book *Les Aventures de Tintin* by Hergé. The subject and object of this study encompass all the words, phrases, and sentences present in *Les Aventures de Tintin*. The data for this research were sourced from two comic book titles, namely *Les 7 Boules de Cristal* and *Le Temple du Soleil*.

The research utilized a qualitative descriptive method with a pragmatic approach. The analysis revealed various forms of interjections in the comic book *Les Aventures de Tintin*. The identified forms of interjections include onomatopoeia, nouns, verbs, adverbials, adjectives, sentences, and expletives.

The functions of interjections were classified into several categories, including emotive functions such as expressing joy, frustration, surprise, relief, admiration, anger, regret, and pain. Additionally, there were conative functions involving invitations, commands, warnings, and referential functions. The research also identified phatic functions, namely initiating, maintaining, and terminating communication. Lastly, there were metalinguistic functions related to sounds produced by humans or objects.

Keyword: Interjections, Hergé, Interjections, *Les Aventures de Tintin*



## RÉSUMÉ

Cette recherche vise à décrire les formes et les fonctions des interjections présentées dans la bande dessinée *Les Aventures de Tintin* de Hergé. L'objet de cette étude englobe tous les mots, les phrases et les propositions présentes dans *Les Aventures de Tintin*. Les données de cette recherche ont été collectées à partir de deux titres de bandes dessinées, à savoir *Les 7 Boules De Cristal* et *Le Temple du Soleil*.

La recherche utilise une méthode descriptive qualitative avec une approche pragmatique. L'analyse a révélé différentes formes d'interjections dans la bande dessinée *Les Aventures de Tintin*. Les formes d'interjections identifiées comprennent l'onomatopée, les noms, les verbes, les adverbiaux, les adjectifs, les phrases et les jurons.

Les fonctions des interjections ont été classées en plusieurs catégories, comprenant des fonctions émotives telles que la joie, la frustration, la surprise, le soulagement, l'admiration, la colère, le regret et la douleur. De plus, il existe des fonctions conatives impliquant des invitations, des ordres, des avertissements et des fonctions référentielles. La recherche a également identifié des fonctions phatiques, à savoir initier, maintenir et terminer la communication. Enfin, il existe des fonctions métalinguistiques liées aux sons produits par les humains ou les objets.

Mots-clés: Catégorie De Langue, Fonction Du Language, Interjections

## DAFTAR ISI

Halaman Sampul.....	1
<u>Lembar Pengesahan</u> .....	i
<u>Surat Pernyataan</u> .....	i
ABSTRAK .....	i
ABSTRACT .....	ii
RÉSUMÉ.....	iii
DAFTAR TABEL .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	vi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II. KAJIAN PUSTAKA .....	11
A. Tinjauan Teoretis .....	11
1. Pragmatik .....	11
2. Interjeksi.....	12
3. Bentuk-bentuk Interjeksi.....	13
4. Fungsi bahasa .....	18
B. Penelitian Relevan.....	22
BAB III. METODE PENELITIAN .....	25
A. Jenis penelitian.....	25

B.	Sumber data .....	25
C.	Data .....	26
D.	Metode Pengumpulan Data.....	26
E.	Metode Analisis Data .....	27
BAB IV. ANALISIS .....		28
A.	Penelitian .....	28
B.	Bentuk-Bentuk Interjeksi.....	28
1.	Bentuk onomatope .....	29
2.	Bentuk Nomina.....	33
3.	Bentuk verba.....	36
4.	Bentuk Adverbia.....	40
5.	Bentuk Adjektiva .....	43
C.	Fungsi-fungsi Interjeksi .....	47
1.	Fungsi Emotif .....	47
2.	Fungsi Konatif .....	60
3.	Fungsi Referensial .....	65
4.	Fungsi Fatis .....	68
5.	Fungsi Metalinguistik .....	71
BAB V. PENUTUP .....		74
A.	Kesimpulan .....	74
B.	Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA .....		77
.....		



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Bentuk-Bentuk Interjeksi dalam Komik Les Aventures De Tintin.....	28
Tabel 2. Data Frekuensi dan Distribusi Fungsi Interjeksi dalam Seri Komik Le Temple du Soleil dan Les 7 Boules de Cristal .....	47

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Statistik pembaca komik Indonesia di dunia.....	1
Gambar 2. Aïe Aïe Aïe ! À cause de tout cela, je vais être en retard au boulot, moi !.....	5
Gambar 3. Waow ! Quelle qualité ! Tu n'aurais pas schtroumpfé mieux ! .....	6
Gambar 4. Bah ! Il faut comprendre ! Ils ne sont pas gâtés, par le temps qui courent. Et ça les met en rogne .....	7
Gambar 5. Youpiiie.....	30
Gambar 6. Ouf ! J'ai eu chaud ! (Terjemahan: "Puff! Saya hampir kena!").....	31
Gambar 7. Mon Dieu ! J'allais l'oublier !.....	35
Gambar 8. Allons! Pressons .....	36
Gambar 9. Ohé! Halte! Stop! Arrêtez!.....	38
Gambar 10. Vite! Vite! Pardessus bord !.....	40
Gambar 11. Bravo, Nestor! Bravo !.....	42
Gambar 12. Sauvé ! .....	43
Gambar 13. Formidable! C'est formidable! Encore une victime! C'est inouï !....	45
Gambar 14. Tra la la itou !.....	48
Gambar 15. Ah! c'est comme ça que tu obéis? .....	49

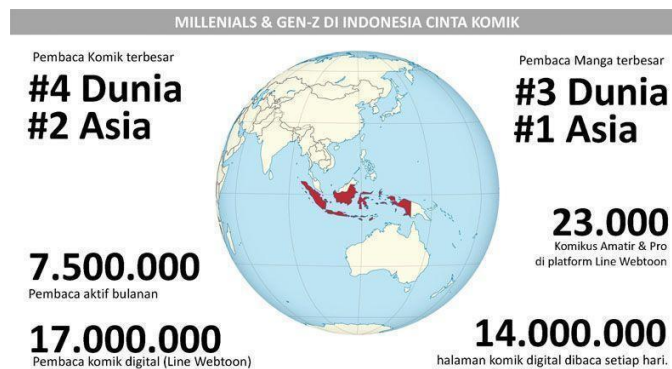
Gambar 16. Quoi ??? .....	51
Gambar 17. Chic ! Ils croient que c'est un chat ! .....	52
Gambar 18. Touché ! .....	54
Gambar 19. Brute ! .....	56
Gambar 20. Hélas! Non, il faut que je sois rentré ce soir ... ..	58
Gambar 21. AAAÏÏE ! .....	59
Gambar 22. Libres! Nous sommes libres! Vite, Tintin, vite! Filons ! .....	60
Gambar 23. Silence ! Chien d'étranger ! De quel droit oses-tu t'adresser au soleil ! .....	62
Gambar 24. Attention! Le tapis ! .....	64
Gambar 25. Bandits! Chauffards! Saltimbanques! Écraseurs! Brutes! Nyctalopes! Parasites ! .....	66
Gambar 26. Allô ? Allô, c'est vous, monsieur Cantonneau ? Ah! quel bonheur! Il n'est pas trop tard ! .....	68
Gambar 27. Formidable, hein ? .....	70
Gambar 28. Ah! Bon! Tant mieux! .....	71

# BAB I.

## PENDAHULUAN

### A. Latar belakang

Komik merupakan bentuk karya yang sangat populer dan diminati oleh pembaca dari berbagai rentang usia. Umumnya, komik adalah cerita yang disajikan dalam bentuk gambar yang menghibur dan mudah dipahami. Gambar-gambar ini berfungsi untuk menggambarkan alur cerita secara visual. Di Indonesia, komik telah menjadi salah satu bentuk literatur yang terus populer dari masa lampau hingga saat ini. Sebuah postingan dalam grup Facebook yang didedikasikan untuk perkembangan komik di Indonesia, yaitu AKSI (Asosiasi Komik Seluruh Indonesia), menjelaskan bahwa Indonesia menduduki peringkat ke-4 di dunia dalam hal minat membaca komik secara keseluruhan, dan peringkat ke-2 di Asia.



Gambar 1. Statistik pembaca komik Indonesia di dunia

(Laman Facebook Asosiasi Komik Indonesia)

Menurut Franz & Meier dalam (Solihat, Wahid, & Juansah, 2020), komik adalah suatu bentuk karya yang menekankan gerak dan tindakan melalui urutan gambar yang unik dengan penambahan kata-kata. Komik merupakan perpaduan



seni dan sastra (gambar dan kata-kata) yang mudah dipahami dan menghibur pembaca. McCloud (1994) menyebutkan bahwa komik merupakan alat komunikasi yang efektif dalam menyampaikan informasi tertentu dan menghasilkan respons estetik dari pembaca. Wibowo, et al. (2021) mengutip Maharsani yang berpendapat bahwa komik memiliki “peranan yang besar untuk memberikan informasi yang mendidik, menghibur, sekaligus memengaruhi seperti hakikat fungsi dari komunikasi” dan mengembangkan inovasi komik digital yang mengintegrasikan kearifan lokal budaya Malang. Dengan demikian, komik dapat diartikan sebagai kumpulan gambar dan kata-kata yang disusun dalam urutan tertentu untuk memberikan informasi dan mencapai komunikasi estetis kepada pembaca dari berbagai kalangan.

Komik adalah media naratif yang menggabungkan gambar, teks, dan tanda dalam panel-panel berurutan. Saat membaca komik, pembaca merasakan perjalanan waktu secara visual melalui panel-panel tersebut yang berisi balon kata, keterangan, dan kata-kata onomatopoeia untuk efek suara. Komik menggunakan gambar-gambar yang disusun secara berdampingan untuk menciptakan urutan yang disengaja di mana ruang dan waktu saling terkait. Struktur buku komik terdiri dari halaman-halaman dengan panel-panel yang menggambarkan ruang dan waktu, serta menyajikan elemen-elemen figuratif, ikonik, dan tekstual yang mewakili karakter, aksi, pikiran, dan dialog. (de Lima, et al., 2013) Komik, dalam bentuk urutan gambar atau kartun, menggambarkan karakter yang memainkan cerita dalam urutan tertentu untuk menyampaikan pesan secara singkat dan padat mengenai situasi atau kejadian tertentu dengan tujuan memberikan informasi atau hiburan kepada

pembacanya. Di dalam komik terdapat beberapa elemen utama, seperti menentukan cerita sebagai tahap awal dalam pembuatan komik, menentukan tema, kerangka besar cerita, dan latar cerita. Selanjutnya, pembuatan jalan cerita (*storyline*) merupakan rancangan untuk penataan adegan dalam panel-panel, walaupun masih dalam bentuk tulisan. Setelah jalan cerita selesai, dilanjutkan dengan pembuatan karakter tokoh yang sesuai dengan deskripsi sifat yang diinginkan. Tahap selanjutnya adalah membuat sketsa tata letak panel, ilustrasi, dan balon teks sebagai visualisasi atau pembuatan gambar yang masih bersifat abstrak berdasarkan jalan cerita yang telah dibuat sebelumnya. Sketsa tersebut kemudian ditambahkan dengan balon teks. Setelah itu, dilakukan tahap pembuatan outline pada ilustrasi, yaitu membuat bentuk luarnya saja dengan sketsa gambar secara umum tanpa detail yang spesifik. Tahap berikutnya adalah mewarnai gambar, yang melibatkan proses pewarnaan pada setiap gambar. Meskipun ada beberapa komik yang tidak mewarnai gambar, hal tersebut tidak mengurangi keindahan gambar dalam komik. Tahap terakhir adalah koreksi, yaitu memeriksa apakah ada kesalahan yang perlu diperbaiki. Terdapat banyak tahapan dalam pembuatan komik untuk memastikan pembaca menikmati komik tersebut. Penting juga untuk menjaga kesesuaian antara gambar dan teks, seperti ekspresi karakter yang digambarkan serta pemilihan kata dan kalimat yang jelas.

Dalam komik, gaya grafis memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi cerita dan menciptakan efek seperti realisme, humor, atau ketegangan. Gaya grafis mencakup berbagai elemen seperti teknik gambar, komposisi, tata letak, dan presentasi visual secara keseluruhan pada halaman. Selain itu, gaya grafis

menyampaikan nada, pendekatan, dan persepsi sang kartunis, memengaruhi suasana dan mood keseluruhan cerita. Gaya grafis dapat menciptakan efek khusus seperti realisme, kualitas berupa mimpi, humor, atau ketegangan, meningkatkan keterlibatan pembaca dengan naratif. (Mikkonen, 2017)

Penggunaan bahasa sehari-hari dalam komik melibatkan penyesuaian dengan konteks, seperti tempat dan waktu berbicara, orang-orang yang terlibat, tujuan komunikasi, bentuk ujaran, cara penyampaian, alat berbicara, norma-norma, dan genre. Dalam linguistik, hal ini dikenal sebagai pragmatik, yaitu kajian mengenai hubungan antara konteks di luar bahasa dengan tindak tutur. Halliday dan Hasan (1994, hal. 11) menyatakan bahwa mengemukakan bahwa kajian bahasa tidak dapat dilakukan tanpa mempertimbangkan konteks situasi yang meliputi pelibat (*participants*), tindakan pelibat (baik tindak tutur maupun bukan tutur), ciri-ciri situasi lain yang relevan sepanjang hal itu mempunyai sangkut paut tertentu dengan hal yang sedang berlangsung, dan dampak-dampak tindak tutur yang diwujudkan dengan bentuk-bentuk perubahan yang ditimbulkan oleh hal-hal yang dituturkan oleh pelibat dalam situasi. Menurut Rahardi (2005, hal. 49), pragmatik adalah ilmu yang mempelajari kondisi penggunaan bahasa manusia yang secara dasarnya sangat ditentukan oleh konteks yang menjadi wadah dan latar belakang bahasa itu. Pada pendapat Rahardi, disebutkan pula bahwa pragmatik merupakan kajian linguistik yang mengacu pada pemahaman suatu konteks dan tuturan untuk mengungkapkan makna tertentu. Dalam kajian pragmatik, salah satu subjek yang dikaji adalah interjeksi.



Menurut Grevisse et al dalam palumian (2014), interjeksi adalah sejenis teriakan yang dilontarkan dalam pembicaraan untuk mengungkapkan suasana jiwa, pikiran, perintah, peringatan, atau panggilan. Menurut Chaer (2008, hal. 104), interjeksi merupakan kata – kata yang mengungkapkan emosi batin, misalnya, rasa kaget, marah, terharu, kangen, kagum, sedih, dan sebagainya. Penjelasan Grevisse dan Abdul Chaer menjelaskan bahwa interjeksi kata yang mengungkapkan emosi secara spontan yang berkaitan dengan perasaan dan rasa yang dirasakan penutur. Pemahaman dalam menggunakan interjeksi sangat penting agar konteks pembicara dan pendengar dapat dipahami dengan baik. Penggunaan interjeksi dalam komik memiliki peran penting dalam menambahkan dimensi emosional dan menghidupkan adegan. Dengan memahami konteks penggunaan interjeksi, pembaca dapat lebih memahami perasaan dan reaksi karakter dalam komik.

Dalam bahasa Prancis, terdapat berbagai bentuk interjeksi, seperti onomatope, nomina, adjektiva, adverbial, verba, dan phrase (Grevisse, Fairon, & Simon, 2018).

Contoh interjeksi yang digunakan dalam komik antara lain:



Gambar 2. *Aïe Aïe Aïe ! À cause de tout cela, je vais être en retard au boulot, moi !*  
(Cauvin & Daniel, 1981)

Pada Gambar 2, terdapat sebuah potongan panel komik (L'Agent 212) yang menampilkan seorang pria berpakaian rapi seperti orang kerja di kantor, pria tersebut melihat kearah jam tangannya, dan ekspresi pria itu terlihat terkejut. Pria itu terkejut karena harus mengeluarkan mobilnya yang ia parkir di tempat yang jauh di garasi yang membuatnya membuang-buang waktu dan terlambat pergi kerja. Untuk mengungkapkan rasa terkejut tersebut, pria tersebut menggunakan interjeksi "Aïe Aïe Aïe!"



Gambar 3. *Waow ! Quelle qualité ! Tu n'aurais pas schtroumpfé mieux !*  
(Culliford & Delzenne, 2022)

Pada Gambar 3, terdapat sebuah potongan panel komik yang menampilkan kumpulan Smurf. Smurf yang sebelah kiri terlihat tersenyum dan menutupi mulutnya, smurf yang ditengah tersenyum dan memegang sebuah kursi kecil, dan smurf sebelah kanan terlihat memecamkan mata dengan kedua tangan kebelakang. Smurf yang ditengah terlihat merasa kagum dengan sebuah kursi yang dibuat oleh mesin. Kursi tersebut tampak lebih baik daripada kursi buatan tangan Smurf yang lain. Smurf tersebut mengungkapkan rasa kagumnya dengan menggunakan interjeksi "Waow!" sebagai respons terhadap kursi tersebut.



Gambar 4. *Bah ! Il faut comprendre ! Ils ne sont pas gâtés, par le temps qui courent. Et ça les met en rogne*  
(Cauvin & Daniel, 1981)

Pada Gambar 4 terdapat sebuah potongan panel komik yang menampilkan dua orang polisi yang berada dalam sebuah ruangan. Polisi yang sedang berdiri terlihat merasa resah terhadap keluhan yang disampaikan oleh komisariss polisi, ketika walikota memerintahkannya untuk menanggapi keluhan dari seorang warga yang membuat keributan. Polisi tersebut mengungkapkan keresahaannya dengan menggunakan interjeksi "**Bah!**" sebagai respons terhadap perintah tersebut.

Contoh interjeksi di atas memiliki makna yang bervariasi bergantung pada konteks yang digunakan dalam komik. Selain itu, waktu, tempat, dan lawan bicara, mimik tokoh juga memengaruhi penggunaan interjeksi. Untuk memahami maksud dan makna yang terkandung dalam komik, peneliti harus memahami simbol-simbol dan gerakan karakter dalam komik, karena gambar dan ucapan saling terkait. Interjeksi juga sangat memengaruhi kalimat yang diucapkan.

Komik mulai muncul pada abad ke-20 dan berkembang pesat di Eropa Barat, terutama di Prancis dan Belgia (Mazur & Danner, 2024). Diciptakan oleh seniman Belgia bernama Hergé, komik ini pertama kali diterbitkan pada tahun 1929. (<https://www.tintin.com/fr/herge>) Komik ini mengikuti petualangan seorang



wartawan muda bernama Tintin yang memecahkan misteri dengan bantuan anjingnya dan karakter-karakter menarik lainnya. Komik ini telah diterjemahkan ke banyak bahasa dan juga diadaptasi menjadi teater dan film. Bahasa yang digunakan dalam komik Tintin mudah dipahami oleh pembaca dengan berbagai variasi bahasa yang digunakan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji interjeksi dalam komik *Les Aventures de Tintin* karya Hergé melalui pendekatan pragmatik, karena pragmatik adalah cabang ilmu linguistik yang mempelajari makna yang terungkap melalui konteks, tuturan, dan lain sebagainya. Komik ini mengandung banyak interjeksi yang merupakan ungkapan perasaan atau penegasan emosi oleh karakter-karakter dalam komik untuk menambah kesan dan mengungkapkan makna cerita kepada pembaca.

Dalam penelitian ini, komik menjadi objek yang diteliti. Komik yang dipilih adalah *Les Aventures de Tintin* dengan fokus pada dua seri, yaitu *Le Temple du Soleil* (1949) dan *Les 7 Boules de Cristal* (1948) karya Hergé. Alasan pemilihan komik ini adalah karena terdapat banyak interjeksi di dalamnya, sehingga peneliti akan mengungkapkan berbagai makna yang terdapat dalam komik *Les Aventures de Tintin*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, penelitian ini dapat dirumuskan dalam dua pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bentuk interjeksi apa saja yang ada dalam komik *Les Aventures de Tintin* karya Hergé?

2. Apa saja fungsi interjeksi dalam komik *Les Aventures de Tintin* karya Hergè?

### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan bentuk-bentuk interjeksi yang terdapat dalam komik *Les Aventures de Tintin* karya Hergé.
2. Menganalisis fungsi interjeksi yang terdapat dalam komik *Les Aventures de Tintin* karya Hergé.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki manfaat secara teoritis dan praktis.

Secara teoritis, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan pemahaman yang lebih baik tentang interjeksi kepada mahasiswa sastra Prancis. Penelitian ini akan menyajikan analisis mendalam mengenai penggunaan interjeksi dalam komik *Les Aventures de Tintin* karya Hergé, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap konsep dan fungsi interjeksi dalam konteks bahasa Prancis.
2. Dapat dijadikan sebagai acuan bagi para pembelajar. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi pembelajar bahasa Prancis, baik mahasiswa maupun pemerhati komik, untuk memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam tentang penggunaan interjeksi dalam komik dan bagaimana interjeksi berkontribusi dalam menyampaikan makna dan emosi.

Sedangkan manfaat praktis penelitian ini meliputi hal berikut:

1. Bagi mahasiswa dan pembelajaran bahasa Prancis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang berharga dalam kegiatan pemahaman bahasa Prancis. Dengan memahami penggunaan interjeksi dalam konteks komik, mahasiswa dapat meningkatkan kemampuan membaca dan memahami teks bahasa Prancis dengan lebih baik.
2. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memperluas pemahaman tentang komik dari sudut pandang linguistik. Penelitian ini akan memberikan wawasan baru dalam menganalisis interjeksi dalam komik dan kontribusinya terhadap pengungkapan makna dan emosi.
3. Bagi pengajar, temuan penelitian ini dapat diterapkan dalam pengajaran mata kuliah keterampilan khusus. Penelitian ini dapat memberikan bahan ajar yang bermanfaat untuk melatih mahasiswa dalam memahami dan menginterpretasikan teks komik dengan baik, sehingga meningkatkan kemampuan pemahaman bahasa Prancis mereka secara keseluruhan.

## **BAB II.**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Tinjauan Teoretis**

##### **1. Pragmatik**

Rahardi (2005) dalam Endre (2021) menjelaskan bahwa pragmatik adalah ilmu yang mempelajari kondisi penggunaan bahasa manusia yang sangat ditentukan oleh konteks yang melingkupi dan mendasari bahasa tersebut. Pragmatik merupakan studi tentang unsur-unsur bahasa dalam penggunaan bahasa yang terkait dengan makna dalam suatu situasi atau konteks. Fokus kajian pragmatik adalah pada peristiwa komunikasi yang terjadi, bukan hanya peristiwa itu sendiri, melainkan memiliki maksud, fungsi, dan tujuan tertentu yang memengaruhi interaksi komunikasi.

Menurut Leech (1993) dalam Sari (2018), pragmatik mempelajari bagaimana bahasa digunakan dalam komunikasi, serta bagaimana pragmatik menyelidiki makna dalam konteks, bukan sebagai sesuatu yang abstrak dalam komunikasi. Pragmatik merupakan penelitian tentang makna yang disampaikan oleh penutur kepada lawan tutur. Dalam penggunaan pragmatik, penutur harus memahami cara agar ujarannya dapat disesuaikan dengan lawan tutur, sehingga lawan tutur dapat menafsirkan maksud dari ujaran tersebut. Konteks dalam hal ini berkaitan dengan latar belakang terjadinya pembicaraan, meningkatkan kejelasan makna, dan mendukung pemahaman situasi yang ada.



Mulyana dalam Endre (2021) menjelaskan bahwa konteks dapat dianggap sebagai penyebab dan alasan terjadinya pembicaraan atau dialog. Segala hal yang terkait dengan tuturan, termasuk arti, maksud, dan informasi, sangat bergantung pada konteks yang menjadi latar belakang peristiwa tuturan tersebut. Konteks didasarkan pada pengetahuan dan latar belakang yang sama. Pengetahuan bahasa yang sesuai dengan konteks mencerminkan kemampuan berbahasa yang baik dalam komunikasi, karena komunikasi menjadi tidak berarti jika tidak ada konteks. Kesalahan dalam memahami konteks dapat menyebabkan kesulitan dalam berkomunikasi. Salah satu aspek berkomunikasi sesuai konteks adalah penggunaan ekspresi, di mana ekspresi dapat mendukung peristiwa pembicaraan. Untuk membuat pembaca mengerti konteks dalam komik atau memahami ekspresi tokoh/karakter dalam komik diperlukan pemahan interjeksi.

## **2. Interjeksi**

Menurut Grevisse et al. (2018, hal. 737):

*L'interjection est un mot (souvent invariable) inséré dans le discours pour marquer l'irruption d'une sensation ou d'un sentiment personnel, exprimés avec vivacité*

Interjeksi adalah kata (seringkali tak berubah) yang dimasukkan ke dalam pidato untuk menandai munculnya sensasi atau perasaan pribadi yang diekspresikan dengan energik.

Interjeksi adalah kata yang secara jelas menyatakan emosi atau perasaan oleh penutur. Emosi yang dimaksud mencakup rasa senang, sedih, marah, takut, jijik, dan terkejut, yang diucapkan sesuai dengan pikiran yang tiba-tiba muncul dan tidak dapat ditahan. Interjeksi digunakan secara terpisah sebagai kata yang mandiri tanpa terkait dengan kalimat lain, yang menunjukkan keadaan emosi yang

diungkapkan oleh penutur melalui emosi, perasaan, perintah, atau panggilan. Interjeksi merupakan ungkapan yang keras, keras, dan penuh emosi untuk meluapkan kepuasan, kemarahan, rasa sakit, kesenangan, keheranan, atau ledakan emosi. Dalam bahasa tulis, interjeksi menggunakan tanda baca atau ejaan tertentu yang mencerminkan emosi atau perasaan penutur, biasanya menggunakan tanda seru atau tanda tanya yang akan memberikan ekspresi hidup dalam komunikasi yang terjadi. Seperti kalimat pada umumnya, interjeksi akan diawali dengan huruf kapital jika ditempatkan di awal kalimat atau hanya berupa kata interjeksi saja. Setelah interjeksi diikuti oleh tanda seru atau tanda tanya, kata berikutnya ditulis dengan huruf kecil.

### **3. Bentuk-bentuk Interjeksi**

Dalam bukunya, *Le Bon Usage*, Grevisse (2008 dan 2018) menjelaskan tentang interjeksi dengan kalimat yang mudah dipahami, mulai dari definisi, bentuk-bentuk, hingga contoh pemakaian interjeksi. Grevisse juga menjelaskan bahwa interjeksi memiliki berbagai bentuk yang membedakannya dengan makna lainnya. Menurut Grevisse, bentuk-bentuk interjeksi meliputi onomatope, verba, nomina, adjektiva, adverbial, dan kalimat. Hal yang sama juga dijelaskan dalam Kamus online Bahasa Prancis karya Robert, di mana interjeksi dijelaskan secara menyeluruh mulai dari definisi hingga contoh pemakaian. Bentuk-bentuk interjeksi menurut Robert meliputi onomatope, verba, nomina, adjektiva, adverbial, dan kata umpatan.

### a. *Onomatope*

Grevisse (2008, hal. 212):

*Les onomatopées sont des mots imitatifs qui reproduisent approximativement certains sons ou certains bruits. Les onomatopées sont souvent formées par reduplication d'une même syllabe. On notera qu'elles ne reproduisent jamais exactement les bruits ou les cris dont elles voudraient donner une représentation phonétique.*

Onomatope adalah kata-kata tiruan yang dihasilkan oleh manusia atau bunyi-bunyi tertentu. Onomatope terbentuk melalui repetisi suku kata yang sama. Perlu dicatat bahwa onomatope tidak pernah mewujudkan dengan tepat bunyi atau seruan yang ingin ditampilkan secara fonetik.

Dalam konteks komik, penggunaan onomatope memiliki peran yang penting.

Onomatope digunakan untuk menggambarkan bunyi atau suara yang dihasilkan oleh objek, hewan, atau manusia dalam cerita komik. Menurut Robert, onomatope adalah kata yang dihasilkan dari suara yang telah dinamai (asal suara dan penyebab muncul suara). Misalnya, bunyi tertawa yang diwakili oleh "hahaha". Onomatope memberikan dimensi audiovisual yang lebih hidup dan menghidupkan adegan dalam komik.

Secara keseluruhan, kedua ahli tersebut menjelaskan bahwa onomatope adalah kata-kata tiruan bunyi yang dihasilkan oleh suatu objek dan menggambarkan asal serta penyebab bunyi tersebut, yang kemudian diberi nama yang sesuai dengan asal dan penyebabnya.

### b. *Nomina*

Menurut Grevisse & Goosse (2008, hal. 570):

*Le nom désigne tout ce qui possède, réellement ou par abstraction, une existence distincte. On procède aussi par énumération:*

*le nom désigne des êtres, des choses, des actions, des qualités, etc. Le nom est un mot qui est porteur d'un genre qui est susceptible de varier en nombre.*

Nomina (kata benda) adalah kata-kata yang merujuk pada segala sesuatu yang memiliki keberadaan nyata atau abstrak yang dapat dibedakan. Nomina dapat mencakup berbagai entitas seperti makhluk, benda, tindakan, kualitas, dan lain-lain. Sebagai kata yang bergender, nomina juga dapat bervariasi dalam jumlahnya.

Sementara itu, dalam kamus online situs [dictionnaire.lerobert.com](http://dictionnaire.lerobert.com):

*Un nom est un mot ou un groupe de mots qui peut être le sujet d'un verbe et qui correspond sémantiquement à un objet de pensée (être ou classe d'êtres, chose, propriété, état, sentiment, procès, relation, quantité...).*

Nomina adalah kata atau kelompok kata yang dapat menjadi subjek dari kata kerja dan secara semantik sesuai dengan objek pemikiran seperti makhluk atau kelas makhluk, benda, properti, keadaan, perasaan, proses, hubungan, kuantitas, dan sebagainya. Dalam kalimat, nomina berfungsi sebagai objek dari kata kerja.

Dari penjelasan kedua ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa nomina dalam bahasa Prancis adalah kata-kata yang bergender dan memiliki ragam bentuk yang mencakup berbagai entitas seperti makhluk, benda, tindakan, kualitas, properti, keadaan, perasaan, proses, hubungan, kuantitas, dan sebagainya.

### c. Verba

Menurut Grevisse (2008, hal. 966):

*Le verbe est un mot qui se conjugue, c'est-à-dire qui varie en mode, en temps, en voix, en personne et en nombre. (Au participe, il varie parfois en genre)*

Verba (kata kerja) adalah kata-kata yang mengalami konjugasi, artinya berbagai variasi dalam mode, waktu, suara, orang, dan jumlah (kadang-kadang juga dalam genre saat berada dalam bentuk partisip).

Verba adalah kata yang terkonjugasi dalam berbagai variasi sesuai dengan penggunaannya, seperti bentuk, waktu, suara, orang, dan jumlah dalam kalimat.

Sementara itu, dalam kamus online situs [dictionnaire.lerobert.com](http://dictionnaire.lerobert.com):

*Un verbe est un mot qui exprime une action, un état, un fait ou une intention (ce qu'on appelle en grammaire un procès). Un verbe varie en personne, en nombre, en temps et en mode. Il peut donc se présenter sous de nombreuses forms différentes, qui constituent sa conjugaison.*

Verba adalah kata-kata yang mengungkapkan tindakan, keadaan, fakta, atau maksud (dalam tata bahasa disebut sebagai proses). Verba bervariasi dalam orang, jumlah, waktu, dan mode. Oleh karena itu, verba dapat memiliki banyak bentuk yang membentuk konjugasinya.

Dengan demikian, verba (kata kerja) memiliki berbagai variasi berdasarkan konjugasinya, yang mencakup perubahan dalam mode, waktu, suara, orang, dan jumlah.

#### d. *Adverbia*

Menurut Grevisse (2018, hal 668):

*L'adverbe est un mot invariable qui sert généralement de complément à un verbe, à un adjectif ou à un autre adverbe et en modifier le sens*

Adverbia (kata keterangan) adalah kata-kata yang tidak berubah dan umumnya berfungsi sebagai pelengkap untuk kata kerja, kata sifat, atau kata keterangan lainnya, serta mengubah artinya

Sementara itu, dalam kamus online situs [dictionnaire.lerobert.com](http://dictionnaire.lerobert.com):

*Les adverbes sont des mots invariables qui se joignent à des verbes, des adjectifs, des prépositions, des phrases ou d'autres adverbes pour en modifier ou en préciser le sens.*

Adverbia adalah kata-kata yang tidak berubah dan digunakan bersama dengan kata kerja, kata sifat, kata depan, kalimat, atau adverbia lainnya untuk mengubah atau memperjelas artinya.



Dengan demikian, adverbial (kata keterangan) adalah kata-kata yang tidak berubah dan berfungsi sebagai pelengkap dalam kalimat, baik untuk kata kerja, kata sifat, kata depan, kalimat, atau adverbial lainnya, dengan tujuan untuk mengubah atau memperjelas artinya.

*e. Adjektiva*

Menurut Grevisse (2018, hal 701):

*L'adjectif est un mot qui varie en genre et en nombre, genre et nombre qu'il reçoit, par le phénomène de l'accord, du nom (parfois du pronom) auquel il se rapporte*

Adjektiva (kata sifat) adalah kata-kata yang bervariasi dalam jenis kelamin dan jumlah, dengan jenis kelamin dan jumlah yang diterimanya melalui fenomena kesesuaian dengan kata nomina (kadang-kadang kata ganti) yang merujuk kepadanya.

Sementara itu, dalam kamus online situs [dictionnaire.lerobert.com](http://dictionnaire.lerobert.com):

*Un adjectif est un mot qui s'adjoit à un nom, pour le qualifier, pour le mettre en lien avec un autre élément, pour exprimer une place dans une série.*

Adjektiva adalah kata-kata yang bergabung dengan kata benda untuk memberikan kualifikasi, menghubungkannya dengan elemen lain, atau menyatakan posisinya dalam serangkaian.

Dengan demikian, adjektiva (kata sifat) adalah kata-kata yang memiliki berbagai bentuk dalam hal jenis kelamin dan jumlah, biasanya digunakan bersama dengan kata benda untuk menjelaskannya. Adjektiva juga berfungsi untuk menyatakan sifat, menggambarkan kuantitas, urutan, dan kualitas pada kata benda.

*f. Kalimat*

Menurut Grevisse *le bon usage* (2008, hal 211):

*La phrase est le plus souvent constituée de plusieurs mots, et notamment de deux éléments fondamentaux, le sujet et le prédicat (qui est ou qui contient ordinairement un verbe conjugué)*

Kalimat adalah satuan bahasa yang terdiri dari beberapa kata, dengan dua unsur dasar yang penting, yaitu subjek dan predikat. Predikat biasanya mengandung kata kerja terkonjugasi.

Kalimat merupakan struktur linguistik yang dapat berdiri sendiri dan memiliki makna tersendiri. Interjeksi yang berbentuk kalimat adalah interjeksi yang tidak hanya berdiri sendiri, tetapi terdiri dari komponen kalimat lengkap, termasuk subjek, predikat, dan mungkin juga objek.

#### **4. Fungsi bahasa**

Bahasa adalah alat komunikasi dan interaksi. Dalam penggunaannya, bahasa memiliki fungsi-fungsi tertentu. Dalam *An Introduction to Applied Semiotics*, Hubert (2019) memaparkan enam fungsi komunikasi menurut Roman Jakobson. Enam unsur tindakan komunikasi tersebut adalah pengirim, pesan, saluran, referensi, bahasa, dan penerima. Pengirim pesan disebut juga sebagai penutur. Pesan merujuk pada hal-hal yang disampaikan dalam komunikasi. Saluran merujuk pada media yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Referensi berkaitan dengan acuan, rujukan, dan kutipan yang digunakan. Bahasa adalah bahasa yang digunakan dalam menyampaikan pesan. Penerima adalah pendengar atau pembaca pesan yang disebut juga sebagai lawan tutur. Ketika salah satu unsur tersebut ditekankan, akan muncul fungsi komunikasi bahasa.

Beberapa fungsi bahasa menurut Roman Jakobson dalam Hubert (2019) adalah:

a. *Fungsi emotif/ekspresif*

*La fonction dite « expressive » ou ÉMOTIVE, centrée sur le DESTINATEUR, vise à une expression directe de l'attitude du sujet à l'égard de ce dont il parle. Elle tend à donner l'impression d'une certaine émotion, vraie ou feinte ; c'est pourquoi la dénomination de fonction « émotive ».*

Fungsi ini berfokus pada pengekspresian sikap dari Destinature (pengirim) terhadap hal yang dibicarakan. Tujuannya adalah untuk mengungkapkan emosi tertentu, baik yang nyata maupun palsu.

Dalam interjeksi, fungsi emotif ini berkaitan dengan tingkat perasaan dan intonasi suara penutur. Fungsi ekspresif ini menggambarkan emosi atau perasaan yang dirasakan oleh penutur, seperti kegembiraan, kesedihan, kemarahan, ketidakpuasan, penyesalan, kebingungan, dan lain-lain.

b. *Fungsi konatif*

*L'orientation vers le Destinataire, la fonction CONATIVE, trouve son expression grammaticale la plus pure dans le vocatif et l'impératif.*

Berfokus terhadap Destinataire (penerima) adalah CONATIVE, menunjukkan ekspresi dalam kalimat paling murni dalam vokatif dan imperative.

Fungsi ini berorientasi pada penerima (lawan tutur) dan berusaha memengaruhi dengan ajakan, panggilan, perintah, permintaan, larangan, provokasi, atau bujukan. Fungsi ini cenderung mendorong lawan tutur untuk melakukan sesuatu atau mengubah sikap.

c. *Fungsi referensial*

*La structure verbale d'un message dépend avant tout de la fonction prédominante. Mais, même si la visée du référent, l'orientation vers le Contexte — bref la fonction dite « dénotative », « cognitive », Référentielle — est la tâche dominante de nombreux messages, la participation*

*secondaire des autres fonctions à de tels messages doit être prise en considération par un linguiste attentif.*

Struktur pesan tergantung pada fungsi yang lebih besar. Tetapi, jika tujuannya referensi, penyesuaian ke Konteks, yang termasuk fungsi "denotatif" dan "kognitif", Referential adalah tugas yang berpengaruh pada pesan, peran kedua dari fungsi ini dalam pesan tersebut harus diperhitungkan. Pertimbangan konteks makna pesan yang penuh perhatian

Fungsi ini berkaitan dengan bahasa yang merujuk pada konteks tuturan.

Fungsi ini digunakan untuk menjelaskan dan mengacu pada konteks makna pesan, serta menggambarkan pemahaman penutur terhadap konteks dan informasi yang terkait.

#### *d. Fungsi fatis*

*Il y a des messages qui servent essentiellement à établir, prolonger ou interrompre la communication, à vérifier si le circuit fonctionne, à attirer l'attention de l'interlocuteur ou à s'assurer qu'elle ne se relâche pas. Cette accentuation du Contact — la fonction Phatique.*

Sebuah pesan yang pada dasarnya berfungsi untuk menjalin, memperpanjang atau menghentikan komunikasi. Memeriksa apakah komunikasi berfungsi untuk menarik perhatian lawan bicara atau untuk memastikan tetap berkomunikasi. Ini penekanan pada Kontak, yaitu fungsi Fatis.

Fungsi fatis terkait dengan pesan-pesan yang digunakan untuk memulai, mempertahankan, atau mengakhiri komunikasi dengan lawan bicara. Fungsi ini juga digunakan untuk memastikan bahwa komunikasi berjalan dengan baik, menarik perhatian lawan bicara, atau menjaga agar lawan bicara tetap terlibat.

Misalnya, melalui interjeksi seperti "Hei!", "Pst!", atau "Dengarkan!", penutur dapat memulai percakapan atau mengalihkan perhatian lawan bicara ke pesan yang akan disampaikan selanjutnya. Interjeksi seperti "Hahaha!", "Aha!", atau "Oh no!" digunakan untuk mempertahankan perhatian lawan bicara dan

menunjukkan respon emosional terhadap apa yang dikatakan atau dilakukan oleh lawan bicara.

Dengan demikian, dalam konteks fungsi fatis, interjeksi berfungsi sebagai sarana untuk membangun dan menjaga kontak komunikasi dengan lawan bicara, menunjukkan keterlibatan dan kehadiran dalam percakapan, serta mengatur alur komunikasi secara tidak langsung.

*e. Fungsi metalinguistik*

*Chaque fois que le destinataire et/ou le destinataire jugent nécessaire de vérifier s'ils utilisent bien le même code, le discours est centré sur le CODE : il remplit une fonction MÉTALINGUISTIQUE. Qu'on imagine un dialogue aussi exaspérant que celui-ci : « Le sophomore s'est fait coller » .« Mais qu'est-ce que se faire coller ? » « Se faire coller veut dire la même chose que sécher. » « Et sécher ? » « Sécher, c'est échouer à un examen. » « Et qu'est-ce qu'un sophomore ? » insiste l'interrogateur ignorant du vocabulaire étudiantin. « Un sophomore est (ou signifie) un étudiant de seconde année.*

Setiap kali pengirim (destinataire) dan penerima (destinataire) perlu untuk memeriksa apakah mereka memang menggunakan kode yang sama, bahasa adalah pusat pada Kode, itu adalah fungsi Metalinguistik. Bayangkan sebuah dialog yang menyebarkan seperti ini: "sophomore terjebak." "apa yang terjebak?" "Terjebak artinya sama dengan kering" "Dan kering?" "Kering berarti gagal dalam ujian". "Dan apa itu sophomore?" menjelaskan penanya tidak mengetahui kosa kata. Sophomore adalah mahasiswa tingkat dua.

Dalam fungsi metalinguistik, interjeksi menjadi alat penting untuk menjaga kesepahaman dan kejelasan dalam penggunaan bahasa. Melalui interjeksi, penutur dapat memastikan bahwa pesan yang mereka sampaikan dipahami dengan benar

oleh lawan bicara, sehingga tercipta pemahaman yang seragam tentang kode bahasa yang digunakan dalam komunikasi tersebut.

*f. Fungsi puitis*

*l'accent mis sur le message pour son propre compte, est ce qui caractérise la fonction POÉTIQUE du langage. Cette fonction ne peut être étudiée avec profit si on perd de vue les problèmes généraux du langage et, d'un autre côté, une analyse minutieuse du langage exige que l'on prenne sérieusement en considération la fonction poétique.*

Penekanan pada Pesan adalah fungsi bahasa Puitis. Fungsi ini tidak dapat dipelajari kelebihannya jika kita melupakan masalah umum yaitu bahasa. di sisi lain, analisis bahasa dengan teliti membutuhkan pemikiran serius terhadap fungsi puitis

Fungsi puitis mencerminkan penekanan pada pesan itu sendiri dan ditandai dengan karakteristik bahasa yang lebih kreatif dan artistik. Fungsi ini terkait dengan keindahan bahasa dan seringkali digunakan dalam seni sastra. Dalam interjeksi, fungsi puitis mengutamakan penyampaian pesan dengan penggunaan kata-kata yang dapat menciptakan kesan atau efek yang diinginkan tanpa penjelasan panjang.

## **B. Penelitian Relevan**

Dalam penelitian ini, tinjauan pustaka didasarkan pada beberapa skripsi dan jurnal yang mengulas tentang interjeksi. Beberapa penelitian yang relevan telah diidentifikasi.

Palumian (2014) mengkaji interjeksi dalam komik "Les Schtroumpfs" karya Peyo dengan menggunakan pendekatan pragmatik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa interjeksi memiliki peran penting dalam memahami makna konteks kalimat dan menjalin komunikasi yang baik antara penutur. Bentuk-bentuk interjeksi yang ditemukan termasuk onomatope, adverbial, verba, nomina, dan adjektiva. Fungsi



interjeksi yang ditemukan mencakup fungsi emotif, fatis, konatif, referensial, dan metalinguistik.

Puspitadewi (2019) mengkaji fungsi dan makna interjeksi dalam 4 seri komik Robin Dubois. Temuan pen Metode penelitian ini adalah kualitatif dan menggunakan teori Ameka (2006) dan semiotika Barthes (1964) untuk menganalisis interjeksi. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa interjeksi dapat memiliki satu atau lebih dari satu makna. Penentuan makna dan fungsi interjeksi diperoleh dengan mengaitkan tanda yang terdapat dalam gambar. Hasil analisisnya menunjukkan bahwa jenis komik yang lebih banyak menggunakan gambar sebagai cerita membuat interjeksi lebih banyak berfungsi. Interjeksi berfungsi mendukung gambar dan cerita sebagai respon dari pembicaraan, situasi yang dialami, bentuk emosi pada saat itu, dan ungkapan permintaan kepada lawan bicara untuk melakukan suatu tindakan.

Khoiriyah, et. al. (2019) mempelajari bentuk dan fungsi interjeksi dalam bahasa Prancis di Twitter. Penelitiannya menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitiannya ditemukan bentuk interjeksi bahasa Prancis dalam jejaring sosial Twitter terdapat empat bentuk diurutkan dari yang terbanyak, yaitu bentuk bunyi sederhana/onomatope, nomina, adverbial dan verba dan fungsi interjeksi bahasa Prancis dalam jejaring sosial Twitter terdapat empat fungsi diurutkan dari yang terbanyak, yaitu fungsi informatif, emotif, vokatif dan metalingual. Fungsi informatif meliputi bertanya, menyatakan pujian, persetujuan, pemahaman, saran, jawaban, pengandaian dan keluhan. Fungsi emotif meliputi rasa takut, keraguan, keheranan, kekecewaan dan kegembiraan. Fungsi vokatif meliputi mengajak,

menyuruh, memaki, menghina dan mengejek. Fungsi metalingual meliputi tiruan bunyi gumaman, tertawa dan kedinginan.

Kasenda, et. al. (2021) mengkaji bagaimana komik versi Indonesia mempertahankan penokohan Kapten Haddock melalui pemilihan kata-kata makian. Menggunakan Pendekatan translasi membandingkan struktur sintaksis dan semantik dari kata-kata makian Kapten Haddock yang ditemukan di teks sumber dan padanannya di kedua teks sasaran. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kedua terjemahan tersebut menerapkan prinsip kesepadanan dinamis dalam penerjemahan sumpah serapah. Versi Gramedia mempertahankan unsur maritim dalam sumpah Kapten Haddock dengan menggunakan nama-nama hewan dan fenomena alam di laut. Versi Indira mempertahankan aspek humornya dengan menggunakan kata-kata makian yang tidak biasa. Kajian ini menyoroti pentingnya menjaga penokohan dalam penerjemahan sastra.

Berdasarkan tinjauan pustaka tersebut, penelitian ini akan berfokus pada interjeksi dalam komik *Les Aventures de Tintin* karya Hergé. Penelitian ini akan secara mendalam membahas bentuk-bentuk dan fungsi-fungsi interjeksi dalam komik tersebut. Penelitian ini memiliki keunikan karena belum pernah dilakukan menggunakan data *Les Adventures De Tintin* oleh peneliti lain sebelumnya.