

KAPITEL I EINLEITUNG

A. Hintergrund

Die Sprache als ein verbales Kommunikationsmittel ist ein System des Lautsymbols, das arbiträr hat. Es bedeutet, dass es keine verpflichtete Verbindung zwischen das Symbol und die Sache gibt, die symbolisieren wird.

Das System des Lautsymbols, das arbiträr ist, wird oft in der Kommunikation benutzt. Nach der Theory Hender (in Chaer 2003:31) erklärt, dass die Sprache aus dem Prozess Onomatopoetika kommt, der es von der natürliche Lautmalerei bedeutet. Die Lautmalerei kann den Anfang der Sprache entwickeln um die Kommunikation zu benutzen.

Onomatopoetika werden oft im Comic verwendet. Der Comic ist ein bekanntes Buch, das von den Kindern, Jugendlichen, Eltern geliebt wird. Mit der Bilder und der Texte interessiert man sich für die Gesichte des Comics. Viele Wörter im Comic wird gebildet, die auf der Lautmalerei basiert. Die Wörter, die bassierend auf der Lautmalerei gebildet wird, wird Onomatopoetika genannt.

Wenn von der Funktion beobachtet wird, hat der Comic ein Hauptziel um die Leser mit dem leichten Lesestoff zu trösten. Nach der Guntur im <https://Comicpalsu.blogspot.com> schreibt, dass die Funktion des Comics nicht als eine Unterhaltung ist, sondern auch die Grammatik wissen. Die

Grammatik kennt Onomatopoetika. Onomatopoetika ist das Wort, das die Geräusche und das Bild imitiert.

Onomatopoetika machen ein Comic reicher, aber man braucht Kreativität um diese zu erschaffen. Amstrong (In Nita vgl. <http://octaviarikasari11.blogspot.com/>) findet, dass die Intelligenz der Linguistik in Sprechkompetenz und Schreibkompetenz liegt. Die Person, die das Talent in dieser Bereich hat, will empfindlich und spitz an die Geräusche oder die Sprachfonologie sein. Onomatopoetika ist ein von anderen Sache, die immer verwendet.

Onomatopoetika werden oft von der Autor in der Kindergeschichte benutzt, wie zum Beispiel in dem Comic „Calvin und Hobbes 3“. Dieser Comic besteht aus 98 Seiten und wurde von Bill Watterson geschrieben. Er kann auch von Deutschlernende gelesen werden. Der Comic „Calvin und Hobbes 3“ erzählt über einen Sohn, der unartig, eigenartig, einfallsreich, aber lustig ist. Der Sohn spielt immer mit dem Tiger und er macht ärgerliche Tat. Eigentlich ist der Tiger nur eine Puppe, die er ihn sich vorstellt, dass der Tiger lebt. In dieser Geschichte gibt es viele Onomatopoetika, wie zum Beispiel „*pang, schwupppp, wock*“ oder andere Lautmalereien. Die verwendete Onomatopoetika in diesem Comic „Calvin und Hobbes3“ macht die Gesichte spannend und interessant.

Bassierend auf der obenem Gründen werden den Comic„Calvin und Hobbes 3“ analysiert. Dieser Comic ist ein von vielen Büchern, die Onomatopoetika verwendet um den Inhalt auszudrücken. Die Untersuchung

beschreibt Onomatopoetika, die es in dem Comic „Calvin und Hobbes 3“ gibt. Dann wird Onomatopoetika mit dem passenden Bereich klassifiziert.

B. Fokus der Untersuchung

In dieser Untersuchung werden die Onomatopoetika in dem Comic „Calvin und Hobbes 3“ analysiert.

C. Problem der Untersuchung

Die Probleme, die in dieser Untersuchung behandelt werden, sind:

1. Welche Onomatopoetika werden häufig in dem Comic „Calvin und Hobbes 3“ benutzt?
2. Wie werden die Onomatopoetika in dem Comic „Calvin und Hobbes 3“ analysiert?

D. Ziel der Untersuchung

Die Ziele der Untersuchung sind:

1. Die Onomatopoetika in dem Comic „Calvin und Hobbes 3“ zu beschreiben.
2. Das Ergebnis der Analyse Onomatopoetika in dem Comic „Calvin und Hobbes 3“ festzustellen.

E. Nutzen der Untersuchung

Die Nutzen dieser Untersuchung sind:

1. Um die Wissenschaft über Onomatopoetika anzureichern.
2. Um die Wortschatz über Onomatopoetika auf Deutsch hinzuzufügen.
3. Als die Motivation für Deutschstudenten um die Deutschliteratur im Comic zu lernen.
4. Als die Hilfe für Deutschstudenten um die Texte im Comic über Onomatopoetika zu verstehen.
5. Als Vergleichsstudie für weitere relevante Untersuchungen.
6. Als Referenzquelle für die allgemeinen Leser.