

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Onomatope adalah penamaan benda atau perbuatan dengan peniruan bunyi yang diasosiasikan dengan benda atau perbuatan itu (Harimurti, 1989:116). Pandangan lainnya menurut (Sudaryanto,1989:113) Onomatope atau tiruan bunyi adalah kata-kata yang mencerminkan aspek-aspek kenyataan tertentu yang mana sebuah benda atau keadaan tertentu dinamai sesuai dengan bunyi atau kesan yang ditimbulkan. Merujuk pada pandangan yang di ungkapkan oleh Harimurti bahwa Peniruan bunyi tersebut tidak hanya mencakup suara hewan, manusia, atau suara yang dapat didengar saja, namun juga suara yang menggambarkan benda bergerak, berbenturan, maupun perasaan atau emosi manusia. Sedangkan Sudaryanto mengungkapkan peniruan bunyi tersebut tidak hanya mencakup suara manusia, hewan atau suara yang dapat didengar saja, namun juga suara yang menggambarkan tiruan bunyi adalah penamaan terhadap keseluruhan bunyi yang mencerminkan aspek aspek situasi yang dipengaruhi oleh benda atau aksi dan di ungkapkan dalam bentuk tulisan.

Berdasarkan sejarahnya dikutip dari (<https://id.wikipedia.org/>) Onomatope (dari Bahasa Yunani ονοματοποιία) adalah kata atau sekelompok kata yang menirukan bunyi-bunyi dari sumber yang digambarkannya. Konsep ini berupa sintesis dari kata Yunani ὄνομα (onoma = nama) dan ποιέω (poieō, = "saya buat"

atau "saya lakukan") sehingga artinya adalah "pembuatan nama" atau "menamai sebagaimana bunyinya". Bunyi-bunyi ini mencakup antara lain suara hewan, suara-suara lain, tetapi juga suara-suara manusia yang bukan merupakan kata, seperti suara orang tertawa. Beberapa contoh onomatope yang disebutkan yaitu:

- a. Suara hewan: menggonggong [guk-guk], mendesis [sssss], mengeong [meong] dsb.
- b. Suara lain: [tercebur]
- c. Suara manusia: [ha-ha-ha]
- d. Burung [tekukur], namanya berasal dari suara yang dikeluarkannya.

Bunyi onomatope diatas sering kali ditemukan diberbagai media cetak seperti majalah, novel, dan yang lebih sering ditemukan di komik.

Menurut Scott McCloud (2002:9) Komik adalah kumpulan gambaran yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya. Seluruh teks cerita dalam komik tersusun secara rapi dan saling berhubungan antara gambar (lambang visual) dengan kata-kata (lambang verbal).

Gambar didalam sebuah komik diartikan sebagai gambar-gambar statis yang tersusun secara berurutan dan saling berkaitan antara gambar yang satu dengan gambar yang lain sehingga membentuk sebuah cerita. Bahasa tulis dalam komik yang dipergunakan untuk memberikan efek imajinasi pembaca dan sebagai ungkapan perasaan para tokohnya yang disebut dengan onomatope. Dengan kata lain, onomatope dalam wacana komik merupakan sebagai sarana pengungkap perasaan tokoh, misalnya: marah, kecewa, kaget, sedih, ataupun dampak dari suatu peristiwa

seperti, jatuh, benturan, gesekan, dsb. Lebih lanjut lagi, contoh dari bentuk onomatope yang sering ditemukan di dalam sebuah komik yaitu suara ledakan [*Boom*] atau tembakan [*Door*]. Kedua suara tersebut yang mengindikasikan akibat dari suatu peristiwa yang dihasilkan dari suatu benda dan ataupun suatu alat itu merupakan salah satu contoh bentuk onomatope yang paling umum dijumpai. Adapun penulis dalam penelitian ini mengambil objek penelitian di dalam komik yang berjudul *Anak Kos Dodol* karya Dewi Dedew Rieka, dan guna memperoleh hasil penelitian yang relevan, komik tersebut dibandingkan dengan komik *Bunuh Mandala* karya Mansyur Daman yang lebih dikenal sebagai MAN. Sepintas sinopsis komik *Anak Kos Dodol* yang ber genre *slice of life* menceritakan tentang kehidupan sehari-hari anak kos yang tidak pernah sepi dari kehebohan apa pun bisa menjadi sesuatu yang mengesankan. Mulai dari pertemanan yang beragam, kegiatan kuliah yang begitu padat, hingga hiruk-pikuknya rumah kos. Sedangkan untuk sinopsis dari komik *Bunuh Mandala* dengan genre fiksi bercerita tentang petualangan Mandala, seorang pendekar silat berilmu sakti, berjiwa luhur dan berbadan tegap yang berasal dari Sungai Ular di era mitologi Nusantara. Mandala adalah murid dari Bharata, pendekar tua berlingan satu, dan selalu ditemani kuda putih kesayangannya. Perbedaan genre dari kedua komik diatas menjadi alasan penulis dalam meneliti kedua komik tersebut. Hal itu dengan tujuan, mendapatkan objek data yang lebih variatif dan relevan, sehingga simpulan dari hasil penelitian dapat dideskripsikan secara kualitatif dan bersifat objektif.

Bentuk onomatope sangat beragam, dapat ditemukan pada tuturan lisan dan bahasa tulis. Onomatope yang digunakan dalam bahasa tulis memiliki fungsi untuk memberikan nuansa dan gambaran situasi agar nampak lebih hidup, sedangkan pada tuturan lisan memberikan nuansa ekspresi. Penggunaan onomatope juga bertujuan agar bahasa yang digunakan tidak terlalu kaku sehingga dapat dinikmati oleh pembaca dengan nyaman. Onomatope dapat membuat komik yang pada awalnya hanya kumpulan gambar menjadi terasa lebih hidup dan membuat pembaca dapat menikmati alur cerita secara lebih mendalam. Terdapat perbedaan dalam jenis – jenis onomatope yang terdapat dalam komik, seperti salah satu temuan dalam penelitian ini onomatope [Tong!] dalam gambar berikut



Gambar 1.1 bunyi onomatope dalam komik Anak Kos Dodol

Dalam potongan gambar tersebut dilihat ada seseorang yang mengendarai sepeda motor yang sedang melaju kencang. Akibat aksi (melaju kencang) yang terdapat dalam gambar tersebut menghasilkan tiruan bunyi [Tong]. Berdasarkan jenisnya, truan bunyi tersebut termasuk dalam jenis onomatope menirukan suara benda mati.



Gambar 1.2 bunyi onomatope dalam komik Bunuh Mandala

Berdasarkan potongan dari gambar tersebut, berupa ilustrasi di medan perang dimana sekelompok orang yang tengah berperang berteriak sekencang-kencangnya untuk memompa semangat medan perang. Bunyi [HIAAAAA!!] dan [HIYAAAA!!] pada gambar tersebut merupakan tiruan bunyi yang dihasilkan dari teriakan mereka. Berdasarkan jenisnya bunyi yang ditemui dalam komik tersebut termasuk dalam jenis onomatope yang dihasilkan oleh suara manusia. Makna bunyi dari kedua contoh tersebut mengindikasikan teriakan. Dengan kata lain walaupun makna bunyi nya sama namun ada kemungkinan bahwa bunyi di transkripsikan berbeda.

Berbicara tentang makna tentu saja tidak terlepas dari bidang ilmu semantik. Bidang yang ditelaah dalam kajian semantik adalah lambang-lambang atau tanda-tanda yang menyatakan makna. (Pateda 2001:27) mengungkapkan bahwa ada hubungan antara nama dan pengertian suatu benda, bila dibayangkan maka akan segera mengatakan benda tersebut. Inilah hubungan timbal-balik antara bunyi dan pengertian, inilah makna dari kata tersebut.

Onomatope dituliskan secara langsung dan ditempatkan diluar balon dialog. Keunikan onomatope dalam komik tersebut dapat dilihat dengan melakukan analisis pada bunyi dan maknanya. Hal ini tentu memerlukan tindak lanjut dengan melakukan penelitian mengenai penggunaan onomatope dalam komik tersebut. Dengan menganalisis jenis dan fungsi onomatope yang terdapat di dalam sebuah komik penulis meyakini bahwa pembaca dapat menjadi lebih imajinatif dalam mendeskripsikan gambaran gambar dari komik tersebut secara terperinci. Selain itu penelitian ini di dukung oleh beberapa penelitian sebelumnya seperti penelitian yang dilakukan oleh Isna Siti Mulyani dengan judul Onomatope dalam Novel Emas Ing Balurwati karya partini B. Yang bertujuan untuk mendeskripsikan jenis , bentuk dan fungsi onomatope. Berbeda dengan penulis yang akan dilakukan, penulis mengambil objek dari komik serta membandingkan antara satu komik dan komik yang lainnya. Begitu pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Riyan Voni Viliiani yang meneliti tentang bentuk dan makna onomatope dalam antologi novel Rembulan Ndadari karya Bambang Sulandri dan H.R.Utami yang bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk dan makna onomatope yang terdapat dalam antologi novel. Berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan mengenai jenis dan fungsi onomatope serta membandingkannya, begitu pula dengan objek penelitiannya, penelitian ini di khususkan pada komik. Dengan didukung beberapa penelitian yang relevan diatas, penulis yakin penelitian tentang onomatope ini sangat layak untuk dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini diteliti dengan membahas objek kajian pada jenis dan fungsi onomatope dalam kedua komik tersebut kemudian membandingkan antara satu komik dengan komik

yang lain. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, penulis melakukan penelitian dengan judul **Analisis Onomatope dalam Komik “Anak Kos Dodol” karya Dewi Dedew Rieka dan “Bunuh Mandala” karya Mansyur Daman.**

B. Identifikasi Masalah

Dalam melakukan penelitian, masalah yang diteliti harus diidentifikasi dengan jelas. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, ditemukan beberapa masalah yakni sebagai berikut:

1. Bunyi onomatope dapat ditemukan dalam bentuk lisan dan tulisan. Secara lisan dapat diketahui dari bunyi suara yang dihasilkan dari suatu aksi,tindakan atau peristiwa dan bunyi onomatope secara tertulis dapat berbentuk simbol atau lambang kata yang tertulis sebagai ekspresi dalam suatu gambar.
2. Peranan onomatope dalam cerita komik sebagai pemicu pembaca dalam mendeskripsikan situasi gambar secara imajinatif sehingga kesan dari gambar tersebut seolah –olah hidup.
3. Diidentifikasi bahwa makna bunyi onomatope yang sama namun memiliki bentuk tulis yang berbeda.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan agar penelitian ini mengarah dan mengena pada sasaran yang diinginkan. Dalam uraian yang telah dilakukan penulis di atas onomatope dapat diteliti dalam berbagai aspek seperti bentuk, jenis, makna begitupun fungsinya. Maka dari itu penelitian ini perlu dibatasi ruang lingkupnya agar wilayah kajiannya tidak terlalu luas yang dapat berakibat penelitian tidak terfokus. Oleh karena itu, penelitian ini hanya mengacu pada jenis dan fungsi onomatope yang muncul di dalam bentuk tulisan dengan menggunakan komik sebagai sumber data penelitian dan onomatope yang dihasilkan sebagai objek penelitian.

D. Rumusan Masalah

Untuk membatasi penelitian agar tidak jauh menyimpang dari inti penelitian, oleh sebab itu dibawah ini akan diuraikan beberapa masalah penelitian yang menjadi fokus penelitian ini sebagai berikut:

1. Apa sajakah jenis onomatope yang terdapat dalam komik “Anak Kos Dodol vol. IV” dan “Bunuh Mandala” ?
2. Bagaimanakah fungsi onomatope yang terdapat dalam komik “Anak Kos Dodol vol. IV” dan “Bunuh Mandala” ?
3. Bagaimanakah perbandingan onomatope yang terdapat dalam komik “Anak Kos Dodol vol. IV” dan “Bunuh Mandala” ?

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut di atas, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan jenis onomatope yang terdapat dalam serial komik “Anak Kos Dodol” dan “Bunuh Mandala”
2. Mendeskripsikan fungsi onomatope yang terdapat dalam serial komik “Anak Kos Dodol” dan “Bunuh Mandala”
3. Mendeskripsikan perbandingan onomatope yang terdapat dalam serial komik “Anak Kos Dodol” dan “Bunuh Mandala”

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis. Berikut manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Secara teoretis, diharapkan hasil penelitian ini akan bermanfaat bagi perkembangan kajian semantik pada umumnya, dan khususnya bagi kajian mengenai onomatope dalam bahasa Indonesia.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pada pengembangan bahasa. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi masukan bagi penyusun buku dan sejenisnya.