

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan salah satu alat komunikasi yang memudahkan manusia menjalani perannya sebagai makhluk sosial. Bahasa menjadi sarana utama manusia dalam menyampaikan pesan. Pesan yang disampaikan dapat berbentuk lisan maupun tulisan. Penyampaian pesan antar manusia berlangsung melalui pemakaian beberapa ekspresi yang dapat mempermudah penerima pesan memahami konteks yang disampaikan.

Pesan teks adalah unit semantis dan bukannya sebuah unit bentuk semata (Halliday dan Hasan, 1976:1). Teks yang berfungsi untuk menyampaikan pesan tersebut disampaikan dalam ruang linguistik dan paralinguistik. Pada tataran linguistik sebuah teks direalisasikan dengan diwujudkan dalam kalimat (Halliday dan Hasan, 1976:2). Sementara itu dalam ranah paralinguistik teks diwujudkan dalam gambar, simbol, tanda, bangunan, dan juga musik (Fairclough, 1995:4).

Dalam fungsinya sebagai bahasa, teks bukan hanya mengandung pesan untuk dimengerti akan tetapi memiliki peran untuk dilakukan sesuai isi pesan dalam pesan tersebut. Teks-teks tidak hanya memiliki pesan yang informatif dan direktif akan tetapi juga memiliki pesan pendidikan, moral, agama dan nilai ideologi tertentu. Pesan dalam teks tidak hanya ditujukan untuk pembaca dewasa, namun juga untuk anak. Salah satu cara agar anak mudah menerima suatu pesan dalam teks, penulis menggunakan bahasa yang ekspresif dalam menyampaikan.

Salah satu unsur ekspresif yang dapat ditambahkan dalam penulisan teks adalah onomatope. Onomatope adalah istilah bunyi yang merujuk pada bunyi-bunyi yang ada di alam sekitar dan suara-suara yang meniru sesuatu yang di dengar (Mounin 2000:158). Bunyi tersebut merupakan kata-kata tiruan yang divisualisasikan kedalam teks. Anak dalam tahapan berbicara menggunakan onomatope untuk menunjukkan suatu benda dengan menirukan bunyi dari subjek tersebut, seperti contoh anak yang menunjuk kucing dengan “meong meong”. Tidak hanya pada anak penulis novel, komik, dan iklan biasa menambahkan onomatope untuk menghidupkan suatu teks dengan menirukan suatu bunyi atau mengekspresikan suatu keadaan dengan kata. Onomatope di Indonesia sering ditemukan dalam buku anak-anak, komik, iklan, naskah drama dan berbagai teks yang memiliki unsur ekspresif lainnya. Seperti contoh dalam iklan berikut;



Gambar 1: Iklan Produk dengan Onomatope

Gambar 1 menunjukkan onomatope “*krunch*” dan kriuk, kedua onomatope menunjukkan kerenyahan dari burger dengan isian ayam yang diolah dengan tepung yang kemudian digoreng.

Yamamoto (1993:3-4) memaparkan bahwa onomatope terdapat pada semua bahasa. Namun karena unsur fonologi pada masing-masing bahasa berbeda menyebabkan bentuk onomatope pada masing-masing bahasa mengalami perbedaan meskipun sumber bunyi yang dihasilkan sama. Seperti contoh pada tiruan bunyi berikut: 1) onomatope pada bunyi binatang, contoh bunyi anjing dalam bahasa Inggris “*ruff*”, dalam bahasa Jepang ワンワン “*wan-wan*” sedangkan dalam bahasa Jerman “*wau*”, 2) onomatope bunyi alam, contoh bunyi hujan dalam bahasa Inggris “*pitter patter*” sedangkan dalam bahasa Jepang ザーザー “*zaa-zaa*”, 3) onomatope bunyi dari manusia, contoh tiruan bunyi dari menangis dalam bahasa Jerman “*wääh*”, dalam bahasa Inggris “*waaahhh*”, dan dari bahasa Italia “*sg h sgh*”, 4) Onomatope bunyi benda, contoh tiruan bunyi dari bel dalam bahasa Inggris “*ding ding*”, sedang dalam bahasa Jepang “*karan-karan*” (カランカラ). Dari pemaparan diatas dapat diketahui bahwa dari sumber bunyi yang sama menghasilkan onomatope yang berbeda dari berbagai bahasa. Hal ini terjadi karena adanya unsur fonologi dan budaya yang berbeda. Berdasarkan kasus yang telah dipaparkan diatas mengakibatkan onomatope menjadi objek yang sangat menarik untuk dikaji.

Dalam penerjemahan, penerjemah di harapkan mampu mengalihkan makna dari satu bahasa ke bahasa lain dengan senatural mungkin. Nida dan Taber (1969:12) menjelaskan bahwa menerjemahkan adalah suatu usaha untuk

menciptakan kembali pesan dari bahasa sumber (BSu) kedalam bahasa sasaran (BSa) dengan padanan senatural mungkin sehingga pesan dari BSu dapat disampaikan kedalam BSa. Hal tersebut juga berlaku untuk menerjemahkan onomatope. Penerjemah diharapkan mampu untuk menerjemahkan onomatope yang sesuai dengan bahasa sasaran. Penerjemah dapat menggunakan teknik penerjemahan yang tepat dalam menerjemahkan onomatope dari BSu kedalam BSa.

Salah satu teks yang kaya akan onomatope adalah komik. Komik sendiri merupakan kumpulan gambar-gambar yang mempunyai alur cerita di dalamnya. Penulis komik menggunakan onomatope untuk menghidupkan suasana dalam komik. Seperti onomatope saat membuka buku penulis mengekspresikannya dengan *srek...srek...srek*, saat marah diekspresikan dengan bunyi *eeerrrrrrrrr*. Penggunaan onomatope dalam komik tersebut menjadikan pembaca lebih mudah dalam mengimajinasikan alur cerita dalam komik yang dibacanya.

Dewasa ini komik menjadi salah satu bacaan hiburan yang banyak dibaca oleh semua kalangan usia. Pembaca komik bukan hanya anak-anak, tetapi juga orang dewasa yang menggunakannya sebagai salah satu sarana hiburan. Tidak hanya komik lokal yang diminati, namun komik luar menjadi salah satu komik yang paling diminati oleh pecinta komik Indonesia. Bahkan beberapa komik seperti *Spiderman*, *Naruto*, *Doraemon*, *Captain America* dan yang lainnya sudah diproduksi menjadi sebuah film. Hal tersebut menjadikan daya tarik dari komik semakin meningkat. Produksi komik luar yang semakin diminati pembaca komik Indonesia memunculkan adanya penerjemah komik. Penerjemah komik tidak hanya menerjemahkan teks dalam balon percakapan, tetapi juga menerjemahkan

onomatope. Hal tersebut dikarenakan onomatope merupakan bagian dari komik yang sering digunakan untuk mengekspresikan tiruan dari bunyi suatu subyek dengan kata-kata tertentu, dan membuat komik semakin menarik dan hidup.

Tidak hanya dalam teks dan kata, penerjemah diharapkan mampu merepresentasikan onomatope yang sesuai dengan bahasa sasaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh penerjemah untuk menerjemahkan onomatope yaitu dengan memperhatikan teknik penerjemahan yang digunakan dalam menerjemahkan onomatope. Teknik penerjemahan mempermudah seorang penerjemah untuk menentukan onomatope yang tepat dan sesuai dengan budaya bahasa sasaran. Dengan adanya onomatope yang tepat pembaca dengan mudah memahami ekspresi dan tiruan bunyi yang penulis ekspresikan dalam teks atau komik.

Data dalam penelitian menggunakan 3 edisi komik *Angry Birds* yang di terjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Sumber Wikipedia (2016) memaparkan bahwa *Angry Birds* adalah komik yang awal mulanya berupa permainan video yang tersedia dalam *iPad* dan *iPhone* yang dikembangkan oleh *Rovio Entertainment*. Lebih dari 1 miliar pengguna telah mengunduh permainan *Angry Birds*, selain itu pejabat Inggris juga tertarik dengan permainan *Angry Birds*. Sehingga kini *Angry Birds* telah dirilis di berbagai media seperti film, serial kartun televisi dan komik. Sumber Wikipedia (2017) menjelaskan bahwa *Angry Birds* merupakan serial kartun televisi dari Finlandia yang ditayangkan pertama kali di Amerika Serikat dengan jumlah 52 episode dalam bahasa Inggris dan Finlandia. Di Indonesia, kartun *Angry*

Birds ditayangkan pertama kali di antv setiap Sabtu-Minggu, dan kemudian pada tahun 2016 ditayangkan di Global TV setiap Senin-Jumat.

Angry Birds kemudian dijadikan sebuah komik yang diminati oleh anak, dan diterjemahkan ke dalam beberapa bahasa, salah satunya diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia. Komik *Angry Birds* dalam versi terjemahan bahasa Indonesia dapat di temukan di toko buku Gramedia dan masih menjadi salah satu komik yang diminati oleh anak-anak hingga sekarang. Dalam komik *Angry Birds* menunjukkan onomatope yang beragam di dalamnya seperti bunyi manusia, bunyi binatang, dan onomatope bunyi benda.

Penelitian teknik penerjemahan onomatope masih sangat jarang ditemukan, hal tersebut dapat dibuktikan dengan beberapa penelitian onomatope yang lebih banyak membahas tentang jenis, bentuk dan perbedaan fonologi onomatope dari satu bahasa dengan bahasa lain. Meskipun terdapat penelitian yang membahas terkait dengan penerjemahan onomatope, penelitian tersebut membahas terkait dengan penerjemahan onomatope dari bahasa Jepang dan bahasa Indonesia. Sehingga penelitian ini memfokuskan analisa terkait dengan jenis onomatope, bentuk onomatope dan teknik penerjemahan onomatope.

B. Identifikasi Masalah

Beberapa masalah yang teridentifikasi berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan adalah sebagai berikut.

1. Adanya onomatope yang berbeda antara bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.
2. Adanya sumber bunyi yang merepresentasikan tiruan bunyi dengan mengekspresikannya kedalam tulisan.

3. Adanya perbedaan jenis onomatope dari bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.
4. Penerjemahan onomatope Inggris-Indonesia yang jarang ditemukan dalam analisa penggunaan teknik penerjemahan onomatope.

C. Fokus dan Rumusan Masalah

Fokus masalah yang akan dipaparkan dalam penelitian ini, berangkat dari latar belakang dan identifikasi masalah yang sebelumnya telah dijelaskan. Penelitian akan berfokus pada analisis jenis onomatope, bentuk onomatope, dan teknik penerjemahan onomatope dalam onomatope bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Dari berbagai pemaparan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan fokus masalah, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah jenis onomatope dalam komik *Angry Birds*?
2. Bagaimanakah bentuk onomatope dalam komik *Angry Birds*?
3. Bagaimanakah teknik penerjemahan onomatope pada komik *Angry Birds*?

D. Tujuan Penelitian

Bedasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menganalisis jenis onomatope yang digunakan dalam dalam komik *Angry Birds*.
2. Menganalisis bentuk onomatope yang digunakan dalam dalam komik *Angry Birds*.
3. Menganalisis teknik penerjemahan onomatope yang digunakan dalam dalam komik *Angry Birds*.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi para penerjemah komik, akademisi di bidang penerjemahan, mahasiswa pada konsentrasi penerjemahan, juga para penerjemah pada bidang fiksi maupun perfilman. Manfaat yang diharapkan dapat diberikan secara teoretis dan maupun praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengembangan penelitian penerjemahan, khususnya dalam bidang penerjemahan onomatope. Selanjutnya diharapkan pula penelitian ini memberikan sumbangan pengetahuan terhadap penelitian yang terkait terhadap penerjemahan komik dan juga onomatope.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis manfaat penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh para akademisi, penerjemah, juga mahasiswa penerjemahan untuk menjadi bahan rujukan pada penelitian serupa dikemudian harinya. Selanjutnya manfaat bagi para penerjemah dapat lebih memperhatikan penerjemahan onomatope dalam BSa.