

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengertian Onomatope**

J.G. Herder (dalam Keraf, 1991:3) memaparkan terkait awal mula dari timbulnya suatu bahasa diawali dengan bunyi-bunyi onomatope, hal tersebut dibuktikan dengan objek-objek yang diberi nama sesuai dengan bunyi-bunyi yang dihasilkan oleh objek tersebut. Objek tersebut adalah bunyi-bunyi binatang atau peristiwa-peristiwa di alam sekitar. Manusia berusaha meniru bunyi dari suara anjing, bunyi ayam atau bunyi alam seperti desis angin, debur gelombang dan sebagainya dan kemudian akan menyebut objek-objek tersebut dengan bunyi yang ditimbulkan tersebut. Teori tersebut juga disebut dengan teori *bow-bow*. Teori J.G Herder sejalan dengan Ibnu Jinni (dalam Ariffudin, 2013:154) yang memaparkan bahwa beberapa ulama berpandangan bahwa awal mula bentuk bahasa manusia adalah dari suara-suara alam yang sering didengar seperti gemercik air, desir angina, suara keledai, gagak, dan sejenisnya yang kemudian terlahirlah bahasa-bahasa.

D.Whitney (dalam Keraf, 1991:3) menjelaskan bahwa dalam setiap tahap pertumbuhan suatu bahasa, banyak kata baru yang timbul dengan cara menirukan suatu objek. Kata-kata tersebut mulai timbul pada anak-anak yang berusaha meniru bunyi suara mobil, kereta api, suara hewan, dan sebagainya. Masih dalam Keraf (1991:3) Levefre mengatakan bahwa binatang memiliki dua elemen bahasa yang

penting, yaitu teriakan reflek dan spontan. Hal tersebut dikarenakan emosi atau kebutuhan dan teriakan suka rela digunakan untuk memberi peringatan ancaman, atau panggilan. Dari kedua jenis ujaran tersebut manusia mengembangkan bermacam-macam bunyi dengan menggunakan variasi tekanan, reduplikasi, dan intonasi berkat mekanisme ujaran yang sudah sempurna dan juga otak yang sudah berkembang.

Yamamoto (1993:3-4) memaparkan bahwa onomatope terdapat pada semua bahasa, terutama dalam bahasa Jepang yang mana sering menggunakan onomatope dalam percakapan sehari-hari. Bahasa Jepang adalah bahasa yang kaya akan jenis onomatope sehingga pembahasan dan penelitian terkait dengan onomatope di bahasa Jepang akan mudah untuk ditemukan. Dalam bahasa Jepang onomatope juga sering digunakan untuk memperkenalkan benda kepada anak-anak seperti misalnya menyebut anjing dengan *wanwan*, halilintar disebut dengan *gorogoro-sama* (Tanaka, 1990:193-194). Onomatope mempunyai sifat untuk dapat menghidupkan sebuah teks. Dengan adanya onomatope ekspresi atau keadaan yang sedang berlangsung dalam bacaan atau gambar dapat lebih dipahami oleh pembaca.

Setiap bahasa memiliki ragam onomatope, sebagai contoh di Inggris, babi bersuara "*oink*" sedangkan Prancis "*groin-groin*", dan di Cina "*hulu-hulu*". Perbedaan ini terjadi disebabkan setiap pengguna bahasa menafsirkan kata-kata onomatope sesuai dengan sistem fonologisnya dan budayanya (Thomas dan Clara, 2004:15). Robertson (1954: 186) menjelaskan bahwa onomatope atau yang juga dikenal dengan kata onomatopeik berasal dari kata Yunani yang berarti "*name making*" ini juga bermakna "*make their own names*".

Soepoma dan Subroto (dalam Sujono, 1981:16) menyatakan bahwa onomatope ialah kata-kata yang diciptakan berdasarkan tiruan bunyi alam sekitar atau bunyi yang dihasilkan oleh benda tertentu atau kata-kata yang mengandung elemen bunyi tertentu yang mengasosiasikan suara-suara, gerakan-gerakan, bentuk-bentuk, rasa, rupa, bau, atau sikap seseorang jika dilihat secara semantik. Kridalaksana (1984:135) berpendapat bahwa onomatope ialah penamaan benda atau perbuatan dengan peniruan bunyi yang diasosiasikan dengan benda atau perbuatan itu, misalnya berkokok, suara dengung deru, mengaum, bercicit dan sebagainya. D. Whitney (dalam Keraf, 1991:4) menjelaskan bahwa disebabkan oleh rasa takut, gembira, manusia akan mengucapkan ujaran tertentu dan ujaran-ujaran itu kemudian ditiru oleh manusia lainnya. Pada saat orang merasa jijik atau muak, dan heran, maka terdapat tendensi bahwa perasaan itu akan dinyatakan dengan ekspresi wajah yang ditampakkannya, serta bunyi-bunyi yang keluar dari mulut atau lubang hidung seperti *pooh* dan *pish*.

Membahas onomatope tak lepas dari istilah keikonikan, Sudaryanto (1994:114) menjelaskan bahwa *iconism (linguistic iconism)* diperkenalkan oleh para ahli semiotik, istilah *symbolism (sound symbolism)* oleh para ahli linguistik, dan para ahli filologi tradisional menyebut *onomatopoeia*. Dofs (2008:4) menyatakan bahwa onomatope merupakan *icon sign*, dimana bentuk tanda ditandai dengan objek yang terbentuk dari tiruan suara yang dihasilkannya. Sesuai karakternya onomatope adalah lambang bunyi yang memberi “saran” atau “petunjuk” bagi objek yang dilambangkan. Mounin (2000:158) berpendapat bahwa onomatope merupakan istilah bunyi yang merujuk pada bunyi-bunyi yang ada di

alam sekitar dan suara-suara yang meniru sesuatu yang di dengar. Dalam KBBI onomatope merupakan kata tiruan bunyi, misalnya “kokok” merupakan tiruan bunyi ayam, sedangkan “cicit” merupakan tiruan bunyi dari tikus.

Dari berbagai teori yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa onomatope adalah ekspresi dan tiruan bunyi dari suatu benda, keadaan alam sekitar, suara binatang, suara manusia dan juga aktivitas yang sedang dikerjakan manusia yang divisualisasikan dalam kata-kata untuk mengekspresikan dan menirukan bunyi dari objek yang ditirukan dan diekspresikan.

## **2. Jenis Onomatope**

Simpson (2004:67) menjelaskan bahwa onomatope merupakan fitur pola bunyi yang sering dianggap menjembatani antara ‘gaya’ dan ‘konten’. Simpson mengklasifikasikan onomatope menjadi 2 jenis; yakni jenis onomatope leksikal dan jenis onomatope non-leksikal.

### **a. Leksikal**

Simpson (2004:67) menjelaskan bahwa onomatope leksikal adalah onomatope yang dapat dikenali dan dapat ditemukan di dalam kamus, seperti contoh *thud* yang bermakna gedebuk atau bunyi dari langkah kaki, *crack* yang bermakna retak, *slurp* yang bermakna mencucup atau menghirup, dan *buzz* yang bermakna berdengung. Menurut Chaer (2014:289) leksikal adalah makna yang dimiliki atau ada pada leksem meski tanpa konteks apapun. Misalnya, leksem *kuda* memiliki makna leksikal “sejenis binatang berkaki empat yang biasa dikendarai.” Dari contoh dapat juga dikatakan bahwa makna leksikal adalah makna yang

sebenarnya. Kamus-kamus dasar biasanya hanya memuat makna leksikal yang dimiliki oleh kata yang dijelaskannya, oleh karena itu makna leksikal disebut dengan makna yang ada dalam kamus.

Berikut contoh yang menunjukkan adanya jenis onomatope leksikal dalam bahasa Inggris yang diambil dari komik *Walt Disney's 5 Minute Princess Stories Book* dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Kinasih (2018:706)

*Wham/wæm/*

*Suddenly, the castle gardener barged through the attic door.*

Onomatope “*Wham*” merupakan jenis onomatope leksikal yang maknanya dapat ditemukan dalam kamus yang berarti “memukul”, sedangkan dalam *Oxford Dictionary* bermakna *strike something forcefully* menyerang sesuatu dengan paksa. Contoh lain jenis onomatope leksikal yang dipaparkan oleh Kinasih (2018:706) adalah;

*Splash /splæʃ/*

*Before aurora could stop him, Crackle jumped into the water.*

Kata *Splash* merupakan kelas kata nomina (*noun*) dan kelas kata verba (*verb*), yang mana dijelaskan oleh Kinasih (2018:706) bahwa dalam kamus *Oxford Dictionary* terdapat lima makna dalam kelas kata nomina (*noun*) salah satu maknanya yakni *the sound of something hitting liquid or of liquid hitting something* bunyi dari sesuatu yang memukul cairan atau cairan memukul sesuatu.

#### **b. Non-leksikal**

Simpson (2004:67) menjelaskan bahwa jenis onomatope non-leksikal adalah jenis onomatope yang diciptakan sendiri oleh penulis atau menggunakan

onomatope yang sering digunakan. Onomatope non-leksikal lebih fleksibel dan tidak termasuk dalam sistem bahasa. Simpson (2004:67) memberikan contoh dalam yaitu tiruan bunyi mobil *vroom vroom* atau *brrrrrrm brrrrrr*.

Berikut contoh yang menunjukkan adanya jenis onomatope non-leksikal dalam bahasa Inggris yang diambil dari komik *Walt Disney's 5 minute princess stories book* dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Kinasih (2018:706)

*As they walked in, Stella began to bark. Grrr.*

Onomatope *grrr* merupakan kategori jenis onomatope non-leksikal yang tidak ditemukan dalam kamus. Kinasih menjelaskan bahwa *Grrr* tidak termasuk kedalam sistem bahasa manapun.

### **3. Bentuk Onomatope**

Thomas dan Clara (2004:15-20) memaparkan adanya empat bentuk onomatope, yakni onomatope bunyi binatang (*calls of animal*), onomatope bunyi alam (*sound of nature*), onomatope dari manusia (*sound made by human*) onomatope aneka ragam tiruan bunyi (*miscellaneous sounds*). Bentuk onomatope adalah sumber dari tiruan bunyi atau sumber dari bentuk ekspresi bunyi. Berikut penjelasan Thomas dan Clara (2004:15-20) dalam contoh-contoh bentuk dari onomatope.

#### **a. Onomatope Bunyi Binatang (*Calls of animal*)**

Onomatope bunyi binatang merupakan bentuk tiruan bunyi dari binatang. Enckell dan Rezeau (2003:40-53), yang menjelaskan bahwa onomatope jenis suara binatang merupakan tiruan bunyi dari binatang. Bunyi tersebut menirukan kegiatan

gerakan maupun suara dari binatang. Seperti suara binatang jinak (*animaux domestiques*), suara binatang peliharaan (*animaux de compagnie*), dan suara binatang buas (*animaux sauvage*). Thomas dan Clara (2004:15-16) memberikan beberapa contoh bunyi dari binatang dari beberapa negara.

Tabel 1. Onomatope bunyi binatang Thomas dan Clara (2004:15)

Negara	Bunyi Anjing	Bunyi Kucing	Bunyi Kuda
Mandarin	汪汪 wang1wang1	喵喵 miao1miao1	啾啾 jiu1jiu1
Korea	멍멍 mung-mung	야옹 ya-ong	히히히힝 hi-hi-hi-hing
Jepang	ワンワン wan-wan	ニャニャ nya-nya	ヒヒーン hi-hiin
Inggris	Ruff	Meow	Neigh
Jerman	Wau	Miau	Leeh

Sebagaimana contoh yang telah dipaparkan oleh Thomas dan Clara dalam tabel 1. Onomatope tiruan bunyi kucing dalam bahasa Inggris adalah “*Meow*” dimana dalam kamus *Oxford Advanced Learner’s Dictionary* berarti “*the characteristic sound of cat*” bunyi khas dari kucing. Contoh onomatope tiruan bunyi kucing tersebut dapat dilihat dalam komik strip “*Garfield No.1962: What If Garfield Can Talk*” karya Cheed (2014) berikut;



Gambar 2. Onomatope bunyi binatang kucing dalam bahasa Inggris

Dalam onomatope Bahasa Indonesia bunyi tiruan kucing adalah “meong” yang maknanya dapat ditemukan dalam KBBI yang berarti tiruan bunyi kucing. Tiruan bunyi kucing dapat dilihat dalam webtoon “Tahi Lalat” karya Mursyid (2018:569) berikut;



Gambar 3. Onomatope bunyi binatang kucing dalam bahasa Indonesia

**b. Onomatope bunyi alam (*sound of nature*)**

Onomatope bunyi alam merupakan bentuk tiruan bunyi dari alam sekitar, seperti ekspresi dari angin, air hujan, aliran sungai, dan lain-lain. Tiruan bunyi alam



menirukan segala bentuk tiruan bunyi dari keadaan alam sekitar. Enckell dan Rezeau (2003: 53-54) menjelaskan bahwa bunyi alam adalah onomatope yang berasal dari tiruan bunyi yang dihasilkan oleh bunyi-bunyi dari alam. Bunyi yang dihasilkan dari tiruan bunyi alam seperti: air laut, angin, gemercik air, badai, hujan dan lain-lain.

Thomas dan Clara (2004:15-16) memberikan beberapa contoh tiruan bunyi alam dari beberapa negara.

Tabel 2. Onomatope bunyi dari alam Thomas dan Clara (2004:17)

Negara	Bunyi Petir	Bunyi Angin	Bunyi Hujan
Mandarin	隆隆 Long2 long2	嗚嗚 / 沙沙 wu1wu1 / sha1sha1	淅瀝 Xi1li4
Korea	우르릉광 u-le-leung kwang	쌩쌩 ssoeng-ssoeng	썩 / 주룩주룩 Ssua / ju-lug ju-lug
Jepang	ズズン Zu-zun	ソヨソヨ / ヒュ ーヒュー soyo-soyo / hyuu- hyuu	ザーザー Zaa-zaa
Italia	Truum	vuu vuu	iic-iic
Inggris	-	-	pitter-patter

Sebagaimana contoh yang telah dipaparkan oleh Thomas dan Clara dalam tabel 2. Onomatope bunyi alam dari bunyi hujan dalam bahasa Inggris adalah “*pitter-patter*”. Onomatope “*pitter-patter*” dalam kamus *Oxford Advanced Learner’s Dictionary* onomatope *pitter-patter* bermakna “*the sound of quick light*

*steps or taps*” suara ketukan yang cepat. Onomatope tiruan bunyi hujan dalam bahasa Inggris dapat dilihat pada contoh komik strip “*Cat and Cat*” karya Yi (2019) berikut;



Gambar 4. Onomatope bunyi alam ekspresi bunyi dari hujan Bahasa Inggris

Dalam onomatope Bahasa Indonesia bunyi alam dari bunyi hujan adalah “tik tik tik”. Onomatope “tik tik tik” dalam kamus KBBI berarti tiruan bunyi dari detik arloji, hujan, dan sebagainya. Onomatope tiruan bunyi alam dari bunyi hujan dapat dilihat pada lirik lagu anak “Tik Tik Tik Bunyi Hujan” karya Niung atau lebih dikenal dengan Ibu Soed berikut;

**Tik - Tik Bunyi Hujan**  
www.not-angka-lagu.blogspot.com

C = do  
2/4 Sedang cipt : Ibu Sud

|| 5 5 | 5 . 4 | 3 2 3 4 | 5 4 3 |  
Tik - tik - tik bu - nyi hu - jan di - a -

2 4 | 3 . | 6 6 6 7 | 1 . 7 |  
tas gen - ting , a - ir - nya tu - run, ti

6 5 4 5 | 3 . | 2 2 2 3 | 4 . |  
dak ter - ki - ra co - ba - lah te - ngok

3 2 3 4 | 5 . | 6 1 7 6 | 5 2 4 |  
dahan dan ran - ting po - hon dan ke - bun basah

3 2 = | 1 - || www.not-angka-lagu.blogspot.com  
se - mu - a

Gambar 5. Onomatope bunyi alam bunyi dari hujan dalam Bahasa Indonesia

**c. Onomatope dari manusia (*sound made by human*)**

Onomatope bunyi manusia merupakan bentuk tiruan bunyi manusia seperti halnya terdapat pada bunyi tawa, sedih, mendengkur menangis, dan lain-lain. Tiruan bunyi manusia menirukan segala bentuk tiruan bunyi dari aktivitas dan keadaan emosi manusia. Enckell dan Rezeau (2003:31-40) menjelaskan bahwa bunyi manusia merupakan tiruan bunyi dari manusia seperti suara tawa, ekspresi dari bunyi orang yang sedang mendengkur, berteriak, menangis, mengeluh, kesakitan, dan lain-lain.

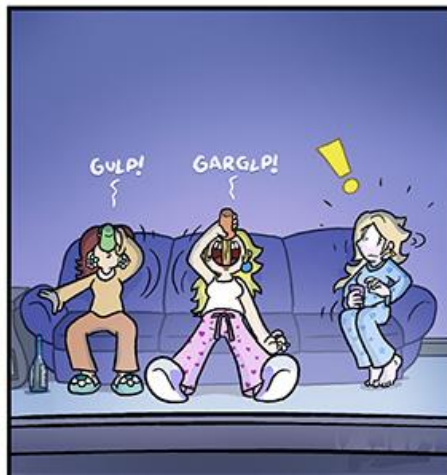
Thomas dan Clara (2004:15-16) memberikan beberapa contoh tiruan bunyi manusia dari beberapa negara.

Tabel 3. Onomatope dari manusia Thomas dan Clara (2004:18-19)

Negara	Tertawa	Menangis	Minum
Mandarin	ha1ha1 / xi1xi1 / he1he1	wa1wa1 / wu1wu1	gu1lu0
Korea	ha-ha / ho-ho / huhu / hihi	ueong-ueong	ggul-ggeuk-ggul- ggeuk
Jepang	ゲラゲラ / ニコニコ gera gera / niko-niko	アーンアーン aan-aan	ゴクンゴクン / ガブガブ gokun-gokun / gabu-gabu
Inggris	Haha	waaaah / sob sob	gulp gulp
Jerman	Haha	Wääh	gluck gluck
Italia	Ahahah	sgh sgh	gluc gluc

Sebagaimana contoh yang telah dipaparkan oleh Thomas dan Clara dalam tabel 3. Onomatope bunyi manusia dari ekspresi bunyi manusia yang sedang minum

dalam bahasa Inggris adalah “*gulp gulp*”. Onomatope “*gulp gulp*” berarti meneguk dalam kamus *Oxford Advanced Learner’s Dictionary* (1995:530) bermakna “*an act of gulping food or drink*” tindakan menelan makanan atau minuman. Onomatope tiruan bunyi manusia saat minum dapat dilihat pada contoh komik strip “*The 3 Little Princess*” karya Bourgelas (2018) berikut;



Gambar 6. Onomatope bunyi manusia yang sedang minum dalam bahasa Inggris

Dalam onomatope Bahasa Indonesia bunyi manusia yang sedang minum adalah “glek glek glek”. Onomatope tersebut dapat dilihat dalam komik strip di webtoon “*Tahi Lalat*” karya Mursyid (2016:263) berikut;



Gambar 7. Onomatope bunyi manusia yang sedang minum bahasa Indonesia.

**d. Onomatope Aneka Ragam Tiruan Bunyi (*miscellaneous sounds*)**

Onomatope aneka ragam tiruan bunyi merupakan bentuk tiruan bunyi dari berbagai benda dari berbagai keadaan. Seperti tiruan dari peluit, gelas pecah, bunyi telpon berdering, dan lain-lain. Onomatope aneka ragam tiruan bunyi dalam pemaparan Enckell dan Rezeau disebut dengan onomatope yang dihasilkan oleh benda (*bruits produits par des objets manufactures*). Enckell dan Rezeau (2003:54-71) menjelaskan bahwa jenis onomatope dari bunyi benda adalah tiruan bunyi yang berasal dari bunyi-bunyi benda seperti: alat musik dan suara orang berdansa, bunyi senjata, suara alat transportasi, dan lain-lain.

Thomas dan Clara (2004:15-16) memberikan beberapa contoh tiruan aneka ragam bunyi dari beberapa negara.

Tabel 4. Onomatope aneka ragam tiruan bunyi Thomas dan Clara (2004:19)

Negara	Bel mobil	Ledakan	Benturan logam
Katon	砰砰 bup1bup1	baang4 / bung4	ping1
Korea	bbang-bbang	kwang / ppeong	jjaeng / kung- kung / chaeng- geu-lang
Inggris	Honk	Boom	Clang/ping
Italia	piiit piiit	piiit piiit	piiit piiit
Spanyol	Bum	Bum	Bum

Sebagaimana contoh yang telah dipaparkan oleh Thomas dan Clara dalam tabel 4. Onomatope aneka ragam tiruan bunyi dari ledakan adalah “Boom”. Onomatope “*Boom*” dalam kamus *Oxford Advanced Learner’s Dictionary*

bermakna “a loud, deep, resonant sound” suara keras, dalam, resonansi. Onomatope tersebut dapat dilihat dalam komik “*Captain Marve*” karya Thomson (2019) berikut;



Gambar 8. Onomatope aneka ragam tiruan bunyi ledakan dalam bahasa Inggris  
Sedangkan dalam Bahasa Indonesia onomatope aneka ragam tiruan bunyi dari ledakan adalah “duaar”. Onomatope tersebut dapat dilihat pada webtoon “*Jambu Belimbing*” karya Dekow (2018) berikut;



Gambar 9. Onomatope aneka ragam tiruan bunyi dari ledakan bahasa Indonesia  
Selain teori yang dikemukakan oleh Thomas dan Clara (2004) dan juga Enckell dan Rezeau (2003) terdapat teori terbaru yang dipaparkan oleh Ullman. Ullman (2007: 101) mengklasifikasikan onomatope menjadi dua bagian yakni, onomatope

pertama (*primary onomatopoeia/PR*), dan onomatope kedua (*Second Onomatopoeia/SC*)

**a. Onomatope Pertama (*Primary Onomatopoeia/ PR*)**

Ullman (2007:102) menjelaskan bahwa onomatope pertama adalah bunyi atas bunyi. Onomatope pertama merupakan bunyi dari objek itu sendiri seperti, dimana bunyi merupakan “gema atas makna”. Sehingga dapat dipahami bahwa onomatope pertama menunjukkan kata-kata yang menirukan suatu objek yang didiskripsikan, sebagai contoh:

Bel	tett..tett...tett..
Suara telpon	kring...kring....kring...
Bel motor	tin...tin...tin

Seperti halnya pada bentuk onomatope aneka ragam bunyi yang dipaparkan oleh Thomas dan Clara (2004), tiruan bunyi yang dihasilkan dari kedua teori adalah tiruan dari suatu benda. Seperti halnya bunyi bel, bunyi klakson mobil, dering telpon dan lain-lain.

**b. Onomatope Kedua (*Secondary Onomatopoeia/SC*)**

Onomatope kedua atau SC adalah suara yang terjadi akibat adanya hubungan antara benda dan gerakannya, bentuk kedua adalah bunyi-bunyi yang tidak membangkitkan pengalaman akustik melainkan suatu gerakan (*movement*), seperti gemetar, geletuk, geletar, geretak. Membangkitkan suatu kualitas fisik atau normal, biasanya yang tidak mengenakan, seperti suram (*gloom*), muak (*mawkish*), becek (*sloppy*) (Stephen Ullman, 2007:102). Hal ini dapat diartikan dengan onomatope kedua merupakan bunyi yang dihasilkan dari tindakan yang dilakukan.

Contoh:

Suara orang minum	glek...glek..glek...
Suara orang makan	nyam..nyam...nyam..

Seperti halnya pada bentuk onomatope bunyi manusia dan binatang yang dipaparkan oleh Thomas dan Clara (2004), tiruan bunyi yang dihasilkan dari kedua teori adalah tiruan bunyi dari tindakan yang dilakukan. Seperti misalnya anjing yang menggonggong, harimau yang mengaum, bunyi manusia yang sedang menangis, tertawa, dan lain-lain.

Dalam penelitian Eliza (2013) memaparkan bahwa makna dari onomatope tidak dapat dilepaskan dengan konstek dari sumber bunyi. Pemaparan Eliza (2013) menganalisa onomatope dengan memperhatikan unsur leksikal dan unsur kontekstual dari onomatope. Unsur leksikal sendiri adalah makna yang mengacu pada definisi dari kamus. Selanjutnya unsur lain yang diperhatikan adalah unsur kontekstual yakni makna kata yang ditemukan dalam situasi tertentu (Ullman, 2007:64). Eliza (2013) menjelaskan bahwa konteks sumber dari bunyi dapat memberikan petunjuk untuk menafsirkan makna onomatope yang belum dicatat di dalam kamus.

#### **4. Penerjemahan**

Penerjemahan adalah proses pemindahan makna dari bahasa satu ke dalam bahasa lainnya. Proses pemindahan tersebut dilakukan dengan mentransfer suatu bahasa ke dalam bahasa sasaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Catford (1965:20) yang mendiskripsikan *Translation may be defined as : the replacement of textual materil in one language (SL) by equivalent textual material in another language*



bermakna jika penerjemahan adalah pengalihan teks dari bahasa sumber ke teks yang ekuivalen dengan bahasa sasaran.

Pendapat lain muncul dari Nida dan Tiber (1969:12) yang menyatakan secara lebih jelas proses penerjemahannya, Nida dan Taber menyatakan *Translating consist ST of reproducing in the receptor language the closest natural equivalent of the source language message, first in terms of meaning and secondly in terms of style*. Penerjemahan 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.

Brislin dan Pinchuk mendefinisikan penerjemahan dengan persamaan yang sejenis. Brislin (1976:1) menyatakan jika penerjemahan adalah sebuah istilah umum yang mengacu pada proses pengalihan pikiran dan gagasan dari satu bahasa (sumber) kedalam bahasa lain (sasaran) baik dalam bentuk tulisan atau lisan. Sejenis dengan pemikiran Brislin, Pinchuk menyatakan *Translation is a process of finding a TL equivalent for an SL utterance*. Dalam pernyataannya tersebut Pinchuk memaparkan jika penerjemahan adalah proses penemuan padanan ujaran bahasa sumber didalam bahasa sasaran (Kardimin, 2013: 3-4).

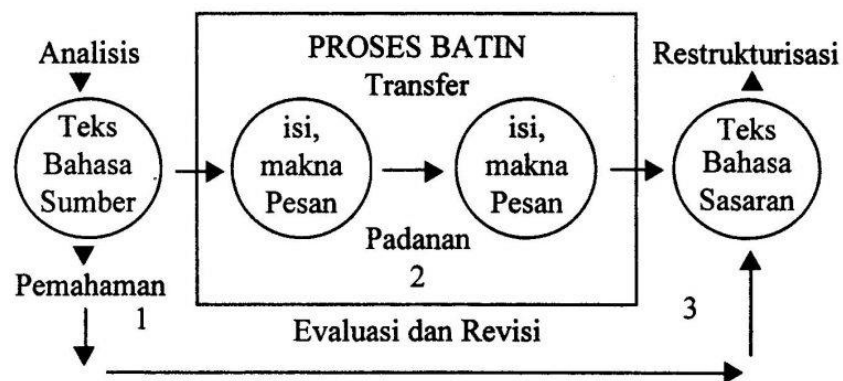
Ahli penerjemah Larson (1984: 3) mendefinisikan penerjemahan sebagai pengalihan makna dari bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran. Pengalihan yang dilakukan dari bentuk bahasa pertama ke dalam bentuk bahasa kedua melalui struktur semantis. Sedangkan Newmark (1988: 5) dalam bukunya *“A Textbook of Translation”* menyatakan jika : *“Though not by any means always, it is rendering the meaning of a text into another language in the way that the author intended the*

*text.*” Newmark menjelaskan jika penerjemahan adalah mengungkapkan makna sebuah teks ke dalam bahasa sasaran, sama persis seperti apa yang ingin disampaikan oleh penulisnya.

Berbagai teori penerjemahan yang dikemukakan oleh para ahli, dapat disimpulkan jika terjemahan adalah sebuah proses pengalihan. Maksud dari pengalihan disini bukan hanya bermakna bahasa namun juga banyak aspek yang kemudian dialihkan menjadi makna yang sama.

## 5. Proses Penerjemahan

Dalam menerjemahkan seorang penerjemah dituntut untuk bisa mengungkapkan makna dari BSu kedalam BSa. Untuk mengungkapkannya seorang penerjemah tidak terlepas dari proses penerjemahan. Dalam proses penerjemahan itu sendiri adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh seorang penerjemah pada saat dia mengalihkan amanat dari bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran. Suryawininata (1989:14) memaparkan tiga tahap dalam proses penerjemahan, yaitu 1) analisis teks bahasa sumber, 2) pengalihan pesan, 3) restrukturisasi. Ketiga tahap tersebut digambarkan dalam bagan berikut.



Gambar 10. Proses Penerjemahan (Suryawininata, 1989: 14)

Selanjutnya dalam proses menerjemahkan, seorang penerjemah tidak hanya mentransfer bahasa satu ke dalam bahasa lain, akan tetapi juga memahami dan mentransfer pesan dengan segala hal yang melingkupinya. Seperti budaya, ideologi, atau jalan pikiran dan kebiasaan dari bahasa sumber kemudian di transfer dalam budaya bahasa target.

## 6. Teknik Penerjemahan

Dalam proses menerjemahkan terdapat teknik-teknik tertentu yang dilakukan oleh seorang penerjemah, teknik tersebut membantu seorang penerjemah untuk mempermudah proses penerjemahan. Penelitian ini menggunakan teknik yang diperkenalkan oleh Vinay dan Dabernet. Vinay dan Dabernet memperkenalkan teknik penerjemahan yang disebutnya dengan prosedur terjemahan. Penyebarluasan prosedur terjemahan tersebut memiliki dampak yang sangat luas, Vinay dan Dabernet menganalisis stilistika komparatif bahasa Prancis dan Inggris dengan menggunakan tujuh prosedur penerjemahan yang dikelompokkan menjadi dua metode yakni metode penerjemahan langsung dan metode penerjemahan tak langsung. Berikut pengelompokkan prosedur penerjemahan menurut Vinay dan Dabernet (1958: 451-452)

Tabel 5. Prosedur Penerjemahan Vinay dan Dabernet (1958:451-452)

<b>Prosedur Penerjemahan</b>	
<b>Metode Penerjemahan Langsung (<i>Direct Translation</i>)</b>	<b>Metode Penerjemahan Tak Langsung (<i>Oblique Translation</i>)</b>
Peminjaman ( <i>Borrowing</i> ) Kalke ( <i>Calque</i> ) Harfiah ( <i>Literal</i> )	Transposisi ( <i>Transposition</i> ) Modulasi ( <i>Modulation</i> ) Ekuivalensi Adaptasi ( <i>Adaptation</i> )

Tanjung (2015: 4) menjelaskan bahwa metode penerjemahan langsung harus memperhatikan bahwa struktur bahasa dan makna yang terkandung tetap sama, dan menyebutkan dalam sebuah sumber bahwa penerjemahan langsung tidak bisa dilaksanakan apabila penerjemahan 1) memberikan makna yang berbeda, 2) tidak bermakna sama sekali, 3) tidak sesuai dengan struktur tata bahasa, 4) tidak masuk akal secara konteks, dan 5) terdapat perbedaan tingkat bahasa.

Secara lebih detail Vinay dan Dabernet (1958) memaparkan ketujuh prosedur sebagai berikut :

**a. Peminjaman (*Borrowing*)**

Vinay dan Dabernet (1958) menjelaskan bahwa prosedur penerjemahan dengan cara peminjaman yakni proses penerjemahan yang mengadopsi kata dalam BSu kedalam BSa. Peminjaman menurut Vinay dan Dabernet merupakan prosedur penerjemahan yang paling sederhana dari semua metode penerjemahan. Dalam prosedur peminjaman biasanya terjemahan tanpa mengubah bentuk maupun makna.

Contoh:

<b>BSu (Bahasa Inggris)</b>	: Mixer, Computer
<b>BSa (Bahasa Indonesia)</b>	: Mixer, Komputer

Pada tahun 2002, tehnik peminjaman dikembangkan oleh Molina dan Albir. Molina dan Albir (2002:510) menjelaskan bahwa tehnik peminjaman merupakan suatu teknik penerjemahan yang dilakukan dengan meminjam kata atau ungkapan dari BSu, peminjaman bisa bersifat murni (*pure borrowing*) tanpa penyesuaian atau peminjaman yang sudah dinaturalisasi (*naturalized borrowing*) dengan penyesuaian pada ejaan ataupun pelafalan. Teknik penerjemahan yang bersifat

murni (*pure borrowing*) sama dengan teknik penerjemahan transferensi Newmark (1988:81) yang mendeskripsikan bahwa teknik transferensi merupakan teknik penerjemahan dengan mengambil kata atau istilah dari bahasa sumber (BSu) kedalam bahasa sasaran (BSa). Teknik ini dilakukan apabila dalam menerjemahkan tidak dapat menemukan padanan BSu dalam BSa.

Contoh:

- Peminjaman murni  
**BSu** : Hard disk, mixer  
**BSa** : Hard disk, mixer
- Peminjaman naturalisasi.  
**BSu** : Computer, Information, Organisation.  
**BSa** : Komputer, Informasi, Organisasi.

Dalam penggunaannya pada penerjemahan onomatope, tehnik peminjaman dilakukan dengan meminjam kata atau mengadopsi kata dari BSu tanpa mengubah bentuk maupun makna. Hal ini dibuktikan dengan adanya contoh yang telah dipaparkan oleh Thomas dan Clara (2004:15) yang menunjukkan adanya kesamaan onomatope pada beberapa negara.

### **Onomatope bunyi kucing**

Jerman	“ <i>miau</i> ”
Finlandia	“ <i>miau</i> ”
Spanyol	“ <i>miau miau miau</i> ”

Penelitian yang dilakukan oleh Tiwiyanti (2016:44) memaparkan contoh adanya penggunaan tehnik penerjemahan peminjaman dalam novel *Harry Potter and The Prisoner of Azkaban*.

**BSu (Bahasa Inggris)** :  
*Then there was a small **pop** sound.*  
**Whoosh**

**BSa (Bahasa Indonesia)** :  
*Kemudian terdengar lagi suara plop pelan.*  
*Whush*

**b. Kalke (Calque)**

Teknik penerjemahan kalke menurut Vinay dan Dabernet (1958) merupakan teknik penerjemahan khusus dari teknik meminjaman, dimana sebuah bahasa meminjam ungkapan dari bahasa lain dan selanjutnya diterjemahkan secara harfiah. Terdapat dua kategori teknik penerjemahan kalke yakni,

- Teknik kalke leksikal (*Lexical Calque*) merupakan teknik yang memperhatikan struktur sintaksis dari BSa.

Contoh :

**BSu (Bahasa Inggris)** : *Compliments of the season!*  
**BSa (Bahasa Prancis)** : *Compliments de la saison!*

- Teknik kalke struktural (*Structural Calque*) merupakan teknik yang memperkenalkan struktur baru ke dalam BSa.

Contoh :

**BSu (Bahasa Inggris)** : *Science-fiction*  
**BSa (Bahasa Prancis)** : *science-fiction.*

Molina dan Albir (2002:510) menjelaskan bahwa teknik penerjemahan kalke dilakukan dengan cara menerjemahkan frasa atau kata BSu secara literal. Teknik Kalke hampir sama dengan teknik *Trough-Translation* yakni teknik digunakan penerjemah untuk menerjemahkan istilah, frasa, atau nama organisasi yang sudah dikenal secara umum dalam BSu (Newmark, 1988:84).

Contoh:

**BSu** : *Directorate General , Junior High School*  
**BSa** : *Direktorat Jendral , Sekolah lanjutan tingkat pertama.*

**c. Harfiah (*Literal*)**

Teknik terjemahan harfiah merupakan penerjemahan kata demi kata. Penerjemah melakukan penerjemahan BSu secara langsung baik secara gramatikal maupun idiomatik yang sesuai dengan BSa (Vinay dan Dabernet, 1958: 452). Penerjemah menerjemahkan teks tanpa mempengaruhi bentuk linguistik dari BSa.

Contoh:

**Bahasa Inggris (BSu)** : *I have a car.*  
**Bahasa Indonesia (BSa)** : *Aku punya mobil.*

Molina dan Albir (2002:510) memaparkan terkait teknik penerjemahan harfiah yang dilakukan dengan cara menerjemahkan kata demi kata dan penerjemah tidak mengaitkan dengan konteks.

Contoh:

**BSu** : *Killing two birds with one stone*  
**BSa** : Membunuh dua burung dengan satu batu

Teknik penerjemahan harfiah pada onomatope dilakukan pada onomatope yang diterjemahkan secara langsung kata demi kata. Contoh dalam onomatope, diambil dari hasil analisis yang dilakukan oleh Tiwiyanti (2016:45) dalam novel *Harry Potter and The Prisoner of Azkaban*.

**Bahasa Inggris (BSu)** : ... *snapped loudly.*  
**Bahasa Indonesia (BSa)** : ...*mengatup dengan bunyi keras.*

**d. Transposisi (*Transposition*)**

Vinay dan Dabernet (1958) memaparkan teknik penerjemahan transposisi merupakan teknik penerjemahan yang dilakukan dengan menggantikan satu kelas kata dengan yang lain tanpa mengubah makna dan pesan yang terkandung dalam

BSu. Transposisi merupakan teknik penerjemahkan dengan mengubah kategori gramatikal (Molina dan Albir, 2002:511).

Contoh:

**Bahasa Inggris (BSu)**

*She was unconscious when she arrived at the hospital.*

**Bahasa Indonesia (BSa)**

*Setibanya di rumah sakit, dia sudah dalam keadaan tidak sadar.*

Teknik penerjemahan transposisi dalam onomatope dilakukan dengan menggantikan satu kelas kata dengan kata yang lain tanpa mengubah makna dalam onomatope. Contoh dalam onomatope, diambil dari hasil analisis yang dilakukan oleh Tiwiyanti (2016:45) dalam novel *Harry Potter and The Prisoner of Azkaban*.

**Bahasa Inggris (BSu)**

*: ... with a loud **clunk**.*

**Bahasa Indonesia (BSa)**

*: ...dengan **bunyi berdebam**.*

#### e. **Modulasi (*Modulation*)**

Teknik penerjemahan modulasi menurut Vinay dan Dabernet (1958) adalah proses penerjemahan yang ditandai dengan adanya variasi bentuk pesan atau pergeseran sudut pandang. Sama halnya dengan teori yang dikemukakan oleh Molina dan Albir (2002:510) teknik penerjemahan modulasi diterapkan dengan mengubah sudut pandang. Perubahan sudut pandang tersebut dapat bersifat leksikal atau struktural. Newmark (1988:88) menjelaskan teknik modulasi miliknya digunakan penerjemah dengan menerjemahkan BSu kedalam BSa dengan bebas akan tetapi ketetapan pesan yang disampaikan tergantung konteks.

Contoh:

**BSu (Bahasa Inggris)**

*: Nobody doesn't like it*

**BSa (Bahasa Indonesia)**

*: Semua orang menyukainya*



Teknik penerjemahan modulasi dilakukan dengan mengubah sudut pandang contoh dalam onomatope, diambil dari hasil analisis yang dilakukan oleh Tiwiyanti (2016:46) dalam novel *Harry Potter and The Prisoner of Azkaban*.

**BSu (Bahasa Inggris)** : *There was a **buzz** of christmas.*  
**BSa (Bahasa Indonesia)** : *Suasana natal **sudah terasa**.*

#### **f. Ekuivalensi (*Equivalence*)**

Teknik penerjemahan ekuivalensi atau kesepadanan menurut Vinay dan Dabernet (1958) adalah terjemahan yang memiliki konteks sama meskipun menggunakan frase atau ekspresi yang berbeda. Teori lain dari Molina dan Albir (2002: 510) yang menyebutnya teknik penerjemahan kesepadanan lazim (*Established equivalent*) menjelaskan bahwa teknik penerjemahan yang digunakan untuk menggunakan istilah atau ekspresi yang sudah lazim (bedasarkan kamus atau penggunaan sehari-hari).

Contoh:

**BSu (Bahasa Inggris)** : *An empty barrel makes the most noise.*  
**BSa (Bahasa Indonesia)** : *Tong kosong nyaring bunyinya.*

Teknik penerjemahan ekuivalensi juga dapat dilihat dari data hasil analisis yang dilakukan oleh Tiwiyanti (2016:46) dalam novel *Harry Potter and The Prisoner of Azkaban*.

**BSu (Bahasa Inggris)** : ***Flump**.*  
**BSa (Bahasa Indonesia)** : ***Pluk**.*

Tiwiyanti (2016:46) menjelaskan bahwa onomatope pada BSu merupakan onomatope yang maknanya dapat diketahui dalam kamus, namun onomatope BSa *Pluk* maknanya tidak diketahui dalam Bahasa Inggris maupun Bahasa Indonesia.

**g. Adaptasi (*Adaptation*)**

Vinay dan Dabernet (1958) menjelaskan bahwa teknik adaptasi merupakan proses penerjemahan yang diterapkan apabila ada pesan dalam BSu tidak diketahui dalam budaya BSa. Penerjemah harus menciptakan situasi baru yang dianggap setara.

Contoh :

**Bsu (Bahasa Inggris)** : *Dear sir*  
**BSa (Bahasa Indonesia)** : Dengan Hormat.

Teknik adaptasi kemudian dikembangkan oleh Molina dan Albir (2002). Molina dan Albir (2002 : 509) menjelaskan bahwa teknik adaptasi dikenal dengan adaptasi budaya, teknik ini dilakukan dengan mengganti unsur-unsur budaya yang hampir mirip dengan budaya BSa dikarenakan karena kata dalam BSu tidak familiar untuk BSa ataupun budaya tersebut tidak ada pada BSa. Teknik ini juga sesuai dengan teknik padanan budaya milik Newmark (1988 : 82) yang menyatakan bahwa penerjemah menerjemahkan kata budaya dalam BSu dengan kata budaya yang sepadan dengan BSa.

Contoh :

**Bsu (Bahasa Inggris)** : *as white as snow*  
**BSa (Bahasa Indonesia)** : seputih kapas

Snow tidak terjadi di Indonesia sehingga penerjemah menggantinya dengan kapas yang juga memiliki warna putih seperti salju dimana kapas lebih familiar dengan orang Indonesia.

Pada tahun berikutnya teknik penerjemahan mengalami banyak kemajuan dengan munculnya teori-teori baru dari para ahli penerjemahan. Seperti halnya

Vinay dan Dabernet, Newmark (1988) menyebutnya sebagai prosuder dalam penerjemahan, sedangkan Lucía Molina dan Amparo Hurtado Albir (2002) dalam jurnalnya yang berjudul *Translation Techniques Revisited: A Dynamic and Functionalist Approach* mendefinisikan teknik penerjemahan sebagai cara yang digunakan untuk mengalihkan pesan dari BSu ke BSa, diterapkan pada tataran kata, frasa, klausa maupun kalimat. Teknik penerjemahan memiliki lima karakteristik, (1) Teknik penerjemahan mempengaruhi hasil terjemahan, (2) Teknik diklasifikasikan dengan perbandingan pada teks BSu, (3) Teknik berada tataran mikro, (4) Teknik tidak saling berkaitan tetapi berdasarkan konteks tertentu, (5) Teknik bersifat fungsional.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Berikut beberapa penelitian sebelumnya yang menjadi sumber rujukan dalam meneliti. Pertama, pada tahun 2015 terdapat penelitian terkait dengan prosedur penerjemahan onomatope oleh Rahayu (2015) dengan judul “Prosedur dan Strategi Penerjemahan Onomatope Bahasa Jepang dalam Novel *Botchan* Karya Natsume Soseki”. Rahayu menganalisa prosedur dan strategi penerjemahan onomatope Bahasa Jepang kedalam onomatope Bahasa Indonesia dalam novel *Botchan*. Dari hasil analisa yang dilakukan oleh Rahayu terdapat hasil sebagai berikut; penerjemahan peminjaman 1 data, penerjemahan transposisi 7 data, penerjemahan modulasi 7 data, penerjemahan ekuivalensi 3 data, penerjemahan adaptasi 2 data, penerjemahan sinonim 6 data, penerjemahan *componential analysis* 9 data, penerjemahan reduksi 14 data, penerjemahan perluasan makna 2 data,

penerjemahan *paraphrase* 7 data, dan penerjemahan *couplets* 3 data. Rahayu menganalisis prosedur dan strategi penerjemahan dengan teori yang dikemukakan oleh Vinay dan Dabernet (2000) serta Newmark (1988). Penelitian Rahayu (2015) memiliki kesamaan dalam menganalisa teknik penerjemahan nomatope dengan menggunakan teori teknik penerjemahan dari Vinay dan Dabernet. Namun, penelitian ini tidak membahas jenis dan bentuk dari onomatope. Penelitian Rahayu (2015) meneliti novel *Botchan* dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia.

Pada penelitian selanjutnya adalah jurnal karya Tiara Eliza (2013) dengan judul *An analysis of Onomatopoeias in Garfield Comic*. Dalam penelitian membahas tentang jenis-jenis dan makna onomatope yang terdapat dalam komik *garfield* tahun 2016. Peneliti menggunakan metode observasi dan teknik catat dalam mengumpulkan data. Peneliti menggunakan teori Ullman (1992) terkait jenis-jenis onomatope yakni onomatope jenis pertama (*Primary onomatopoeia*) dan onomatope jenis kedua (*Secondary onomatopoeia*). Hasil yang didapatkan dalam penelitian terdapat dua jenis onomatope yang terdapat dalam komik yakni onomatope pertama dan kedua. Onomatope pertama merupakan peniruan langsung dari bunyi yang dihasilkan oleh benda, sedangkan onomatope kedua merupakan peniruan dari perpaduan bunyi yang dihasilkan oleh karakteristik khusus suatu benda dan bunyi gerakannya. Dalam penelitian tersebut makna dari onomatope terdiri dari makna leksikal yang mengacu ada deskripsi makna yang terdapat dalam kamus, dan makna kontekstual yang merujuk pada konteks pemakaian onomatope dalam komik. Dalam penelitian terdapat 15 data yang dianalisis, jenis dan makna data yang dominan yang ditemukan dalam komik *garfield* adalah jenis onomatope

kedua. Penelitian Eliza (2013) memiliki kesamaan dalam menentukan jenis onomatope dalam komik bahasa Inggris. Penelitian Eliza (2013) menggunakan teori dari Ullman yang merujuk bahwa terdapat dua bentuk onomatope, yakni onomatope pertama dan onomatope kedua. Sedangkan, dalam penelitian thesis ini mengelompokkan onomatope menjadi 4 bentuk onomatope dengan menggunakan teori dari Thomas dan Clara (2004).

Leni Tiwiyanti (2016) dengan judul *An Analysis on onomatopoeic words and their translation procedures in Harry Potter and the Prisoner of Azkaban and Its translation Version*. Dalam penelitian Leni Tiwiyanti (2016) bertujuan untuk menemukan jenis kelas kata dalam onomatope dan jenis prosedur penerjemahan yang digunakan dalam menerjemahkan novel *Harry Potter and The Prisoner of Azkaban*. Penelitian Leni Tiwiyanti (2016) merupakan jenis penelitian kualitatif dan kepustakaan. Hasil penelitian yang didapatkan oleh Leni Tiwiyanti (2016) terdapat 58 kata onomatope. Kata onomatope dalam penelitian terdiri dari kelas kata yang berbeda yakni diantaranya kata kerja, kata benda, kata sifat, dan infereksi. Sedangkan kata terbanyak adalah kata kerja. Leni Tiwiyanti (2016) juga memaparkan hasil prosedur penerjemahan yang digunakan adalahh peminjaman (2 data), penerjemahan berbasis kata (14 data), transposisi (8 data), modulasi (1 data) dan *equivalence* atau persamaan (33 data), sedangkan data yang paling sering digunakan adalah prosedur persamaan. Penelitian Tiwiyanti (2016) memiliki kesamaan dalam menganalisa tehknik penerjemahan onomatope dalam onomatope bahasa Inggris ke bahasa Indonesia. Penelitian Tiwiyanti (2016) menjadi salah satu acuan untuk menganalisa penelitian dalam tesis ini. Perbedaan dalam penelitian

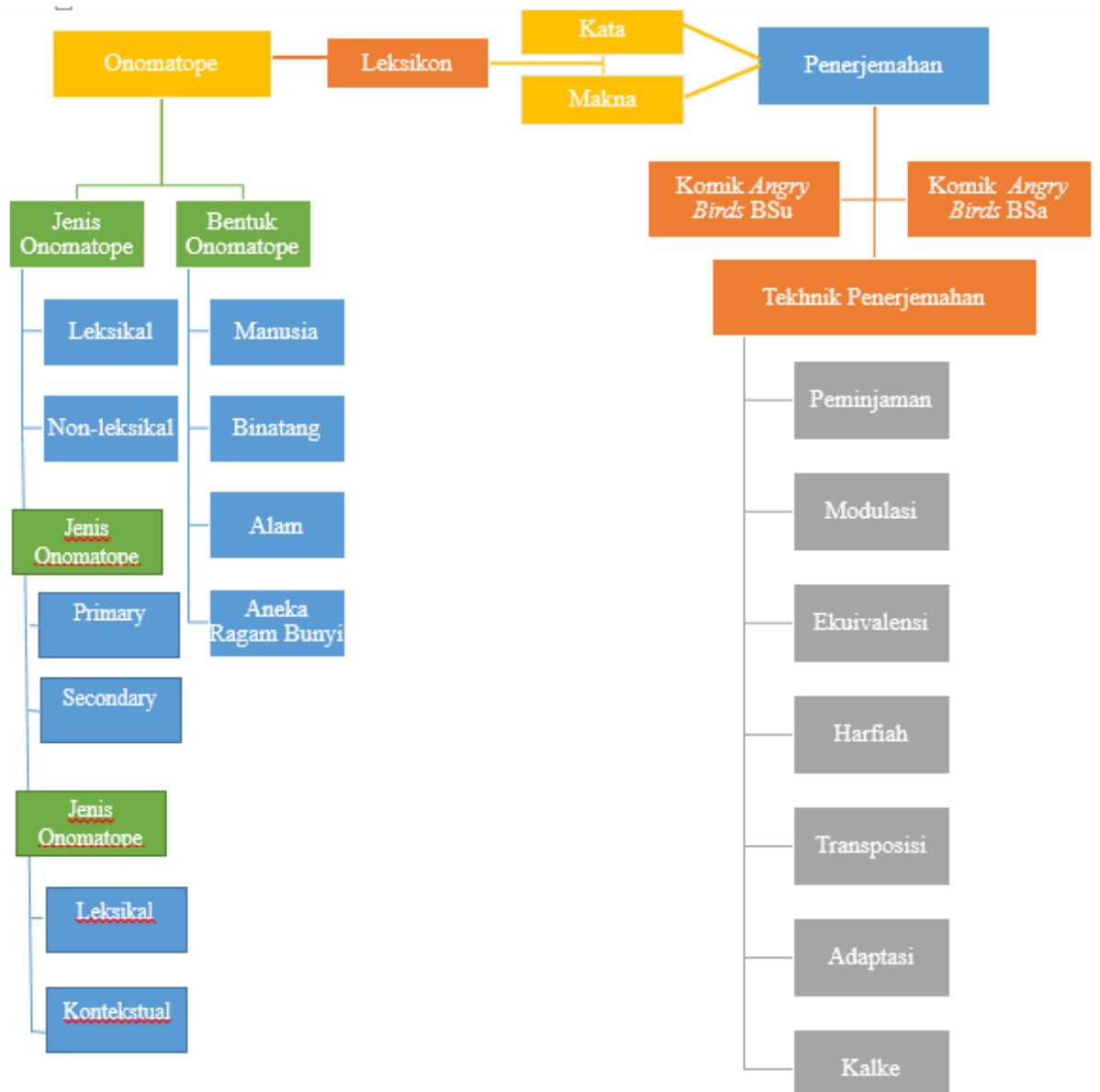
Tiwiyanti (2016) dan penelitian dalam tesis ini adalah sumber data yang digunakan, dimana Tiwiyanti menggunakan novel sebagai sumber data sedangkan penelitian dalam tesis ini menggunakan komik sebagai sumber data.

Pada Tahun 2016 Lia Dyah Nuryanti dalam skripsinya mendeskripsikan bentuk dan makna onomatope dengan menggunakan teori dari Enckell dan Rezeau (2003). Dalam penelitiannya Lia menggunakan komik *Boule & Bill* seri *sur Ordonnance* karya Jean Roba sebagai sumber data. Dalam penelitiannya menunjukkan bahwa dalam hasil analisis menghasilkan 58 data yang mana terbagi menjadi 8 bentuk onomatope, yakni: a) suara manusia dengan 6 data misalnya suara *Zzzz...* yaitu suara dengkurannya ketika seseorang tengah tertidur; b) suara binatang dengan hasil 21 data, misalnya suara *Schloup* yang merupakan suara hisapan cairan; c) suara yang dihasilkan oleh benda dengan hasil 8 data, misalnya suara *Clac!* Yakni suara mesin yang dimainkan; d) bunyi kehidupan sehari-hari dengan hasil 3 data, misalnya suara *Vlam!* yang merupakan suara membuka pintu dengan keras; e) bunyi kehidupan sosial dan hobi dengan perolehan 3 data, misalnya suara *Crash!* ketika kereta salju bertabrakan dengan pohon; f) kealamian bunyi dengan hasil 8 data, misalnya suara *Klang!* yaitu suara besi yang berjatuhan dari truk; g) onomatope warna bunyi dengan perolehan 7 data, misalnya suara *Blam, Bam, Bang* ketika permainan mobil saling bertabrakan; dan h) abstraksi bunyi dengan hasil 2 data, misalnya bunyi *Bom!* yang dihasilkan oleh seseorang yang terjatuh dari ketinggian. Penelitian dari Nuryanti (2016) menjadi salah satu acuan dalam mengelompokkan bentuk onomatope sesuai dengan sumber tiruan yang diekspresikan atau ditirukan. Penelitian Nuryanti (2016) dengan penelitian dalam tesis ini memiliki kesamaan

dalam menentukan pengelompokan bentuk onomatope. Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada analisa teknik penerjemahan onomatope. Nuryanti (2016) berfokus menganalisa bentuk onomatope dalam komik.

### **C. Alur Pikir**

Sesuai dengan penjelasan pada kajian teori, penelitian ini menggunakan pandangan bahwa penerjemah adalah pelaku utama pengambilan keputusan dalam menghasilkan onomatope yang baik. Jenis onomatope dan bentuk onomatope ditetapkan sebagai acuan dalam mengetahui teknik penerjemahan yang digunakan dalam menerjemahkan onomatope. Onomatope yang merupakan bagian dari leksikon dapat digunakan sebagai penghubung dari ditetapkannya teknik penerjemahan onomatope. Berdasarkan pemikiran tersebut, dapat digambarkan alur pikir seperti tampak pada gambar 11 berikut;



Gambar 11. Alur pikir penelitian.