

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Bedasarkan hasil analisis data yang telah di paparkan pada bab sebelumnya terhadap penerjemahan onomatope dalam komik “*Angry Birds*” dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Jenis Onomatope dalam Komik *Angry Birds*
  - a. Pada jenis onomatope leksikal dalam BSu tidak selalu diterjemahkan ke dalam jenis onomatope leksikal pula, namun juga dapat diterjemahkan dalam jenis onomatope non-leksikal. Begitupun sebaliknya tidak selalu data BSu yang memiliki jenis onomatope non-leksikal diterjemahkan kedalam jenis onomatope non-leksikal pada BSa, namun juga dapat diterjemahkan dalam jenis onomatope leksikal. Penerjemahan menyesuaikan alur cerita dari komik sehingga makna onomatope yang ingin disampaikan dapat tersampaikan melalui onomatope yang tepat.
  - b. Pada data BSu jenis onomatope leksikal yang terdapat pada komik “*Angry Birds*” adalah 89 data dengan presentase 49%, sedangkan pada jenis non-leksikal terdapat 91 data dengan presentase 51%. Selanjutnya jenis onomatope BSa menunjukkan bahwa jenis onomatope leksikal sejumlah 38 data dengan presentase 21% , sedangkan pada jenis non-leksikal terdapat 142 data dengan presentase 79%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa jenis

onomatope leksikal lebih banyak terdapat pada onomatope BSu, sedangkan jenis onomatope non-leksikal lebih banyak terdapat pada onomatope BSA.

## 2. Bentuk Onomatope dalam Komik *Angry Birds*

- a. Bentuk onomatope binatang pada data BSu lebih mudah ditemukan karena beberapa bentuk bunyi binatang sudah dapat ditemukan maknanya didalam kamus *Oxford Advanced Learner's Dictionary*.
- b. Bentuk onomatope bunyi alam dari komik *Angry Birds* dapat ditemukan pada data onomatope yang menunjukkan adanya kegiatan yang berhubungan dengan alam sekitar atau lingkungan sekitar. Bentuk onomatope alam lebih banyak ditemukan pada jenis onomatope non-leksikal.
- c. Bentuk onomatope bunyi manusia pada komik *Angry Birds* dapat ditemukan pada data yang menunjukkan emosi dari tokoh saat tertawa, sedih, menangis, kecewa. Onomatope juga ditemukan pada data yang menunjukkan kegiatan yang sedang dilakukan oleh tokoh, kegiatan tersebut; seperti makan, menela, memukul.
- d. Bentuk onomatope aneka ragam tiruan bunyi dari komik *Angry Birds* ditemukan pada onomatope yang menirukan bunyi dari benda disekitar seperti bunyi dari peluit, bunyi dari lonceng, bunyi dari benda yang terbuka. Onomatope aneka ragam bunyi juga ditemukan pada onomatope yang mengekspresikan bentuk bunyi dari suatu kegiatan dengan suatu benda tertentu seperti ekspresi bunyi dari buku yang dibuka. Bentuk aneka ragam tiruan bunyi tidak hanya memiliki jenis leksikal namun juga beberapa

bentuk adalah jenis onomatope non-leksikal yang maknanya tidak ditemukan dalam kamus, namun dapat dipahami dengan memahami alur cerita dan mengamati gambar dari komik.

- e. Pada bentuk onomatope terdapat 4 bentuk onomatope yang ditemukan dalam komik "*Angry Birds*" yakni; bentuk onomatope bunyi binatang, bentuk onomatope bunyi manusia, bentuk onomatope bunyi alam, dan bentuk onomatope aneka ragam bunyi. Dari hasil analisis bentuk onomatope yang paling banyak digunakan adalah onomatope bunyi manusia 97 data dengan presentase 54%, kemudian bentuk onomatope terbanyak kedua terdapat pada bentuk onomatope aneka ragam bunyi dengan perolehan 65 data dan presentase 36% , onomatope bunyi alam 10 data dengan presentase 6%, dan bentuk onomatope yang paling sedikit ditemukan terdapat pada bentuk onomatope bunyi binatang dengan perolehan 8 data dan presentase 4%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bentuk onomatope bunyi manusia paling banyak digunakan dalam komik "*Angry Birds*", yang mana data ini merupakan tiruan tindakan, emosi dan ekspresi yang dilakukan manusia.

### 3. Teknik penerjemahan Onomatope dalam Komik *Angry Birds*

- a. Teknik penerjemahan peminjaman dari komik *Angry Birds* lebih banyak menunjukkan data yang diterjemahkan dengan mengadopsi langsung onomatope BSu kedalam BSa. Penerjemah secara langsung mengadopsi onomatope BSu kedalam BSa tanpa mengubah ataupun mengartikan makna dari BSa.

- b. Teknik penerjemahan harfiah dalam komik *Angry Birds* ditemukan pada data onomatope yang memiliki kelas kata sama dengan terjemahannya di data BSa. Onomatope. Teknik penerjemahan harfiah ditemukan pada onomatope dengan jenis leksikal.
- c. Teknik penerjemahan tranposisi yang ditemukan dalam komik *Angry Birds* adalah pada data onomatope berjenis leksikal dimana kelas kata dalam onomatope BSu dialihkan menjadi kelas kata yang lain dalam BSa.
- d. Teknik penerjemahan modulasi pada komik *Angry Birds* ditemukan pada data onomatope jenis non-leksikal. Dari jenis onomatope non-leksikal ditemukan onomatope yang diterjemahkan dengan mengubah sudut pandang sesuai dengan pembaca BSa, namun memiliki makna yang sama dengan data BSu.
- e. Teknik penerjemahan ekuivalensi pada komik *Angry Birds* ditemukan pada data onomatope yang diterjemahkan dengan jenis berbeda pada BSa. Penerjemahan dilakukan dengan mengalihkan jenis onomatope leksikal ke dalam jenis onomatope non-leksikal dan sebaliknya yakni dari jenis onomatope non-leksikal ke dalam jenis leksikal.
- f. Selanjutnya teknik penerjemahan didapatkan setelah diketahuinya jenis onomatope dan bentuk dari onomatope. Dari hasil analisis yang telah dilakukan terdapat 5 teknik penerjemahan yang dilakukan penerjemah yakni; teknik penerjemahan peminjaman, teknik penerjemahan harfiah, teknik penerjemahan modulasi, teknik penerjemahan tranposisi, dan teknik penerjemahan ekuivalensi. Dari data yang diperoleh penerjemah

paling banyak menggunakan teknik penerjemahan peminjaman dengan penggunaan 100 data dan presentase 56%, kemudian teknik penerjemahan modulasi dengan penggunaan 35 data dan presentase 19%, teknik penerjemahan ekuivalensi 35 data dengan presentase 19%, teknik penerjemahan harfiah 6 data dengan presentase 4%, dan teknik yang paling sedikit digunakan adalah teknik penerjemahan transposisi dengan penggunaan 2 dan presentase 2%. Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa teknik penerjemahan peminjaman lebih banyak digunakan penerjemah dalam menerjemahkan onomatope kedalam BSa.

4. Penerjemah secara langsung mengadoptasi onomatope BSu kedalam onomatope BSa dan tidak memperhatikan onomatope yang sesuai dengan bahasa sasaran, sehingga beberapa onomatope tidak sesuai dengan tiruan bunyinya dalam bahasa sasaran.
5. Penerjemah tidak konsisten dalam menerjemahkan onomatope. Hal tersebut dapat dilihat pada onomatope; data nomor 22 “*splash*” yang diterjemahkan menjadi “*splash*” dalam BSa dan data nomor 52 “*splash*” yang diterjemahkan menjadi “byur” dalam BSa. Selanjutnya data nomor 20 “*thump*” yang diterjemahkan menjadi “duk” dan data nomor 28, 31, 36, 68 “*thump*” yang diterjemahkan menjadi “*thump*” dalam BSa . Dari contoh tersebut dapat diketahui bahwa penerjemah tidak konsisten dalam menerjemahkan onomatope yang sesuai dengan bunyi pada bahasa sasaran.

## **B. IMPLIKASI**

Bedasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dan telah dipaparkan tentang teknik penerjemahan onomatope dengan melibatkan adanya jenis onomatope dan bentuk onomatope, peneliti berharap bisa memberikan masukan pada perkuliahan penerjemahan khususnya bahasa Inggris bahwasanya tidak hanya kata, frasa ataupun kalimat saja yang dapat diteliti teknik penerjemahannya, akan tetapi onomatope juga dapat diketahui jenis, bentuk dan teknik penerjemahannya. Jenis onomatope leksikal merupakan bagian dari unsur kata yang maknanya dapat ditemukan dalam. Sedangkan jenis onomatope non-leksikal yang merupakan onomatope yang lebih bebas untuk diciptakan dan di ekspresikan. Onomatope memiliki beberapa bentuk yang menunjukan referensi dari bunyi yang dihasilkan atau diekspresikannya. Dari jenis dan bentuk tersebut dapat diketahui teknik penerjemahan yang digunakan dalam menerjemahkan data.

## **C. SARAN**

Bedasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan terkait penerjemahan onomatope komik *Angry Birds* sebagai berikut:

1. Mahasiswa jurusan bahasa Inggris dan linguistik, terutama program khusus penerjemahan dan mata kuliah penerjemahan dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai gambaran dalam menganalisis onomatope dalam komik lainnya.

2. Pengajar mata kuliah linguistik dan penerjemahan Inggris-Indonesia dan Indonesia-Inggris, dapat mengenalkan onomatope dalam pembelajaran dikarenakan penelitian dengan obyek onomatope Inggris-Indonesia atau Indonesia-Inggris masih amat jarang ditemukan. Hal ini dimaksudkan agar mahasiswa mengenal tentang onomatope yang masih merupakan bagian dari kajian bahasa, sehingga jenis penelitian yang dihasilkan dapat lebih bervariasi. Hal ini dikarenakan beberapa mahasiswa masih belum memahami pengertian onomatope, jenis onomatope, bentuk onomatope, dan juga bagaimana menerjemahkan onomatope yang dapat diterima dan diterima oleh pembaca B<sub>Sa</sub>. Dari hal tersebut diharapkan mahasiswa dapat mengetahui teknik penerjemahan onomatope, yang akhirnya dapat digunakan dalam penerjemahan onomatope yang lebih baik dan lebih mencondongkan ke dalam B<sub>Sa</sub> daripada B<sub>Su</sub> sehingga pembaca B<sub>Sa</sub> lebih familiar dan memahami makna cerita dengan penggunaan onomatope yang tepat.
3. Penerjemah, terutama penerjemah komik. Dari penelitian ini diharapkan penerjemah dapat lebih memperhatikan dan memvariasikan terjemahan onomatope, sehingga lebih sesuai dan mudah dipahami oleh pembaca B<sub>Sa</sub>. Diharapkan penerjemah tidak hanya menggunakan teknik penerjemahan meminjaman yang langsung mengadopsi onomatope B<sub>Su</sub> namun juga dapat menyesuaikan dengan onomatope bahasa pembaca yang lebih familiar dan mudah diterima.