

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Relevansi manusia dengan komunikasi salah satunya terjadi ketika manusia tak terpisah dari hakikat dirinya menjadi makhluk individu dan makhluk sosial. Meskipun demikian, kesamaan itu hampir selalu hanya dapat terpenuhi menggunakan bantuan insan lainnya. Pada suatu korelasi sosial, dia hadir menjadi individu utuh yang wajib mempertimbangkan individu-individu lain di sekitarnya. Individu ini setidaknya mulai harus menyapa, membagi senyum, bersalaman, memberi atau menerima perintah, ikut tertawa, menjelaskan serta meminta penjelasan, menghibur orang lain, berempati, serta mungkin terlibat dalam suatu bentuk transaksi berita lainnya.

Komunikasi berarti hubungan. Seluruh aktivitas kehidupan pada dasarnya, diintegrasikan oleh sistem hubungan, baik dipandang positif maupun negatif. Dari setiap hubungan manusia dengan manusia lainnya, diperlukan bahasa komunikasi untuk mendapatkan informasi. Bukan hanya untuk berkomunikasi dan berinteraksi saja, bahasa juga menjadi sarana untuk mengungkapkan ide atau konsep dan kreatifitas dalam diri manusia. Seperti halnya karya sastra yang berkembang di media digital. Bahasa komik suatu bentuk kreativitas manusia modern, dipandang sebagai bentuk bahasa yang perlu dimaknai, baik bahasa yang berada dalam

gelembung dialog maupun bahasa di luar gelembung dialog yang menjadi karakter khas dari suatu karya sastra komik itu sendiri.

Perlu kiranya bahasa dapat dimengerti oleh target yang akan membaca karya sastra, agar karya tersebut dapat dibaca. Pada karya sastra komik digital khususnya, bentuk bahasa

yang disebut onomatope merepresentasikan peniruan bunyi maupun emosional karakter. Emosional karakter maupun suara benda ini memiliki interaksi terhadap gambar lainnya, dan ditujukan untuk menyampaikan pesan kepada pembacanya. (Saussure, 65-70) berpendapat, onomatope dengan asumsi bahwa hubungan antar kata terjadi sewenang-wenang, karena kata yang memaknai bunyi ini terkadang tidak semuanya menyerupai.



Gambar 1.1 Onomatope “HVISS!” dan “ZOEFI!”
Sumber: <https://www.tumblr.com/blog/view/chapmangamo>

Seperti pada Gambar 1.1 yang di-update oleh Chapman (2018) dari akun sosial media tumblr. Onomatope tercipta dari suara berlari macan di landasan berpasir, yang membuat gesekan antara kaki macan dengan tanah yang menimbulkan suara seperti yang digambarkan dalam bahasa Icelandic dan Dutch. Dalam bahasa Icelandic efek dari pijakan kaki macan yang sedang berlari, dalam dataran yang berpasir dengan suara efek HVISS!. Sementara dalam bahasa dutch efek tersebut dikatakan dengan ZOEFI!. Melalui gambar 1.1, dijelaskan bahwa meski memiliki makna yang sama, onomatope dapat berbentuk kata atau bahasa yang berbeda sesuai keinginan penulisnya seperti yang dikatakan Saussure.

Peristilahan berbeda kerap diberikan untuk mengakomodasi fenomena peniruan bunyi ini. Menurut (Dingemanse dan Akita, 3-4), mengkategorikan kata-kata yang termasuk dalam deskripsi ini ke dalam istilah mimetik, ekspresif, dan ideofon. Dalam linguistik Jepang, istilah mimetik lebih umum digunakan ketimbang onomatope. Istilah lain yang sering digunakan adalah ideofon, menggantikan apa yang umumnya tercakup sebagai onomatope dan mencakup

berbagai macam kata. Menunjukkan pencitraan dari domain sensorik yang berbeda seperti gerak, tekstur, keadaan, dan bunyi yang terdengar. Meskipun terdapat perbedaan peristilahan, baik Saussure maupun Dingemanse dan Akita, menawarkan konsep dasar yang relatif sama, yakni makna bahasa tiruan bunyi memiliki karakteristik spesifik dan bersifat mana suka. Klasifikasi lebih jauh diberikan (Dingemanse dan Akita, 36-53, 3-4) dan disempurnakan oleh (Thomas dan Clara, 4).

Aspek definisi lain yang dibahas oleh (Akita dan Dingemanse, 3-4) adalah karakteristik semiotik bahasa tiruan bunyi. Berdasarkan pandangan semiotik mereka, ideofon (peristilahan mereka untuk onomatope) dipahami sebagai upaya penggambaran dan deskripsi. Penggambaran terjadi ketika bahasa tiruan bunyi tersebut ditandai berdasarkan ikonisitas (kesamaan antara bentuk dan makna) yang kemudian dideskripsikan berdasarkan “pemetaan makna-bentuk sewenang-wenang.”



Gambar 1. 2 Onomatope “GAH!” dan “CHOOM”
Sumber: <https://readcomicsonline.ru/comic/supergirl-2016/12/12>

Representasi komik Gambar 1.2, sebagai contoh, diambil dari sebuah komik superhero yang menceritakan seorang wanita yang secara tiba-tiba memiliki kekuatan, dan wanita tersebut tidak terbiasa dengan kemampuan barunya itu. Pada komik Gambar 1.2 tersebut

terdapat onomatope yang didefinisikan oleh (Akita dan Dingemanse, 3-4). Onomatope “GAH!” yang dilontarkan karakter wanita pada Gambar 1.2, berhubungan dengan penggambaran seorang wanita yang sedang pusing karena tidak biasa dengan kemampuannya sebagai superhero, yang peka pendengarannya terhadap semua ucapan manusia yang ada sekitarnya. Onomatope “GAH!”, memiliki keterkaitan dengan penggambaran semiotik suatu karakter untuk mendefinisikan wanita tersebut pusing mendengar semua ucapan orang di sekitarnya dengan tanda menutup kedua telinganya dan berteriak “GAH!”

Dalam kaitannya dengan hal ini, (Akita dan Dingemanse, 3-4) berpendapat onomatope tercipta bukan hanya berdasarkan bentuk kata yang ada pada suatu karya sastra yaitu komik, melainkan ada semiotik onomatope sebagai pendukung untuk menjelaskan makna dari onomatope. Gambar memiliki kesamaan antar bentuk dan makna. Maka dalam komik onomatope dapat dipandang dari bentuk kata dan visual yang ada pada komik. Seperti pada gambar 1.2 onomatope “GAH!” dengan visual yang tampil memiliki tujuan yang sama dalam pemaknaan. Onomatope “GAH!” yang ditampilkan adalah perasaan tertekannya karakter Supergirl, sehingga visual yang ditampilkan karakter tersebut adalah menutup kedua telinga dengan tangannya dan ekspresi raut muka yang kesakitan. Rasa tertekan tersebut sampai membuat lantai yang dipijaknya menjadi retak akibat tak tahan dengan apa yang dia alami.

Selanjutnya, (Samtoso dan Jackson, 36-53) menyebutkan bahwa onomatope memiliki dua elemen yaitu verbal dan non-verbal. Sebagaimana yang disebutkan Samtoso dan Jackson, onomatope memiliki rangkaian visual yang dapat membantu bentuk kata onomatope untuk dimaknai.

Mendukung gagasan (Dingemanse dan Akita, 3-4), komik memiliki karakteristik penyampaian cerita yang menggunakan bahasa dan gambar. Pembaca dibuat seolah-olah terlibat secara emosional saat membacanya. Onomatope, sebagai bentuk bahasa khas pada komik khususnya, diyakini memiliki banyak elemen yang dapat diteliti. Bukan hanya aspek

semiotik onomatope dari sebuah komik, penggambaran dalam komik juga adalah pelengkap maksud dari semiotik itu sendiri. Fokus penelitian ini adalah penggambaran pesan narasi komik melalui pemanfaatan onomatope dengan pendekatan teori pragmatik, terutama teori relevansi. Dengan harapan agar pembaca komik dapat memahami maksud dari onomatope yang ada dalam komik.

Penelitian Ardiani Putri Utami (2018) terdahulu berjudul '*ANALISIS BENTUK DAN MAKNA ONOMATOPE YANG BERBUNYI PANJANG*' dan penelitian O Lydia Panduwina (2013) '*VARIASI MAKNA DAN PENERAPAN ONOMATOPE DALAM KOMIK BAKURETSU UTAHIME*'. Penelitian pertama, '*ANALISIS BENTUK DAN MAKNA ONOMATOPE YANG BERBUNYI PANJANG*,' membahas tentang onomatope yang hadir dalam komik namun memiliki bunyi yang panjang dengan menyimpulkan bahwa bunyi yang panjang dibuat oleh bunyi benda. Peneliti tersebut menghitung onomatope yang diklasifikasikan berdasarkan bunyinya dan bunyi panjang dihitung dengan cara menghitung syllabelnya.

Sementara itu, penelitian berjudul '*VARIASI MAKNA DAN PENERAPAN ONOMATOPE DALAM KOMIK BAKURETSU UTAHIME*' membahas tentang onomatope yang diklasifikasikan berdasarkan jenis yang dihadirkan oleh komik dengan menggunakan teori Hinata Sigeo. Sut(su), pat(su), ahaha, hirahira, zat(su), dat(su) dan bumbu variasi makna tersebut didefinisikan oleh Hinata. Onomatope yang hadir menjadi tidak ekspresif dan tidak membawa pembacanya emosional. Hal ini disebabkan oleh bentuk penggambaran onomatope pada komik yang dibahas terlihat kecil. Dengan begitu penulis mencari makna kognitif dari pelantunan onomatope yang ada pada komik tersebut.

Mempertimbangkan temuan penelitian terdahulu, penulis berfokus pada representasi atau penggambaran makna onomatope dalam sebuah karya sastra komik *Fear of the Villain the Infected Super Girl* karya DC Comics, melalui penelaahan terhadap aspek verbal dan non-

verbal onomatope pada komik tersebut. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif.

1.2 Rumusan Masalah

Peneliti berfokus pada onomatope yang membahas makna dengan melihat bentuk kata verbal dan non-verbalnya. Objek penelitian diambil dari komik *Fear of the Villain the Infected Super Girl* karya DC Comics. Adapun rumusan penelitian dapat diformulasikan sebagai berikut.

1. Onomatope apa saja yang ditemukan pada komik *Fear of The Villain the Infected Super Girl*?
2. Makna apa yang dimiliki onomatope pada komik *Fear of The Villain the Infected Super Girl*?

1.3 Tujuan Penelitian

Menjawab rumusan masalah, tujuan penelitian adalah:

1. Mengidentifikasi dan mendeskripsikan onomatope yang ditemukan pada komik *Fear of the Villain the Infected Super Girl*.
2. Menganalisis dan mendeskripsikan makna onomatope yang ada pada komik *Fear of the Villain the Infected Super Girl*.

1.4 Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis berharap ada manfaat yang bisa diambil dalam dua aspek sebagai berikut:

1. Aspek Teoritis

Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat dari upaya penggambaran onomatope guna memahami elemen yang terdapat pada onomatope. Onomatope tidak hanya berupa semiotika yang tampak saja seperti dalam bentuk verbalnya, tetapi ada juga elemen lain yang dapat dikaji yaitu penggambaran onomatope non-verbal yang memiliki kesamaan dengan verbal onomatope yang ada pada komik. Sehingga, pembaca komik tidak mengkhiraukan semiotika yang membangun cerita pada komik.

2. Aspek Praktis

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu penulis dalam mengkaji elemen-elemen onomatope pada komik, yang memperlihatkan bahwa tidak hanya onomatope yang berbentuk verbal dalam bahasa saja sebagai onomatope, tapi ada bentuk non-verbal yang digambarkan agar pembaca komik dapat memahami maksud dari onomatope tersebut.
- 2) Bagi pembaca, penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat terutama pada saat pembaca mencoba memahami onomatope dan maknanya ketika membaca komik.
- 3) Untuk penelitian lanjutan, penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam mengkaji onomatope lebih detailnya.

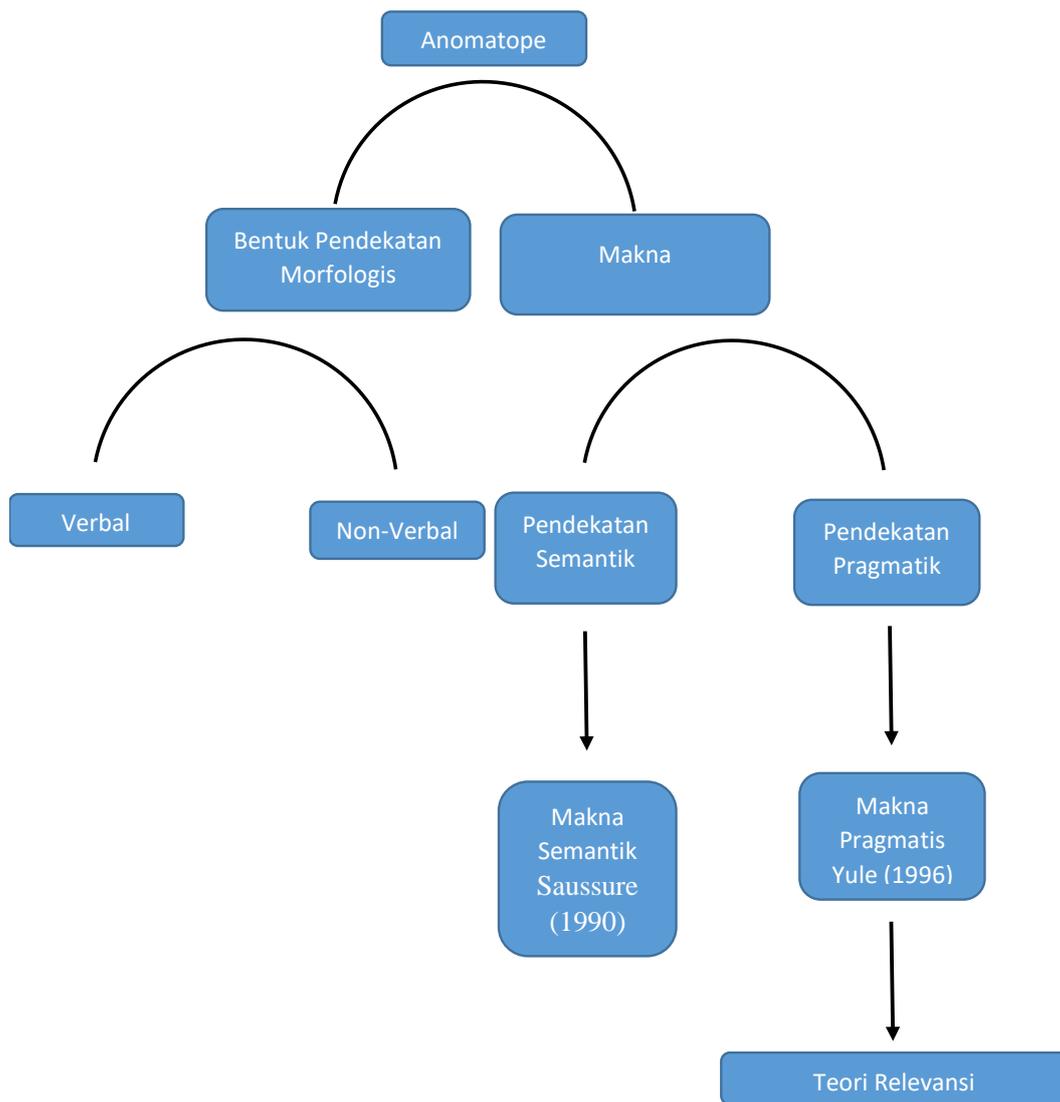
1.5 Kerangka Pemikiran

Penelitian ini membahas onomatope yang ditemukan pada komik digital *Fear of the Villain the Infected Super Girl*. Dengan melihat bentuk kata verbal dan non-verbal melalui visual yang tampil dalam komik sebagai sebuah lambang dari suara, penulis akan

mengidentifikasi onomatope dengan tanda yang saling berhubungan seperti yang dikatakan (Akita dan Dingemane, 3-4). Karena onomatope melibatkan cara pembentukannya, pendekatan morfologi dilakukan guna membahas bentuk onomatope ini.

Onomatope dalam komik digital tidak hanya sekedar menyampaikan bahasa lisan ke dalam bentuk huruf visual yang dapat dibaca melainkan juga menyampaikan karakter, perasaan, volume, kecepatan suara, dramatisasi dan emosi dengan cara berelasi terhadap tanda-tanda di sekelilingnya dan pendekatan semantik diberikan pada tahapan ini.

Selanjutnya, penulis mengidentifikasi fungsi onomatope dalam komik digital *Fear of the Villain the Infected Super Girl* sebagai fungsi komunikasi visual berbentuk kata dan bermakna pragmatis. Kaidah teori relevansi pragmatik digunakan untuk membongkar makna pragmatis onomatope tersebut. Teori relevansi adalah kajian dalam pragmatik yang memiliki konsep kesepahaman dalam berkomunikasi, dimana komunikasi tersebut dilakukan dalam sebuah konteks untuk mewujudkan komunikasi yang dituju antara penutur dan mitra tutur selama keduanya memiliki kesepahaman (Speber dan Wilson, 142). Kerangka pemikiran penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.3 berikut ini.



Gambar 1. 3 Kerangka Pemikiran