

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ardiwinata (2002: 42) berpendapat bahwa pemilihan ragam bahasa dalam bahasa tulis dipengaruhi oleh beberapa faktor sesuai dengan kebutuhan penulis. Seperti bahasa tulis seorang pengarang untuk menulis cerpen, novel, atau komik menggunakan ragam bahasa yang berbeda antara pengarang satu dengan lainnya. Dalam wacana komik berbeda dengan wacana di novel atau cerpen.

Wacana tulis di novel dan cerpen bahasa memegang peran penting agar isi cerita dapat diikuti oleh pembaca, berbeda dengan wacana di komik. Wacana di komik menggunakan bahasa tulis hanya sedikit, berfungsi untuk mendukung gambar sebagai pokok utama pengarang dalam menampilkan cerita yang dibuat. Cerita bergambar inilah yang disebut dengan komik.

Bahasa tulis dalam komik dipergunakan untuk memberikan efek imajinasi pembaca sebagai ungkapan perasaan para tokoh disebut dengan onomatope. Onomatope adalah kata-kata yang dibentuk berdasarkan tiruan bunyi. Tiruan bunyi yang ditimbulkan dari berbagai benda dapat berasal dari tabrakan benda, benda jatuh, persinggungan benda, letusan benda, dan lain sebagainya. Bunyi yang ditimbulkan oleh gerakan tokoh antara lain: berjalan, menendang, memukul, menangkis pukulan, mengibaskan tangan, berlari, dan lain-lain. Tiruan bunyi yang ditimbulkan oleh berbagai gerakan tersebut antara

lain: *des*, *buk*, dan *wuss*. Onomatope dapat berupa arti dalam pemakaiannya sesuai dengan konteksnya.

Orang bercerita sering menirukan bunyi benda-benda atau hal-hal yang diceritakan, seperti: ketokan pintu *tok, tok, tok*; bunyi *klik* ketika anak kunci diputar; bunyi *bret* ketika kain disobek; dan sebagainya. Kata-kata yang dibentuk berdasarkan bunyi ini sebenarnya tidak sama persis, hanya mirip saja. Hal itu disebabkan oleh dua hal. Pertama, karena benda atau binatang yang mengeluarkan atau menghasilkan bunyi itu tidak mempunyai fisiologis seperti manusia. Kedua, karena sistem fonologi setiap bahasa tidak sama (Mar'at, 2005: 48)

Menurut Yuwono (2005: 114) makna suatu kata mempunyai arti dalam hubungan antara tanda berupa lambang bunyi ujaran dengan hal atau barang yang dimaksudkan. Semantik dalam onomatope terdapat pada salah satu peristiwa keunikan yang bersifat lingual biasanya diwujudkan dalam bentuk satuan lingual berupa kata dan silabe. Sebagai tiruan bunyi, bentuk onomatope biasanya terdiri atas satu atau dua perulangan silabe. Kridalaksana (2001: 197) mengartikan kata silabel sesuatu yang berkaitan dengan inti suku kata (dapat berdiri sendiri sebagai suku kata).

Onomatope dalam komik sering dibuat oleh pengarang dalam kisah untuk anak-anak. Seperti komik serial Inuyasa, yang menceritakan tentang pertarungan Inuyasa dengan Naraku masih terus berlanjut. Meskipun sudah berkali-kali tubuh Naraku dihancurkan, dia tidak mati juga. Goryomaru mengizinkan Inuyasa tinggal di kuilnya untuk sementara. Namun, Kagura

menyerang kuil itu. Kisah cerita inuyasa banyak menggunakan onomatope, seperti *brak*, *drit*, atau tiruan bunyi lainnya sehingga memudahkan pembaca untuk memahami kisah inuyasa.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini dipilih judul: “Deskripsi Semantik *Onomatope* dalam Komik Serial *Inuyasa*”. Ada dua alasan dipilih judul tersebut.

1. Pembahasan tentang onomatope setahu penulis masih belum banyak, walaupun ada penelitian onomatope ada perbedaan dalam kajian.
2. Penulis berpendapat bahwa onomatope merupakan kajian yang menarik dalam bahasa, sebab dengan memahami onomatope yang dipergunakan oleh pengarang dapat membantu seseorang mendidik dalam pembelajaran di SD semakin menarik.

B. Pembatasan Masalah

Sebuah penelitian sangat dibatasi masalahnya. Pembatasan masalah bertujuan agar kajian dan analisis di dalam penelitian tidak terlalu luas dan lebih berfokus. Pembatasan masalah dapat memberikan arahan pada penelitian untuk dapat lebih detail. Adapun penelitian ini dibatasi mengenai struktur, fungsi dan makna onomatope dalam komik serial inuyasa.

C. Perumusan Masalah

Dalam penelitian ini, ada tiga masalah yang perlu dibahas.

1. Bagaimana struktur *onomatope* yang terdapat dalam komik serial *Inuyasa*?
2. Bagaimana fungsi *onomatope* dalam komik serial *Inuyasa*?

3. Bagaimanakah makna *onomatope* dalam komik serial *Inuyasa*?

D. Tujuan Penelitian

Ada tiga tujuan, yang ingin dicapai dalam penelitian ini.

1. Mendeskripsikan struktur *onomatope* yang terdapat dalam komik serial *Inuyasa*.
2. Mendeskripsikan fungsi *onomatope* dalam komik serial *Inuyasa*.
3. Mendeskripsikan makna *onomatope* dalam komik serial *Inuyasa*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pemerhati bahasa atau pembaca. Pembaca dapat mengetahui sejauh mana pemanfaatan aspek kebahasaan yang berupa *onomatope* sebagai pencerminan aspek kenyataan dalam komik serial *Inuyasa*. Pemahaman *onomatope* dapat dipergunakan oleh pembaca dalam mengikuti alur cerita.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa dapat memahami dan meningkatkan pengetahuan mengenai struktur dan fungsi *onomatope* yang dipergunakan di komik sehingga dalam prakteknya dapat menggunakan bahasa secara efektif dan efisien sesuai dengan fungsinya.
- b. Bagi guru sebagai sumbangan pengetahuan dalam bidang linguistik, khususnya dalam memahami struktur dan fungsi *onomatope* di komik.

F. Sistematika penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan terdiri atas latar belakang masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

Bab II Landasan Teori berisi tentang teori-teori yang berkaitan dengan penelitian ini, yang terdiri dari atas pengertian makna semantik, *onomatope*, struktur *onomatope*, fungsi *onomatope*, dan makna *onomatope*.

Bab III Metode Penelitian terdiri atas jenis penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, validitas data, dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan terdiri atas deskripsi singkat komik *inuyasa*, wujud *onomatope*, struktur *onomatope*, fungsi *onomatope*, makna *onomatope* dan pembahasan.

Bab V Penutup berisi simpulan dan saran.