

Onomatopoea sebagai Pembuka Signifikasi Teks dalam Komik Tintin *Petualangan Tintin Penerbangan 714 ke Sidney* versi Terjemahan Bahasa Indonesia

Deny Tri Ardianto¹, Dwi Susanto², Sayid Mataram³

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret

²Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Sebelas Maret

³Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret

denytri@staff.uns.ac.id

Komik Tintin memperlihatkan onomatopoea yang dimanfaatkan untuk memperjelas makna. Onomatopoea memberikan “celah” sebagai pembuka makna teks dengan melihat gagasan yang lain dalam teks. Pembacaan yang dilakukan atas onomatopoea adalah pembacaan dekonstruksi. Masalah utama dari hal itu adalah apakah makna dalam teks dengan mendasarkan pada bagian terpinggir dari teks seperti onomatopoea. Objek material dari tulisan ini komik terjemahan dari Tintin edisi *Petualangan Tintin Penerbangan 714 ke Sidney*. Objek formalnya adalah makna dari teks Tintin. Data yang digunakan adalah onomatopoea dalam teks, gagasan yang muncul dari teks, isi cerita dan lain-lain. Teknik interpretasi data dilakukan dengan mendasarkan pada prosedur pembacaan dekonstruksi. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa onomatopoea menjadi pembuka makna teks melalui serangkaian oposisi seperti onomatopoea versus narasi teks, onomatopoea versus visual, dan narasi teks versus visual. Onomatopoea mengikat sekuen sebelum dan sesudahnya dan meluruhkan narasi teks serta visual yang “tidak penting” disekitar onomatopoea. Gagasan interteks yang muncul adalah melanjutkan proyek rasionalisme, bias kolonial dan keunggulan ras, serta meluruhnya gagasan tersebut melalui kritik atas materialisme. Hal itu ditunjukkan melalui teks-teks petualangan, konflik ideologis, hingga hero yang super seperti pada era Romantisme Eropa.

Kata kunci: komik Tintin, onomatopoea, dekonstruksi

Onomatopoeia as A Window to Understand Text in the Indonesian Translation of Tintin Comic Issue Flight 714 to Sidney

Tintin comic utilizes onomatopoeia to clarify meaning. Onomatopoeia gives a “window” as an opening to the meaning intended in the text by relating to other context in it. Onomatopoeia reading is a deconstructive reading. The main problem of this type of reading is whether the meaning in the text is based on the marginalized part of the text such as onomatopoeia. The material object of this paper is a comic translation of Tintin’s Adventure entitled Tintin Flight 417 to Sidney. The formal object of this paper is the meaning of the text in the comic. The data of this research are onomatopoeia in the text, ideas that arise from the text, and the content of the story. Data interpretation technique was conducted according to deconstruction reading procedure. The results show that onomatopoeia clarify the meaning of the text through a series of oppositions such as onomatopoeia versus text narrative, onomatopoeia versus visual, and text narrative versus visual. Onomatopoeia binds the previous and following sequences and sheds the “unnecessary” visuals and narrative texts around it. The intertextual ideas that arise are issues related to rationalism, colonial bias and racial superiority, and the dissolve of those ideas due to criticisms of materialism. These are shown through the texts of adventure, ideological conflict, and super hero characteristics like commonly presented in the era of European Romance.

Keywords: Tintin comic, onomatopoeia, deconstruction

Proses Review : 1 - 31 Maret 2018, Dinyatakan Lolos: 10 April 2018

PENDAHULUAN

Komik secara umum diartikan sebagai “media” yang memiliki beberapa unsur pendukung, yakni gambar dan kata. Keduanya memiliki fungsi sebagai *content word* dan fungsi *functional word* yang dibawa oleh balon kata, *gutter*, *caption*, dan *panel* (Saraceni, 2003:5-10). Sementara itu, kata komik sendiri dalam bahasa Indonesia sering disebut dengan *tjergamis* ataupun cerita bergambar, seperti yang terlihat dalam ikatan profesi mereka, Ikatan Seniman Tjergamis Indonesia (Bonnett, 1998:5). Dari kedua pengertian tersebut, komik cukup diartikan sebagai cerita yang mengandung gambar dan kata-kata. Sebagai cerita, tentu, komik memiliki bentuk tata naratif sebagai satu kaidah cerita yang menampilkan berbagai elemen cerita. Sebagai sebuah bentuk tata naratif, komik memiliki unsur visual atau gambar sebagai elemen utamanya. Gambar dan *phonogram* menjadi bagian atau ciri khas penanda “identitas” komik. *Phonogram* sendiri merupakan salah satu elemen yang utama dalam komik untuk menuntut cara melihat dan membaca. Sebagai bentuk visualisasi, komik “dipahami” dengan cara dibaca atau dilihat gambarnya, bukan didengarkan. Salah satu unsur pendukung *phonogram* dalam komik adalah onomatopoea.

Onomatopoea merupakan tingkat atau derajat ekspresi yang menjadi sebuah petanda atau simbol dari konsep, baik berupa makna, tindakan, merferensi pada gagasan tertentu, hingga hal-hal yang terkait dengan konteks yang lain. Konsep yang demikian ini serupa dengan konsep yang mengacu pada teks atau gagasan yang lain, yang sering disebut carnivalisasi versi dialogis Bakhtin (1986:104-105), hipogram (Rifaterre, 1978), hingga intertekstualitas (Kristeva, 1980:146). Sebagai sebuah teks dalam kesatuan fungsi, pemahaman onomatopoea tentu tidak bisa dilepaskan dengan konteks dan gambar yang melingkupinya sebagai teks (Todorov, 1985).

Salah satu komik terjemahan yang ada di dalam bahasa Indonesia adalah komik atau Seri Petualangan Tintin karya Georges Prosper Remi atau Herge, asal Belgia, yang selanjutnya disebut Tintin. Namun, pada dasarnya, komik Indonesia sudah muncul sejak zaman “prasejarah”, seperti relief pada candi Prambanan yang mengkisahkan epos Ramayana. Sementara, komik Indonesia mulai terpengaruh gaya komik Barat pada masa sebelum Perang Dunia II, seperti koran *De Java Bode* (1938) yang memuat komik karya dari Clinge Doorenbos, yang berjudul *Flippie Flink*. Sementara, pengaruh dari negeri Cina muncul pada tahun 1930, dengan penyebarannya surat kabar *Sin Po*, yang memuat cerita *Put On* oleh Wang Gie (Bonnett, 1998:19). Pada perkembangan selanjutnya, komik juga tidak terlepas dari kontelasi politik dan kebijakan pemerintah yang berkuasa. Sebagai contohnya adalah era 1950-1960 yang merupakan kontelasi perebutan politik dan kuasa melalui estetika (Lindsay, 2012) dengan memunculkan gagasan kembali pada sumber-sumber tradisi dan kebudayaan.

Namun, kajian-kajian yang ada belum secara terukur menyebutkan masuknya komik-komik terjemahan seperti Tintin dalam kebudayaan dan dunia literal Indonesia. Namun, fakta yang menarik dari komik terjemahan seperti Tintin merupakan fakta transformasi kebudayaan. Hal ini senada dan telah dijelaskan dalam berbagai kajian dan pandangan mengenai terjemahan sebagai bagian dari praktik kebudayaan, pengahlian kebudayaan, dan kekerasan simbolis, hingga terjemahan sebagai perpanjangan dari kuasa kolonial atau praktik imperialisme modern. Terlepas dari gagasan tersebut, hadirnya elemen-elemen pendukung komik seperti onomatopoea dalam terjemahan Tintin menunjukkan beberapa pengertian dan perhatian yang patut dibaca dan dipahami lebih lanjut.

Pertama, onomatopoea dalam komik Tintin merupakan bagian teks yang penting dibandingkan dengan karakteristik komik yang lain. Dominasi onomatopoea dalam kata-kata atau phonogram menjadi bagian yang harus dipertimbangkan ketika melihat komik Tintin. Proses penerjemahan dan pemahaman “pembaca atau penikmat” teks ini harus melibatkan onomatopoea dan gambar. Fakta ini menunjukkan secara jelas bahwa kehadiran onomatopoea menjadi elemen yang mengikat sekaligus menjadi logosentris dari gambar yang ditonjolkan. Meskipun dia berada dalam tataran pinggir visualisasi, tapi dia memiliki peran dominan dalam proses interpretasi atas konteks gambar.

Kedua, onomatopoea sering dipahami sebagai tiruan dari suara, tindakan, ataupun wujud bahasa sebagai konsep. Hadirnya onomatopoea dalam versi terjemahan bahasa Indonesia tentu menyesuaikan konteks pembaca yang berlatar belakang Indonesia. Hal ini membawa satu konsekuensi sebab, hakikatnya, onomatopoea ini mengalami tiga kali transformasi, yakni bahasa Prancis, sebab komik ini aslinya dalam bahasa Prancis, Inggris, hingga bahasa Indonesia. Persoalan yang muncul bukan pada proses transformasi dan pengahlian terjemahan, tetapi, konteks onomatopoea dan visualisasi gambar dalam tradisi pembaca Indonesia. Persoalan yang muncul adalah “bagaimana onomatopoea ini mendukung makna konkretisasi gambar visual dalam tradisi kebudayaan Indonesia?”.

Ketiga, onomatopoea sebagai phonogram dan mendukung visualisasi dalam konteks tradisi pembaca Indonesia tentu tidak terlepas dari peran penerjemah dan pemilihnya. Dengan melihat onomatopoea dalam konteks ke-Indonesia-an melalui rangkaian visualisasi serta tata naratif cerita, gagasan dan intertekstualitas dari penerjemahnya tentu dapat dilacak. Namun, tujuan utama bukanlah itu, melainkan sebagai proses konkretisasi onomatopoea yang mampu mendukung gagasan makna. Jadi, konkretisasi teks ataupun signifikasi teks ini dilakukan dengan cara mendekonstruksi cara membaca atau memahami teks. Gagasan utama yang digunakan adalah menjadikan onomatopoea sebagai cara untuk membuka makna naratif teks Tintin.

Berdasarkan pada diskusi tersebut, pokok masalah utama yang hendak diperbincangkan dalam tulisan ini adalah onomatopoea sebagai cara atau “pembuka” signifikasi teks. Hal ini diartikan sebagai bentuk pembacaan teks dengan menekankan pada aspek-aspek yang terpinggirkan dalam teks. Dengan asumsi ini, onomatopoea mampu membuka makna teks dari komik Tintin.

Membaca atau signifikasi terhadap suatu teks dengan menekankan pada aspek diluar gagasan yang utama atau dominan sering diistilahkan dengan pembacaan model “pinggir” atau dalam terminologi penafsiran disebut sebagai pembacaan dekonstruksi, seperti yang dikenalkan oleh Jaques Derrida, beserta para pengikutnya, seperti dekonstruksi hermeneutis Paul de Maan, ataupun dekonstruksi-Marxis feminis ala Gayatri C Spivak dalam teori pascakolonial (Susanto, 2015:167). Konsep sentral yang dibawa oleh Derrida adalah *différance*. Tujuan utama dari interpretasi ini adalah membuka ruang atau arena interpretasi intertekstual yang multiperspektif.

Sebagai teori hermeneutika radikal, dekonstruksi ini justru berusaha menghentikan rehabilitasi atau pemaknaan yang tunggal atau normal dalam kajian interpretasi teks. Dalam sebuah teks, tidak ada makna yang dominan atau utuh dan tunggal. Teks ini dibaca hingga tiada terhenti. Dalam pembacaan ini, dia menolak pusat atau fonosentrisme dalam pemaknaan dan makna. Baginya, interpretasi atau pembacaan teks merupakan interpretasi dengan mendasarkan pada konteks atau perspektif yang terus menerus tanpa henti dan mengacukan berbagai oposisi biner dalam sebuah teks. Hal ini berakibat pada makna yang tidak pernah stabil dan tergunjung dalam teks itu sendiri (Sarup, 1993). Baginya, makna itu sendiri tidak langsung hadir dalam sebuah tanda. Makna bukan hadir dalam dirinya, melainkan justru tersebar dalam rantai penandaan secara menyeluruh dalam penanda keseluruhan. Makna seperti kerlap-kerlip cahaya dari kehadiran dan ketidakhadiran itu sendiri. Pembaca sebuah teks, hakikatnya, adalah melacak kerlap-kerlip dalam teks seperti menghitung manik-manik dalam untaian kalung. Struktur tanda justru muncul sebagai jejak sang lain yang selamanya tidak hadir dalam teks. Sebab, tanda itu selalu diikuti oleh penghapusan tanda yang lain. Derrida menolak gagasan yang dikemukakan Ferdinand de Saussure. Dia berpendapat bahwa gagasan itu menyembunyikan suatu kuasa dengan keterpusatan. Baginya, fonosentrisme-logosentrisme berkorelasi dengan keterpusatan. Keterpusatan itu mewujudkan dalam keinginan manusia untuk menempatkan keberadaan pusat pada awal hingga akhir (Sarup, 1993). Baginya, hal itu dicontohkan dalam studi tentang metafora. Sebab, bahasa baginya tidak hanya mencerminkan realitas, tetapi sekaligus membentuk realitas. Sebab, bahasa pada dasarnya mentransfer satu realitas ke dalam realitas yang lain. Sebab, makna pada hakikatnya juga berubah. Kerja pembacaan ini dengan dilakukan dengan cara pembalikan yang sekaligus diplesetkan hingga penghapusan.

METODE PENELITIAN

Objek kajian dalam tulisan ini adalah komik Tintin *Petualangan Tintin Penerbangan 417 ke Sidney* edisi terjemahan bahasa Indonesia. Data dalam tulisan ini adalah gambar visual komik, phonogram, acuan intertekstual dalam onomatopoea versi bahasa Indonesia beserta acuan makna secara kontekstual (intertekstualitas). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara membaca dan mencatat segala informasi yang tersedia.

Interpretasi data dilakukan melalui prosedur pembacaan dekonstruksi. Pembacaan data-data tersebut dilakukan secara oposisional. Pembacaan dekonstruksi dilakukan dengan dua cara, yakni pembacaan makna tekstual dan pembacaan makna intertekstual. Analisis makna tekstual menekankan pada pembacaan pada bahan atau material teksnya sedangkan pembacaan intertekstual acuan yang mendasari munculnya makna tekstual.

ANALISIS DAN INTEPRETASI DATA

Tata Naratif Teks

Tata naratif dalam konteks ini bukan hanya pada persoalan tentang alur atau tata cerita. Namun, lebih dari itu, tata naratif dalam konteks ini dimaksudkan untuk membaca penceritaan sebagai bagian dari hubungan-hubungan yang berposisi biner. Artinya, hubungan-hubungan yang memperlihatkan relasi antar elemen secara berkebalikan. Episode ini menghadirkan penerbangan Tintin dan kelompoknya ke Sidney. Seperti kisah petualangan dalam memecahkan kejahatan, Tintin dan rombongan berhasil diculik penjahat dan Tintin juga berhasil memecahkan atau mengatasi kejahatan tersebut. Keberhasilan itu tentu saja tidak menghadirkan Tintin sebagai pemenang ataupun tokoh sentral dalam memecahkan kasus. Peran dari anjing atau Snowy menjadi kunci dari keberhasilan Tintin. Melalui Snowy, Tintin menjadi pemenang dalam narasi teksnya.

Namun, Tintin merupakan sosok yang bukan hanya hebat. Melainkan, dia juga menjadi sosok yang sebenarnya hanya alat dari kekuasaan yang ada di atas mereka, yakni kekuatan ilmu pengetahuan. Melalui serum kejujuran, Tintin dalam memecahkan kasus kejahatan. Kasus kejahatan pun dilakukan dengan ilmu pengetahuan. Penculikan rombongan Tintin oleh Rastapopoulos menunjukkan sebuah dilema, sebab Rastapopoulos sesungguhnya ingin menguasai harta dari Carreidas. Dalam konteks yang demikian ini, pengetahuan versus ketidaktahuan ataupun peradaban versus kejahatan atau *uncivilization* (tidak beradab). Selain itu, gagasan yang muncul lainnya adalah persoalan ruang. Secara fisik, ruang yang ditampilkan sudah menunjukkan kecenderungan yang tidak seimbang, sebagai sebuah misi penundukan. Ruang yang muncul diantaranya adalah tempat atau latar terjadinya cerita. Oposisi itu diantaranya adalah London *versus* Jakarta, Jakarta *versus* Pulau Bompae, Jakarta *versus* Makasar, ataupun



Gambar 1. Adegan-adegan dari halaman berbeda yang menampilkan Snowy sebagai tokoh sebenarnya atas penyelamatan tim Tintin hingga berhasil lolos dari Rastapopolus.

London versus Jakarta dan Makasar, dalam pesawat versus luar pesawat, dalam ruang versus luar ruang, ruangan tertata versus goa, dan lain-lain.

Oposisi-oposisi tersebut menunjukkan bahwa terdapat beberapa gagasan atau konsep yang beroposisional. Konsep tersebut diwakili melalui ruang yang ada. Sebagai contohnya adalah London versus Pulau Bomp. London merepresentasikan sebuah gagasan peradaban, kebudayaan, dan penguasaan teknologi ataupun ilmu pengetahuan. Sementara, Pulau Bomp justru mempresentasikan gagasan keliraran, ketidakberadaban, kebodohan, dan tentu saja kejahatan. Hal itu serupa dengan ruang pesawat versus goa tempat kejadian. London sebagai pusat ilmu pengetahuan, peradaban, dan sejenisnya datang untuk mengadabkan ataupun menyelesaikan ketidakberadaban di Pulau Boomba. Melalui ilmu pengetahuan seperti serum kejujuran, piring terbang bercahaya, dan alat-alat canggih beserta kecerdikan sang tokoh, Tintin, keliraran dan ketidakberadaban di Pulau Bomp dapat terselesaikan.

Dari beberapa contoh oposisi tersebut menunjukkan bahwa komik Tintin ini menunjukkan sebuah gagasan tentang penahlukan suatu wilayah dengan menggunakan kecanggihan ilmu pengetahuan dan kecerdikan manusia. Tintin bersama dengan serum kejujuran, pesawat terbang, hingga piring terbang bercahaya merupakan wujud yang nyata dari gagasan tersebut. Melihat konteks yang demikian, narasi utama ataupun “penggerak cerita” yang utama bukanlah pada sang tokoh Tintin ataupun yang lain, tetapi pada oposisi kejahatan dan ketidakberadaban versus ilmu pengetahuan dan kebaikan, ataupun Jakarta, Makasar, dan Pulau Bomp versus London, periperial versus metropolitan.

Onomatopoea, Visualisasi, dan Narasi Cerita

Dalam versi terjemahan bahasa Indonesia, onomatopoea sebagai pendukung pinggir utama teks atau narasi komik ini tentu saja menyesuaikan konteks ke-Indonesiaan yang bisa diterima secara umum dalam publik bahasa Indonesia

seperti tanda sebagai sebuah kesepakatan (Noth, 1990). Hal yang ingin diunggulkan dalam konteks ini adalah bahwa onomatopoea memiliki fungsi utama sebagai perajut teks. Sebab, kecenderungan yang muncul adalah onomatopoea yang dominan dan berjajar dengan gambar visualisasi atau gambar cerita.

Gambar versus kata seakan menjadi dua hal yang berseberangan dalam konteks oposisional. Namun, pada haki-kat lebih lanjut, sebagai sebuah bentuk genre gambar cerita, keduanya bukanlah sebuah oposisional. Sebab, teks menerangkan gambar. Keduanya memiliki makna yang sama, yakni bercerita. Namun, sebagai satu wujud genre (komik), gambarlah yang memiliki peran dominan atau utama dalam rangkaian penceritaan. Namun, gambar juga tidak akan bermakna tanpa penjelasan atau eksegensisnya, yakni teks. Teks yang berwujud bahasa tentu saja tidak bisa dilepaskan dari kehadiran visualisasi. Teks menjadi penjelasan yang efektif untuk menggerakkan makna gambar. Dengan konteks demikian, teks atau bahasa menempati posisi yang sejajar dengan gambar cerita.

Namun, dalam konteks komik Tintin ini ada sebuah perbedaan antara visualisasi versus bahasa. Perbedaan itu terletak pada aspek onomateopea. Onomateopea dalam teks Tintin ini merujuk pada penjelasan visualisasi. Kehadiran onomatopoea dalam komik Tintin yang berjudul *Petualangan Tintin Penerbangan 417 ke Sidney* edisi terjemahan bahasa Indonesia ini tentu juga disatukan dengan caption emosi atau ekspresi gambar. Onomatopoea yang muncul sebagai contohnya adalah *Klik* (halaman 6), *Hasty, Haaa, Tsyii*, (halaman 13 dan 21), *Door* (halaman 17), *Woo ooa aah* (halaman 18), *Aauw* (halaman 27), *Brugg* (halaman 32), *Branggg* (halaman 32), *Suiiiit* (halaman 32), *Wooh* (halaman 3), *Ha ha ha* (halaman 4), *Whap* (halaman halaman 17), *Boom* (halaman 40), *Teow* (halaman 46), *Oh?* (halaman 47), *Ah* (halaman 47), dan lain-lain. Onomatopoea ini ditulis dengan menggunakan petanda huruf kapital. Hal ini sudah mengisyaratkan bahwa onomatopoea memi-



Gambar 2. Contoh onomatopoea dalam komik Tintin *Petualangan Tintin Penerbangan 417 ke Sidney* edisi terjemahan bahasa Indonesia yang merujuk pada penjelasan visualisasi

liki gagasan yang terpenting ataupun memiliki fungsi yang cukup penting dalam pergerakan tata naratif komik ini.

Penjelasan kehadiran onomatopoea sebagai bagian tata naratif secara gramatikal tentu saja akan terhubungan dalam rangkaian fungsi yang lain, yakni bahasa atau penjelasan teks seperti dialog, kehadiran gambar atau visualisasi. Dalam pembacaan ini, bahasa atau teks penjelas yang dominan sementara diabaikan sebab pembacaan ini berusaha melacak menggunakan bagian penjelas yang seringkali diabaikan dan tidak dianggap dominan atau penting dalam teks komik ataupun tata naratif yang struktural. Pembacaan ini melihat onomatopoea sebagai bagian utama penyusunan tata naratif.

Dengan menghadirkan *caption* visualisasi dan didampingi dengan onomatopoea, pembaca teks telah sadar bahwa pada hakikatnya onomatopoea itu sudah menjelaskan rangkaian cerita dalam gambar. Sebagai contohnya adalah kebingungan dan keruwetan ataupun kekagetan pada situasi digambarkan dengan visualisasi dan onomatopoea dalam *Petualangan Tintin Penerbangan 417 ke Sidney* edisi terjemahan bahasa Indonesia, seperti *OH?* atau *AH?* (halaman 47). Melalui onomatopoea itu, pembaca tanpa sadar telah diajak pada sebuah pemahaman yang menyeluruh dari rangkaian peristiwa sebelumnya dan sesudahnya. Begitu juga dengan onomatopoea yang lain seperti *BOOM* (halaman 40) yang sudah menjelaskan maksud dan rangkaian cerita sebelum dan sesudahnya. Hal serupa juga terlihat dalam onomatopoea yang lain seperti *AAUW* (halaman 27), *BRUGG* (halaman 32), *SUIIIIIIT* (halaman 32), dan lain-lain.

Kehadiran onomatopoea yang berposisi dengan visualisasi dan sekaligus penjelasan teks yang lain memberikan bukti bahwa onomatopoea seperti sebuah pengikat. Onomatopoea menjadi semacam “jaring” atau “benang” yang mengikatkan sekuen satu dengan sekuen cerita yang lain. Bahkan, dia, melalui *caption* visualisasi, memberikan pra-anggapan pada cerita selanjutnya dan sekaligus pengingat pada cerita sebelumnya. Kedudukan utama onomatopoea dalam konteks ini bukanlah sebagai pelengkap *caption emotion* pada tokoh cerita ataupun memperjelas ekspresi dari visualisasi. Ataupun, kehadiran bukan sebagai satu petanda untuk karakterisasi ataupun penokohan



Gambar 3. Contoh onomatopoea dalam komik *Tintin Petualangan Tintin Penerbangan 417 ke Sidney* edisi terjemahan bahasa Indonesia yang dengan sendirinya mampu menjelaskan rangkaian cerita dalam gambar



Gambar 4. Onomatopoea dalam komik *Tintin Petualangan Tintin Penerbangan 417 ke Sidney* edisi terjemahan bahasa Indonesia yang memiliki huruf kapital dengan satu bunyi seakan meluruhkan gambar-gambar disekitar mereka.

dan penjelas karakter dari gambar atau visualisasi. Sebaliknya, kehadirannya justru memiliki peran yang utama dalam perangkai jalinan sekuen satu ke sekuen lain sekaligus penjelas visualisi pada sebelum dan sesudahnya. Lebih dari itu, dia juga hadir sebagai penerang dari keterangan teks cerita.

Dengan hasil pembacaan yang demikian, teks penjelas gambar yang utama memiliki kedudukan yang serupa dengan onomatopoea. Hal ini dibuktikan keberadaan onomatopoea sebagai perangkai cerita ataupun pengikat sekuen cerita. Selanjutnya, kedudukan onomatopoea versus narasi cerita atau teks.

Dalam pembacaan model struktural, kehadiran onomatopoea tentu saja berfungsi sebagai penjelas jalannya cerita dan penjelas dari gambar atau visualisasi. Sebab dia hanya menjadi bagian yang bukan utama dari narasi cerita yang pokok, yang hendak dihadirkan dalam komik ini. Dia hanya sebagai pendukung atau pelengkap seperti sebagai karakterisasi jalannya tokoh cerita atau gambar cerita. Atau dengan kata lain, dia hadir sebagai upaya mempertegas maksud gambar atau visual. Namun, melalui pembacaan dekonstruksi, onomatopoea hadir sebagai pengikat cerita dan mengesampingkan teks bahasa bahkan gambar itu sendiri.

Onomatopoea hadir untuk membalikkan keterangan teks. Keterangan teks seakan tidak penting dengan hadirnya onomatopoea. Onomatopoea secara tegas menjelaskan satu rangkaian visual atau gambar tanpa perlu menggunakan kata-kata ataupun penjelasan teks yang lain. Dia bisa berdiri utuh dan “mandiri” dalam konteks visualisasi gambar. Dalam hal ini, onomatopoea pada dasarnya menolak kehadiran keterangan gambar atau teks bahasa yang lain sebab dirinya sudah bisa menerangkan maksud dan makna gambar atau visualisasi cerita. Dalam konteks ini, kehadirannya menjadi penting bila dibandingkan dengan keterangan ataupun penjelas bahasa. Namun, sebagai satu rangkaian fungsi pengikat, dia memiliki kekuatan yang sejajar atau serupa dan bukan lagi sebagai yang dominan.



Gambar 5. Contoh beberapa panel berisi kekonyolan karakter anjing peliharaan Tintin, Snowy, yang mampu bertingkah selayaknya manusia dengan kemampuan seolah memahami dan mampu berbicara

Selain membalikkan teks, onomatopoea juga membalikkan visualisasi atau gambar. Melalui penulisan huruf kapital dan sekaligus dengan satu bunyi, dia seakan meluruhkan gambar-gambar yang muncul di sekitar mereka. Dia menjadi pusat perhatian atau *caption* yang utama dalam rangkaian kesatuan visual yang dihadirkan. Sebagai contohnya adalah *ADUH* pada *Petualangan Tintin Penerbangan 417 ke Sidney* edisi terjemahan bahasa Indonesia di halaman 27. Dalam konteks teks, *ADUH* (halaman 27) dihadirkan ketika sang tokoh tertembak dan hendak merobohkan diri. Dalam teks itu hadir penjelas visual seperti senjata yang dibawa, gambar rumah, ada tokoh lain yang membawa senjata, suasana, dan variasi warna. Namun, konteks itu tidaklah penting lagi dalam mempertalikan onomatopoea *ADUH* (halaman 27). Sebaliknya, dia langsung merujuk pada orang yang roboh akibat terkena senjata. Dalam konteks ini, kehadiran tembok dan tokoh lain dalam visual itu tidak lagi dipertimbangkan atau tidak penting kehadirannya, yang dipentingkan adalah kekuatan senjata yang mampu merobohkan orang. Bukan lagi siapa yang menembak, siapa yang ada di depan atau sekitarnya, bertarung dengan siapa, dan dalam situasi yang bagaimana dia roboh.

Visualisasi tampaknya “dihancurkan” ataupun ditentang melalui kehadiran petanda onomatopoea. Onomatopoea pada contoh kasus *ADUH* (halaman 27) menunjukkan bahwa visualisasi yang lain yang kehadirannya lebih dominan tidaklah penting. Sebaliknya, visualisasi dari

seseorang yang jatuh atau roboh menjadi utama dan pusat perhatian. Pembacaan terhadap gambar ini dimaksudkan merujuk pada gambar orang yang roboh atau jatuh. Bukan pada kekuatan senjata ataupun apa saja yang terdapat dalam gambar. Namun, dengan hadirnya onomatopoea *ADUH* (halaman 27), pusat perhatiannya bukan lagi pada sosok yang roboh dan gambar apa saja yang ditampilkan, tetapi justru sebaliknya yang dihadirkan sebagai yang utama adalah kekuatan dari senjata yang dapat merobohkan tubuh seseorang. Hal ini menghancurkan visualisasi yang dibangun dan onomatopoea atau segala yang hadir dalam komik memang memiliki potensi bahwa teks satu mengikis ataupun meluruhkan teks yang lain, yang ada didalamnya.

Dengan mempertimbangkan kekuatan onomatopoea dan visualisasi, narasi teks menjadi tidak dipentingkan lagi. Hal ini dapat dikatakan bahwa onomatopoea dan fokus pada visual tertentu dari onomatopoea (bukan gambar yang ada dituju atau direpresentasikan oleh onomatopoea), teks dapat bercerita ataupun menjelaskan dirinya sendiri. Dia memberikan sinyal atau petanda kepada pembaca untuk bercerita tentang segala sesuatu yang dialami ataupun dirasakan. Hal ini menjadi sebuah kekuatan dari gambar untuk dapat memberikan kesan dan pra-anggapan dari pembaca. Melalui onomatopoea yang sesuai dengan konteks pikiran dan gudang kebudayaan pembaca, onomatopoea telah menyingkirkan narasi teks. Namun, konsekuensi yang dipertaruhkan adalah interpretasi dari pembaca yang akan sulit menerima maksud dari teks atau gambar yang hendak disampaikan. Namun, proses interpretasi tidaklah linear dalam konteks pusat dan kepaduan. Interpretasi membebaskan pembaca dalam melihat struktur teks “yang mana saja” dan memberikan makna pada konteks yang beragam.

Onomatopoea dapat memberikan keterangan keseluruhan teks. Dia juga dapat memberikan pra-anggapan dan mendorong interpretasi dari pembaca. Onomatopoea meskipun terletak pada struktur yang pinggiran dari teks komik Tintin, dia justru memiliki peran yang sentral dalam memberikan ataupun membantu makna dari teks yang disampaikan. Seperti yang telah dicontohkan, konteks dapat berbicara dan menerangkan rangkaian sekuen yang sebelum dan sesudahnya. Hal inilah yang menjadi kelebihan dari onomatopoea sebagai salah satu pembuka makna teks.

Onomatopoea dan Teks-Teks yang Lain

Teks disusun berdasarkan berbagai tuntutan-tuntutan. Dalam interpretasi, teks dilepaskan dan dihilangkanlah keberadaan subjek. Dia bebas dan tidak ada hirarkhi. Teks ditolak sebagai adanya pusat, yakni makna teks itu sendiri tidak dapat ditentukan secara dominan atau stabil dan hirarkhis. Makna teks itu justru diguncang dan diluruhkan oleh sesuatu yang ada dalam teks. Dia diinterpretasikan secara bebas dan tanpa batas. Dalam khazanah teori kebudayaan, konsep yang demikian ini sering disebut sebagai



Gambar 6. Rangkaian adegan dalam komik Tintin *Petualangan Tintin Penerbangan 417 ke Sidney* edisi terjemahan bahasa Indonesia yang menunjukkan hadirnya fantasi teknologi modern berupa alat komunikasi berbasis telepati untuk berkomunikasi dengan orang lain dan “makhluk lain”.

hermeneutika radikal ataupun pembacaan dekonstruksi. Onomatopoea dan berbagai narasi yang ada di dalam teks merujuk pada tuntutan-tuntutan atas teks-teks yang lain. Teks-teks itu adalah gagasan, *common sense*, hingga berbagai artefak ataupun persoalan yang ada pada masa sebelumnya. Narasi cerita dari teks ini merupakan narasi kisah petualangan dalam menyelesaikan sebuah persoalan. Atau pun, petualangan dalam menahliki dan mengalahkan ruang-ruang yang terpinggirkan. Bahkan, gagasan yang muncul adalah sebagai sosok pahlawan, ketakutan, hingga persoalan keunggulan rasio dan ilmu pengetahuan serta hal-hal yang diluar gagasan narasi yang lainnya.

Pertama, teks komik Tintin ini mengisyaratkan tentang kisah petualangan. Kisah petualangan memang menjadi bagian dari tradisi kesastraan romantik Eropa, seperti masa kemunculan Pangeran Monte Cristo hingga cerita-cerita detektif yang lain. Cerita gothic hingga kemunculan Dracula dan sejenis merupakan khazanah kesastraan romantik (Ellis, 2003:17-23). Kisah petualangan merupakan bagian dari fantasi kehidupan masyarakat dan kebudayaan Eropa. Hal ini terlihat dari kisah penjelajahan ataupun perpindahan para pelayar hingga pelaut ke berbagai benua. Gagasan inilah yang mendasar kelahiran Tintin yang melakukan perjalanan dari “pusat peradaban” di London ke daerah terpencil di kepulauan Indonesia. Petualangan ini bertujuan untuk menahliki alam yang liar berserta ruang yang ada.

Selain itu, pengaruh cerita dan anggan fantasi, cerita-cerita seperti Sinbad Sang Pelaut yang muncul dalam khasanah sastra klasik Persia dan masuk ke wilayah Eropa juga ikut menjadi bagian dari anggan fantasi tentang dari yang asing. Begitu juga era atau masa romantik, seperti Shakespeare yang menggambarkan daerah dan fantasi Timur Jauh dalam karya-karyanya. Dalam fantasi itu, mereka telah menahliki dan mengendalikan ruang atau makhluk yang ada didalam perjalanan mereka. Tintin yang berpetaulag



Gambar 7. Contoh rangkaian adegan dalam komik Tintin *Petualangan Tintin Penerbangan 417 ke Sidney* edisi terjemahan bahasa Indonesia yang menyajikan fantasi teknologi modern berupa serum kejujuran.

bersama anjing kesayangannya tidak terlepas dari hasrat dan fantasi atas teks-teks yang menyelimuti masyarakat Eropa pada masa sebelumnya.

Namun, hal ini sekaligus dibungkus dan dialihkan melalui sifat jenaka, teknik naratif yang terkesan “konyol”, hingga onomatopoea yang berusaha menutupi hasrat dan fantasi tersebut. Melalui jalan pengelabuhan itu, sebagai contohnya adalah onomatopoea dan visualisasi gambar, teks ini secara tidak sadar telah melakukan sebuah bentuk tindak kekerasan simbolis atas narasi yang dibawahnya. Namun, melalui pengelabuhan dan hubungan atau tuntutan jalinan teks, komik Tintin ini mengisyaratkan tentang sebuah fantasi penahliki, yakni fantasi kolonial. Gagasan inilah yang tersembunyi dalam komik Tintin.

Kedua, gagasan fantasi yang dibangun oleh teks ini mengingatkan pada gagasan sosok hero dalam kisah-kisah klasik Eropa sebelum masa Abad Kegelapan. Mitologi mahluk yang super dan mengalahkan semua dan mengatasi semua hal yang dihadapinya adalah gagasan utama teks ini. Sebagai contoh adalah mitologi Hercules hingga kisah dari pengarang Homer ataupun *Iliad* dan *Odyssey* (Gaskell, 1999: 25-27). Fantasi ini berkembang dan dijadikan sebagai keunggulan manusia atas alam dan lingkungan hingga mahluk atau manusia yang lain. Sebagai contohnya adalah “fantasi” tentang ras yang unggul dalam masa rezim NAZI di Jerman. Fantasi tentang keunggulan manusia dari segala hal di luar dirinya ini mengingatkan pada gagasan utama yang dikembangkan oleh orang Eropa, yakni antropomorfis, yakni kembali pada kekuatan manusia atau kemampuan manusia.

Gagasan ini sekaligus menunjukkan kekuatan super hero manusia. Komik Tintin menggunakan narasi dan fantasi yang demikian. Kekuatan manusia sebagai superhero ini pada dasarnya dikembangkan pada masa awal modern, yakni setelah Abad Pencerahan ataupun munculnya abad kemenangan rasio (Rene Decartes) sehingga berbagai pen-

emuan alat dan pemikiran, seperti otak dr. Frankenstein harus dicangkok agar dia tetap hidup ataupun Dracula yang harus meminum darah agar tetap hidup. Dengan asumsi yang demikian, komik Tintin ini hakikat menunjukkan sebuah proyek modernitas ataupun kelanjutan dari proyek modern, yakni menghadirkan sosok manusia yang mampu menahklukan dan mengatasi segala hal di ruang atau alam dengan kemampuan pikiran dan kekuatan dirinya (Spivak, 2003:316-320). Teks yang membayangi komik ini adalah gagasan atau fantasi tentang kemenangan rasio manusia atau abad modern.

Fakta ini juga ditunjukkan melalui onomatopoea sebagai ekspresi utama dari visualisasi karakter atau tokoh dalam komik ini. Pengelabuhan melalui onomatopoea ini sekaligus bersifat mendukung gagasan yang hendak diungkapkan dan sekaligus meluruhkan gagasan yang dibawanya. Sebagai pendukung gagasan yang diungkapkan, bahwa ekspresi dan pikiran tokoh melalui onomatopoea sudah mampu menjelaskan jalinan sekuen di dalam teks sehingga kekuatan narasi selain dari onomatopoea seakan-akan lenyap. Gagasan yang meluruhkan adalah bahwa dengan menonjolkan onomatopoea sebagai pendukung justru teks ini mengingkari adanya kekuatan bahasa. Bahasa sendiri merupakan sebuah realitas sosial, meskipun dia adalah konstruksi sosial hasil dari pikiran manusia. Artinya, fungsi narasi bahasa ini sekaligus terbelah. Di satu sisi, dia berfungsi sebagai pengungkap dan pendukung dan disisi lain dia meluruhkan gagasan yang didukungnya.

Ketiga, gagasan tentang kemajuan ilmu pengetahuan sebagai hasil dari proyek modern atau abad rasio juga muncul dalam teks ini. Sebagai contohnya adalah serum kejujuran dan sekaligus kemampuan Tintin yang menjinakkan makhluk hidup, yakni si anjing. Melalui gagasan ini, teks ini hakikatnya menyembunyikan sebuah proyek dan fantasi tentang keseragaman, keteraturan, dan keterpusatan pada sebuah kekuatan, yakni rasio ataupun kemenangan kekuatan manusia super. Gagasan manusia super inilah yang terus dikembangkan dalam fantasi-fantasi masyarakat mereka, seperti saat kekalahan Amerika Serikat atas Vietnam, dengan kemunculan fiksi Rambo. Gagasan manusia yang mengabdikan dunia dari kekacauan dan ketakberaturan atau "kebiadaban" manusia yang tidak berbudaya. Melalui keahliannya, sang anjing pun dapat berbudaya dan dapat bergaul ataupun menjadi teman setianya. Gagasan tentang keunggulan kemampuan ataupun ras inilah menjadi fantasi yang dikembangkan oleh komik Tintin.

Tintin juga hadir dalam konteks politik pada masanya. Sebagai contohnya adalah pertarungan antara dua kekuatan yang sesungguhnya sama-sama nihil untuk diperjuangkan. Hal ini terlihat dari narasi yang diperlihatkan oleh teks ini sendiri. Perebutan harta karun merupakan simbolisasi dari perebutan materi. Dengan segala kekuatan dan kemampuan super melalui akal pikiran (kebudayaan) dan ilmu pengetahuan hingga kekuatan fisik, materi dipertaruhkan

dan diperebutkan dengan berbagai cara. Ada dua kubu yang berasal dari satu tujuan yakni gagasan materialisme. Materialisme yang berakar dari rasionalisme menghasilkan liberalisme dan sosialisme. Keduanya pada dasarnya sama dan tidak berbeda, yang satu untuk dibebaskan dan yang satu untuk dinikmati bersama.

Dari satu sisi, Tintin memang mengunggulkan rasionalisme. Namun, melalui narasi ceritanya, Tintin ternyata menolak hal itu. Perebutan materi menjadi sebuah kritik atas dua kubu, yakni kubu sosialisme dan liberalisme. Keduanya pada hakikatnya dipertunjukkan sekaligus ditelanjangi oleh komik ini. Gagasan ini mengingatkan pada konsepsi perang dingin antara berbagai kubu Komunisme dan kubu Kapitalisme. Meskipun Tintin mengusung gagasan imperalisme dan kapitalisme, Tintin juga menunjukkan bahwa esensi dari petualangan dan perjuangan adalah memperebutkan materi. Hal ini sama halnya mengingkari gagasan yang ditentangnya, yakni komunisme. Baik komunisme dan kapitalisme, keduanya sama-sama memiliki tujuan pada materialisme.

SIMPULAN

Pembacaan terhadap komik Tintin dengan cara dekonstruksi terhadap gagasan onomatopoea menunjukkan bahwa narasi bahasa dan visualisasi di luar onomatopoea tidaklah penting. Namun, hal itu juga diimbangi oleh kekuatan dalam teks itu sendiri, yakni jalinan sekuen yang ada. Secara umum, makna dalam teks ini mengalami keterbelahan dan hal itu diluruhkan oleh gagasan-gagasan yang muncul dalam teks. Sebagai contohnya adalah oposisi antara visual *versus* onomatopoea, onomatopoea *versus* narasi, narasi *versus* visual.

Fantasi dan gagasan petualangan, proyek modern, kembali pada manusia sebagai pusatnya (antrophomorsentris), superhero, dan fantasi kolonial menjadi landasan dari intertekstual dari komik ini. Onomatopoea hadir sebagai penutup dari fantasi tersebut. Hal ini dapat dicontohkan melalui mitologi cerita Eropa klasik seperti Illiad dan Odese, Dracula, hingga Monte Cristo ataupun petualangan dari tradisi Persia (Sinbad). Namun, bukanlah teks itu yang utama, tetapi teks yang utama adalah gagasan kemenangan rasio dan ilmu pengetahuan yang dimanfaatkan untuk penahklukan dan pengabdian seperti yang dibalut dalam karya-karya romantik Eropa.

Dalam menghadapi intertekstualitas konteks pada masanya, komik Tintin justru melakukan sebuah kritik yang radikal atas gagasan yang dibawanya. Dalam konteks tertentu, dia mengunggulkan kemenangan atau kemapanan abad modern, tetapi dia juga mengutuk abad modern yang hanya memperebutkan materi. Hal ini dipertontonkan melalui kritiknya atas liberalisme dan sosialisme, seperti yang digambarkan dalam kejahatan yang terdapat di Pulau Bompapa dari perjalanan panjangnya dari London ke Asia (Pulau Bompapa), dari yang beradab ke yang tidak beradab, dari

yang pusat ke pinggir, dan dari yang berbudaya ke alam liar.

DAFTAR RUJUKAN

Bakhtin, Mikhail. (1986), *Speech Genre and Others Late Essays*, University of Texas Press, Austin.

Ellis, Markman. (2000), *The History of Gothic Fiction*, Edinburgh University Press, Edinburgh.

Gaskell, Philip. (1999), *Landmarks in Classical Literature*, Edinburgh University Press, Edinburgh.

Herge. (1968), *Adventure of Tintin "Flight 517 to Sidney"*, Mammoth, United Kingdom

Herge. (1975), *Petualangan Tintin Penerbangan 417 ke Sidney*, Indira, Jakarta.

Kristeva, Julia. (1980), *Desire in Language: a Semiotic Approach to Literature and Art*, Basil Blackwell, Oxford.

Lindsay, Jennifer. (2012), "Heirs to world culture 1950-1965: an Introduction" dalam Jennifer Lindsay dan Maya

H.T. Liem. (ed.) 2012. *Heirs to world Culture: Being Indonesian 1950-1965*, KITLV Press, Leiden.

Noth, Winfried. (1990), *Handbook of Semiotics*, Indiana University Press, Bloomington and Indianapolis.

Rifaterre, Michael. (1978), *Semiotics of Poetry*, Indiana University Press, Bloomington & London.

Saraceni, Mario. (2003), *The Language of Comics*, Routledge, London.

Sarup, Madan. (1993), *An Introductory Guide to Post-Structuralism and Postmodernism*, The University of Georgia Press, Georgia.

Spivak, Gayatri C. (2002), "Three Women's Text and A Critique of Imperialism" dalam Reina Lewis and Sarh

Milss (ed.), (2002), *Feminist Postcolonial Theory: A Reader*, Edinburgh University Press, Edinburgh.

Susanto, Dwi. (2015), *Kamus Istilah Sastra*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.

Todorov, Tzvetan. (1985), *Tata Sastra*, Penerbit Djambatan, Jakarta.