

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----------|
| Halaman Judul | i |
| Halaman Pengesahan Layak Uji | ii |
| Halaman Pengesahan | iii |
| Halaman Pernyataan Orisinalitas | iv |
| Halaman Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah | v |
| Kata Pengantar | vi |
| Abstrak | vii |
| Daftar Isi | ix |
| LATAR BELAKANG | 1 |
| METODE PENELITIAN | 9 |
| HASIL DAN PEMBAHASAN | 10 |
| SIMPULAN | 25 |
| Daftar Pustaka | 26 |

ANALISIS STRATEGI PENERJEMAHAN *GITAIGO*

PADA KOMIK *NARUTO VOLUME 46*

LATAR BELAKANG

Penggunaan bahasa tidak luput dari kegiatan sehari-hari, ketika seseorang ingin menyampaikan isi pikiran dan perasaannya kepada orang lain bahasa sangat mempermudah hal tersebut. Menurut Kridalaksana dan Djoko Kentjono (dalam Chaer, 2014) bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasikan diri. Fungsi utama bahasa adalah sebagai alat komunikasi. Menurut Tarigan (1987), bahasa adalah alat komunikasi perantara antar anggota masyarakat dalam satu kelompok dan alat interaksi antar individu dalam kelompok.

Secara umum Linguistik adalah ilmu bahasa atau ilmu yang mengambil bahasa sebagai objek kajiannya dan terbagi dalam beberapa cabang kajian, yaitu: fonologi, morfologi, sintaksis, semantik dan pragmatik (Wijana dan Rohmadi, 2011). Cabang kajian yang mengkaji tentang bunyi-bunyi ujar disebut fonologi. Muslich (2011) menyatakan bahwa bunyi-bunyi ujar dikaji menjadi dua sudut pandang, yaitu *fonetik* dan *fonemik*. Dalam *fonetik* bunyi-bunyi ujar dipandang sebagai media bahasa semata, tidak memiliki fungsi sebagai pembeda makna dalam suatu bahasa. Fonetik mempelajari bunyi ujar dari sudut bagaimana manusia memproduksi bunyi. Dalam *fonemik* bunyi-bunyi ujar dipandang sebagai bagian dari sistem bahasa. Bunyi-bunyi ujar merupakan unsur-unsur bahasa terkecil yang merupakan bagian dari struktur kata dan sekaligus berfungsi untuk membedakan makna.

Dalam kegiatan berkomunikasi penutur tidak hanya menggunakan kata-kata namun terkadang menirukan bunyi ujar yang sumbernya selain dari manusia, misalnya bunyi hujan, petir, ledakan, dan lain sebagainya. Menurut Fukuda (2003), Onomatope adalah kata yang menggambarkan suatu keadaan, suara suatu benda, atau suara suatu aktivitas. Penggunaan onomatope sudah menjadi hal yang tidak dapat dipisahkan karena onomatope sangat membantu dalam berkomunikasi dan merupakan sebuah ciri khas tersendiri masyarakat Jepang. Seperti pendapat yang dikemukakan Fukuda (2003) sebagai berikut: "*Onomatopoeia- the use of words whose meaning- is the one of the most enjoyable and fascinating features of the Japanese language.*" (p. 8) yang artinya adalah "Penggunaan kata-kata yang memiliki makna adalah salah satu bentuk yang paling menyenangkan dan menarik dalam bahasa Jepang". Berdasarkan National Institute for Japanese Language and

Linguistics (2018) onomatope bahasa Jepang yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari berjumlah sekitar 400-700 kata.

Inose dalam Estriani (2014) mengatakan, beberapa penerjemah merasakan bahwa onomatope adalah bagian tersulit dari bahasa Jepang. Selanjutnya Sujianto dan Dahidi dalam Supangat (2015) juga mengatakan bahwa, onomatope merupakan salah satu kendala dalam mempelajari bahasa Jepang. Jika penerjemah tidak menguasai onomatope, bahasa Jepang yang digunakan akan terasa kaku dan tidak natural. Kesulitan yang biasanya akan dihadapi ketika menerjemahkan onomatope adalah padanan kata dalam bahasa sasaran. Selain dari itu, terdapat beberapa onomatope yang memiliki hasil terjemahan yang sama meskipun ujaran dalam bahasa sumber berbeda.

Kindaichi Haruhiko (1978) mengatakan bahwa onomatope terdiri dari *giongo* (*giongo dan giseigo*) dan *gitaigo* (*gitaigo, giyougo, gijougo*). *Giongo* merupakan kata yang dihasilkan dari suara makhluk hidup atau bunyi yang keluar dari benda mati. *Giongo* sering disebut juga dengan *Giseigo*, namun perbedaannya adalah *Giongo* lebih menunjukkan tiruan bunyi benda mati, sedangkan *giseigo* lebih menunjukkan tiruan suara makhluk hidup. *Gitaigo* adalah kata yang secara tidak langsung menggambarkan situasi atau fenomena yang tidak berhubungan langsung dengan suara. *Gitaigo* ini terbagi menjadi tiga jenis, yaitu *gitaigo* itu sendiri yaitu kata yang menggambarkan sebuah keadaan benda mati. *Giyougo* adalah kata yang menyatakan keadaan atau tingkah makhluk hidup, dan *gijyougo* adalah kata yang menyatakan keadaan hati manusia. Ketika membaca komik, pembaca akan sering menemukan onomatope-onomatope dalam rangkaian cerita. Kehadiran onomatope pada komik membuat alur cerita atau suasana cerita tersampaikan lebih hidup.

Menurut KBBI daring (2016), komik umumnya adalah cerita-cerita bergambar yang menarik, lucu, dan mudah dicerna (yang terdapat dalam majalah, surat kabar atau buku). Komik berasal dari berbagai negara, salah satunya Komik buatan Jepang yang sering kita sebut dengan *manga*. Dilansir dari dictionary.goo.ne.jp 「漫画とは絵を連続させ、多くは台詞(せりふ)を伴って物語風にしたもの」. *Manga* adalah serangkaian gambar yang di dalamnya terdapat banyak percakapan sehingga menggambarkan sebuah cerita. Tidak sedikit penggemar *manga* menyimpan ketertarikan untuk belajar bahasa Jepang bahkan hingga ingin bekerja sebagai penerjemah bahasa Jepang. Dalam sebuah komik keberadaan onomatope dapat mengurangi kelemahan dari tidak Bergeraknya gambar-gambar (Andini, 2000). Oleh karena itu, onomatope dimanfaatkan oleh penulis untuk membantu menyampaikan suasana atau maksud dari sebuah cerita utamanya dalam komik. Tanpa adanya bantuan-bantuan onomatope ini komik seolah-olah hanya sekumpulan gambar dan kata-kata saja.

Komik *Naruto* karya Masashi Kishimoto yang diterbitkan oleh Elex Media Komputindo merupakan salah satu komik yang cukup terkenal di Indonesia. Komik ini menceritakan perjalanan hidup seorang ninja yang memiliki impian menjadi seorang *hokage* atau pemimpin desa ninja. Tokoh Utama komik ini bernama Naruto. Dalam perjalanan untuk mewujudkan impiannya dia harus melalui beberapa pertempuran besar hingga akhirnya dia menjadi seorang *hokage* (sebutan bagi pemimpin Desa Api dalam komik *Naruto*).

Dalam penelitian ini, penulis akan menganalisis perbedaan dan persamaan bentuk onomatope, dan strategi penerjemahan onomatope dari bahasa Jepang ke

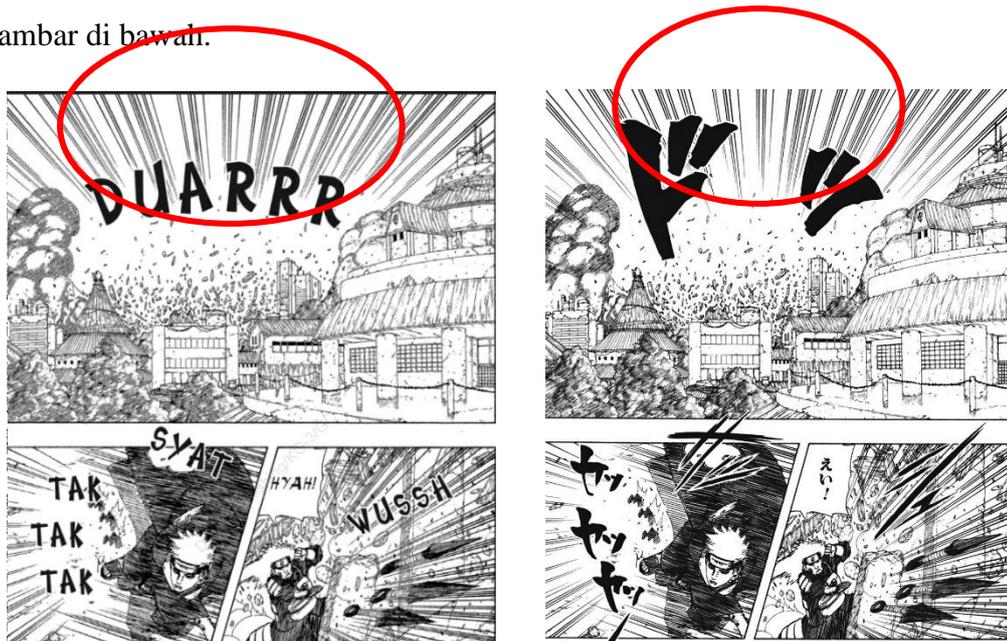
bahasa Indonesia yang terdapat pada komik *Naruto*. Penelitian ini mengacu pada penelitian yang diteliti oleh Sutrisna (Universitas Diponegoro, 2017) dalam skripsinya yang berjudul *Bentuk Dan Strategi Penerjemahan Onomatope Bahasa Jepang Pada Komik One Piece*. Penulis juga mengambil referensi hasil penelitian yang dilakukan oleh Ilvi dalam jurnal yang berjudul *Kesepadanan Bentuk Fonologis Dan Makna Bunyi Vokal Konsonan Giongo Bahasa Jepang Pada Manga Death Note Volume 5 Dengan Bahasa Indonesia Pada Manga Terjemahannya*.

Sutrisna meneliti keseluruhan bentuk onomatope yang mencakup *giseigo*, *giongo*, dan *gitaigo* yang terdapat pada komik *One Piece*. Berdasarkan tinjauan pustaka di atas, penelitian terkait analisis persamaan dan perbedaan bentuk onomatope dan strategi penerjemahan onomatope dalam komik *Naruto Vol. 46* karya Masashi Kishimoto belum dilakukan. Oleh karena itu, penulis mencoba menganalisis persamaan dan perbedaan bentuk onomatope dan strategi penerjemahan onomatope dalam komik *Naruto Vol. 46* sebagai tema artikel ilmiah. Namun, penelitian ini sedikit berbeda dengan penelitian terdahulu dengan adanya pembatasan penelitian tentang onomatope *gitaigo* secara umum. Dengan tujuan agar masalah penelitian tidak melebar dan hanya terfokuskan pada *gitaigo*, *giyougo*, dan *gijyougo*.

Sebagai contoh analisis dalam penelitian kali ini, dari data yang diambil dari komik *Naruto* dan komik terjemahannya, berikut ini adalah penulisan bunyi ledakan skala kecil. Dalam bahasa Indonesia penulisan bunyinya adalah “Boff” sedangkan dalam bahasa Jepang ditulis dengan bunyi “BUOO” (ブオオ).



Serta contoh lain yaitu penulisan bunyi ledakan skala besar yang dalam Indonesia “Duarr” dan dalam terjemahannya adalah “DO!” (ドッ) seperti pada gambar di bawah.



Larson dalam Simatupang (2000:1) mengatakan bahwa menerjemahkan adalah mengubah suatu bentuk menjadi bentuk lain baik dalam bahasa sumber (BSu) maupun dalam bahasa sasaran (BSa). Maka, dalam sebuah proses menerjemahkan tentunya penerjemah memerlukan landasan teori. Dari berbagai macam landasan teori terkait strategi penerjemahan, penulis menggunakan 18

strategi penerjemahan yang dikemukakan oleh Molina dan Albir (2002), yaitu : 1. Adaptasi (*Adaptation*), 2. Amplifikasi (*Amplification*), 3. Peminjaman (*Borrowing*), 4. Kalke (*Calque*), 5. Kompensasi (*Compensation*), 6. Deskripsi (*Description*), 7. Kreasi Diskursif (*Discursive Creation*), 8. Padanan Lazim (*Establish equivalence*), 9. Generalisasi (*Generalization*), 10. Amplifikasi Linguistik (*Linguistic Amplification*), 11. Kompresi Linguistik (*Linguistic Compression*), 12. Penerjemahan Harfiah (*Literal Translation*), 13. Modulasi (*Modulation*), 14. Partikularisasi (*Particularization*), 15. Reduksi (*Reduction*), 16. Substitusi (*Substitution*), 17. Transposisi (*Transposition*), dan 18. Variasi (*Variation*).

Selain strategi penerjemahan onomatope, penulis juga meneliti perbedaan persamaan bentuk penulisan bunyi onomatope dalam bahasa Jepang dan terjemahan bahasa Indonesia. Terkait hal tersebut penulis berpedoman pada hubungan bunyi dan makna konsonan pada onomatope. Menurut Sudjianto (2007:42-43), Satuan bunyi bahasa Jepang yaitu silabel yang terbentuk dari (V, KV, KSV, dan SV), bunyi konsonan rangkap (*sokuon*), bunyi konsonan nasal (*hatsuon*), dan bunyi vokal panjang (*chouon*). Serta, satuan bunyi bahasa Indonesia terdiri dari klasifikasi vokal, konsonan, diftong, dan kluster (Chaer:2014).

Hamano (1998) mengatakan bahwa struktur huruf konsonan (K) dan vokal (V) memiliki keterhubungan dengan makna. Pada dasarnya struktur huruf pembentuk onomatope berupa $K^1V^1K^2V^2$ (contoh: *sura*). Makna yang dimaksud oleh Hamano seperti dalam tabel berikut.

Tabel 1.1 Makna Vokal

| Vokal | Makna |
|-------|------------------------|
| /a/ | datar, luas, terlibat |
| /i/ | ketajaman, kekencangan |

| | |
|-----|---------------------------------------|
| /u/ | sedikit menonjol, kecil |
| /e/ | kejujuran dalam memiliki, keterbukaan |
| /o/ | area yang sempit |

Tabel 1.2 Makna Konsonan

| Konsonan | Makna Konsonan Pertama | Makna Konsonan Kedua |
|----------|---|---|
| /k/ | Permukaan kasar, ringan, kecil, baik | Pembukaan, pemanasan, pembengkakan, perluasan, perpindahan, dangkal |
| /s/ | melekat, ketenangan tubuh, cahaya, kecil dan indah | kontak yang lembut, perselisihan |
| /t/ | Ketegangan, berat, luas, kasar | Memukul, permufakatan, masuk ke dalam kejadian |
| /n/ | Kelekatan, kelangsingan, kemalasan | Pengendalian, elastisitas, ketidak sanggupan, paksaan, kelemahan |
| /h/ | kelemahan, halus, hal yang tidak dapat dipercaya, yang tidak menentukan | Hembusan napas |
| /m/ | Kegelapan, kemurungan | |
| /y/ | Gerak luang, gerak ketidak mampuan, cara berjalan | berasal dari banyak sumber, samar-samar, sifat kekanakan |
| /r/ | | bergelombang, tidak tetap |
| /w/ | kegaduhan manusia, emosional, kehebohan | Kelembutan, kelemahan, kekaburan |
| /g/ | lemah, berat, luas dan kasar | |
| /z/ | tubuh kuat, ketenangan, ramai, luas, kasar | |
| /d/ | lemah, berat, luas dan kasar | Ledakan, patah |
| /b/ | Tegang, kasar, besar | |
| /p/ | ketegangan, cahaya, kecil, indah | Ledakan, patah |

Menurut Akimoto (2002:136-137), Onomatope memiliki 8 bentuk secara morfologis, yaitu: (1) Kata dasar (*Gokon*), (2) Pemadatan Suara (*Oto wo tsumeru*), (3) Penasalan Suara (*Oto wo haneru*), (4) Pemanjangan Suara (*Chouonka suru*), (5) Penambahan Morfem “ri” (*“Ri” wo tsukeru*), (6) Pengulangan Suara (*Hanpuku*), (7) Perubahan Sebagian Suara (*Oto no ichibu Koutai*), dan (8) Karakter Fisik Suara Jernih (*Seion/Dakuon no taii*)

Berdasarkan teori di atas, tujuan dari penelitian ini adalah mencari tahu persamaan dan perbedaan antara *gitaigo* bahasa Jepang dan hasil terjemahannya dalam bahasa Indonesia. Serta, mencari tahu strategi penerjemahan yang dipilih oleh penerjemah untuk menerjemahkan onomatope *gitaigo* pada komik *Naruto Volume 46*.

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Pada tahap pengumpulan data, peneliti menggunakan metode studi kepustakaan dan teknik catat. Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar, maupun dokumen elektrik yang dapat mendukung dalam proses penulisan (Sugiyono, 2005).

Dalam pengumpulan data, penulis membaca Komik *Naruto Volume 46* dalam bahasa Jepang hasil karya Masashi Kishimoto dan komik *Naruto Volume 46* dalam bahasa Indonesia yang diterjemahkan oleh Millianti dan dipublikasikan oleh PT. Elex Media Komputindo. Selanjutnya penulis mendokumentasikan data yang ditemukan menggunakan teknik catat. Teknik catat merupakan teknik menjaring data dengan mencatat hasil studi pustaka (Sugiyono, 2005). Data yang diambil hanya onomatope yang menggambarkan keadaan saja (*gitaigo*). Setelah itu data dianalisis fonemnya berdasarkan teori Hamano untuk mengetahui persamaan dan perbedaan bentuk onomatope, dan pada proses penentuan strategi penerjemahan dilakukan berdasarkan strategi Molina dan Albir.

Pada bagian hasil dan pembahasan akan disampaikan hasil temuan dalam bentuk tabel yang menyertakan keterangan-keterangan yang berkaitan dengan