

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Bahasa adalah salah satu sarana untuk berkomunikasi antarmanusia dengan menggunakan tanda, seperti kata dan gerakan. Pernyataan ini menunjukkan bahwa bahasa menjadi media penting yang tidak dapat lepas bagi manusia. Soetjiningsih (2012: 168) mengatakan “bahasa mencakup setiap sarana komunikasi dengan menyimbolkan pikiran dengan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain.” Saat kita menyampaikan gagasan, keinginan serta pesan, secara lisan maupun tulisan, orang lain dapat memahami sesuatu yang kita inginkan.

Saat berkomunikasi seringkali kita tidak sadar menirukan bunyi atau suara. Seperti yang dikemukakan oleh Whitney mengenai teori Interyeksi oleh Darwin (1809—1882) dalam *Descent of Man* (1871) bahwa kualitas bahasa manusia dengan bahasa binatang berbeda dalam tingkatannya. Bagi manusia-manusia primitif yang belum memiliki banyak ilmu pengetahuan untuk mengujarkan bahasa

dalam berkomunikasi berdasarkan keadaan jiwa mereka dengan intuisi secara alamiah. Manusia akan menghasilkan bunyi atau ujaran tertentu, seperti perasaan senang atau sedih untuk mengekspresikan perasaan. Ujaran tersebut kemudian ditiru oleh manusia lainnya. Hal ini secara tidak sengaja dilakukan karena ingin membuat lawan bicara lebih mudah mengimajinasikan suatu hal yang ingin disampaikan. Tiruan bunyi atau suara ini dikenal dengan sebutan onomatope. Onomatope adalah kata-kata yang dibentuk berdasarkan tiruan bunyi benda, binatang, alam, manusia, dan lain-lain. Fungsi onomatope adalah untuk memberikan efek imajinasi kepada pembaca sebagai ungkapan perasaan tokoh sehingga banyak digunakan dalam komik untuk memudahkan dalam mencerminkan aspek-aspek kenyataan dari sebuah benda atau keadaan tertentu yang dinamai sesuai dengan bunyi atau kesan yang ditimbulkan. Selain digunakan dalam percakapan, dalam membangun sebuah komik terdapat beberapa unsur elemen yang penting, yaitu balon teks, panel komik, efek suara (onomatope), dan ilustrasi. Dengan adanya unsur-unsur ini penyampaian pesan yang ingin disampaikan melalui komik tersebut dapat mudah disampaikan kepada para pembaca komik tersebut. Menurut Ono (2007) jumlah onomatope Jepang kurang lebih sekitar 4500 kata.

Bahasa Indonesia hanya memiliki satu istilah untuk menyebut onomatope, sedangkan dalam bahasa Jepang memiliki banyak istilah dan dikelompokkan berdasarkan jenisnya. Onomatope dalam bahasa Jepang dibagi menjadi 5 klasifikasi, yaitu *giongo* (擬音語), *giseigo* (擬声語), *gitaigo* (擬態語), *giyougo* (擬容語), dan *gijougo* (擬情語), dengan penjelasan sebagai berikut:

1. *Giongo* (擬音語) menggambarkan tiruan bunyi yang berasal dari alam atau benda mati, contoh チリン (bunyi gantungan kaca yang bertabrakan dengan lonceng),
2. *Giseigo* (擬声語) menggambarkan tiruan bunyi yang berasal dari makhluk hidup, contoh さわさわ (suara keramaian orang),
3. *Gitaigo* (擬態語) menggambarkan keadaan dari situasi atau kondisi tertentu, contoh ブズッ (perubahan warna benda),
4. *Giyougo* (擬容語) menggambarkan suatu keadaan dari makhluk hidup, contoh ぼろぼろ (tetesan air mata),
5. *Gijougo* (擬情語) menggambarkan suasana hati manusia, contoh ドツドツ (perasaan gugup dan takut), (Kindaichi dan Asano, 1978 dalam Hinata dan Hibiya, 1989).

Dari kelima jenis onomatope diatas, onomatope yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah *gitaigo*, *giongo* dan *giseigo*. Onomatope juga sering ditemukan dalam karya sastra seperti komik. Komik menurut Scott Mc Cloud (2002: 20) adalah lambang atau gambar yang dipasangkan dalam urutan tertentu untuk memberikan informasi dan sebagai alat komunikasi untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembacanya. Dapat disimpulkan pengertian komik adalah kumpulan gambar yang mempunyai fungsi menyampaikan informasi bagi pembaca. Seluruh teks cerita yang sampaikan penulis dalam komik tersusun rapi dan saling berhubungan antara gambar dengan kata-kata.

Untuk memahami komik berbahasa asing, pembaca dari negara lain pasti akan menemukan kesulitan dalam memahami isinya. Hal ini dikarenakan penutur bahasa tidak terbiasa menggunakan bahasa lain selain bahasa negaranya. Faktor lain karena jumlah bahasa di dunia yang banyak, perbedaan budaya, dan latar belakang orang. Cara untuk membantu pembaca untuk dapat memahami bahasa

asing adalah diperlukannya penerjemah. Adanya penerjemah dapat membantu orang agar dapat mengerti makna dari bahasa asing tanpa perlu mempelajarinya. Penerjemah memiliki peran untuk menerjemahkan pesan agar makna dapat tersampaikan dengan baik kepada pembaca. Selain itu, peran penting penerjemah, yaitu memindahkan suatu gagasan dari suatu bahasa ke dalam bahasa yang lain. Penerjemah juga harus dapat mengubah teks bahasa sumber ke dalam teks bahasa sasaran, kemudian mempertimbangkan makna kedua bahasa dan mengikuti aturan penulisan yang berlaku. Penerjemah yang baik juga harus memperhatikan strategi penerjemahan yang digunakan agar menghasilkan terjemahan yang sepadan atau mendekati makna aslinya.

Hasil terjemahan onomatope bahasa Jepang ke bahasa Indonesia terkadang dapat mengalami perbedaan dari makna aslinya. Hal ini disebabkan oleh jumlah onomatope bahasa Jepang yang banyak, tetapi padanan dalam bahasa Indonesia yang sedikit. Akibatnya, terkadang onomatope menjadi kendala saat belajar bahasa Jepang. Alasan lain yang menjadi kendala dalam mempelajari onomatope bahasa Jepang, yaitu sulit untuk mendeskripsikan maknanya dan diterjemahkan ke dalam bahasa lain. Jadi, penerjemahan onomatope juga akan mempengaruhi kualitas terjemahan makna, (Uosaki, 2015: 330). Kasus seperti penerjemah yang meminjam bunyi onomatope pada teks sumber (TSu) atau mengabaikan strategi penerjemahan dapat mengakibatkan pembaca tidak mengerti makna dan pesan yang sebenarnya. Proses menerjemahkan bahasa tidak hanya menerjemahkan bahasa sumber ke bahasa sasaran dengan menggunakan terjemahan di dalam kamus, tetapi penerjemah juga harus mempertimbangkan pilihan kata yang tepat agar isi pesan pada bahasa sumber (BSu) bisa diterima dengan baik kepada pembaca.

Komik *Kimetsu No Yaiba* (鬼滅の刃) merupakan salah satu komik terbaik di Jepang atau ataupun di Indonesia. Gramedia *blog* (2021) mengatakan bahwa komik KNY telah terjual sebanyak lebih dari 80 juta eksemplar, baik versi cetak maupun digitalnya. Komik KNY memiliki genre komik, yaitu aksi, *dark* fantasi, dan petualangan sehingga banyak menggunakan onomatope. Onomatope berperan untuk membantu pembaca mengimajinasikan situasi dalam cerita. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi penerjemahan. Strategi penerjemahan berfungsi untuk mencari kesepadanan onomatope yang tepat sehingga pembaca dapat mengerti makna onomatope dengan baik.

Penelitian ini berfokus pada strategi dan kesepadanan terjemahan onomatope dari TSu ke teks sasaran (TSa). Karena selain untuk mengetahui bentuk dan klasifikasi variasi onomatope, penelitian ini juga akan menganalisis strategi yang digunakan oleh penerjemah, kemudian menelaah terjemahan sepadan atau tidak setelah menggunakan strategi tersebut dan kendala penerjemah saat menerjemahkan.

Penelitian terdahulu tentang onomatope bahasa Jepang ada pada jurnal “Penerjemahan Onomatope dan Mimesis dari Bahasa Jepang ke Bahasa Indonesia” yang ditulis oleh Anggiarini Arianto (2018). Penelitian ini menganalisis kesepadanan onomatope dari novel *Mado Giwa No Totto Chan* karya Tetsuko Kuroyanagi. Teori yang digunakan adalah teori kesepadanan menurut Nida dan Taber. Hasil penelitian menunjukkan ada tujuh prosedur penerjemahan, yaitu transposisi, penghilangan, sinonim, ekivalen, pepadanan deskriptif, modulasi, dan kuplet. Kesepadanan formal lebih dominan jika dibandingkan kesepadanan dinamis dikarenakan penerjemah menggunakan metode literal. Pembahasan onomatope

lain berjudul “Analisis Onomatope pada Dongeng Bahasa Jepang” yang ditulis oleh I.A.W. Purwani, N.N. Suartini dan K.E.K. Adnyani (2020). Penelitian ini mendeskripsikan jenis onomatope yang ada dalam dongeng bahasa Jepang. Teori yang digunakan adalah klasifikasi onomatope menurut Kindaichi dan Asano (1978). Hasil penelitian ditemukan 35 data onomatope, tetapi tidak ditemukan *gijougo* pada subjek data. Hal itu terjadi karena dongeng lebih banyak dalam mendeskripsikan tindakan dan bunyi untuk menggambarkan tingkah laku tokoh dan kondisi sekitar. Makna onomatope pada dongeng cukup beragam dan ditemukan onomatope yang memiliki penulisan yang berbeda, tetapi memiliki makna yang sama atau sebaliknya. Peneliti lain yang membahas onomatope adalah Ni Nyoman Ayu Devi Pragasuri, Ngurah Indra Pradhana, I Made Budiana (2020) dengan judul “Pembentukan dan Makna Kata Majemuk dari Onomatope dan Bagian Tubuh Manusia dalam bahasa Jepang di Media Sosial Twitter” yang meneliti pembentukan kata majemuk yang dianalisis dengan teori pembentukan kata Kageyama dan Kishimoto (2016), makna kata majemuk dianalisis oleh teori semantik Chaer (2012), dan teori karakteristik onomatope bahasa Jepang dari Akimoto (2002). Dari 25 data yang dianalisis terdapat 14 data terbentuk dari proses komposisi dan 11 data terbentuk dari proses komposisi, lalu dilanjutkan dengan pemendekan kata yang mengalami perubahan kelas kata. Semua data memiliki makna turunan dari kata onomatope dasarnya. Antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya berbeda karena onomatope yang akan diteliti adalah onomatope yang menggambarkan bunyi dari alam dan benda (*giongo*), suara makhluk hidup (*giseigo*), dan situasi atau kondisi (*giyougo*). Penelitian ini tidak hanya menganalisis makna, tetapi strategi penerjemahan dan menganalisis hasil kesepadanan terjemahan onomatope.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam menganalisis strategi penerjemahan onomatope, khususnya *giongo*, *gitaigo*, dan *giseigo* apabila ditemukan permasalahan yang serupa dalam komik dan karya-karya lainnya. Harapan lainnya, penelitian ini dapat membantu para penerjemah dalam menggunakan strategi yang tepat dan membantu menghasilkan kesepadanan dalam penerjemahan.

1.2 Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, muncul permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana strategi penerjemahan onomatope berbahasa Jepang dalam komik *Kimetsu No Yaiba* Vol. 2, 8, dan 9 ke dalam bahasa Indonesia yang berjudul *Demon Slayer* Vol. 2, 8, dan 9?
2. Bagaimana kesepadanan penerjemahan onomatope dalam komik *Kimetsu No Yaiba* Vol. 2, 8, dan 9 tercapai?

1.3 Tujuan Penelitian

Berkenaan dengan rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui dan menganalisis strategi penerjemahan onomatope dalam komik *Kimetsu No Yaiba* Vol. 2, 8, dan 9;
2. Mengetahui dan menganalisis kesepadanan penerjemahan onomatope yang terdapat dalam komik *Kimetsu No Yaiba* Vol. 2, 8, dan 9.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada onomatope *giongo*, *gitaigo* dan *giseigo* yang berada di luar balon dialog. Objek penelitian ini komik *Kimetsu No Yaiba* Vol. 2, 8, dan 9 yang diterbitkan oleh Shueisha Inc, karangan Koyoharu Gotouge, 2016 dan diterbitkan resmi dalam bahasa Indonesia oleh PT Elex Media Komputindo. Komik tersebut diterjemahkan oleh Anggi Virgianti, 2020. Alasan memilih topik ini karena onomatope sering digunakan pada komik dan memiliki peran penting untuk membantu pembaca mengimajinasikan konteks pada gambar. Selain itu, onomatope bahasa Indonesia yang sedikit dari pada onomatope bahasa Jepang menjadi kendala dalam penerjemahan. Alasan memilih komik KNY Vol. 2, 8, dan 9 karena memiliki contoh data onomatope sekitar seratus data yang berasal adegan perkelahian dan interaksi antartokoh. Data-data tersebut mencakup jenis onomatope bahasa Jepang yang dibutuhkan dalam analisis. Penerjemah yang menerjemahkan komik KNY pada Vol. 2, 8 dan 9 adalah penerjemah yang sama.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian akan membahas desain penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

1.5.1 Desain penelitian

Penelitian ini menerapkan penelitian kualitatif yang memanfaatkan data dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Mertens dalam Syahrul (2017: 50) mengatakan “penelitian kualitatif

merupakan penelitian yang mengutamakan proses dan makna atau persepsi sebagai titik masalah, yang diharapkan dapat mengungkapkan berbagai informasi kualitatif dengan deskripsi-analisis yang teliti dan penuh makna, penelitian tersebut juga tidak menolak informasi kuantitatif berupa angka maupun jumlah.”

1.5.2 Prosedur Penelitian

Untuk melakukan penelitian ini akan ditempuh melalui tiga tahapan, (1) pengumpulan data menggunakan teknik triangulasi dengan sumber data komik *Kimetsu No Yaiba* Vol. 2, 8, dan 9, (2) analisis data menggunakan strategi penerjemahan Mona Baker, teori kesepadanan, dan wawancara ke praktisi penerjemahan, (3) menggunakan metode informal dalam menyajikan hasil analisis data. Dalam hal ini, akan dipaparkan temuan secara deskriptif yang mendalam. Penelitian deskriptif pada tahap awal adalah mendeskripsikan temuan-temuan penelitian berdasarkan data-data yang dianalisis. Tahap kedua akan menjelaskan hasil deskripsi penelitian yang telah ditemukan berdasarkan data-data tersebut. Tahapan terakhir setelah deskripsikan dan menjelaskan temuan untuk memastikan kebenaran dan keakuratan hasil temuan tersebut data akan divalidasi.

1.5.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data digunakan teknik triangulasi. Triangulasi diartikan sebagai teknik yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data seperti teknik simak, catat dari sumber data yang telah ada, (Sugiyono, 2015: 83) Selain itu, data yang akan digunakan dalam penelitian diuji

kredibilitasnya dengan mengecek data kemudian dideskripsikan dan dikategorisasikan melalui berbagai sumber seperti kamus digital Japanese Dictionary Takoboto dan KBBI daring. Penelitian ini menggunakan teknik simak dan catat. Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam pengumpulan data adalah (1) membaca sumber data komik KNY Vol. 2, 8, dan 9 versi bahasa Jepang dan komik KNY Vol. 2, 8, dan 9 bahasa Indonesia (2) mencatat onomatope pada komik KNY

1.5.4 Teknik Analisis Data

Setelah data dikumpulkan, kemudian data dianalisis berdasarkan teori Mona Baker (1992) untuk melihat strategi penerjemahan onomatope dari BSu (bahasa Jepang) ke BSa (bahasa Indonesia) yang digunakan dalam komik KNY. Tahap analisis data dapat dilihat sebagai berikut.

1. Data berbahasa Jepang diartikan menggunakan kamus onomatope digital, seperti Japanese Dictionary Takoboto.
2. Menyimpulkan data onomatope berdasarkan kategori *gitaigo*, *giongo*, dan *giseigo*.
3. Membandingkan data terjemahan dan mencari tahu apakah data TSa tersebut sepadan dengan TSu dengan melakukan *interview* ke praktisi penerjemah. Tujuannya adalah untuk memastikan kesepadanan teks sumber dengan sasaran, selain melihat dari konteksnya.

1.5.5 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terbagi menjadi empat bab. Bab I—IV mencerminkan langkah-langkah penelitian secara keseluruhan.

1. Bab I pendahuluan terdiri dari latar belakang penelitian, perumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.
2. Bab II landasan teori: definisi onomatope, terjemahan, strategi terjemahan onomatope, dan analisis kesepadanan makna.
3. Bab III analisis hasil penerjemahan pada komik *Kimetsu No Yaiba* Vol 2, 8, dan 9 ke bahasa Indonesia.
4. Bab IV simpulan keseluruhan analisis strategi penerjemahan data yang memiliki kesepadanan kata dan ketidaksepadan kata, serta saran untuk penelitian selanjutnya.