

**ANALISIS TERJEMAHAN ONOMATOPE BAHASA  
JEPANG KE DALAM BAHASA INDONESIA PADA  
KOMIK *JUJUTSU KAISEN* VOL. 1**

**ARTIKEL ILMIAH**

**Diajukan sebagai Salah Satu Persyaratan untuk  
Memperoleh Gelar Sarjana Linguistik**

**ANASTASIA VALEN HARLIMAN**

**2017420022**



**PROGRAM STUDI S1 BAHASA JEPANG  
SEKOLAH TINGGI BAHASA ASING LIA**

**2021**

**PENGESAHAN LAYAK UJI**

**JUDUL : ANALISIS TERJEMAHAN ONOMATOPE**  
**BAHASA JEPANG KE DALAM BAHASA**  
**INDONESIA PADA KOMIK *JUJUTSU KAISEN***  
***VOL. 1***

**NAMA : Anastasia Valen Harliman**

**NPM : 2017420022**

Jakarta, 05 Agustus 2021

Diketahui oleh

**PEMBIMBING**

Popo Febrian, M.Hum.

**ARTIKEL ILMIAH INI TELAH DIUJIKAN PADA**

**Jakarta, 20 Agustus 2021 OLEH PANITIA UJIAN:**

**KETUA SIDANG**

**PANITERA**

Ismarita Ramayanti, Ph.D.

Ira Dianartati, M.Pd.

**PEMBIMBING**

**PENGUJI**

Popo Febrian, M.Hum.

Tatat Haryati, M.Si

**Skripsi ini disahkan pada 20 Agustus 2021 oleh:**

**KETUA PROGRAM STUDI  
BAHASA JEPANG**

**KETUA STBA LIA**

Yesy Tri Cahyani, M.Si

Dr. Siti Yulidhar Harunasari, S.Pd., M.Pd.

## **PERNYATAAN ORISINALITAS**

Artikel ilmiah ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Anastasia Valen Harliman

NPM : 2017420022

Tanda Tangan

Tanggal : 5 Agustus 2021

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI**  
**TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai alumni STBA LIA, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anastasia Valen Harliman  
Nomor Pokok Mahasiswa : 2017420022  
Jenis Karya : Artikel Ilmiah

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada STBA LIA *Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)* atas tugas ilmiah saya yang berjudul:

**ANALISIS TERJEMAHAN ONOMATOPE BAHASA JEPANG  
KE DALAM BAHASA INDONESIA PADA KOMIK *JUJUTSU  
KAISEN VOL. 1***

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan *Hak Bebas Royalti Noneksklusif* ini STBA LIA berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Cibinong

Pada : 05 Agustus 2021

Yang menyatakan,

(Anastasia Valen Harliman)

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Penyusunan artikel ilmiah ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, semangat, bimbingan dan doa kepada penulis. Oleh karenanya, pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua yang telah membantu penulis sehingga artikel ilmiah ini dapat diselesaikan. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak di bawah ini:

1. Ibu Dr. Siti Yulidhar Harunasari, S.Pd., M.Pd, selaku Ketua STBA LIA.
2. Ibu Yesy Tri Cahyani, M.Si, selaku Ketua Program Studi Bahasa Jepang.
3. Bapak Popo Febrian, M.Hum, selaku pembimbing penulisan artikel ilmiah yang telah mendidik penulis selama perkuliahan dan bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam membimbing penulis serta banyak memberikan arahan, masukan dan kritik yang membangun dan mendorong semangat penulis dalam penyusunan artikel ilmiah ini.
4. Ibu Tatat Haryati, M. Si, selaku Pembimbing Akademik Mahasiswa Prodi Bahasa Jepang Angkatan 2017.
5. Para dosen Program Studi Bahasa Jepang maupun mata kuliah umum yang telah banyak memberikan ilmu dan dedikasinya selama berkuliah di Sekolah Tinggi Bahasa Asing LIA Jakarta.
6. Para *senpai* yang telah membagikan pengalamannya menulis tugas akhir kepada kami para *kouhai*.
7. Teman-teman di Prodi Bahasa Jepang yang telah sama-sama berjuang untuk mengerjakan tugas akhir, terutama Fahmi karena dosen pembimbingnya sama, sehingga kami berdua bisa bertukar pikiran.

8. Orang tua saya, karena telah membantu menyemangati baik secara batin maupun materi untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Pacar saya, karena telah banyak sekali membantu saya mengerjakan tugas akhir ini, baik ide, usaha, semangat, dan doanya.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari karya ilmiah ini. Penulis mengharapkan saran dan kritik yang konstruktif dari semua pihak dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini, karena penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan yang harus diperbaiki.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Allah atas rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ilmiah ini sampai akhir. Artikel ilmiah yang berjudul *Analisis Terjemahan Onomatope Bahasa Jepang ke dalam Bahasa Indonesia pada Komik Jujutsu Kaisen Vol. 1*, disusun untuk mengajukan penelitian tugas akhir dan sebagai salah satu rangkaian proses memperoleh derajat Sarjana Linguistik Program Studi Bahasa Jepang di Sekolah Tinggi Bahasa Asing LIA Jakarta.

### ANALISIS TERJEMAHAN ONOMATOPE BAHASA JEPANG KE DALAM BAHASA INDONESIA PADA KOMIK *JUJUTSU KAISEN* VOL. 1

Penulis menyadari bahwa penyusunan usulan penelitian ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, kritik dan saran sangat penulis harapkan untuk melengkapi usulan penelitian ini. Semoga usulan penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan bagi para pembacanya.

Cibinong, Mei 2021

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
PENGESAHAN LAYAK UJI .....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS .....	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....	v
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
ABSTRAK .....	1
LATAR BELAKANG .....	2
METODE PENELITIAN.....	6
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	7
SIMPULAN .....	18
PUSTAKA ACUAN .....	19

## ABSTRAK

**Nama : Anastasia Valen Harliman**  
**NPM : 2017420022**  
**Judul : ANALISIS TERJEMAHAN ONOMATOPE BAHASA JEPANG KE DALAM BAHASA INDONESIA PADA KOMIK JIJUTSU KAISEN VOL. 1**

Penelitian ini bertujuan untuk mengklasifikasi dan menganalisis onomatope bahasa Jepang pada komik Jujutsu Kaisen vol. 1. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengklasifikasi dan menganalisis strategi penerjemahan yang dilakukan oleh Mustika Maria dalam komik terjemahan Jujutsu Kaisen vol. 1 ke dalam bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan dianalisis dengan teori strategi penerjemahan dari Baker dan teori bentuk onomatope secara morfologis dari Akimoto. Ditemukan dua ratus delapan puluh data onomatope dalam komik tersebut. Dari dua ratus delapan puluh data tersebut, sepuluh data diambil sebagai contoh. Sepuluh data tersebut terbagi menjadi 6 bentuk onomatope berdasarkan bentuk morfologis, yaitu pemadatan suara, penasalan suara, pemanjangan suara, penambahan morfem, pengulangan suara, serta perubahan sebagian suara. Penulis menemukan terdapat enam strategi penerjemahan menurut Baker yang dilakukan penerjemah pada sepuluh data yang penulis lampirkan. Strategi penerjemahan tersebut meliputi penerjemahan dengan menggunakan kata yang lebih umum, penerjemahan dengan menggunakan kata yang lebih netral, penerjemahan dengan menggunakan kata pinjaman, penerjemahan dengan penghilangan, penerjemahan dengan penggantian unsur budaya, serta penerjemahan menggunakan parafrasa dengan kata-kata yang berkaitan.

Kata Kunci: onomatope, komik, strategi penerjemahan.

## ABSTRACT

**Name : Anastasia Valen Harliman**  
**NPM : 2017420022**  
**Title : ANALISIS TERJEMAHAN ONOMATOPE BAHASA JEPANG KE DALAM BAHASA INDONESIA PADA KOMIK JIJUTSU KAISEN VOL. 1**

*This study aims to classify and analyze Japanese onomatopoeia in Jujutsu Kaisen vol. 1. This study also aims to classify and analyze the translation strategies used by Mustika Maria in the comic translation Jujutsu Kaisen vol. 1 into Indonesian. This study uses a qualitative descriptive method and analyzed with the theory of translation strategy from Baker and the theory of morphological forms from Akimoto. 280 onomatopoeic data were found in the comic, 10 data were taken as an example. 10 data are divided into 6 onomatopoeic forms based on morphological forms, namely voice compaction, voice reasoning, sound lengthening, morpheme addition, voice differences, and partial voice changes. The writer found six translation strategies according to Baker which the translator did on the ten data that the writer attached. The translator's strategies include translation using more general words, translation using more neutral words, loan words-translation, deletion-translation, cultural elements-translation, and translation using paraphrasing with related words.*

**Keywords:** onomatope, komik, strategy of translation.

## LATAR BELAKANG

Dalam komik berbahasa Jepang atau yang biasa disebut *manga* (漫画), terdapat banyak tulisan pendek yang dimuat dengan ukuran besar ataupun dicetak lebih tebal yang biasanya terdapat di luar balon percakapan pada komik. Tulisan tersebut biasanya menggambarkan suasana yang terjadi pada situasi cerita dalam komik tersebut. Bunyi atau suara yang diubah ke dalam bentuk tulisan disebut onomatope.

Dalam linguistik, onomatope merupakan salah satu kajian dalam fonologi karena berhubungan dengan bunyi. “Onomatope adalah teks yang lambangnya berasal dari suatu bunyi, perbuatan, dan tindakan yang terjadi dalam suatu situasi (Chaer, 2012: 46)”. Pengertian onomatope lainnya menurut Mounin 2000:158 adalah istilah bunyi yang merujuk pada bunyi-bunyi yang ada di alam sekitar dan suara-suara yang meniru sesuatu yang di dengar.

Salah satu penulisan terdahulu yang membahas tentang terjemahan onomatope dalam bahasa Jepang adalah artikel *Terjemahan Onomatope dalam Komik Beck Karya Harold Sakuishi* tulisan Tantia Fedisy Putri dari Universitas Padjadjaran. Putri menganalisis terjemahan onomatope bahasa Jepang dari komik *Beck* karya Harold Sakuishi ke dalam bahasa Indonesia. Artikel tersebut memiliki simpulan bahwa teknik terjemahan yang dominan digunakan oleh penerjemah adalah teknik terjemahan adaptasi dan makna kontekstual.

Dalam artikel di atas, Putri menjelaskan pendapat Hideichi yang menyebutkan bahwa onomatope dalam bahasa Jepang terbagi menjadi 2, yaitu *giongo* dan *gitaigo*. *Giongo* (擬音語) artinya bahasa atau kata yang menyerupai suara atau bunyi, yang apabila dilihat dari kanjinya *gi* (擬) ‘menyerupai’, *on* (音)

‘suara atau bunyi’, *go* (語) ‘bahasa atau kata’ (Dewi:2019:14). Menurut Yoshio (1989:302), *giongo* merupakan kata-kata yang menyatakan suara makhluk hidup atau bunyi yang keluar dari benda mati. Sedangkan *gitaigo* diartikan sebagai “kata-kata yang secara tidak langsung menggambarkan suatu keadaan fenomena yang tidak berhubungan langsung dengan bunyi”. *Gi* (擬) ‘menyerupai’, *tai* (態) ‘keadaan, kondisi’, *go* (語) ‘bahasa atau kata’ (Tadasu, 1989:73-74). Contoh *gitaigo* dalam bahasa Jepang adalah *nikoniko* (digunakan untuk ekspresi tersenyum).

Penelitian tentang onomatope dalam teks sastra juga telah dilakukan oleh Isnaini, dalam jurnal dengan judul *Analisis Makna Onomatope Dalam Komik Haikyuu!! Vol.8 Karya Furudate Haruichi*. Isnaini dalam tulisannya membahas mengenai onomatope dalam komik *Haikyuu!! Vol.8*. Hasil dari penelitiannya adalah *kon* memiliki makna ketukan dari meja, kemudian ia juga menyimpulkan bahwa terdapat banyak onomatope yang memiliki bunyi yang berbeda-beda namun maknanya sama dan memiliki konteks situasi yang berbeda sesuai objeknya.

Onomatope dalam bahasa Jepang berjumlah sekitar 5.000 kata dari 500.000 kata dalam kamus bahasa Jepang (Onomatoperabo:2005), sehingga sebagai penutur asing yang ingin menerjemahkan karya sastra bahasa Jepang akan kesulitan untuk mencari padanan atau terjemahan yang tepat untuk disampaikan ke dalam bahasa sasaran. Onomatope sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari orang Jepang, terutama pada komik sebesar 90% (Onomatoperabo:2005). Salah satu onomatope yang ditemukan dalam komik *Jujutsu Kaisen* ialah ターンツ/ Brak, kata tersebut digunakan untuk suara dobrakan pintu. Secara visual pada panel komik tersebut digambarkan seorang laki-laki yang sedang membuka pintu dengan kencang secara tiba-tiba. Kondisi tersebut bisa dianalisis dengan alat indera penglihat yaitu mata.

Penelitian terdahulu lain yang membahas onomatope adalah tulisan tentang *Analisis Bentuk dan Makna Onomatope yang Berbunyi Panjang pada Komik* yang ditulis oleh Ardiani Putri Utami dari Universitas Diponegoro. Pada penelitiannya tersebut, Utami menjabarkan bentuk onomatope secara morfologis berdasarkan pendapat Akimoto (2002:136-137). Bentuk onomatope secara morfologis tersebut dibagi menjadi 8, yaitu kata dasar, kata dasar, pemadatan suara, penasalan suara, pemanjangan suara, penambahan morfem, pengulangan suara, perubahan sebagian suara, dan karakteristik fisik suara jernih. Penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan struktur dan makna bunyi berkepanjangan onomatope Jepang berdasarkan komik *Kochimuite! Miiko dan Meitantei Conan*. Hasil yang ditemukan dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa struktur yang paling dominan adalah perpanjangan suara. Sedangkan makna yang paling dominan adalah bunyi tiruan benda.

*Jujutsu Kaisen* merupakan karya fiksi bergenre petualangan, fantasi gelap, dan hal gaib karya Gege Akutami yang diterbitkan oleh Shueisha di Jepang pada tahun 2017. Komik bahasa Indonesia yang diterjemahkan oleh Mustika Maria dan diterbitkan oleh PT Elex Media Komputindo. Komik ini berisi tujuh bagian cerita yang dikemas dalam 188 halaman. Komik ini menceritakan tentang Yuji Itadori seorang murid SMA yang bergabung dengan klub 'Peneliti Hal Gaib', pada suatu hari dengan tidak sengaja, ia membuka segel terkutuk, sehingga kutukannya menyebar dan Yuji mencoba untuk menolong seniornya yang telah membuka segel terlebih dahulu. Segel tersebut adalah sebuah jari dari salah satu monster gaib terkutuk bernama Sukuna. Senior yang terlebih dahulu membuka segel tersebut terkena kutukan dan menyatu dengan monster gaib, lalu Yuji memakan jari Sukuna

tersebut dan menjadi kuat lalu membunuh monster gaib tersebut dan berhasil menyelamatkan seniorinya. Pada kejadian tersebut, ada salah satu murid bernama Fushiguro dan guru bernama Gojo dari sekolah gaib bernama Sekolah Jujutsu, dan setelah kejadian tersebut, Yuji dibawa oleh Gojo untuk ditanyakan mengenai jari terkutuk yang ia makan sebelumnya. Yuji hanya diberi dua pilihan, yaitu mengumpulkan semua jari Sukuna lalu setelah itu ia dibunuh, atau ia dibunuh pada saat itu juga. Yuji memilih untuk mengumpulkan semua jari Sukuna.

Penelitian terhadap prosedur dan strategi penerjemahan onomatope bahasa Jepang juga telah dilakukan oleh Ni Nyoman Atmi Rahayu dalam artikel berjudul *Prosedur dan Strategi Penerjemahan Onomatope bahasa Jepang dalam Novel Botchan Karya Natsume Soseki*. Pada penelitian tersebut, Rahayu menggunakan teori prosedur penerjemahan dari Vina dan Darbelnet (2000) dan Newmark (1988) serta teori strategi penerjemahan dari Baker (1992). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dari 61 onomatope yang ditemukan, 1 onomatope menggunakan prosedur peminjaman, 7 onomatope menggunakan prosedur transposisi/pergeseran, 7 onomatope lainnya menggunakan prosedur modulasi, 3 onomatope menggunakan prosedur ekivalensi, 2 onomatope pada prosedur adaptasi, 6 onomatope pada prosedur sinonim, 9 onomatope dengan prosedur analisis komponen, 14 onomatope dengan prosedur reduksi, 2 onomatope menggunakan prosedur ekspansi, 7 onomatope dengan prosedur parafrase, dan 3 onomatope dengan prosedur bait. Selain itu, 1 onomatope diterjemahkan menggunakan strategi pinjaman kata, 45 onomatope menggunakan strategi parafrase dengan menggunakan kata yang tidak berhubungan, dan 14 onomatope menggunakan strategi penghapusan atau penghilangan kata.

Penulis tertarik untuk menganalisis onomatope karena penggunaan onomatope mempengaruhi jalan cerita pada suatu manga. Penulis juga menemukan terdapat masalah pada penerjemahan onomatope bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia, yaitu karena bahasa Indonesia tidak memiliki banyak onomatope seperti bahasa Jepang. Selain itu, pada penelitian terdahulu juga ditemukan adanya onomatope yang tidak diterjemahkan. Karena hal tersebut penulis juga tertarik untuk menganalisis strategi penerjemahan onomatope bahasa Jepang yang dilakukan oleh Mustika Maria dalam komik terjemahan *Jujutsu Kaisen* vol. 1 bahasa Indonesia. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sumber data dan teori yang digunakan. Penelitian ini juga mengklasifikasi onomatope dengan menggunakan teori Akimoto (2002:136-137), bentuk onomatope secara morfologis.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Penulis menggunakan sumber data, yaitu komik *Jujutsu Kaisen* vol. 1 bahasa Jepang dan versi terjemahan bahasa Indonesia. Penulis juga akan menganalisis menggunakan teori strategi penerjemahan dari Baker (2011).

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini dengan metode studi pustaka 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 elektronik yang dapat mendukung dalam proses penulisan (Sugiyono, 2005:83). Teknik catat adalah teknik menjaring data dengan mencatat hasil studi pustaka. Teknik pengumpulan data akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Membaca komik secara menyeluruh baik komik bahasa Indonesia dan bahasa Jepang untuk memahami makna sebenarnya dan terjemahannya.
2. Menuliskan onomatope diluar balon percakapan dalam bahasa Indonesia dan bahasa Jepang lalu menganalisanya dan menuliskan makna dan situasinya.
3. Mengklasifikasikan bentuk onomatope secara morfologis berdasarkan pendapat Akimoto (2002:136-137).

Data yang dikumpulkan dari sumber data tersebut hanya akan diambil beberapa data sebagai contoh pada bagian hasil dan pembahasan. Dalam menganalisis data, penulis menganalisis dan mengklasifikasi data tersebut dengan menggunakan teori strategi penerjemahan dari Baker (2011) dan teori bentuk onomatope secara morfologis dari Akimoto (2002:136-137). Setelah itu penulis menginterpretasikan sumber data yang telah dianalisis. Pada tahapan akhir, penulis membuat simpulan dari hasil penelitian ini.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam teori strategi penerjemahan dari Baker (2011), strategi penerjemahan dibagi menjadi 8, yaitu penerjemahan dengan menggunakan kata yang lebih umum; penerjemahan dengan menggunakan kata yang lebih netral atau kurang ekspresif; penerjemahan dengan penggantian unsur budaya; penerjemahan dengan menggunakan kata pinjaman; penerjemahan dengan menggunakan parafrasa; penerjemahan dengan menggunakan kata yang tidak berkaitan; penerjemahan dengan penghapusan; dan penerjemahan dengan menggunakan ilustrasi.

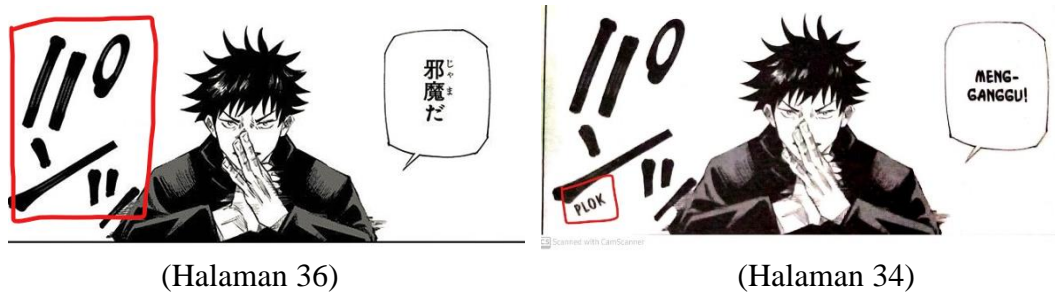
Sedangkan dalam teori bentuk onomatope secara morfologis Akimoto (2002:136-137). Bentuk onomatope secara morfologis tersebut dibagi menjadi 8,



yaitu kata dasar, kata dasar, pemadatan suara, penasalan suara, pemanjangan suara, penambahan morfem, pengulangan suara, perubahan sebagian suara, dan karakteristik fisik suara jernih.

Penelitian ini hanya akan membahas 10 data dari 280 data yang ada dalam komik *Jujutsu Kaisen* vol. 1. Berikut hasil temuan data dan pembahasannya.

### Data 1



BSu : 「パンッ」 "pan"

BSa : "plok"

Data 1 menunjukkan onomatope yang berasal dari bunyi gerakan tangan yang bertepuk dengan cepat. Situasi tersebut digambarkan langsung oleh Megumi Fushiguro yang sedang melakukan panggilan kedua anjing roh miliknya. Gerakan tangan yang bertepuk dengan cepat merupakan salah satu dari gerakan panggilan tersebut.

Pada data 1, onomatope 「パンッ」 termasuk ke dalam bentuk onomatope berdasarkan pemadatan suara. Hal tersebut dapat dilihat dari 「ッ」 yang terdapat di akhir BSu. Akimoto (2002:136-137) mengatakan bahwa bentuk onomatope dari pemadatan suara, yaitu terdapat huruf *tsu* kecil 「ッ」 di akhir kata. Ia juga mengatakan bahwa bentuk tersebut memiliki makna gerakan yang tiba-tiba dan

sangat cepat. Karena hal tersebut, data 1 merupakan bentuk onomatope berdasarkan pemadatan suara.

Strategi penerjemahan yang dilakukan pada data 1 adalah penerjemahan dengan menggunakan penerjemahan dengan menggunakan kata yang lebih umum. Hal tersebut dapat dilihat dari penggunaan bunyi “plok” pada BSa. Jika dilihat dari situasi yang digambarkan pada data 1, BSu 「パンツ」 “pan” memiliki makna bentuk suara tangan yang bertepuk dengan cepat. Maka dari itu, penerjemah memilih bunyi “plok” karena kata tersebut dapat mewakili bentuk suara BSu yang memiliki makna tersebut.

#### Data 2



(Halaman 45)



(Halaman 43)

BSu : 「ドンツ」 ”don”

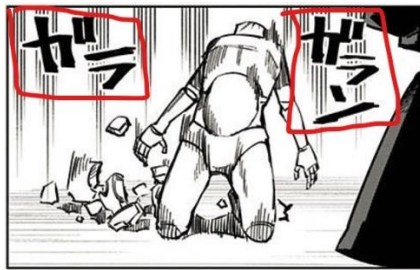
BSa : “BUGH”

Pada data 2 menunjukkan situasi saat Fushiguro mendorong Itadori agar menjauh darinya yang sedang berhadapan dengan objek terkutuk. Onomatope 「ドンツ」 termasuk ke dalam bentuk onomatope pemadatan suara. Karena ditemukannya *tsu* kecil serta makna gerakan tiba-tiba yang dilakukan oleh Fushiguro. Onomatope tersebut dalam BSu 「ドンツ」 yang diterjemahkan

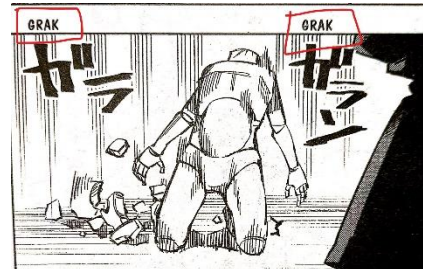
menjadi “BUGH”. Karena dalam situasi tersebut digambarkan terdapat gerakan mendorong yang keras dan cepat.

BSu 「ドンッ」 memiliki makna bunyi sesuatu yang terpukul dengan keras. Maka dari itu, strategi penerjemahan yang digunakan adalah penerjemahan dengan menggunakan kata yang lebih umum. BSa “BUGH” memiliki makna bunyi memukul atau terpukul. Karena dalam situasi yang digambarkan Itadori terdorong dengan keras oleh Fushiguro atau dapat diibaratkan Fushiguro sengaja memukul Itadori agar menjauh darinya. Hal tersebut lah yang membuat penerjemah menggunakan kata “BUGH”.

### Data 3



(Halaman 132)



(Halaman 130)

BSu : 「ガラガラン」 ”gara garan”

BSa : “grak grak”

Data 3 menunjukkan situasi saat patung manekin terjatuh dengan bagian-bagian kepala yang ikut terjatuh. Onomatope 「ガラガラン」 memiliki makna bentuk suara dari sesuatu benda yang jatuh dengan bunyi yang ramai. Dalam onomatope tersebut juga terdapat *n* 「ン」 yang merupakan ciri dari bentuk onomatope penasalan suara (Akimoto, 2002:136-137).

Pada data 3, strategi penerjemahan yang digunakan pada data 3 adalah penerjemahan dengan menggunakan kata yang lebih netral. Hal tersebut dapat

dilihat pada BSu “gara garan” yang diterjemahkan menjadi “grak grak”. Jika dilihat dari situasi yang telah digambarkan, patung manekin tersebut terjatuh akibat diruntuhkan oleh seseorang. Dalam hal tersebut, BSu “gara garan” sebenarnya dapat diterjemahkan menjadi *brak* yang berasal dari kata *gubrak* atau *jatuh*. Namun, penerjemah memilih untuk membuat suara tersebut menjadi lebih netral.

#### Data 4



(Halaman 21)

(Halaman 19)

BSu : 「びゅーん」 “pyu-n”

BSa : “syuung”

Data 4 menggambarkan situasi saat seseorang berlari melewati Fushiguro dengan cepat. Onomatope pada data 4 termasuk ke dalam bentuk pemanjangan suara. Karena dapat dilihat pada BSu terdapat 「ー」 yang berfungsi sebagai tanda untuk memanjangkan suatu kata (Akimoto, 2002:136-137). Sedangkan pada BSa terjadi pemanjangan pada huruf *u* yang ditambahkan sebagai bentuk pemanjangan suara tersebut.

Strategi penerjemahan yang digunakan adalah penerjemahan dengan menggunakan kata pinjaman dan penghilangan. Hal tersebut dapat dilihat dari BSu “pyu-n” yang diterjemahkan menjadi BSa “syuung”. Pada onomatope bahasa Indonesia terdapat onomatope yang mirip dengan pelafalan dari onomatope BSu tersebut, namun memiliki makna yang berbeda. Onomatope tersebut adalah “plung” yang berasal dari kata *cemplung* yang bermakna sesuatu yang terjatuh ke dalam

air. Karena makna yang berbeda tersebut, maka penerjemah memutuskan mengganti huruf *p* menjadi *s*.

#### Data 5



(Halaman 164)



(Halaman 162)

BSu : 「カクン」 “*kakun*”

BSa : “*hyung*”

Data 5 menunjukkan situasi Nobara Kugasaki yang tiba-tiba terjatuh ke dalam sebuah lubang kutukan. Onomatope 「カクン」 termasuk ke dalam bentuk onomatope berdasarkan penasalan suara. Karena pada onomatope tersebut terdapat huruf *n* 「ン」 yang merupakan ciri dari bentuk onomatope penasalan suara (Akimoto, 2002:136-137).

Pada data 5 menggunakan strategi penerjemahan dengan menggunakan kata yang lebih umum. Pada BSa terdapat kata *terhuyung* yang berarti bergoyang-goyang ke kiri kanan seperti orang mabuk. Pengertian bergoyang tersebut adalah bergerak tidak terkendali. BSu “*kakun*” memiliki makna kehilangan keseimbangan. Maka dari itu, penerjemah menggunakan onomatope “*hyung*” yang berasal dari kata *terhuyung* dalam menerjemahkan BSu “*kakun*”.



BSa : “TIN TIIN”

Data 7 menggambarkan situasi di pertengahan kota. Onomatope pada data tersebut termasuk ke dalam bentuk pemanjangan bunyi. Hal tersebut karena terdapat 「一」 yang berfungsi sebagai tanda untuk memanjangkan suatu kata (Akimoto, 2002:136-137).

Pada data 7, strategi penerjemahan yang digunakan adalah penerjemahan dengan penggantian unsur budaya. BSu “*pappa-*” memiliki makna tiruan bunyi lampu yang diterjemahkan “TIN TIIN”. Jika ditelaah dari situasi yang tergambar pada data 7, onomatope tersebut merujuk pada lampus mobil yang berada di pertengahan kota di Jepang. Dalam tata krama di Jepang, membunyikan klakson dianggap sebagai suatu tindakan yang tidak sopan. Sedangkan, di Indonesia membunyikan klakson sudah menjadi hal yang biasa. Faktor itu lah yang membuat penerjemah memilih strategi penerjemahan tersebut.

#### Data 8



(Halaman 132)



(Halaman 130)

BSu : 「ハラリ」 “*harari*”

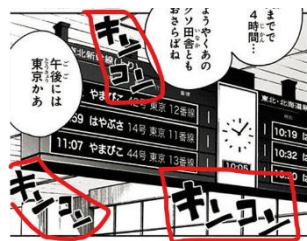
BSa : “SRUUT”

Data 8 menggambarkan situasi Sasaki yang berheasil melepaskan segel daari gulungan kertas. Hal tersebut menyebabkan gulungan kertas tersebut terjatuh dengan perlahan. Onomatope “*harari*” termasuk ke dalam bentuk penambahan morfem. Hal tersebut dapat dilihat dari huruf *ri* 「ハラリ」 yang terdapat di akhir

kata. Penambahan huruf tersebut merupakan ciri dari bentuk onomatope berdasarkan penambahan morfem (Akimoto, 2002:136-137).

Strategi penerjemahan yang digunakan pada data 8 adalah penerjemahan dengan menggunakan parafrasa dengan kata-kata yang berhubungan. Kata “*harari*” memiliki arti jatuh perlahan (Takoboto:2014), sehingga bunyi tersebut hanya digunakan untuk menandakan suatu kondisi yang jatuh perlahan. Penerjemah memilih untuk menggunakan tiruan bunyi “*sruut*” untuk menerjemahkan kata “*harari*” tersebut. Hal tersebut karena tiruan bunyi “*sruut*” dikategorikan sebagai *gitaigo* yang memiliki konsep makna yang sama dengan BSu.

### Data 9



(Halaman 109)



(Halaman 107)

BSu : 「キンコン キンコン キンコン」 “*kinkon kinkon kinkon*”

BSa : “ting tong ting tong”

Pada data 9, digambarkan situasi stasiun kereta. Onomatope 「キンコン キンコン キンコン」 memiliki makna tiruan bunyi dari bel pemberitahuan di stasiun kereta. Onomatope tersebut termasuk ke dalam bentuk perubahan sebagian suara karena menunjukkan keadaan yang tidak beraturan (Akimoto, 2002:136-137).

Data 9 menggunakan strategi penerjemahan yang sama dengan data 7, yaitu penerjemahan dengan penggantian unsur budaya. Hal tersebut dapat dilihat dari BSu “*kinkon kinkon kinkon*” yang memiliki makna tiruan bunyi dari bel pemberitahuan diterjemahkan menjadi “ting tong ting tong”. Karen BSa mengenal



suara bel pemberitahuan memiliki suara “ting tong ting tong”, maka penerjemah menerjemahkannya menjadi “ting tong ting tong”.

### Data 10



(Halaman 121)



(Halaman 119)

BSu : 「イライライライラ」 ”*iraira iraira*”

BSa : “BETE BETE”

Data 10 menunjukkan onomatope yang menggambarkan kejengkelan dari Nobara Kugasaki yang harus langsung berhadapan dengan kutukan begitu tiba di Tokyo. Pada data 10, onomatope dari “イライライライラ” termasuk ke dalam bentuk onomatope berdasarkan pengulangan suara. Hal tersebut dapat diketahui dari kata イライラ yang ditampilkan berulang sebagai tiruan bunyi dari kejengkelan Nobara Kugasaki.

Strategi penerjemahan yang digunakan pada data 10 adalah penerjemahan menggunakan parafrasa dengan kata-kata yang berkaitan. Hal tersebut dapat dilihat pada BSu ”*iraira iraira*” yang diterjemahkan menjadi “bete bete”. Kata *iraira* memiliki arti gugup atau kejengkelan. Sedangkan kata *bete* merupakan bahasa slang di Indonesia yang berasal dari kata *bad temper* yang memiliki makna keadaan seseorang yang sedang dalam keadaan emosi dan tempramen yang buruk. Maka dari itu, kedua kata tersebut memiliki keterkaitan karena memiliki makna yang sama. Karena hal tersebut penerjemah menggunakan kata *bete* dalam menerjemahkan kata *iraira*.

Penulis menemukan 10 data yang terlampir di atas menunjukkan adanya onomatope yang memiliki bentuk secara morfologis berdasarkan teori Akimoto (2002:136-137). Namun dari ke 8 teori dari Akimoto tersebut, hanya ditemukan 6 bentuk, yaitu berdasarkan pemadatan suara, penasalan suara, pemanjangan suara, penambahan morfem, pengulangan suara, dan perubahan sebagian suara.

Penerjemah juga melakukan 6 strategi penerjemahan pada 10 data yang diulas di atas dengan maksud menjelaskan makna onomatope BSu ke BSa dengan jelas. Penerjemah juga melakukan hal tersebut agar onomatope dalam BSu dapat tersampaikan dengan baik kepada pembaca. Menurut penulis, penerjemah sudah melakukan penerjemahan yang baik dan mudah dipahami sesuai dengan yang ingin disampaikan oleh penulis BSu.

**Tabel 1.2:** Simpulan hasil dan pembahasan.

No.	BSu	BSa	Bentuk	Strategi Penerjemahan
1.	"pan"	"plok"	Pemadatan suara	Penerjemahan dengan menggunakan kata yang lebih umum
2.	"don"	"BUGH"	Pemadatan suara	Penerjemahan dengan menggunakan kata yang lebih umum
3.	"gara garan"	"grak grak"	Penasalan suara	Penerjemahan dengan menggunakan kata yang lebih netral
4.	"pyu-n"	"syuung"	Pemanjangan suara	Penerjemahan dengan menggunakan kata pinjaman dan penghilangan
5.	"kakun"	"hyung"	Penasalan suara	Penerjemahan dengan menggunakan kata yang lebih umum

6.	“bo-”	“boong”	Pemanjangan suara	Penerjemahan dengan menggunakan kata pinjaman
7.	“pappa-”	“TIN TIIN”	Pemanjangan suara	Penerjemahan dengan penggantian unsur budaya
8.	“harari”	“SRUUT”	Perubahan morfem	Penerjemahan menggunakan parafrasa dengan kata-kata yang berkaitan
9.	“kinkon kinkon kinkon”	“ting tong ting tong”	Perubahan sebagian suara	Penerjemahan dengan penggantian unsur budaya
10.	”iraira iraira”	“BETE BETE”	Pengulangan suara	Penerjemahan menggunakan parafrasa dengan kata-kata yang berkaitan

## SIMPULAN

Pada komik *Jujutsu Kaisen* vol. 1, penulis menemukan adanya onomatope 280 data yang terkumpul. Karena banyaknya data tersebut, penulis memilih 10 data yang dapat mewakili 6 bentuk onomatope secara morfologis berdasarkan pendapat Akimoto (2002:136-137). Berdasarkan hasil analisis ditemukan onomatope berdasarkan bentuk pemadatan suara 2 data, 2 data berdasarkan bentuk penasalan suara, 3 data berdasarkan pemanjangan suara, 1 data berdasarkan penambahan morfem, 1 data berdasarkan pengulangan suara, serta 1 data berdasarkan perubahan sebagian suara.

Penulis menemukan 6 strategi penerjemahan menurut Baker (2011) yang dilakukan penerjemah pada 10 data yang penulis analisis. Strategi penerjemahan yang ditemukan meliputi penerjemahan dengan menggunakan kata yang lebih

umum, penerjemahan dengan menggunakan kata yang lebih netral, penerjemahan dengan menggunakan kata pinjaman, penerjemahan dengan penghilangan, penerjemahan dengan penggantian unsur budaya, serta penerjemahan menggunakan parafrasa dengan kata-kata yang berkaitan. Menurut penulis, penerjemahan yang dilakukan oleh Mustika Maria dalam komik terjemahan *Jujutsu Kaisen* vol. 1 ke dalam bahasa Indonesia telah berhasil menerjemahkannya dengan baik. Penerjemah sudah melakukan penerjemahan yang sangat baik dan mudah dipahami sesuai dengan yang ingin disampaikan oleh penulis BSu.

Dalam komik tersebut, penulis menemukan begitu banyak onomatope lainnya. Karena ketidakmampuan penulis untuk membahas onomatope yang lain secara keseluruhan, maka penulis hanya memfokuskan 10 data yang terlampir sebagai contoh dari bentuk onomatope berdasarkan bentuk morfologisnya serta strategi penerjemahannya pada artikel ilmiah ini. Maka dari itu, sangat memungkinkan untuk meneliti onomatope lainnya yang dapat dijadikan topik dalam penelitian berikutnya.

## **PUSTAKA ACUAN**

- Akutami, G. (2018). *Jujutsu kaisen vol.1*. Tokyo: SHUEISHA Inc.
- Akutami, G. (2018). *Jujutsu kaisen vol.1 bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Anoegrajekti, Novi. dkk. (2015). *Daya literasi dan industri kreatif digitalitas bahasa, sastra, budaya, dan pembelajarannya*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Budhanuddin, A. (2013). *Penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Retrieved May 5, 2020, from:  
<https://afidburhanuddin.wordpress.com/2013/05/21/penelitiankuantitatif-dan-kualitatif/>
- Chaer, Abdul. (1994). *Pengantar semantik bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul. (2012). *Linguistik umum*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Chang, Andrew C. (1990). *Wa-ei: gitaigo-giongo bunrui yōhō jiten [a thesaurus of japanese mimesis and onomatopoeia: usage by categories]*. Tokyo: Taishūkanshoten.
- Cohn, Neil. (2010). *Japanese visual language: the structure of manga. In manga: an anthology of global and cultural perspectives*.  
Woods (pp. 187-203). New York: Continuum Books.
- H. Dacuyan, A. (2015). *Onomatopoeia: a comparative study of usage, awareness and perception between american and japanese university students*. California State University Monterey Bay, California.
- Japanlunatic. (2008). *Onomatopoeia*. Retrieved May 5, 2020, from: <https://japanlunatic.do.am/index/onomatopoeia/0-249>
- J.C Catford. (1965). *A linguistics theory of translation*. Oxford University Press, Oxford.
- McCloud, Scott. (1993). *Understanding comics: the invisible art*. New York: Harper Collins.
- McNeill, David. (1992). *Hand and mind: What gestures reveal about thought*. University of Chicago Press: Chicago, IL.
- Natsume, Fusanosuke. 1997. *Manga wa naze omoshiroi no ka [why are manga fascinating?: their visual idioms and grammar]*. NHK Library: Tokyo, Japan.
- Newmark, Peter. (1981). *Approach to translation*. Oxford: Pergamon Press, Ltd.
- Nexs. (2017). *Onomatope bahasa Jepang*. Retrieved May 4, 2020, from: <https://nexs.co.id/onomatope-bahasa-jepang/>
- Pustaka, G. (2013). *Pengertian penerjemahan*. Retrieved may 5, 2020, from: galeripustaka:<http://www.galeripustaka.com/2013/05/pengertianpenerjemahan.html>
- Panduwinata, O. (2013). *Variasi makna dan penerapan onomatope dalam komik bakuretsu utahime 21 karya Igarashi Kaoru*. Universitas Airlangga: Semarang.
- Putri, Tantia Fedisyah. (2019). *Terjemahan onomatope dalam komik Beck karya Harold Sakuishi*. Universitas Padjadjaran, Bandung.
- Rahayu, Ni Nyoman Atmi. (2015). *Prosedur dan strategi penerjemahan onomatope bahasa jepang dalam novel Botchan karya Natsume Soseki*. Universitas Udayana, Bali.
- Sutrisna, Tri. (2017). *Bentuk dan strategi penerjemahan onomatope bahasa Jepang pada komik One Piece*. Universitas Diponegoro: Semarang.
- Utami, Ardiana Putri. (2018). *Analisis bentuk dan makna onomatope yang berbunyi panjang pada komik*. Universitas Diponegoro: Semarang.

Yulian, Yulia. (2019). *Makna leksikal dan gramatikal*. Diakses pada tanggal 2 Mei 2021, pukul 22.05.

<https://www.akubahasa.id/index.php/artikelkhusus/isiartikel/maknaleksikaldangramatikal#:~:text=Leksikal%20dan%20gramatikal%20adalah%20bentuk,sesuai%20dengan%20proses%20tata%20bahas>