

**METODE DAN TEKNIK PENERJEMAHAN ONOMATOPE
PADA KOMIK DORAEMON VOLUME 43 OLEH
FUJIKO F. FUJIO DAN TERJEMAHANNYA OLEH REYMON**

SKRIPSI

**OLEH:
YOGGA PERDITIA
NIM 155110207111030**



**PROGRAM STUDI SAstra JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SAstra
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2019**

**METODE DAN TEKNIK PENERJEMAHAN ONOMATOPE
PADA KOMIK DORAEMON VOLUME 43 OLEH
FUJIKO F. FUJIO DAN TERJEMAHANNYA OLEH REYMON**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Brawijaya
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Memperoleh Gelar *Sarjana Sastra***



**OLEH
YOGGA PERDITIA
NIM 155110207111030**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2019**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Yogga Perditia
NIM : 155110207111030
Program Studi : Sastra Jepang

Menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika kemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang diberikan.

Malang, 8 Juli 2019



Yogga Perditia

NIM. 155110207111030

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Yogga Perditia telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Malang, 8 Juli 2019
Pembimbing

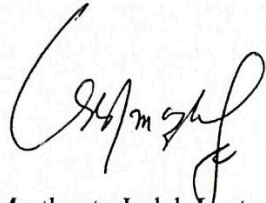


Nadya Inda Syartanti, M.Si.
NIP. 19790509 200801 2 015



Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Yogga Perditia, telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.

Malang, 8 Juli 2019
Penguji,



Eka Marthanty Indah Lestari, S.S., M.Si.
NIK. 201304 860327 2 001

Pembimbing,




Nadya Inda Syartanti, M.Si.
NIP. 19790509 200801 2 015

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sastra Jepang



Efrizal, M.A.
NIP. 19700825 200012 1 001

Menyetujui,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra



Sahruddin, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 19790116 200912 1 001

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Adapun judul skripsi ini adalah “Metode dan Teknik Penerjemahan Onomatope pada Komik *Doraemon* Volume 43 Oleh Fujiko F. Fujio dan Terjemahannya Oleh Reymon”.

Tujuan dari penyusunan skripsi ini guna memenuhi salah satu syarat untuk bisa menempuh ujian sarjana sastra pada Fakultas Ilmu Budaya (FIB) Program Studi Sastra Jepang di Universitas Brawijaya (UB).

Dalam mengerjakan skripsi ini, penulis telah melibatkan banyak pihak yang sangat membantu dalam banyak hal. Oleh karena itu, di sini penulis sampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Ibu Nadya Inda Syartanti, M.Si. selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membantu dan memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini sampai selesai.
2. Ibu Eka Marthanty Indah Lestari, S.S., M.Si. selaku Dosen Penguji yang telah membantu penulis dengan memberikan banyak masukan dalam proses pengerjaan skripsi ini.
3. Ibu Ogawa Yuuki, M.A. selaku Dosen *Native* Program Studi Sastra Jepang yang telah membantu verifikasi data dan memberikan masukan dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis berharap skripsi ini dapat menambah pengetahuan baru mengenai ilmu penerjemahan, khususnya dalam mengkaji metode dan teknik penerjemahan onomatope. Penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharap kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Malang, 8 Juli 2019

Penulis

ABSTRAK

Perditia, Yogga. 2019. **Metode dan Teknik Penerjemahan Onomatope Pada Komik Doraemon Volume 43 Oleh Fujiko F. Fujio dan Terjemahannya Oleh Reymon**. Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.

Pembimbing : Nadya Ina Syartanti

Kata Kunci : Komik *Doraemon*, Metode Penerjemahan, Teknik Penerjemahan, Onomatope, Penerjemahan

Tujuan penelitian ini adalah; 1) untuk mendeskripsikan jenis onomatope yang muncul dalam komik menurut Kindaichi; 2) untuk mendeskripsikan teknik dan metode penerjemahan yang digunakan penerjemah dalam menerjemahkan onomatope bahasa Jepang pada komik *Doraemon* volume 43. Dalam penelitian ini, menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan metode padan guna menganalisis data yang ditemukan dalam komik *Doraemon* volume 43. Adapun onomatope yang ditemukan pada penelitian sebanyak 24 data.

Jenis onomatope yang muncul dalam komik *Doraemon* volume 43 ditemukan semua jenis onomatope menurut teori Kindaichi, yaitu *giongo* sebanyak 3 data, *giseigo* sebanyak 2 data, *gitaigo* sebanyak 8 data, *giyougo* sebanyak 3 data, dan *gijougo* sebanyak 8 data. *gitaigo* dan *gijougo* adalah jenis yang paling dominan ditemukan, dapat dikatakan bahwa onomatope yang mendeskripsikan keadaan benda dan perasaan manusia mendominasi hasil temuan.

Dari 8 metode yang ada, 4 metode yang digunakan dalam menerjemahkan onomatope. Sebagian besar metode penerjemahan yakni metode penerjemahan adaptasi ditemukan sebanyak 3 data, metode penerjemahan bebas ditemukan sebanyak 16 data, dan metode penerjemahan komunikatif ditemukan sebanyak 2 data. Selain itu, ditemukan juga metode penerjemahan yang berorientasi pada BSu tetapi hanya satu jenis saja yakni metode penerjemahan semantis ditemukan sebanyak 3 data.

Dari 9 metode yang ada, terdapat 7 teknik penerjemahan yang digunakan. Teknik transposisi (pergeseran kelas kata) ditemukan sebanyak 10 data, kemudian teknik transposisi (pergeseran unit) ditemukan sebanyak 3 data, teknik modulasi (sudut pandang makna) sebanyak 3 data, teknik modulasi (cakupan makna) sebanyak 1 data, teknik penjelasan tambahan (*contextual conditioning*) sebanyak 1 data, teknik omisi (tidak diberi padanan) ditemukan sebanyak 3 data, dan teknik padanan budaya ditemukan sebanyak 3 data. Teknik transposisi (pergeseran kelas kata) merupakan teknik yang paling dominan. Onomatope BSu dikategorikan sebagai adverbial, tetapi banyak yang bergeser menjadi adjektiva dan beberapa menjadi verba dan nomina.

要旨

ペリディティア・ヨッガ。2019。論文。藤子・F・不二雄の作品第43巻『ドラえもん』漫画やレイモン氏が翻訳したインドネシア語出版『Doraemon』漫画におけるオノマトペ翻訳方法と翻訳テクニック。日本文学科。ブラウウィジャヤ大学。

監修者：ナディア・インダ・シャルタンティ

キーワード：ドラえもん漫画、翻訳法、翻訳テクニック、オノマトペ

本研究の目的は、1) 金田一春彦のオノマトペ理論による漫画に現れるオノマトペの種類を記述するためであり、2) 藤子・F・不二雄の作品第43巻『ドラえもん』の漫画におけるオノマトペ翻訳法と翻訳テクニックを記述するためである。本研究では、定性的記述研究法を用い、『ドラえもん』の第43巻の漫画で発見されたデータを分析するためのマッチング方法を使用している。本研究で発見されたオノマトペは24のデータである。

ドラえもん漫画第43巻に登場するオノマトペの種類は、金田一理論によると、すべての種類のオノマトペに含まれており、擬音語3件、擬声語2件、擬態語8件、擬容語3件、擬情語8件である。擬態語や擬情語とは研究資料における最も多く発見されたオノマトペであり、物質の状態と人間の感情を記述するオノマトペが発見の大部分を占めていると言える。

8つの翻訳法の中で、4つの翻訳方法がオノマトペの翻訳に使用されており、適応翻訳法は3件、自由翻訳法は16件、コミュニケーション的な翻訳法は2件である。さらに、原文語に傾向する翻訳法は1件のみ発見されており、意味論的な翻訳法は3件である。

9つの翻訳テクニックの中で、7つの翻訳テクニックがオノマトペの翻訳に使用されており、品詞交代翻訳テクニックは10件、文法上の単位交代翻訳テクニックは3件、意味観点交代翻訳テクニックは3件、意味範囲交代翻訳テクニックは1件、文脈上の調整翻訳テクニックは1件、省略テクニックは3件、文化上の調整翻訳テクニックは3件である。品詞交代翻訳テクニックは研究資料の中で最も多く発見された翻訳テクニックである。原文語のオノマトペは本来副詞に分類されるが、インドネシア語に翻訳すると、形容詞に交代することが最も多く、動詞や名詞に交代することはいくつも見つかった。

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK (BAHASA INDONESIA)	vi
ABSTRAK (BAHASA JEPANG)	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TRANSLITERASI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	10
1.6 Definisi Kata Kunci	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Penerjemahan.....	12
2.2 Strategi Penerjemahan	14
2.2.1 Metode Penerjemahan	15
2.2.2 Prosedur dan Teknik Penerjemahan	22
2.3 Onomatope.....	31
2.4 Onomatope Bahasa Jepang	32
2.5 Penelitian Terdahulu	37
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian.....	40
3.2 Sumber Data.....	41
3.3 Teknik Pengumpulan Data	42
3.4 Teknik Analisis Data	43
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Temuan.....	45
4.2 Pembahasan.....	49
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan.....	73
5.2 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	78



DAFTAR TRANSLITERASI

あ (ア) a	い (イ) i	う (ウ) u	え (エ) e	お (オ) o
か (カ) ka	き (キ) ki	く (ク) ku	け (ケ) ke	こ (コ) ko
さ (サ) sa	し (シ) shi	す (ス) su	せ (セ) se	そ (ソ) so
た (タ) ta	ち (チ) chi	つ (ツ) tsu	て (テ) te	と (ト) to
な (ナ) na	に (ニ) ni	ぬ (ヌ) nu	ね (ネ) ne	の (ノ) no
は (ハ) ha	ひ (ヒ) hi	ふ (フ) fu	へ (ヘ) he	ほ (ホ) ho
ま (マ) ma	み (ミ) mi	む (ム) mu	め (メ) me	も (モ) mo
や (ヤ) ya		ゆ (ユ) yu		よ (ヨ) yo
ら (ラ) ra	り (リ) ri	る (ル) ru	れ (レ) re	ろ (ロ) ro
わ (ワ) wa		ん (ン) n		を (ヲ) wo
が (ガ) ga	ぎ (ギ) gi	ぐ (グ) gu	げ (ゲ) ge	ご (ゴ) go
ざ (ザ) za	じ (ジ) ji	ず (ズ) zu	ぜ (ゼ) ze	ぞ (ゾ) zo
だ (ダ) da	ぢ (ヂ) ji	づ (ヅ) zu	で (デ) de	ど (ド) do
ば (バ) ba	び (ビ) bi	ぶ (ブ) bu	べ (ベ) be	ぼ (ボ) bo
ぱ (パ) pa	ぴ (ピ) pi	ぷ (プ) pu	ぺ (ペ) pe	ぽ (ポ) po

きゃ (キヤ) kya	きゅ (キュ) kyu	きょ (キョ) kyo
しゃ (シャ) sha	しゅ (シュ) shu	しよ (シヨ) sho
ちゃ (チャ) cha	ちゅ (チュ) chu	ちよ (チヨ) cho
にゃ (ニヤ) nya	にゅ (ニユ) nyu	にょ (ニヨ) nyo
ひゃ (ヒヤ) hya	ひゅ (ヒユ) hyu	ひよ (ヒヨ) hyo
みゃ (ミヤ) mya	みゅ (ミユ) myu	みよ (ミヨ) myo
りゃ (リヤ) rya	りゅ (リュ) ryu	りよ (リヨ) ryo
ぎゃ (ギヤ) gya	ぎゅ (ギユ) gyu	ぎょ (ギョ) gyo
じゃ (ジャ) ja	じゅ (ジュ) ju	じよ (ジヨ) jo
ぢゃ (ヂヤ) ja	ぢゅ (ヂユ) ju	ぢよ (ヂヨ) jo
びゃ (ビヤ) bya	びゅ (ビユ) byu	びよ (ビヨ) byo
ぴゃ (ピヤ) pya	ぴゅ (ピユ) pyu	ぴよ (ピヨ) pyo

ん (ン) → n

っ (ツ) menggandakan konsonan berikutnya, seperti pp / tt / kk / ss.

Bunyi panjang:

あ → aa い → ii う → uu え → ee お → oo
 ア → aa イ → ii ウ → uu エ → ee オ → oo

Misal: お母さん → okaasan / ありがとう → arigatou

Partikel は (ha) namun jika sebagai partikel biasa dibaca (wa).

Partikel へ (he) namun jika sebagai partikel biasa dibaca (e).

Partikel を (wo) namun jika sebagai partikel biasa dibaca (o / wo)



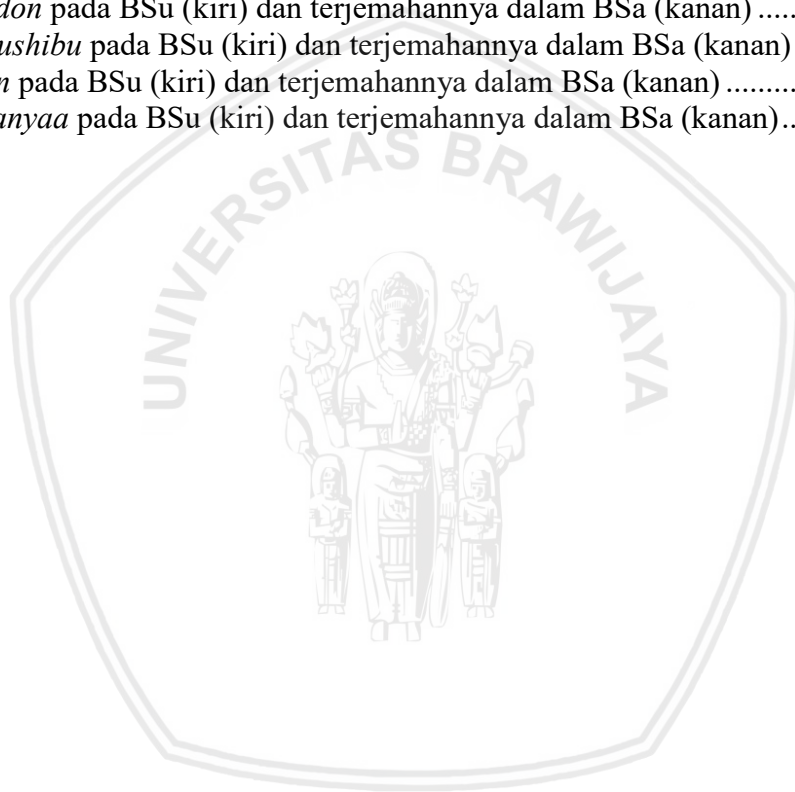
DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
4.1 Temuan Jenis-Jenis Onomatope pada Komik Doraemon vol. 43	45
4.2 Temuan Metode Penerjemahan Onomatope Bahasa Jepang	47
4.3 Temuan Teknik Penerjemahan Onomatope Bahasa Jepang	48
4.4 Analisis Komponen Makna Onomatope <i>Harahara</i> dan Kata ‘tegang’	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
4.1 <i>Gakkari</i> pada BSu (kiri) dan terjemahannya dalam BSa (kanan).....	50
4.2 <i>Boutto</i> pada BSu (kiri) dan terjemahannya dalam BSa (kanan)	52
4.3 <i>Pyutto</i> pada BSu (kiri) dan terjemahannya dalam BSa (kanan).....	55
4.4 <i>Iyaiya</i> pada BSu (kiri) dan terjemahannya dalam BSa (kanan)	57
4.5 <i>Harahara</i> pada BSu (kiri) dan terjemahannya dalam BSa (kanan)	59
4.6 <i>Dondon</i> pada BSu (kiri) dan terjemahannya dalam BSa (kanan)	64
4.7 <i>Shibushibu</i> pada BSu (kiri) dan terjemahannya dalam BSa (kanan)	66
4.8 <i>Gaan</i> pada BSu (kiri) dan terjemahannya dalam BSa (kanan)	68
4.9 <i>Nyaanyaa</i> pada BSu (kiri) dan terjemahannya dalam BSa (kanan).....	69



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1 Curriculum Vitae.....	78
2 Data Penelitian Onomatope Pada Komik Doraemon vol. 43.....	79
3 Berita Acara Seminar Proposal Skripsi	83
4 Berita Acara Seminar Hasil Skripsi	84
5 Sertifikat Ujian Kemampuan Bahasa Jepang (JLPT) N2.....	85
6 Berita Acara Bimbingan Skripsi	86



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk hidup, selalu berinteraksi dengan sekitarnya. Manusia dengan inderanya mampu menerima serta memahami apa yang ada di sekitarnya. Sebagai contoh, manusia dengan indera pendengarannya dapat mendengarkan bunyi-bunyi dan suara-suara. Dari aktivitas berinteraksi tersebut, banyak bunyi-bunyi dan suara-suara terdengar cenderung ‘direkam’ dan ‘disimbolkan’ dengan cara menuangkan bunyi-bunyian dan suara-suara tersebut ke dalam tulisan. Akan tetapi, bunyi dan suara yang telah dituangkan ke dalam tulisan itu pasti tidak akan sama persis dengan bunyi dan suara yang terdengar. Hal itu disebabkan oleh dua hal; pertama karena benda atau binatang yang mengeluarkan atau menghasilkan bunyi itu tidak mempunyai fisiologis seperti manusia. Kedua, karena sistem bunyi setiap bahasa tidak sama (Mar’at 2005: 48). Aktivitas manusia dalam merekam bunyi-bunyi dan mengolahnya menjadi suatu kata, merupakan hal yang senada dengan teori onomatopetik atau ekoik (teori *bow-wow*) yang dikemukakan oleh J.G Herder (dalam Keraf, 1996: 3), yakni kata-kata yang pertama kali adalah tiruan terhadap guntur, hujan, angin, sungai, ombak samudra, dan lainnya.

Bahasa lahir dari alam dan onomatope yaitu tiruan bunyi alam. Bunyi yang ditimbulkan oleh alam, misalnya bunyi guntur, bunyi binatang, ditiru

manusia secara onomatopik. Bunyi tiruan ini lalu diolah manusia untuk tujuan-tujuan tertentu, dimatangkan sebagai akibat dari dorongan hati manusia yang kuat untuk berkomunikasi. Oleh sebab adanya fenomena tersebut muncul istilah ‘onomatope’ untuk memberi istilah pada kata-kata tiruan bunyi. Onomatope merupakan proses pembentukan sebuah kata yang secara fonetis meniru dan menyerupai dari suara atau bunyi yang dihasilkan oleh sumbernya. Suara dan bunyi ini menjangkau suara makhluk hidup dan bunyi yang dihasilkan benda mati, namun juga suara manusia yang bukan berbentuk kata misalnya suara tangisan, suara tawa dan sebagainya.

Hampir seluruh bahasa di dunia mengenal onomatope. Hanya saja tiap-tiap bahasa memiliki interpretasi yang berbeda meskipun pada suara atau bunyi yang sama, misalnya suara kucing dalam bahasa Inggris adalah *meow*, di dalam bahasa Indonesia adalah “meong”, dan di dalam bahasa Jepang adalah *nyan*. Dalam pengamatan penulis, bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang mempunyai perbendaharaan kata yang kompleks. Kosakata yang kompleks serta beragam membuat bahasa Jepang mampu untuk membahasakan gejala yang terjadi di sekitar dan mampu untuk mengakomodirnya dalam bentuk kata. Salah satu bukti dari kemampuan bahasa Jepang untuk mengakomodir gejala yang terjadi di sekitar yakni banyak ditemukan kosakata tiruan bunyi di dalam bahasa Jepang. Jepang adalah salah satu negara yang menggunakan onomatope dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaannya pun sangat beragam. Oleh karena itu, onomatope sangatlah erat hubungannya dalam keseharian masyarakat Jepang.

Onomatope dalam kehidupan orang Jepang adalah kata yang sangat unik dan menarik. Seperti pendapat yang dikemukakan Fukuda (2003: 8) sebagai berikut: “*Onomatopoeia- the use of words whose meaning- is the one of the most enjoyable and fascinating features of the Japanese language*” yang artinya adalah "Onomatope- penggunaan kata-kata yang memiliki makna- adalah salah satu bentuk yang paling menyenangkan dan menarik dalam bahasa Jepang".

Sebagian besar onomatope termasuk ke dalam *fukushi* atau adverbia (Sudjianto dan Dahidi, 2009: 115). *Fukushi* adalah kata-kata yang menerangkan verba, adjektiva, dan adverbia lainnya, tidak dapat berubah, dan berfungsi menyatakan keadaan atau derajat suatu aktivitas, suasana, atau perasaan pembicara (Matsuoka, 2000: 344). Istilah onomatope dalam bahasa Jepang terdiri dari *giongo* (atau *giseigo*), dan *gitaigo* (*gitaigo*, *gijougo*, dan *giyougo*). *Giongo* (atau *giseigo*), merupakan kata-kata yang menyatakan suara makhluk hidup maupun bunyi yang dihasilkan dari benda mati (Yoshio dalam Sudjianto dan Dahidi, 2009: 115). Lebih jelasnya, *giongo* (擬音語) terdiri dari huruf *kanji gi* (擬) adalah huruf yang dipakai dalam artian *maneru* ‘meniru’ atau *niseru* ‘meniru/mencontoh/ memalsukan. Huruf *kanji on* (音) memiliki arti ‘bunyi’, dan huruf *kanji go* (語) memiliki arti ‘bahasa’ atau ‘kata’. *Giongo* digunakan untuk menggambarkan bunyi yang berasal dari benda mati, sedangkan kata tiruan bunyi yang dihasilkan oleh makhluk hidup disebut *giseigo* (擬声語). *Giseigo* berasal dari kata-kata yang menunjukkan bunyi atau suara dengan cara meniru bunyi yang keluar dari benda, suara manusia, dan sebagainya (Sudjianto dan Dahidi, 2009: 116). *Giseigo* terdiri dari huruf *kanji gi* (擬) yang artinya *maneru* ‘meniru’ atau *niseru* ‘meniru/mencontoh/ memalsukan,

huruf *kanji sei* (声) yang artinya suara (yang dihasilkan makhluk hidup), dan huruf *kanji go* (語) memiliki arti ‘bahasa’ atau ‘kata’.

Gitaigo (擬態語) adalah adverbial yang menyatakan suatu keadaan, aktivitas, dan sebagainya. (Sudjianto dan Dahidi, 2009: 116). *Gitaigo* terdiri dari huruf *kanji gi* (擬) yang artinya *maneru* ‘meniru’ atau *niseru* ‘meniru/ mencontoh/ memalsukan’, huruf *kanji tai* (態) yang berarti keadaan, dan huruf *kanji go* (語) memiliki arti ‘bahasa’ atau ‘kata’. Menurut Iwabuchi (1989: 73-74), sebagai kata-kata yang menyerupai *giseigo* terdapat kata-kata yang menyatakan keadaan suatu hal atau perkara seperti kata *fuwafuwa*, *bon'yari*, dan sebagainya inilah yang disebut sebagai *gitaigo*, meski tidak berhubungan langsung dengan bunyi, akan tetapi secara tidak langsung menggambarkan suatu fenomena, keadaan, aktivitas, dan sebagainya. Seperti *giongo* yang terbagi menjadi *giongo* dan *giseigo*, *gitaigo* dibagi menjadi beberapa kelompok yakni *gitaigo*, *giyougo*, dan *gijougo*.

Berikut beberapa contoh kalimat dari *giongo*, *giseigo*, dan *gitaigo* (*gitaigo*, *giyougo*, dan *gijougo*):

1) *Giongo* sebagai tiruan bunyi dari benda mati

朝はいつも、近くのパン屋がシャッターをガラガラと開ける音でめが覚める。

Asa wa itsumo, chikaku no pan ya ga shattaa wo garagara to akeru oto de me ga sameru.

‘Setiap pagi seperti biasanya saya terbangun akibat **bunyi berisik** pintu toko roti saat dibuka’. (Okumura dan Kamabuchi, 2007: 38)

2) *Giseigo* sebagai tiruan bunyi dari makhluk hidup

隣の赤ん坊がぎゃあぎゃあ夜泣きするんで、このところ寝不足なんだ。

*Tonari no akanbou ga **gyaagyaa** yonaki surunde. kono tokoro nebusoku nanda.*

‘Bayi di sebelah rumah **berteriak-teriak** menangis semalam sehingga saya tidak dapat tidur sampai larut malam’. (Fukuda, 2017: 56)

- 3) *Gitaigo* sebagai kata yang menyatakan keadaan benda mati.

山の中で女性の**ばらばら**死体が発見された。

*Yama no naka de josei no **barabara** shitai ga hakken sareta.*

‘Mayat wanita itu ditemukan di daerah pegunungan dalam **keadaan terpotong-potong**’. (Masuda, 1993: 22).

- 4) *Giyougo* sebagai kata yang menyatakan keadaan makhluk hidup atau tingkah laku makhluk hidup.

失恋ぐらいでいつまでも**めそめそ**するなよ。

*Shitsuren gurai de itsu made mo **mesomeso** suru na yo.*

‘Jangan **mengeluh dan merintih** terus hanya karena patah hati’. (Fukuda, 2017: 56).

- 5) *Gijougo* sebagai kata yang seolah-olah menyatakan keadaan hati atau perasaan manusia.

公衆電話で長話をされると**イライラ**するね。

*Koushuu denwa de nagabanashi wo sareru to **iraira** suru ne.*

‘Aku menjadi **jengkel** jika harus menunggu orang yang bicara terlalu lama di telepon umum’. (Fukuda, 2017: 99).

Pada contoh kalimat 1) kata *garagara* merupakan tiruan langsung bunyi dari suara pintu geser saat dibuka maupun ditutup. Pada contoh kalimat tersebut, saat toko roti mulai membuka pintu, terdengar suara berisik saat pintu geser itu mulai digeser. Bunyi geseran inilah yang ditirukan.

Pada contoh kalimat 2), kata *gyaagyaa* merupakan tiruan bunyi suara tangis, yakni suara tangis, teriakan, atau jeritan yang gaduh dari anak-anak, burung, hewan, dan lain-lain. Bunyi tangisan yang gaduh yang ditimbulkan anak-anak itulah yang ditirukan.

Selanjutnya pada contoh kalimat 3) kata *barabara* merupakan kata yang menggambarkan keadaan awal suatu benda yang pada hakikatnya menyatu, akan tetapi karena rusak atau terpotong sehingga menjadi terpisah atau berantakan. Kata tersebut tidak langsung menirukan bunyi, akan tetapi secara tak langsung menirukan kata kerja *barasu*. Menurut Kamus Jepang-Indonesia Matsuura Kenji, kata kerja *barasu* memiliki makna membongkar, membongkar rahasia, juga bisa diartikan membunuh (Matsuura, 2005: 60).

Pada contoh kalimat 4), kata *mesomeso* merupakan kata yang menggambarkan sifat lemah, dalam arti suka merengek-rengok dan mengeluh. Kerap kali digunakan untuk melukiskan seorang penakut yang suka menangis hanya karena persoalan kecil.

Terakhir, pada contoh kalimat 5), kata *iraira* mempunyai arti yakni menjadi jengkel, terganggu atau tidak tenang karena segalanya tidak berjalan seperti yang diharapkan. Kata ini juga dapat menunjukkan raut muka tindakan atau cara berbicara seseorang. Kata ini berasal dari kata bahasa Jepang kuno *ira* yang berarti duri.

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya bahwa onomatope merupakan kata-kata yang banyak ditemui di dalam bahasa Jepang, tetapi hal tersebut berbeda di dalam bahasa Indonesia. Khazanah atau perbendaharaan kata bahasa Indonesia

khususnya tentang kata tiruan bunyi relatif sedikit dibandingkan dengan bahasa Jepang. Hal ini yang menyebabkan sulit untuk memadankan onomatope bahasa Jepang apabila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia.

Sejalan dengan itu, Sudjianto dan Dahidi (2009: 115) berpendapat bahwa onomatope adalah salah satu aspek bahasa Jepang yang menarik bagi para pembelajar bahasa Jepang yang berbahasa ibu bahasa Indonesia, namun karena jumlahnya yang begitu banyak sementara padanannya dalam bahasa Indonesia mempunyai bentuk yang berbeda dengan bahasa Jepang, sehingga onomatope ini menjadi salah satu kendala pada saat belajar bahasa Jepang. Tidak hanya di bidang pembelajaran bahasa Jepang, di bidang penerjemahan pun onomatope dianggap sebagai sebuah hambatan bagi penerjemah apabila menerjemahkan ingin menerjemahkan onomatope ke dalam bahasa Indonesia disebabkan bentuk yang berbeda serta perbedaan sudut pandang kebudayaan dan kebahasaan di antara kedua bahasa. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu strategi yang tepat guna apabila ingin menerjemahkan onomatope ke dalam bahasa Indonesia.

Penerjemahan merupakan sebuah kegiatan yang menuntut kecermatan. Seorang penerjemah tidak hanya dituntut menguasai bahasa sumber dan bahasa target dengan baik, namun juga harus peka terhadap berbagai faktor sosial, budaya, dan politik agar dapat menerjemahkan secara tepat. Tujuan utama penerjemahan adalah menghasilkan terjemahan yang semirip mungkin dengan naskah aslinya. Tetapi pada kenyataannya, untuk menghasilkan terjemahan yang sempurna merupakan suatu hal yang hampir mustahil untuk dilakukan sebab ada saja hal-hal yang tidak bisa diterjemahkan dari bahasa satu ke dalam bahasa lainnya. Adanya

perbedaan sudut pandang sosiokultural dan perbedaan cara pengungkapan di antara kedua bahasa yang berbeda serta adanya nuansa-nuansa tertentu yang sulit diungkapkan adalah faktor-faktor yang menyebabkan hasil terjemahan tidak selalu sama persis dengan naskah aslinya (Kushartanti 2007: 223).

Penelitian ini menggunakan komik *Doraemon* volume 43 versi BSu (bahasa Jepang) dan versi BSa (bahasa Indonesia) sebagai sumber data penelitian. Tidak seperti komik-komik pada umumnya, komik *Doraemon* sendiri bukan suatu komik yang memiliki korelasi cerita antar volumenya, di mana satu volume memuat ceritanya masing-masing, sehingga dilakukan pemilahan volume dari volume 1 sampai dengan volume 45 sebagai tolok ukur keberagaman onomatope yang dimuat dalam satu volume. Perlu diketahui tiap volume memiliki latar cerita yang berbeda dan hal tersebut dapat mempengaruhi keberagaman onomatope sebab pada dasarnya onomatope menirukan keadaan, sifat, perihal, kondisi yang sedang berlaku. Maka dari itu, komik *Doraemon* volume 43 baik versi bahasa Jepang (BSu) maupun versi BSa (bahasa Indonesia) dipilih karena komik ini memiliki jenis onomatope yang lebih beragam. Ragam dan variasi onomatope yang merepresentasikan mulai dari emosi manusia seperti marah, menangis, kecewa, dan sebagainya. Selain itu, pada versi BSa masih kerap ditemukan beberapa onomatope yang kurang tersampaikan dengan baik, maka dengan meneliti hal tersebut diharapkan dapat menjawab kebutuhan metode maupun teknik yang sesuai untuk menerjemahkan onomatope bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia.

Onomatope merupakan salah satu aspek bahasa Jepang yang sulit bagi pembelajar bahasa Jepang berbahasa ibu bahasa Indonesia, karena jumlah padanan

di dalam bahasa Indonesia yang terbatas, terlebih apabila onomatope tersebut akan diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, merupakan tantangan tersendiri bagi penerjemah untuk memilih metode dan teknik yang tepat guna dalam menerjemahkan. Bias dalam menerjemahkan onomatope bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia inilah yang menjadikan onomatope suatu aspek yang unik dan menarik untuk diteliti. Atas dasar itulah penelitian ini diangkat dengan judul “Metode dan Teknik Penerjemahan Onomatope Pada Komik *Doraemon* Volume 43 oleh Fujiko F. Fujio dan Terjemahannya oleh Reymon”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Jenis onomatope apa saja yang muncul dalam komik *Doraemon* volume 43 menurut Kindaichi?
2. Metode dan teknik penerjemahan apa saja yang digunakan penerjemah dalam menerjemahkan onomatope bahasa Jepang pada komik *Doraemon* volume 43?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan jenis onomatope yang muncul dalam komik menurut Kindaichi.
2. Untuk mendeskripsikan teknik dan metode penerjemahan yang digunakan penerjemah dalam menerjemahkan onomatope bahasa Jepang pada komik *Doraemon* volume 43.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dibagi atas dua jenis, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu untuk menambah referensi penelitian dalam bidang penerjemahan, khususnya penerjemahan onomatope bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi penulis dan pembaca.
- b. Sebagai bahan masukan untuk penelitian yang berkaitan dengan onomatope dan penerjemahan.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian diperlukan agar penelitian dapat berjalan sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Penelitian ini akan difokuskan pada onomatope yang ditemukan dalam komik *Doraemon* volume 43 sebagai objek utama di dalam penelitian. Penelitian ini terbatas pada sumber data komik *Doraemon* volume 43 dan berfokus pada terjemahan onomatope yang ditemukan dalam sumber data komik *Doraemon* volume 43 baik versi BSu maupun BSa, khususnya berada di dalam balon kata. Balon kata adalah balon-balon teks pada komik yang berisi perkataan dan perasaan tokoh tertentu, juga dapat berisi deskripsi singkat tentang sesuatu (Nurgiyantoro, 2005: 409). Kuantitas data yang mencukupi serta ragam data menjadi suatu pertimbangan penulis untuk membatasi pada di

dalam balon kata. Hal ini dimaksudkan untuk membatasi variasi onomatope yang akan diteliti.

1.6 Definisi Istilah Kunci

Beberapa istilah penting yang memerlukan penegasan agar tidak terjadi perbedaan pengertian atau ketidakjelasan makna pada konsep-konsep pokok dari penelitian ini adalah:

1. **Penerjemahan** : Kegiatan mengganti bahan teks dalam bahasa sumber dengan bahan teks yang sepadan dengan bahasa sasaran (Catford dalam Machali 2000 : 5).
2. **Metode Penerjemahan** : Prinsip yang mendasari penerjemah dalam menerjemahkan teks, yang pada akhirnya bentuk (jenis) terjemahannya (Machali, 2000: 48).
3. **Teknik Penerjemahan** : cara yang digunakan penerjemah untuk menanggulangi kesulitan ketika menerjemahkan dalam tataran kata, kalimat, atau paragraf (Hoed, 2006: 72).
4. **Onomatope** : kata keterangan yang menerangkan keadaan, bunyi suatu benda, atau bunyi aktivitas pada situasi yang sedang berlangsung, yang terbagi menjadi dua *giongo* dan *gitaigo* (Fukuda, 2003:20).
5. **Gitaigo** : adverbial yang menyatakan suatu keadaan, aktivitas, dan sebagainya. (Sudjianto dan Dahidi, 2009: 116).
6. **Giongo** : kata-kata yang menyatakan bunyi yang keluar dari benda mati (Yoshio dalam Sudjianto dan Dahidi, 2009: 115).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penerjemahan

Penerjemahan memiliki beberapa definisi menurut para ahli. Catford (dalam Machali, 2000: 5) menjelaskan penerjemahan adalah mengganti bahan teks dalam bahasa sumber (BSu) dengan bahan teks yang sepadan dalam bahasa sasaran (BSa). Newmark (dalam Machali, 2000: 5) juga memberikan definisi serupa namun lebih jelas lagi, penerjemahan adalah proses mengalihkan pesan atau makna suatu teks dari BSu ke dalam BSa sesuai dengan maksud pengarang. Adapun menurut Simatupang (dalam Hadi, 2015: 7), menerjemahkan adalah mengalihkan makna yang terdapat dalam bahasa sumber (BSu) ke dalam bahasa sasaran (BSa) dan mewujudkannya kembali dalam bahasa sasaran dengan bentuk-bentuk yang sewajar mungkin menurut aturan-aturan yang berlaku di dalam bahasa sasaran.

Menurut definisi-definisi para ahli tersebut, dapat dikatakan aktivitas penerjemahan adalah sebuah proses pengalihan isi pesan dari suatu bahasa ke dalam bahasa lain. Pengalihan isi pesan ini pun bukan hanya sekadar pengalihan isi pesan, akan tetapi tetap berpegang pada konvensi-konvensi yang ada pada bahasa sasaran. Maksud dari konvensi-konvensi tersebut adalah kesepakatan yang ada di dalam sebuah kelompok tutur bahasa. Kesepakatan ini dapat ditemui dalam aspek linguistik (tata bahasa serta makna kata) maupun aspek sosial budaya. Hal ini dimaksudkan agar penerjemahan yang dihasilkan dapat berterima dengan baik pada sasaran pembaca.

Hatim & Mason (dalam Machali, 2000: 5) berpendapat bahwa penerjemahan adalah kegiatan yang dapat membuktikan dengan jelas peran bahasa dalam kehidupan sosial. Penerjemahan bukan sekadar proses pengalihan isi pesan, akan tetapi dari proses itu juga terbentuk suatu komunikasi yang melibatkan aspek-aspek sosial. Dengan kegiatan komunikasi tersebut, dapat dibayangkan penerjemah seperti membangun jembatan makna antara produsen teks sumber (TSu) dan pembaca teks sasaran (TSa) (Machali, 2000: 5-6). Agar lebih jelas, berikut contoh:

Kamu	<i>anata/kimi/omae</i>
Bunga putih	<i>shiroi hana</i>

Pada contoh di atas, pronomina bahasa Indonesia “kamu” dapat diterjemahkan dalam beberapa pronomina di dalam bahasa Jepang yakni “*anata*, *kimi*, dan *omae*”. “*anata*” digunakan apabila menyebut lawan bicara yang dihormati atau lawan bicara tersebut belum terlalu akrab dengan penutur sebab memiliki nuansa yang lebih sopan. “*kimi*, dan *omae*” sama-sama digunakan untuk menyebut lawan bicara yang sudah akrab atau teman sebaya. Ada perbedaan di antara kedua pronomina tersebut. “*omae*” biasa digunakan oleh laki-laki untuk memanggil teman akrabnya, dapat berkesan akrab, biasa, atau bahkan kasar tergantung dari situasi dan intonasi saat mengucapkannya. Sedangkan “*kimi*” tidak tergantung pada gender yang menggunakannya, dapat digunakan untuk memanggil teman atau anak-anak, umumnya memiliki kesan akrab dan manja. Melalui penjelasan tersebut, dapat dipahami makna yang disebut menyesuaikan penerjemahan dengan memperhatikan aspek-aspek sosial.

Seperti yang sudah dijelaskan pada paragraf sebelumnya, menerjemahkan adalah mengalihkan makna yang terdapat dalam bahasa sumber (BSu) ke dalam bahasa sasaran (BSa) dan mewujudkannya kembali dalam bahasa sasaran dengan bentuk-bentuk yang sewajar mungkin menurut aturan-aturan yang berlaku di dalam bahasa sasaran. Menerjemahkan juga harus mengikuti konvensi-konvensi dalam aspek linguistik pada bahasa sasaran. Sebagai contoh dalam kasus ini, frase “bunga putih” tidak serta-merta diterjemahkan ke dalam bahasa Jepang menjadi “*hana shiroi*” sebab sudah memang aturannya di dalam bahasa Jepang hukum ‘menerangkan-diterangkan’ berlaku. Sebaliknya dari bahasa sumber, dalam kasus ini bahasa Indonesia, yang berlaku adalah sebaliknya yakni ‘diterangkan-menerangkan’.

Adanya penyesuaian seperti contoh-contoh tersebut, diharapkan penerjemahan yang dihasilkan dapat menjadi terjemahan yang wajar serta berterima bagi bahasa sasaran.

2.2 Strategi Penerjemahan

Lorcher (1992: 428) mendefinisikan strategi penerjemahan sebagai berikut ; *procedures which the subjects employ in order to solve problems*. Ada dua kata kunci yang perlu diperhatikan dari definisi ini. *Procedures* dan *to solve problems*. kata kunci pertama berarti hal apa saja yang dilakukan penerjemah sementara kata kunci kedua berarti bahwa semua hal yang dilakukan penerjemah dipicu adanya masalah yang muncul. Sejalan dengan pendapat Molina dan Albir, strategi penerjemahan merupakan metode langkah demi langkah yang secara pasti untuk

menyelidiki, menguraikan, dan memperjelas tentang kesepadanan terjemahan dengan tujuan untuk memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi dalam aktivitas penerjemahan (Molina & Albir, 2002: 509). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa strategi penerjemahan adalah cara yang dipilih untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang timbul selama proses penerjemahan.

Strategi penerjemahan sendiri mencakupi istilah-istilah lain, yakni metode, prosedur dan teknik penerjemahan (Adisoemarta, 2011: 51). Berikut penjelasan masing-masing istilah tersebut pada subbab berikut:

2.2.1 Metode Penerjemahan

Metode penerjemahan dapat didefinisikan sebagai prinsip yang mendasari penerjemah dalam menerjemahkan teks, yang pada akhirnya bentuk (jenis) terjemahannya. Pemilihan metode saat menerjemahkan akan menentukan jenis terjemahan yang dihasilkan sebab akan menentukan orientasi yang hendak dicapai penerjemah saat melakukan penerjemahan. Dalam prakteknya, penerjemah memilih salah satu metode yang sesuai untuk siapa dan untuk tujuan apa penerjemahan dilakukan.

Newmark (1988: 45-48) memaparkan delapan metode penerjemahan yang dapat dipilih, secara garis besar kedelapan metode ini dapat digolongkan menjadi dua, yaitu empat yang berorientasi pada BSu dan empat yang berorientasi pada BSa. Kedelapan metode penerjemahan tersebut dalam pemaparan berikut yakni yang berorientasi pada BSu diwakilkan dari nomor 1-4, sedangkan yang berorientasi pada BSa diwakilkan dari nomor 5-8.

1. Penerjemahan Kata per Kata

Penerjemahan kata demi kata sering kali digambarkan sebagai terjemahan antar baris dengan BSa berada langsung di bawah kata-kata BSu (Machali, 2000: 50). Metode penerjemahan kata demi kata berfokus pada kata demi kata BSu, dan sangat terikat pada tataran kata. Kegunaan terjemahan kata demi kata adalah untuk memahami mekanisme bahasa sumber atau untuk menafsirkan teks yang sulit sebagai proses awal penerjemahan, sebagai contoh:

1. **BSu** : *I am a student.*

BSa : Saya adalah murid.

(Machali, 2000: 50)

Pada contoh (1), penerjemahan dilakukan dengan menerjemahkan kata demi kata pada BSa. Dalam melakukan tugasnya, penerjemah hanya mencari padanan kata bahasa sumber dalam bahasa sasaran tanpa mengubah susunan kata dalam terjemahannya. Dengan kata lain, susunan kata dalam kalimat terjemahan sama persis dengan susunan kata dalam kalimat aslinya.

2. Penerjemahan Harfiah

Penerjemahan harfiah (*literal translation*) atau disebut juga penerjemahan lurus (*linear translation*). Konstruksi gramatikal bahasa sumber dikonversikan ke dalam padanannya (bahasa sasaran), sedangkan kata-kata diterjemahkan di luar konteks. (Machali, 2000: 51), sebagai contoh:

2. **BSu** : *It's Raining cats and dogs.*

BSa : Hujan kucing dan anjing.

(Machali, 2000: 51)

Pada contoh (2), jika dilihat dari hasil terjemahannya, kalimat-kalimat yang diterjemahkan secara harfiah masih terasa janggal, karena maksud sebenarnya dari contoh kalimat di atas adalah “Hujan lebat” atau “Hujan deras”. Dalam proses penerjemahannya, penerjemah mencari konstruksi gramatikal BSu yang sepadan atau dekat dengan BSa. Penerjemahan harfiah ini terlepas dari konteks. Penerjemahan ini mula-mula dilakukan seperti penerjemahan kata demi kata, tetapi penerjemah kemudian menyesuaikan susunan kata-katanya sesuai dengan gramatikal BSa.

3. Penerjemahan Setia

Metode ini mencoba menghasilkan kembali makna kontekstual dengan masih dibatasi oleh struktur gramatikal bahasa sumber. Di sini kata-kata yang bermuatan budaya dialihbahasakan, tetapi penyimpangan dari segi tata bahasa dan pilihan kata tetap dibiarkan. Penerjemahan ini berpegang teguh pada maksud dan tujuan bahasa sumber, sehingga terlihat sebagai terjemahan yang kaku dan sering kali asing (Machali, 2000: 51), sebagai contoh:

3. **BSu** : *Ben is too well aware that he's naughty.*

BSa : Ben menyadari terlalu baik baik bahwa ia nakal.

(Machali, 2000: 51)

Pada contoh (3), meskipun maknanya sangat dekat (setia) dengan makna dalam teks sumber, versi teks sasarannya terasa kaku, dan akan terasa lebih wajar jika dipoles lagi dalam tahap penyerasian serta disesuaikan dengan kaidah teks sasaran menjadi “Ben sangat sadar bahwa ia nakal”.

4. Penerjemahan Semantis

Penerjemahan secara semantik berbeda dengan penerjemahan setia, karena harus lebih memperhitungkan unsur estetika (keindahan bunyi) teks bahasa sumber dengan mengkompromikan makna selama masih dalam batas kewajaran. Selain itu, kata yang hanya sedikit mengandung muatan budaya dapat diterjemahkan dengan kata yang netral atau istilah yang fungsional. (Machali, 2000: 52). Empati penerjemahan terhadap teks bahasa sumber dalam penerjemahan semantis diperbolehkan. Jika dibandingkan dengan penerjemahan setia, penerjemahan semantik lebih fleksibel, sedangkan penerjemahan setia lebih terikat oleh bahasa sumber. Sebagai contoh:

4. **BSu** : *He is a book-worm.*

BSa : Dia (laki-laki) adalah orang yang suka sekali membaca.

(Machali, 2000: 52)

Pada contoh (4), Hasil terjemahan tersebut bersifat fungsional (dapat dimengerti dengan mudah), sekalipun tidak ada pemadanan budaya (yakni pemadanan dengan menggunakan idiom serupa dalam bahasa sasaran).

5. Penerjemahan Adaptasi

Adaptasi atau saduran adalah bentuk terjemahan yang paling bebas dan paling dekat ke bahasa sasaran. Penerjemahan ini biasa digunakan untuk drama dan puisi. Tema, karakter, dan alurnya tetap dipertahankan. Kebudayaan bahasa sumber dikonversikan ke dalam kebudayaan bahasa sasaran dan teksnya ditulis kembali. Dalam bahasa karangan ilmiah, logikanya diutamakan, sedangkan contoh-contoh dikurangi atau ditiadakan sesuai dengan keperluan (Machali, 2000: 53). Sebagai contoh:

5. **BSu** : *As white as snow*.

BSa : Seputih kapas.

(Machali, 2000: 53)

Pada contoh (5), terjemahan *As white as snow* secara harfiah mempunyai makna “seputih salju”. Akan tetapi pada budaya BSa tidak mengenal keberadaan salju sehingga sulit menggambarkannya dalam teks terjemahan. Maka dipilihlah “kapas” sebagai adaptasi dari “salju” karena adanya kemiripan sifat yakni berwarna putih.

6. Penerjemahan Bebas

Penerjemahan bebas adalah penulisan kembali tanpa melihat bentuk aslinya. Biasanya merupakan parafrase yang dapat lebih pendek atau lebih panjang dari aslinya (Machali, 2000: 53). Dapat juga terjadi parafrase dalam bahasa yang sama, sehingga dapat disebut penerjemahan “Intra-lingual”. Metode ini sering disebut metode “oplosan”. Disebut demikian karena biasanya “bentuk” (baik bentuk retorik, misalnya alur ataupun bentuk kalimat) teks bahasa sasaran sudah berubah sama sekali (Machali, 2000: 53). Sebagai contoh:

6. **TSu** : (*Time May 28th, 1990*) : “*Hollywood Rage for Remakes*”.

TSa : (Suara Merdeka, 15 Juli 1990) : “Hollywood Kekurangan Cerita:
Lantas Rame-Rame Bikin Film Ulang”

(Machali, 2000: 54)

Pada contoh (6), tampak di sini bahwa versi teks sasaran lebih panjang daripada versi teks sumber. Yang disebut oplosan dalam contoh kasus ini adalah masuknya beberapa kalimat dari unsur isi berita ke dalam judul berita, sehingga lebih panjang daripada aslinya. Penambahan unsur-unsur pada

terjemahan bertujuan untuk memperjelas makna dari TSu agar lebih mudah dipahami konteksnya.

7. Penerjemahan Idiomatik

Di sini pesan bahasa sumber disampaikan kembali tetapi ada penyimpangan nuansa makna karena mengutamakan kosakata sehari-hari dan idiom yang tidak ada di dalam bahasa sumber, tetapi biasa dipakai di dalam bahasa sasaran (Machali, 2000: 54). Sebagai contoh:

7. **BSu** : Mari minum bir sama-sama; saya yang bayar.

BSa : *I'll shout you a beer.*

(Machali, 2000: 54)

Pada contoh (7), Dalam terjemahan di atas versi bahasa Inggrisnya (*Australian English*) lebih idiomatis daripada versi asli. Versi terjemahan yang tidak terlalu idiomatis (yakni terjemahan semantis) dapat berbunyi "*Let me buy you a beer*". Tetapi di antara keduanya tetap memiliki kesamaan makna.

8. Penerjemahan Komunikatif

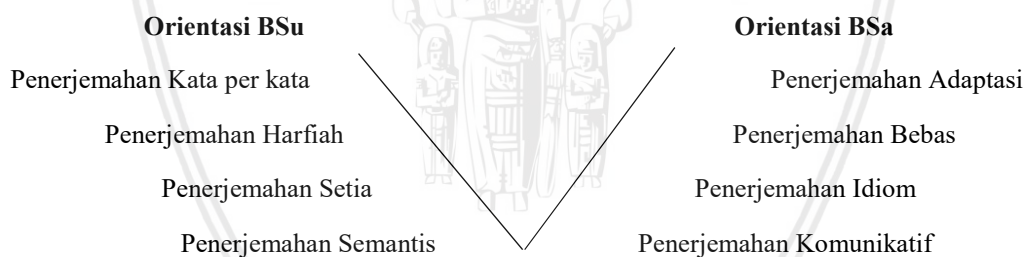
Penerjemahan komunikatif berusaha menyampaikan makna kontekstual dari bahasa sumber sedemikian rupa, sehingga isi dan bahasanya berterima dan dapat dipahami oleh dunia pembaca bahasa sasaran, biasanya dianggap terjemahan yang ideal (Machali, 2000: 54).

Sebagai contoh, penerjemahan kata "*spine*" dalam frase "*thorns spines in old reef sediments*". Apabila kata tersebut diterjemahkan untuk para ahli atau kalangan ilmuwan biologi, padanannya adalah "*spina*" (istilah teknis

latin), tetapi apabila diterjemahkan untuk khalayak umum kata tersebut dapat diterjemahkan menjadi “duri” (Machali, 2000: 55).

Jika metode penerjemahan semantis dilakukan dengan mempertimbangkan tingkat kebahasaan penulis teks asli, penerjemahan komunikatif lebih memperhatikan tingkat kebahasaan pembaca. Metode komunikatif digunakan untuk teks yang informatif atau vokatif (himbauan), sedangkan penerjemahan semantis dipakai dalam menerjemahkan teks yang ekspresif.

Untuk memudahkan memahami gambaran menyeluruh mengenai teori metode penerjemahan Newmark, kedelapan metode-metode tersebut dirangkum dalam diagram di bawah ini :



Gambar 2.1 Metode “V-Diagram” (Newmark 1988)

Pada gambar 2.1 adalah diagram V yang disusun mulai dari kelompok metode yang terdekat dengan BSu dan BSa hingga kelompok metode yang terjauh dari BSu dan BSa. Huruf “V” menandakan bahwa semakin ke bawah hasil terjemahan semakin mendekati bahasa sasaran (BSa), sehingga lebih mudah untuk dimengerti pembaca.

2.2.2 Prosedur dan Teknik Penerjemahan

Menurut KBBI (daring), **prosedur** memiliki dua makna, 1) tahap kegiatan untuk menyelesaikan suatu aktivitas, 2) metode langkah demi langkah secara pasti dalam memecahkan suatu masalah. Sedangkan **teknik** adalah suatu metode atau sistem mengerjakan sesuatu. Dalam definisi-definisi berikut terdapat kesamaan makna yakni 1) prosedur dan teknik adalah upaya yang harus ditempuh untuk menyelesaikan suatu tugas 2) baik teknik maupun prosedur diterapkan terhadap tugas tertentu (dalam kasus ini tugas penerjemahan). Oleh karena itu, baik prosedur penerjemahan maupun teknik penerjemahan dapat didefinisikan sebagai cara, tindakan, atau proses memecahkan permasalahan di dalam tugas penerjemahan.

Setelah memahami penjelasan-penjelasan di atas, dapat dikatakan bahwa istilah prosedur penerjemah dan teknik penerjemahan memiliki definisi yang saling berkaitan. Hal ini diperkuat dengan istilah prosedur yang digunakan oleh Newmark (1988: 81) dengan pengertian, yaitu upaya penerjemah untuk mengatasi masalah-masalah yang muncul dalam penerjemahan; Sedangkan istilah teknik digunakan oleh Hoed (2006: 72) dengan pengertian, yaitu cara yang digunakan penerjemah untuk menanggulangi kesulitan ketika menerjemahkan dalam tataran kata, kalimat, atau paragraf. Penulis menggabungkan kedua teori tersebut untuk menganalisis data terjemahan yang sepadan. Dapat disimpulkan bahwa prosedur atau teknik pada penelitian ini mengacu pada hal yang sama. Newmark (1988: 81-91) memaparkan 9 teknik yang digunakan untuk mengatasi masalah-masalah yang muncul dalam penerjemahan :

1. Transposisi (Pergeseran Bentuk)

Suatu teknik penerjemahan yang meliputi perubahan bentuk gramatikal dari BSu ke BSa. Transposisi dibedakan menjadi dua bentuk, yaitu:

a. Pergeseran Tataran (*Level Shift*)

Pergeseran tataran terjadi apabila transposisi menghasilkan unsur BSa yang berbeda dengan unsur BSu. Pergeseran seperti ini pada umumnya sering terjadi dari tataran gramatikal ke tataran leksikal atau sebaliknya.

8. **BSu:** 私は犬に手をかまれました。

‘*Watashi wa inu ni te wo kamaremashita.*’

BSa: ‘Saya (merasa terganggu) karena tangan saya digigit anjing.’

(Makino, 2001: 140)

Pada contoh (8) adalah terjemahan verba pasif (*ukemi*) BSu. Verba *ukemi* mengandung nuansa merasa terganggu, akan tetapi nuansa verba BSu tidak dapat dihasilkan pada BSa. Karena pada BSa nuansa dari verba *ukemi* tidak dapat direkonstruksi, maka pada BSa verba *ukemi* mengalami pergeseran agar makna dapat tersampaikan dengan baik.

b. Pergeseran Kategori (*Category Shift*)

Pergeseran kategori terjadi apabila transposisi menghasilkan BSa yang berbeda dari segi struktur, kelas kata, unit, dan intrasistem, sehingga disebut dengan 1) pergeseran struktur, 2) pergeseran kelas kata, 3) pergeseran unit, dan 4) pergeseran intrasistem.

1. Pergeseran Struktur

Terjadi karena perbedaan struktur antara dua bahasa yang terlibat dalam penerjemahan, sehingga padanan struktur BSa berbeda dari struktur BSu.

9. **BSu:** 私は 日本語を 話します。

‘*Watashi wa nihongo wo hanashimasu*’

Subjek (S) Objek (O) Predikat (P)

BSa: ‘Saya Berbicara Bahasa Jepang’.

S P O

(Makino, 2001: 15)

Pada contoh (9), terjadi pergeseran struktur pada saat proses penerjemahan. Seperti yang telah diketahui bahwa BSu mempunyai struktur (subjek, objek dan predikat) akan tetapi struktur tersebut berubah karena pada BSa mempunyai struktur (subjek, objek dan predikat). Pergeseran struktur dilakukan agar kalimat terjemahan dihasilkan dapat diterima pada pembaca BSa.

2. Pergeseran Kelas Kata

Terjadi apabila terjemahan menghasilkan padanan yang menyebabkan pergeseran kelas kata dalam BSu menjadi kelas kata yang berbeda dalam BSa.

10. **BSu:** このふくろが破れています。

‘*Kono fukuro ga yabureteimasu.*’

BSa: ‘Kantong ini sobek.’

‘ (Makino, 2001: 28)

Pada contoh (10), verba *yabureteimasu* di dalam BSu diterjemahkan ke dalam BSa yang berarti ‘sobek’. Verba *yabureteimasu* dipadankan dengan adjektiva ‘sobek’ di dalam BSa.

3. Pergeseran Unit

Pergeseran yang menghasilkan padanan dalam BSa yang memiliki tingkat gramatikal berbeda dari tingkat gramatikal BSu.

11. **BSu:** 部長は加藤さんを大阪へ出張します。

‘*Buchou wa katou san wo oosaka e shucchou shimasu.*’

BSa: ‘Kepala Bagian menyuruh saudara Kato dinas ke Osaka.’

(Makino, 2001: 140)

Pada contoh (11), Kata *buchou* merupakan nomina dalam BSu. Terjadi pergeseran dari tingkatan kata berupa nomina menjadi frasa ‘kepala bagian’ dengan pola M-D dalam BSa.

4. Pergeseran Intrasistem

Pergeseran intrasistem terjadi ketika sistem antara BSu dan BSa memiliki sistem yang kurang lebih sama namun terjemahan memilih tidak melibatkan sistem tersebut dalam BSa.

12. **BSu:** 私は毎朝4時に起きています。

‘*Watashi wa mainichi yo ji ni okiteimasu.*’

BSa: ‘Saya bangun jam 4 setiap pagi.’

(Makino, 2001: 32)

Pada contoh (12), partikel yang ada pada BSu tidak dimasukkan pada terjemahan. Padahal dalam BSa kalimat tersebut bisa juga diterjemahkan ‘saya bangun pada jam 4 setiap pagi’, penggunaan ‘pada’ dapat mewakili partikel *ni* dalam BSu.

2. Modulasi (Pergeseran Makna)

Adanya pergeseran struktur seperti yang terjadi pada teknik transposisi, melibatkan perubahan yang menyangkut pergeseran makna, karena terjadi juga perubahan perspektif, sudut pandang atau segi maknawi yang lain. Pergeseran makna seperti ini disebut dengan modulasi. Menurut Hoed (2006: 72), modulasi dapat dibagi atas dua kelompok, yaitu: 1) pergeseran sudut pandang makna, 2) pergeseran cakupan makna.

a. Pergeseran Sudut Pandang Makna

Terjadi apabila unsur bahasa sumber memperoleh padanan di dalam B_{Sa} yang memiliki sudut pandang semantis yang berbeda.

13. **BSu:** 私は風邪をひく。

'Watashi wa kaze wo hiku'

BSa: 'Saya masuk angin.'

(Makino, 2001: 25)

Pada contoh (13), terjemahan dilihat dari sudut pandang 'angin' yang melakukan tindakan, bukan 'saya' sebagai pelaku dalam terjemahan tersebut.

b. Pergeseran Cakupan Makna

Terjadi apabila unsur B_{Su} memperoleh padanan B_{Sa} yang berbeda cakupan maknanya, yaitu cakupan makna luas ke cakupan makna sempit atau sebaliknya

14. **BSu:** 弟が私のパソコンを壊してしまいました。

'Otouto ga watashi no pasokon wo kowashiteshimaimashita.'

BSa: 'Adik tidak sengaja merusak komputer saya.'

(Makino, 2001: 74)

Pada contoh (14), terlihat perluasan makna dari ‘adik laki-laki’ dalam BSu menjadi ‘adik’ di dalam BSa ketika diterjemahkan.

15. **BSu:** 先生は私を褒めました。

‘Sensei wa watashi wo homemashita.’

BSa: ‘Guru memuji saya.’

(Makino, 2001: 74)

Berkebalikan dari contoh sebelumnya, pada contoh (15) terjadi penyempitan makna dari ‘sensei’ yang bersifat umum dalam BSu menjadi ‘guru’ dalam BSa.

3. Penerjemahan Deskriptif

Memberikan uraian yang berisi makna kata yang bersangkutan karena penerjemah tidak dapat menemukan padanan kata BSu (baik karena tidak tahu atau belum ada pada BSa).

16. **BSu:** お月見。

‘*otsukimi*’.

BSa: ‘Acara melihat dan menikmati keindahan bulan purnama.’

(Makino, 2001: 79)

Pada contoh (16), pembaca BSa tidak melihat istilah baru dalam BSa melainkan penerjemah memberikan uraian tentang *otsukimi* pada pembaca BSa. Uraian ini diberikan sebab *otsukimi* benar-benar tidak mempunyai padanan kata yang tepat pada BSa.

4. Penjelasan Tambahan (*Contextual Conditioning*)

Penerjemahan Tambahan adalah teknik memberikan kata atau frasa khusus untuk menjelaskan suatu kata yang tidak dapat dipahami (misal nama

makanan atau minuman yang masih dianggap asing oleh khalayak pembaca BSa).

17. **BSa**: ‘Urutan pertama dalam daftar menu adalah *tempura* (mie yang disajikan dengan udang goreng bercampur adonan).
(Natsume Soseki, diterjemahkan oleh Johana, 2012: 50)

Pada contoh (17), penerjemah menambahkan kata *tempura* agar pembaca memahami bawa yang dimaksud dalam daftar menu tersebut adalah mie yang disajikan dengan *tempura*.

5. Catatan Kaki

Catatan kaki atau catatan akhir adalah teknik yang digunakan penerjemah dengan memberikan keterangan dalam bentuk catatan baik di halaman tempat kata, frasa, atau kalimat yang dijelaskan muncul (sebagai catatan kaki) atau di bagian akhir TSa (sebagai catatan akhir).

18. **BSa**: ‘Pemandian air panas langgananku ini terdiri dari tiga lantai dan di lantai yang paling atas selalu disuguhi *yukata**.

*sejenis *kimono* ringan yang terbuat dari kain yang mudah tembus angin agar badan sejuk di sore hari atau sesudah berendam air panas di malam hari.
(Natsume Soseki, diterjemahkan oleh Johana, 2012: 51)

Pada contoh (18), karena penjelasan *yukata* cukup panjang maka dilakukan catatan kaki agar jelas dan tidak mengganggu pembaca.

6. Penerjemahan Fonologis

Dilakukan ketika penerjemah tidak dapat menemukan padanan yang sesuai di dalam BSa, sehingga ia memutuskan untuk membuat kata baru yang

diambil dari bunyi kata itu di dalam BSu untuk disesuaikan dengan sistem bunyi (fonologi) dan ejaan (grafologi) BSa.

19. **BSu:**Circus

BSa:サーカス

Saakasu

(Makino, 2001: 72)

Seperti yang telah diketahui bahwa kata *circus* merupakan kata bahasa Inggris lalu diserap ke dalam bahasa Jepang menjadi *saakasu*. Dalam bahasa Jepang, sirkus (*circus*) lebih sering disebut dengan *saakasu*. Sirkus sendiri adalah sesuatu yang datang dari luar Jepang, akibatnya tidak ditemukan padanan kata yang tepat. Maka dari itu, penerjemah berusaha untuk menerjemahkan kata *circus* dengan membuat kata baru yang disesuaikan dengan sistem bunyi dan ejaannya. Penerjemahan fonologis lebih sering digunakan pada kata serapan dari bahasa asing.

7. Penerjemahan Resmi / Baku

Penerjemahan Resmi/Baku adalah teknik penerjemahan yang langsung menggunakan sejumlah istilah, nama dan ungkapan yang sudah baku atau resmi dalam BSa.

20. **BSu:***Kimono*

BSa: Pakaian Tradisional Jepang

(Matsuura, 2005: 492)

Dalam kamus Jepang-Indonesia, kata *kimono* diterjemahkan sebagai pakaian tradisional Jepang. hal ini disebabkan kata kimono sudah mempunyai definisi yang tetap dalam perbendaharaan kosakata BSa.

8. Tidak Diberi Padanan (Omisi)

Cara ini ditempuh jika makna telah disampaikan oleh unsur tertentu atau jika suatu kata/ekspresi tidak begitu penting dalam pengembangan teks.

21. **BSu:** こんなのです。字はまるで下手で、墨もがさがさして指につくくらいでした。

'Konna no desu. Ji wa maru de heta de, sumi mo gasagasa shite yubi ni tsukukurai deshita'.

BSa: 'Demikian isi kartu pos tersebut. Tulisannya benar-benar buruk, tintanya pun seakan-akan lekat pada jari-jarinya'.

(Purnomo, 2010: 368-369)

Pada contoh (21), kata *gasagasa* yang berarti 'kotor atau kasar' tidak diterjemahkan karena restrukturisasinya sulit maka penerjemah memilih untuk tidak menerjemahkannya. Walau tidak diterjemahkan makna kalimat tersebut masih bisa dipahami secara utuh.

9. Padanan Budaya

Menerjemahkan dengan memberikan padanan berupa unsur kebudayaan yang ada dalam BSa.

22. **BSu:** 小さくて、まんまるのヒヨコは小さい箱の中に、いっぱいいて、みんなパイパイ鳴いていった。

Chiisakute, manmaru no hiyoko wa chiisai hako no naka ni, ippaiite, minna piipii naiteitta.

BSa: Anak-anak ayam yang mungil bulat penuh sesak di dalam kotak kecil dan semuanya berbunyi cit, cit, cit.

(Purnomo, 2010: 152-153)

Pada contoh (22), BSu menggunakan onomatope yang digunakan untuk menjelaskan bunyi anak ayam dan terdapat padanan budayanya dalam BSa.

Teknik ini bukan merupakan teknik penerjemahan yang akurat, tetapi dapat

membantu pembaca memahami secara cepat kata atau istilah dalam budaya BSa.

2.3 Onomatope

Gagasan mengenai onomatope berawal pada teori *bow-wow* oleh J. Herder. Herder. Herder (dalam Keraf, 1996: 3) berpendapat bahwa bahasa muncul sebagai tiruan bunyi-bunyi yang terdengar di alam, seperti nyanyian burung, suara binatang, suara gemuruh, hujan, angin, ombak dan sebagainya. Manusia cenderung merekam dan ‘membahasakan’ suara dan bunyi tersebut sehingga terbentuk kata-kata dalam suatu bahasa.

Onomatope merupakan proses pembentukan sebuah kata yang secara fonetis meniru dan menyerupai dari suara atau bunyi yang dihasilkan oleh sumbernya. Suara dan bunyi ini menjangkau suara makhluk hidup dan bunyi yang dihasilkan benda mati, tetapi juga suara manusia yang bukan berbentuk kata misalnya suara tangisan, suara tawa dan sebagainya. Onomatope berasal dari bahasa Yunani *ὀνοματοποιία* (*onomatope*), *ὄνομα* (*onoma*) yang berarti nama, dan *ποιέω* (*poieia*) yang berarti “saya buat” atau “saya kerjakan”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (daring), onomatope merupakan kata tiruan bunyi, misalnya “kokok” merupakan tiruan bunyi ayam, “cicit” merupakan tiruan bunyi tikus. Adapun menurut Kridalaksana (1989: 116), onomatope adalah penamaan benda atau perbuatan dengan peniruan bunyi yang diasosiasikan dengan benda atau perbuatan itu, misalnya berkokok, suara dengung, aum, cicit, dan sebagainya. Berdasarkan dari pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa onomatope merupakan ikhtiar atau usaha manusia berusaha menirukan suara atau

bunyi tersebut lalu menuangkannya dalam kata-kata, dalam konteks ini berusaha menamai sesuatu agar mudah diingat dan dipahami.

Hampir seluruh bahasa di dunia mengenal onomatope. Hanya saja tiap-tiap bahasa memiliki interpretasi yang berbeda meskipun pada suara atau bunyi yang sama, misalnya suara kucing dalam bahasa Inggris adalah *meow*, di dalam bahasa Indonesia adalah “meong”, dan di dalam bahasa Jepang adalah *nyan*.

2.4 Onomatope Bahasa Jepang

Kindaichi (dalam Rahma, 2015: 11) berpendapat bahwa onomatope terbagi atas dua kelompok besar, yaitu *giongo* dan *gitaigo*. Pembagian onomatope ke dalam dua kelompok besar ini didasari bahwa di dalam bahasa Jepang sendiri tidak ditemukan penjabaran secara menyeluruh mengenai onomatope.

Menurut Kindaichi (dalam Rahma, 2015: 11), ada berbagai jenis onomatope yang dibagi atas dua kelompok, yaitu *giongo* dan *gitaigo*.

1. ***Giongo*** (擬音語) adalah kata yang meniru bunyi atau suara yang keluar dari sumbernya. *Giongo* terdiri dari :

a. ***Giongo*** (擬音語) adalah kata yang mendeskripsikan bunyi yang dihasilkan oleh benda mati, misalnya :

23. 朝 いつも、近くのパン屋がシャッターをガラガラと開ける音で目が覚める。

‘*Asa itsumo, chikaku no pan ya ga shattaa wo garagara to akeru oto de me ga sameru.*’

Setiap pagi seperti biasanya saya terbangun akibat **bunyi berisik** pintu toko roti saat dibuka. (Okumura dan Kamabuchi, 2007: 38)

Pada contoh 23), kata *garagara* merupakan tiruan langsung bunyi dari suara pintu geser saat dibuka maupun ditutup. Menurut Okamura dan Kamabuchi onomatope *garagara* mempunyai makna yakni:

引き戸などを開けたり閉めたりするときの音。

Hikido nado wo aketari shimetari suru toki no oto.

Kata yang menggambarkan suara saat pintu geser dibuka atau ditutup (Okamura dan Kamabuchi, 2007: 38).

Pengertian tersebut diperkuat dengan definisi menurut kamus ekabahasa Jepang, *garagara* memiliki makna:

引き戸の開閉や、堅い車輪の回転の音を表す語。

Hikido no kaihei ya, katai sharin no kaiten no oto wo arawasu go.

Kata yang mendeskripsikan suara pintu geser saat dibuka atau ditutup, atau bunyi roda yang berputar (Sakata, 1995: 196).

Pada contoh kalimat 23), saat toko roti mulai membuka pintu, terdengar suara berisik saat pintu geser itu mulai digeser. Bunyi geseran inilah yang secara langsung ditirukan oleh onomatope *garagara*.

- b. **Giseigo** (擬声語) adalah kata yang mendeskripsikan bunyi yang dihasilkan oleh makhluk hidup, misalnya:

24. 隣の赤ん坊がぎゃあぎゃあ夜泣きするんで、このところ寝不足なんだ

‘Tonari no akanbou ga gyaagyaa yonaki surunde. kono tokoro nebusoku nanda.’

Bayi di sebelah rumah **berteriak-teriak** menangis semalam sehingga saya tidak dapat tidur sampai larut malam (Fukuda, 2017: 56)

Pada contoh 24), menurut Fukuda (2017: 56) onomatope *gyaagyaa* mempunyai makna yakni suara tangis, teriakan, atau jeritan yang gaduh dari anak-anak, burung, binatang, dan lain-lain. Pengertian tersebut diperkuat dengan definisi menurut kamus ekabahasa Jepang, *gyaagyaa* memiliki makna:

うるさく泣きわめく声を表す語。

Urusaku nakiwameku koe wo arawasu go.

Kata yang menggambarkan suara jerit tangisan yang ingar-bingar (Sakata, 1995: 227).

Pada contoh kalimat 24), kegaduhan muncul saat bayi tersebut menangis. Tangisan ini terdengar berisik dan terkesan mengganggu. Suara gaduh tangisan bayi inilah yang secara langsung ditirukan oleh onomatope *gyaagyaa*.

2. **Gitaigo** (擬態語) adalah suatu kata yang mendeskripsikan sesuatu yang tidak berbunyi tetapi seolah-olah mempunyai bunyi. *Gitaigo* terdiri dari :
 - a. **Gitaigo** (擬態語), yaitu kata yang mendeskripsikan keadaan benda , misalnya:

25. 山の中で女性のばらばら死体が発見された。

‘*Yama no naka de josei no barabara shitai ga hakken sareta.*’

Mayat wanita itu ditemukan di daerah pegunungan dalam **keadaan terpotong-potong**. (Masuda, 1993: 22).

Pada contoh 25), onomatope *barabara* menurut Okumura dan Kamabuchi yakni:

一つにまとまらないで、離れ離れになっている様子。

Hitotsu ni matomaranaide, hanare hanare ni natteiru yousu.

Keadaan yang di mana dalam kondisi terpisah-pisah dan tidak menyatu (Okumura dan Kamabuchi, 2007: 98)

Pengertian tersebut diperkuat dengan definisi menurut kamus ekabahasa

Jepang, onomatope *barabara* memiliki makna yakni:

いくつかに分かれる様子、また、まとまりのない様子。

Ikutsuka ni wakareru yousu, mata, matomari no nai yousu.

Keadaan benda dalam beberapa bagian yang terpisah, tidak menyatu. (Sakata, 1995: 792)

Pada contoh kalimat 25), onomatope *barabara* merupakan kata yang menggambarkan keadaan awal suatu benda yang pada hakikatnya menyatu, akan tetapi karena rusak atau terpotong sehingga menjadi terpisah atau berantakan. Kata tersebut tidak langsung menirukan bunyi, akan tetapi secara tak langsung menirukan kata kerja *barasu*. Menurut Kamus Jepang-Indonesia Matsuura Kenji, kata kerja *barasu* memiliki makna membongkar, membongkar rahasia, juga bisa diartikan membunuh (Matsuura, 2005: 60).

- b. *Gijougo* (擬情語) adalah kata yang seolah-olah menggambarkan keadaan hati manusia, misalnya:

26. 公衆電話で長話をされるとイライラするね。

‘*Koushuu denwa de nagabanashi wo sareru to iraira suru ne.*’

Aku menjadi **jengkel** jika harus menunggu orang yang bicara terlalu lama di telepon umum. (Fukuda, 2017: 99).

Pada contoh 26), menurut Fukuda (2017: 99) onomatope *iraira* mempunyai makna yakni menjadi jengkel, terganggu atau tidak tenang karena segalanya

tidak berjalan seperti yang diharapkan. Kata ini juga dapat menunjukkan raut muka tindakan atau cara berbicara seseorang. Pengertian tersebut diperkuat dengan definisi menurut kamus ekabahasa Jepang, *iraira* memiliki makna:

自分の思うようにならず、気持ちが落ち着かない様子。

Jibun no omou youni narazu, kimochi ga ochitsukanai yousu. .

Keadaan yang menggambarkan perasaan yang tidak tenang karena tidak sesuai dengan apa yang diharapkan (Sakata, 1995: 62).

Pada contoh kalimat 26), onomatope *iraira* menjelaskan perasaan kesal seseorang yang harus menunggu sesuatu. Onomatope *iraira* bukanlah suatu tiruan langsung dari suatu bunyi, namun onomatope ini seolah-olah menggambarkan keadaan hati manusia. Sebagai tambahan, kata ini berasal dari kata bahasa Jepang kuno *ira* yang berarti duri.

- c. ***Giyogo*** (擬容語) adalah kata yang seolah-olah menggambarkan pembawaan sikap manusia, misalnya:

27. 失恋ぐらいでいつまでもめそめそするなよ。

‘*Shitsuren gurai de itsu made mo mesomeso suru na yo.*’

Jangan **mengeluh dan merintih** terus hanya karena patah hati. (Fukuda, 2017: 56).

Pada contoh 27), menurut Fukuda (2017: 99) onomatope *mesomeso* merupakan kata yang menggambarkan sifat lemah, dalam arti suka merengek-rengok dan mengeluh, kerap kali digunakan untuk melukiskan seorang penakut yang suka menangis hanya karena persoalan kecil. Kata ini juga dapat menunjukkan raut muka tindakan atau cara berbicara seseorang.

Pengertian tersebut diperkuat dengan definisi menurut kamus ekabahasa Jepang, *mesomeso* memiliki makna:

声を出さないうで、弱々しく泣く様子、また、泣きそうになる様子。
Koe wo dasanaide, yowayowashiku naku yousu, mata, nakisou ni naru yousu.
 Keadaan yang menggambarkan merintih menangis, juga keadaan seakan-akan mau menangis (Sakata, 1995: 978).

Pada contoh kalimat 27), onomatope *mesomeso* menjelaskan pembawaan sikap cengeng atau mudah menangis. Onomatope *mesomeso* bukanlah suatu tiruan langsung dari suatu bunyi, namun onomatope ini seolah-olah menggambarkan pembawaan sikap manusia.

2.5 Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai onomatope bahasa Jepang dan penerjemahan sudah banyak dilakukan, salah satunya adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Frinentya dari Universitas Brawijaya (2015) yang berjudul “Strategi Penerjemahan Idiom Bahasa Jepang yang Terbentuk Dari Unsur ‘Mata’ ke dalam Bahasa Indonesia (Studi Kasus pada Novel *Kani Kosen* : Sebuah Revolusi oleh Andy Bangkit Setiawan)”. Penelitian ini berfokus pada analisis strategi yang digunakan penerjemah dalam menerjemahkan novel *Kani Kosen* dan mengidentifikasi bentuk terjemahan idiom pada novel *Kani Kosen*. Sumber data adalah idiom yang terdapat dalam novel *Kani Kosen*. Metode yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Analisis dimulai dari penentuan idiom bahasa Jepang dan terjemahannya. Idiom kemudian dikategorikan menurut bentuk terjemahannya. Tahap terakhir adalah analisis strategi penerjemahan idiom.

Hasil analisis yang dilakukan oleh Frinentya menunjukkan bahwa idiom bahasa Jepang diterjemahkan menjadi bentuk verba sebanyak 10 data, adjektiva sebanyak 3 data, dan nomina sebanyak 1 data. Strategi penerjemahan idiom bahasa Jepang yang ditemukan adalah menerjemahkan idiom dengan makna sama tetapi bentuk berbeda sebanyak 1 data, menerjemahkan idiom dengan parafrasa sebanyak 13 data, dan menerjemahkan idiom dengan penghilangan sebanyak 6 data.

Perbedaan antara penelitian Frinentya dengan penelitian ini adalah objek penelitian. Meskipun sama-sama membahas tentang strategi penerjemahan suatu karya sastra, penelitian ini lebih memfokuskan kepada pembahasan strategi penerjemahan onomatope bahasa Jepang

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rahayu dari Universitas Udayana (2015) yang berjudul “Prosedur dan Strategi Penerjemahan Onomatope Bahasa Jepang Dalam Novel *Botchan* Karya Natsume Soseki”. Penelitian ini hanya berfokus mengkaji terjemahan onomatope yang ada pada novel *Botchan* karya Natsume Soseki. Sumber data yang digunakan berupa novel *Botchan* karya Natsume Soseki dan terjemahannya dalam bahasa Indonesia. Penelitian Rahayu menggunakan teori teknik penerjemahan Mona Baker (1992) dan menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan gambaran data yang telah dianalisa. Pendekatan kualitatif ini digunakan untuk menganalisis sumber kata onomatope yang diambil dari novel *Botchan* karya Natsume Soseki dan terjemahannya dalam bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari 61 onomatope, 1 onomatope

dengan prosedur peminjaman, 7 onomatope dengan prosedur transposisi, 7 onomatope dengan prosedur modulasi, 3 onomatope dengan prosedur ekuivalen, 2 onomatope dengan prosedur adaptasi, 6 onomatope dengan prosedur sinonim makna, 9 onomatope dengan prosedur analisis komponen, 14 onomatope dengan prosedur reduksi, 2 onomatope dengan prosedur ekspansi, 7 onomatope dengan prosedur parafrase, dan 3 onomatope dengan prosedur *couplet*. Selain itu, 1 onomatope diterjemahkan dengan pinjaman kata, 45 onomatope diterjemahkan dengan parafrase menggunakan kata yang berhubungan, 1 onomatope diterjemahkan oleh parafrase menggunakan kata yang tidak berhubungan, dan 14 onomatope tidak diterjemahkan.

Perbedaan yang antara penelitian Rahayu dengan penelitian ini adalah sumber data dan teori penerjemahan. Penelitian ini menggunakan komik Doraemon volume 43 bahasa Jepang dan terjemahan bahasa Indonesia sebagai sumber data sedangkan penelitian Rahayu menggunakan novel *Botchan* karya Natsume Soseki dan terjemahannya dalam bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian Rahayu menggunakan teori teknik penerjemahan Mona Baker (1992) sebagai teori utama dalam menganalisis penerjemahan onomatope sedangkan penelitian ini menggunakan teori teknik penerjemahan Newmark (1988)

BAB III

METODE PENELITIAN

Penelitian pada hakikatnya adalah suatu kegiatan untuk memperoleh kebenaran mengenai suatu masalah dengan menggunakan metode ilmiah (Kasiram, 2010: 4). Penelitian merupakan suatu kegiatan ilmiah yang hendaknya dilakukan secara sistematis dan terstruktur. Untuk mewujudkannya, maka peneliti harus mengikuti kaidah-kaidah atau metode-metode ilmiah yang berlaku. Pada bab ini, penulis akan membahas mengenai metode penelitian yang dimulai dari menentukan jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data dan analisis data.

3.1 Jenis Penelitian

Berdasarkan masalah yang akan diteliti, penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode deskriptif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Bogdan dan Taylor dalam Moloeng 2000: 3). Data deskriptif ini merupakan data yang dikumpulkan dan berasal dari naskah, wawancara, catatan lapangan, foto, video, dokumen pribadi, dan sebagainya. Penelitian kualitatif adalah sebuah prosedur kegiatan ilmiah yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah sesuai dengan sudut pandang dan pendekatan yang dilakukan oleh peneliti (Aminudin, 1990: 1)

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode penelitian deskriptif. Hal ini dikarenakan data yang dianalisis bukan berupa angka melainkan

kata-kata. Kemudian data tersebut dikaji satu per satu dan dianalisis secara detail sehingga menghasilkan laporan yang komprehensif. Penelitian deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk memberikan ciri-ciri, sifat serta gambaran data melalui pemilahan data yang dilakukan pada tahap pemilahan atau analisis data setelah data terkumpul (Djajasudarma, 1993: 17). Fokus aspeknya adalah kesepadanan makna dalam menerjemahkan onomatope bahasa Jepang yang terdapat pada sumber data komik *Doraemon* volume 43 serta penggunaan teknik penerjemahan dan metode penerjemahan dalam menerjemahkan onomatope. Penelitian ini berupaya mengumpulkan data dan informasi kemudian mendeskripsikan kesepadanan makna terjemahan onomatope dan teknik serta metode yang digunakan oleh penerjemah komik *Doraemon* volume 43 untuk mempertahankan makna dari onomatope-onomatope yang ada pada sumber data komik *Doraemon* volume 43.

3.2 Sumber Data

Pada penelitian ini sumber data yang digunakan adalah komik *Doraemon* volume 43 dalam bahasa Jepang (BSu) karya Fujiko F. Fujio dan versi terjemahannya dalam bahasa Indonesia (BSa) yang diterjemahkan oleh Reymon dari PT. Elex Media Komputindo. Komik *Doraemon* sendiri merupakan komik yang sangat populer di Indonesia, baik anak-anak maupun orang dewasa pun dapat menikmati komik ini, yang diterbitkan dalam 45 volume. Tidak seperti komik-komik pada umumnya, komik *Doraemon* sendiri bukan suatu komik yang memiliki korelasi cerita antar volumenya, di mana satu volume memuat ceritanya masing-masing sehingga dilakukan pemilahan volume dari volume 1 sampai dengan volume 45 sebagai tolok ukur keberagaman onomatope (dalam penelitian ini

menggunakan teori jenis-jenis onomatope menurut Kindaichi) yang dimuat dalam satu volume. Perlu diketahui tiap volume memiliki latar cerita yang berbeda dan hal tersebut dapat mempengaruhi keberagaman onomatope sebab pada dasarnya onomatope menirukan keadaan, sifat, perihal, kondisi yang sedang berlaku. Komik *Doraemon* volume 43 dipilih karena komik ini memiliki jenis onomatope yang lebih beragam. Ragam dan variasi onomatope yang merepresentasikan mulai dari emosi manusia seperti marah, menangis, kecewa, dan sebagainya. Adanya kuantitas data yang mencukupi serta variasi onomatope yang cukup beragam jenis-jenisnya yaitu *giongo* (*giongo* dan *giseigo*), dan *gitaigo* (*gitaigo*, *gijougo*, dan *giyougo*) adalah alasan digunakannya komik tersebut sebagai sumber data dalam penelitian ini.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

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 pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini akan dijelaskan pada poin-poin berikut :

1. Melakukan observasi dengan membaca dan menyimak secara keseluruhan sumber data komik *Doraemon* volume 43 bahasa Jepang (BSu) maupun komik *Doraemon* volume 43 versi terjemahan bahasa Indonesia (BSa).
2. Melakukan identifikasi dengan mencatat onomatope-onomatope yang ditemukan pada sumber data komik *Doraemon* volume 43 bahasa Jepang

(BSu) maupun komik *Doraemon* volume 43 versi terjemahan bahasa Indonesia (BSa).

3. Melakukan klasifikasi dengan mengelompokkan onomatope-onomatope yang telah ditemukan pada sumber data yakni komik *Doraemon* volume 43 berdasarkan teknik penerjemahan yang digunakan dalam menerjemahkan onomatope bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia.

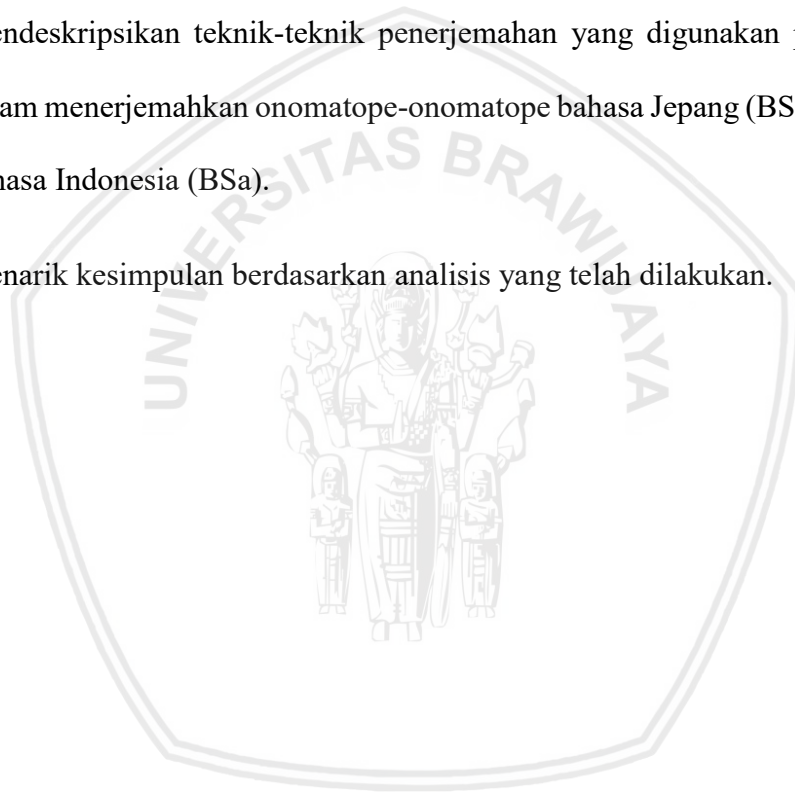
3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mengatur urutan data, mengorganisirnya dalam suatu pola, kategori dan susunan dasar (Patton dalam Moleong, 2000: 280). Untuk menganalisis data pada penelitian ini, penulis menggunakan metode padan. Metode padan adalah metode atau cara yang digunakan dalam upaya menemukan kaidah dalam tahap analisis data yang alat penentunya di luar, terlepas, dan tidak menjadi bagian dari bahasa (*langue*) yang bersangkutan (Sudaryanto, 1993:15). Penelitian ini menggunakan metode padan untuk membandingkan onomatope bahasa Jepang dan hasil terjemahan dalam bahasa Indonesia, dari hasil perbandingan dapat ditemukan persamaan dan perbedaan bentuk. kemudian menganalisis teknik serta metode yang digunakan untuk menerjemahkan onomatope dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia

Berikut adalah langkah-langkah analisis data yang dilakukan setelah data terkumpul, antara lain:

1. Mengklasifikasikan jenis onomatope berdasarkan teori onomatope Kindaichi yang telah dipaparkan pada bab II.

2. Mendefinisikan makna onomatope BSu dan BSa berdasarkan kamus ekabahasa dan kamus-kamus onomatope bahasa Jepang
3. Mendeskripsikan metode-metode penerjemahan yang digunakan penerjemah dalam menerjemahkan onomatope-onomatope bahasa Jepang (BSu) ke dalam bahasa Indonesia (BSa)
4. Mendeskripsikan teknik-teknik penerjemahan yang digunakan penerjemah dalam menerjemahkan onomatope-onomatope bahasa Jepang (BSu) ke dalam bahasa Indonesia (BSa).
5. Menarik kesimpulan berdasarkan analisis yang telah dilakukan.



BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Temuan

Pada komik Doraemon volume 43 ditemukan 24 data yang berkaitan dengan onomatope. Sebagai acuan untuk mengklasifikasikan jenis-jenis onomatope yang ditemukan pada sumber data, digunakan teori onomatope Kindaichi yang telah dipaparkan pada bab II, ada 5 jenis onomatope yakni, 1) *giongo*; 2) *giseigo*; 3) *gitaigo*; 4) *giyougo*; dan 5) *gijougo*. Adapun hasil temuan jenis onomatope apa saja yang telah ditemukan dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1 Data Temuan Jenis-Jenis Onomatope Bahasa Jepang (BSu) pada Sumber Data Komik Doraemon Volume 43

No.	Data Temuan	Sumber	Jenis Onomatope				
			GO	GS	GT	GY	GJ
1	カッと	DBJ vol. 43 hlm. 14					✓
2	がっかり	DBJ vol. 43 hlm. 15					✓
3	どんどん	DBJ vol. 43 hlm. 20			✓		
4	ハラハラ	DBJ vol. 43 hlm. 35					✓
5	しぶしぶ	DBJ vol. 43 hlm. 50				✓	
6	ビクビク	DBJ vol. 43 hlm. 61					✓
7	ぼうっと	DBJ vol. 43 hlm. 85			✓		
8	ゴロゴロ	DBJ vol. 43 hlm. 98	✓				
9	プユッ	DBJ vol. 43 hlm. 101	✓				
10	ヨタヨタ	DBJ vol. 43 hlm. 122				✓	
11	カンカン	DBJ vol. 43 hlm. 105					✓
12	もやもや	DBJ vol. 43 hlm. 129					✓
13	カラカラ	DBJ vol. 43 hlm. 133			✓		
14	ドキッ	DBJ vol. 43 hlm. 61					✓
15	すっきり	DBJ vol. 43 hlm. 179					✓
16	そろそろ	DBJ vol. 43 hlm. 117			✓		
17	いやいや	DBJ vol. 43 hlm. 131				✓	
18	うっかり	DBJ vol. 43 hlm. 182				✓	

19	しっかり	DBJ vol. 43 hlm. 33			✓		
20	ガーン	DBJ vol. 43 hlm. 61	✓				
21	ゾクゾク	DBJ vol. 43 hlm. 156			✓		
22	コホコホ	DBJ vol. 43 hlm. 44	✓				
23	ゲラゲラ	DBJ vol. 43 hlm. 136		✓			
24	ニャーニャー	DBJ vol. 43 hlm. 8		✓			
Jumlah			4	2	6	4	8
Jumlah Keseluruhan			24				

Catatan: GO (*giongo*), GS (*giseigo*), GT (*gitaigo*), GY (*giyougo*), dan GJ (*gijougo*)
DBJ (Doraemon Bahasa Jepang)

Berdasarkan tabel 4.1 ditemukan kelima jenis-jenis onomatope sesuai dengan teori Kindaichi (1990). Adapun jenis onomatope yang paling mendominasi adalah jenis onomatope *gijougo* yaitu onomatope yang merepresentasikan keadaan emosi atau perasaan manusia, ditemukan sejumlah 8 data. Selanjutnya, onomatope *gitaigo* yang merupakan kata tiruan yang menggambarkan keadaan benda, ditemukan sebanyak 6 data. Adapun onomatope *giyougo* yakni kata yang menirukan sikap atau pembawaan manusia dan onomatope *giongo* yakni kata yang menirukan langsung bunyi benda mati, masing-masing ditemukan sebanyak 4 data. Terakhir, onomatope *giseigo* yakni onomatope yang menirukan suara langsung dari makhluk hidup ditemukan sebanyak 2 data.

Guna mengkaji metode penerjemahan, penelitian ini menggunakan teori metode penerjemahan Newmark (1988) yang memaparkan 8 metode yang dipakai dalam penerjemahan. Kedelapan metode tersebut terbagi menjadi dua berdasarkan orientasi bahasa yang dibentuk yakni metode penerjemahan yang berorientasi kepada BSu, dalam hal ini diwakilkan dari metode nomor 1 sampai nomor 4, dan metode penerjemahan yang berorientasikan kepada BSa, dalam hal ini diwakilkan dari metode nomor 5 sampai nomor 8. Adapun rincian kedelapan metode tersebut

yaitu 1) penerjemahan kata per kata; 2) penerjemahan harfiah; 3) penerjemahan setia; 4) penerjemahan semantis; 5) penerjemahan adaptasi; 6) penerjemahan bebas; 7) penerjemahan idiomatis; 8) penerjemahan komunikatif. Adapun metode penerjemahan yang digunakan penerjemah dalam komik Doraemon volume 43 dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.2 Data Temuan Metode Penerjemahan Onomatope Bahasa Jepang (BSu) pada Sumber Data Komik Doraemon Volume 43

No.	Metode Penerjemahan	Jenis Onomatope					Total
		GO	GS	GT	GY	GJ	
1	Penerjemahan Semantis	1	0	1	0	1	3
2	Penerjemahan Adaptasi	0	2	1	0	0	3
3	Penerjemahan Bebas	2	0	5	3	6	16
4	Penerjemahan Komunikatif	0	0	1	0	1	2
Total		3	2	8	3	8	24

Catatan: GO (*giongo*), GS (*giseigo*), GT (*gitaigo*), GY (*giyougo*), dan GJ (*gijougo*)

Dari 8 metode yang ada, hanya 4 metode yang digunakan dalam menerjemahkan onomatope bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia. Sebagian besar metode penerjemahan yang digunakan dalam kasus ini adalah metode penerjemahan yang berorientasi kepada BSa yakni metode penerjemahan adaptasi ditemukan sebanyak 3 data, metode penerjemahan bebas ditemukan sebanyak 16 data, dan metode penerjemahan komunikatif ditemukan sebanyak 2 data. Selain itu, ditemukan juga metode penerjemahan yang berorientasi pada BSu tetapi hanya satu jenis saja yakni metode penerjemahan semantis ditemukan sebanyak 3 data dari total keseluruhan 24 data.

Selanjutnya sebagai acuan pada pembahasan teknik penerjemahan, masih menggunakan teori teknik penerjemahan Newmark yang telah dipaparkan pada bab

II, ada 9 teknik yang digunakan untuk mengatasi masalah-masalah yang muncul dalam penerjemahan yakni 1) transposisi; 2) modulasi; 3) penerjemahan deskriptif; 4) penjelasan tambahan; 5) catatan kaki; 6) penerjemahan fonologis; 7) penerjemahan resmi; 8) omisi; dan 9) padanan budaya. Adapun teknik penerjemahan yang digunakan penerjemah dalam komik *Doraemon* volume 43 dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3 Data Temuan Teknik Penerjemahan Onomatope Bahasa Jepang (BSu) pada Sumber Data Komik Doraemon Volume 43

No.	Teknik Penerjemahan	Jenis Onomatope					Total
		GO	GS	GT	GY	GJ	
1	Transposisi (pergeseran kelas kata)	2	0	1	1	5	9
2	Transposisi (pergeseran unit)	0	0	2	1	0	3
3	Modulasi (sudut pandang makna)	0	0	1	0	3	4
4	Modulasi (cakupan makna)	0	0	1	0	0	1
5	Penjelasan tambahan	0	0	0	1	0	1
6	Omisi (tidak diberi padanan)	1	0	2	0	0	3
7	Padanan Budaya	0	2	1	0	0	3
Total		3	2	8	3	8	24

Catatan: GO (*giongo*), GS (*giseigo*), GT (*gitaigo*), GY (*giyougo*), dan GJ (*gijougo*)

Berdasarkan tabel 4.1, dari 9 teknik ditemukan 7 teknik yang digunakan dalam menerjemahkan onomatope bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia. Sebagian besar teknik yang digunakan adalah teknik transposisi (pergeseran kelas kata) sebanyak 9 data, kemudian teknik transposisi (pergeseran unit) ditemukan sebanyak 3 data, teknik modulasi (sudut pandang makna) sebanyak 4 data, teknik modulasi (cakupan makna) sebanyak 1 data, teknik penjelasan tambahan (*contextual conditioning*) sebanyak 1 data, teknik omisi (tidak diberi padanan) ditemukan sebanyak 3 data, dan teknik padanan budaya ditemukan sebanyak 3 data dari keseluruhan 24 data.

Metode penerjemahan dan teknik penerjemahan pada dasarnya saling berkaitan satu sama lain. Untuk mengetahui teknik yang digunakan dalam terjemahan pada penelitian ini, maka dapat dilakukan analisis terhadap metode penerjemahan yang digunakan. Jadi, secara logis metode dan teknik harus berjalan secara harmonis dalam satu teks. Temuan teknik penerjemahan didasarkan pada temuan metode penerjemahan, yang mana dari 24 data ditemukan teknik-teknik yang hanya cenderung berorientasi pada BSa.

Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa penerjemahan onomatope komik Doraemon volume 43 didominasi oleh teknik-teknik yang menekankan pada BSa, maka metode yang digunakan penerjemah untuk menerjemahkan pun cenderung terhadap BSa. Namun agar lebih jelas, keseluruhan data tersebut baik teknik penerjemahan maupun metode penerjemahan yang ditemukan akan dibahas lebih detail pada subbab berikutnya.

4.2 Pembahasan

Dalam subbab berikut, pembahasan 24 data onomatope tersebut akan dikelompokkan dan dianalisis berdasarkan teknik yang digunakan pada saat menerjemahkan onomatope tersebut. Kemudian diberikan juga analisis mengenai metode penerjemahan yang digunakan. Adapun pembahasan yang akan diberikan berupa analisis teknik penerjemahan yang digunakan penerjemah dalam menerjemahkan onomatope bahasa Jepang (BSu) ke dalam bahasa Indonesia (BSa) yang akan dipaparkan sebagai berikut:

Data 1



Gambar 4.1 *Gakkari* pada BSu (kiri) dan terjemahannya dalam BSa (kanan)

TSu: がっかりして、寝込んでしまった。

Gakkari shite, nekonjatta

(DBJ, Vol. 43, hlm. 15)

TSa: Ibu kecewa berat, lalu jadi sakit.

(DBI, Vol. 43, hlm. 11)

Pada data (1) diceritakan ibu Nobita kecewa berat karena kehilangan seekor kucing. Karena begitu kecewanya, diceritakan tokoh ibu Nobita jatuh sakit dan terus menerus tidur di atas tempat tidur. Menurut Okumura dan Kamabuchi (2007: 88), onomatope *gakkari* memiliki makna sebagai berikut:

希望通りにならなくて、気を落とす様子。

Kibou doori ni naranakute, ki wo otosu yousu

Merasa kecewa karena tidak sesuai dengan apa yang diharapkan

Berdasarkan definisi tersebut, dapat diketahui bahwa onomatope *gakkari* menggambarkan ekspresi emosi seseorang ketika kehilangan harapan akan suatu kejadian. Oleh karena onomatope *gakkari* bersinggungan dengan perihal emosi atau perasaan manusia dan seolah-olah menggambarkan keadaan hati manusia, maka dapat dikatakan onomatope *gakkari* termasuk ke dalam jenis *gijougo*.

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2009: 115) sebagian besar onomatope digolongkan sebagai adverbia. Namun, pada konstruksi kalimat data (1), onomatope *gakkari* telah memodifikasi verba bantu *suru*, maka menjadi *gakkari shite* dan digolongkan sebagai verba.

Kata 'kecewa' dalam BSa adalah adjektiva, memiliki makna "kecil hati" tidak puas (karena tidak terkabul keinginannya, harapannya, dan sebagainya); tidak senang (Suharso dan Retnoningsih, 2011: 231). Kata 'kecewa' digolongkan sebagai adjektiva karena kata 'kecewa' dapat menerangkan nomina, dan memungkinkan bergabung dengan partikel 'tidak', 'lebih', 'sangat', dan sebagainya (Kridalaksana, 1989: 5). Sebagai contoh, kata 'kecewa' dapat dilekatkan dengan partikel 'tidak' sehingga menjadi sebuah negasi dari kata 'kecewa' (tidak kecewa) atau dilekatkan dengan partikel 'sangat' sehingga menjadi sebuah superlatif dari kata 'sangat kecewa' (sangat kecewa atau teramat kecewa).

Pada konstruksi ungkapan *gakkari shite*, diterjemahkan menjadi "ibu kecewa berat", tampak penerjemah menambahkan kalimat TSu dengan menambahkan nomina 'ibu' sebagai subjek kalimat. Selain itu, berdasarkan definisi onomatope *gakkari* menurut Okumura dan Kamabuchi yang sudah dipaparkan pada paragraf sebelumnya, rasa kecewa yang dimaksud merupakan merupakan hal yang tidak digambarkan intensitasnya atau seberapa jelasnya keadaan tingkatan rasa kecewa yang dimaksud. Jika mengambil contoh dari konstruksi kalimat data (1), kata 'kecewa' pada TSa ditambahkan berupa adjektiva yang mendeskripsikan gambaran intensitas dari kata 'kecewa'. Penambahan adjektiva 'berat' untuk

menegaskan intensitas onomatope *gakkari*. Adanya penambahan ini mengindikasikan penerjemah menggunakan metode penerjemahan bebas.

Ungkapan *gakkari shite* yang merupakan verba dipadankan dengan adjektiva ‘kecewa’ dalam BSa. Namun, pada proses pepadanan terjadi pergeseran makna onomatope *gakkari*, yang mana pada awalnya merupakan kata yang tidak memiliki intensitas (ditandai dengan adanya penanda intensitas seperti *totemo*, *sukoshi*, dan sebagainya), tetapi pada TSa telah mengalami penambahan intensitas yakni ditandai dengan adanya adjektiva ‘berat’ menerangkan kata ‘kecewa’ sehingga menjadi ungkapan ‘kecewa berat’ yang sifatnya superlatif. Akan tetapi, di saat bersamaan pergeseran makna tersebut ditandai juga dengan pergeseran kelas kata. Pergeseran sudut pandang makna tersebut tidak lepas dari transposisi kelas kata yang dialami ungkapan *gakkari shite*. Pergeseran kelas kata yang dimaksud adalah ungkapan *gakkari shite* yang dikelompokkan sebagai verba dalam BSu dipadankan dengan adjektiva ‘kecewa’ dalam BSa. Pergeseran kelas kata menjadikan kalimat BSu lebih lazim berterima pada BSa ketika dilakukan pergeseran.

Data 2



Gambar 4.2 *Boutto* pada BSu (kiri) dan terjemahannya dalam BSa (kanan)

- TSu:** 頭がボーッとしてきた。
*atama ga **boutto shite kita**.* (DBJ, Vol. 43, hlm. 85)
- TSa:** Kepalaaku **berdengung**. (DBI, Vol.43, hlm. 81)

Pada data (2), diceritakan tokoh Nobita sedang berlatih menjadi seorang petapa. Latihan tersebut dijalankan di bawah guyuran air terjun yang sangat deras. Latihan dilakukan dengan duduk di atas sebuah batu sambil diguyur air terjun dengan kondisi perut lapar dan kedinginan. Proses latihan tersebut dapat dikatakan sangat berat. Menurut Okumura dan Kamabuchi (2007: 80), onomatope *boutto* memiliki makna sebagai berikut:

頭に熱やしびれがあり、意識がはっきりしない様子。
Atama ni netsu ya shibire ga ari, ishiki ga hakkiri shinai yousu.
 Kondisi di mana kesadaran sudah mulai hilang, diakibatkan mati rasa atau demam dan sebagainya.

Berdasarkan definisi tersebut, dapat diketahui bahwa onomatope *boutto* menggambarkan kondisi seseorang yang sudah mulai hilang kesadarannya atau pingsan karena kondisi badan yang buruk. Sesuai dengan apa yang telah diuraikan pada bab II, *gitaigo* adalah suatu kata yang mendeskripsikan keadaan suatu benda. Oleh karena onomatope *boutto* mendeskripsikan keadaan benda dalam konteks ini adalah keadaan manusia yang kesadarannya mulai hilang, maka dapat dikatakan onomatope *boutto* termasuk ke dalam jenis *gitaigo*.

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2009: 115) pada dasarnya onomatope sebagian besar digolongkan sebagai adverbialia. Namun dalam kasus ini, onomatope *boutto* digolongkan sebagai verba yang ditunjukkan dengan ungkapan *boutto shite kita* sebab pada konstruksi kalimat tersebut onomatope *boutto* memodifikasi verba *shite kuru* dalam BSu.

Pada data (2) onomatope *boutto* pada konstruksi kalimat tersebut memodifikasi verba bantu *shite kuru* dalam BSu. Jika diterjemahkan secara harfiah menjadi ‘kepalaku (semakin ke sini) berdengung’. Penerjemah tampak menghilangkan bentuk gramatikal *-tekuru* yang mempunyai makna gramatikal ‘semakin ke sini’ pada BSu. Akan tetapi, pada BSa makna gramatikal tersebut tidak ditemukan padanan yang mendekati. Di sisi lain, penerjemah memperhitungkan kelaziman TSa agar lebih berterima, maka dari itu bentuk gramatikal *-tekuru* dikompromikan maknanya selama masih dalam batas kewajaran sehingga didapatkan hasil terjemahan yang fungsional (dapat dimengerti dengan mudah). Karena adanya kompromi makna pada proses penerjemahan, maka dapat dikatakan penerjemah menggunakan metode penerjemahan semantis.

Pada data (2) Kata ‘berdengung’ dalam BSa memiliki makna bergema, atau berbunyi keras (Suharso dan Retnoningsih, 2011: 120). Jika mengambil referensi definisi onomatope *boutto* yang telah dipaparkan pada paragraf sebelumnya, *boutto* dapat berarti keadaan seseorang yang kesadarannya hampir hilang dikarenakan terkena demam atau mengalami gejala mati rasa. Menurut Okumura dan Kamabuchi (2007: 80), *boutto* lebih jelasnya digunakan untuk menggambarkan ekspresi wajah yang termenung akibat kondisi badan yang kurang sehat, juga menggambarkan penglihatan si penderita yang mulai samar-samar dalam melihat sesuatu. Pada TSa, *boutto shite* yang dipadankan dengan verba ‘berdengung’ mengalami pergeseran sudut pandang makna yang di mana *boutto shite* memiliki makna yang mendekati kata ‘termenung’ dalam BSa (*boutto* secara makna lebih menitikberatkan pada ekspresi wajah termenung), tapi pada BSa

makna ‘berdengung’ telah mengalami penyesuaian dengan konteks kalimat terjemahan. Kata ‘berdengung’ di sini lebih condong kepada makna sakit kepala yang disebabkan kondisi badan yang buruk atau demam. Adanya penyesuaian makna kata ‘berdengung’ pada TSa yang di mana adanya perbedaan secara sudut pandang semantis, mengindikasikan penerjemah menggunakan teknik modulasi sudut pandang makna.

Data 3



Gambar 4.3 *Pyutto* pada BSu (kiri) dan terjemahannya dalam BSa (kanan)

TSu: ピュッと行ってピュッと帰ってくるから。

Pyutto itte pyutto kaette kuru kara. (DBJ, Vol. 43, hlm.101)

TSa: Sekejap aku pergi sekejap juga aku pulang!. (DBI, Vol.43, hlm. 97)

Pada data (3) diceritakan Nobita menggunakan alat “remote kontrol manusia” yang dipinjamkan Doraemon untuknya. Alat itu bekerja layaknya sebuah *remote*, tetapi diperuntukkan mengendalikan gerakan manusia. Nobita menggunakan alat tersebut agar dapat berlari secepatnya ke tempat tujuan. Menurut Sakata (1995: 828), onomatope *pyutto* mempunyai makna sebagai berikut:

物が激しく風を切って、高速で動いたり走ったりする音。

Mono ga hageshiku kaze wo kitte, kousoku de ugoitari hashittari suru oto.

Suara benda bergerak keras menerjang dan bergerak dalam kecepatan tinggi

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa onomatope *pyutto* menggambarkan sesuatu gerakan yang benar-benar cepat dan kuat. Oleh karena *pyutto* adalah tiruan langsung dari bunyi objek yang melesat yakni onomatope *pyutto* menirukan suara angin dari objek yang bergerak cepat. Maka dari itu dapat dikatakan onomatope *pyutto* diklasifikasikan sebagai *giongo*.

Onomatope *pyutto* dapat menerangkan verba, adjektiva, dan adverbial lainnya, berfungsi menyatakan keadaan atau derajat suatu aktivitas, suasana, atau perasaan pembicara. Dalam kasus ini, Onomatope *pyutto* digolongkan sebagai verba sebab pada konstruksi kalimat data (2) *pyutto* memodifikasi verba bantu *iku* dan verba *kaeru* dalam BSu.

Onomatope *pyutto* pada dasarnya mempunyai konsep tiruan bunyi langsung dari bunyi angin atau bunyi benda yang melesat kencang. Konsep tersebut tidak ditemukan pada BSa. Namun, penerjemah berusaha merekonstruksi makna *pyutto* tetap sama dengan maksud BSu dengan kata yang memiliki fungsi berbeda atau karakteristik yang tidak sama dengan *pyutto*, dengan kata lain penerjemah memadankan *pyutto* dengan nomina ‘sekejap’ sebagai padanan terdekat agar lebih berterima dan mudah dimengerti makna konteksnya dalam BSa. Maka dengan adanya kompromi makna ini mengindikasikan penerjemah menggunakan metode penerjemahan semantis

Onomatope *pyutto* merupakan verba dalam BSu dipadankan dengan nomina ‘sekejap’ dalam BSa. Kata ‘sekejap’ adalah nomina, mempunyai makna sekali

kejap; sebentar sekali; sesaat (Suharso dan Retnoningsih, 2011: 464). Kata ‘sekejap’ digolongkan sebagai nomina karena tidak dapat dilekatkan dengan partikel ‘tidak’ juga biasanya dapat berfungsi sebagai subyek atau obyek dari klausa; sering berpadanan dengan orang, benda, atau hal lain yang dibendakan dalam alam di luar bahasa (Kridalaksana, 1989: 113). *Pyutto* yang telah diklasifikasikan sebagai verba dipadankan dengan nomina ‘sekejap’ mengindikasikan adanya pergeseran kelas kata yaitu dari verba dalam BSu menjadi nomina dalam BSa.

Data 4



Gambar 4.4 *Iyaiya* pada BSu (kiri) dan terjemahannya dalam BSa (kanan)

TSu: なんかいやいやみたいな。

nanka iyaiya mitai na

(DBJ, Vol. 43, hlm. 131)

TSa: Kok kamu kayak yang nggak mau sih?

(DBI, Vol.43, hlm. 128)

Pada data (4) diceritakan Giant menawarkan kursus berlatih bernyanyi kepada Nobita dengan intimidasi secara tidak langsung. Akan tetapi, Nobita yang mempunyai firasat buruk tentang kursus tersebut hanya menahan diri agar tidak mengikuti kursus tersebut dan berusaha menyembunyikan isi hati yang sebenarnya

bahwa tidak berminat ikut. Menurut Masuda (1993: 44), *iyaiya* mempunyai makna sebagai berikut:

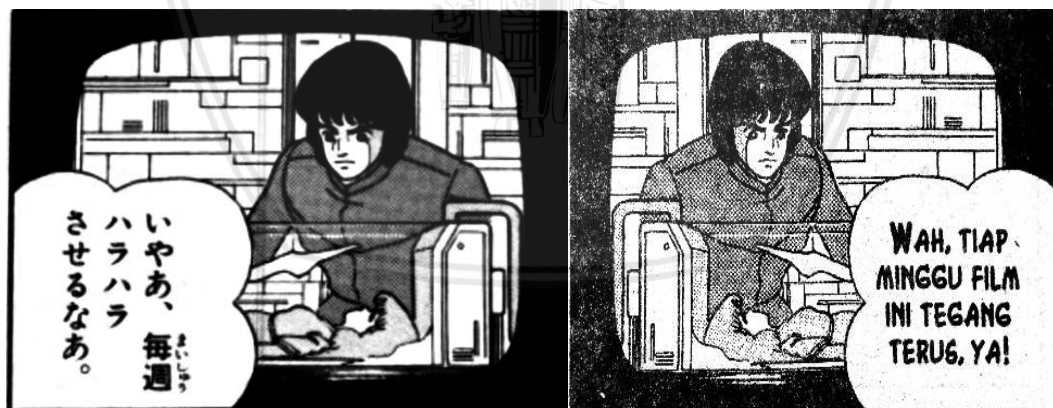
いやだ、やりたくないと思いながら。
iya da, yaritakunai to omoinagara
 tidak mau atau tidak bersedia.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa onomatope *iyaiya* menggambarkan penolakan atau keengganan seseorang terhadap sesuatu yang terlihat dari sikap atau pembawaannya. Karena menggambarkan sikap atau pembawaan individu, maka onomatope *iyaiya* dapat diklasifikasikan sebagai *giyougo*.

Onomatope *iyaiya* merupakan kata jenis adverbial, dipadankan dengan frasa ‘*nggak mau*’ dalam BSa. Berdasarkan jenisnya, frasa ‘*nggak mau*’ adalah sebuah frasa endosentris koordinatif, yakni kedua kata penyusun frasa merupakan unsur utama dan saling berkoordinasi. Kata ‘*nggak*’ adalah unsur utama dari frasa, dan juga kata ‘*mau*’ merupakan unsur utama. Apabila kedua unsur ini dipisah, tidak terjadi penyampaian makna secara baik, sebab keduanya saling berkoordinasi agar membentuk makna yang utuh. Kata ‘*nggak*’ adalah bentuk tidak baku dari kata ‘tidak’, partikel kalimat yang menyatakan pengingkaran, penolakan, penyangkalan, dan sebagainya; tiada (Suharso dan Retnoningsih, 2011: 567) sedangkan kata ‘*mau*’ adalah sungguh-sungguh suka hendak; suka akan; sudi (Suharso dan Retnoningsih, 2011: 313). Dapat dikatakan onomatope *iyaiya* dipadankan menjadi ‘*nggak mau*’ dalam BSa menggunakan metode penerjemahan bebas karena adanya penambahan kata menjadi frasa sehingga menjadikan sebuah hasil penerjemahan menjadi sedikit lebih panjang dari yang aslinya.

Pemadanan yang dihasilkan pada BSa memiliki perbedaan tingkat gramatikal dengan BSu. Perbedaan ini tampak pada adanya pergeseran dari adverbial menjadi frase. Penerjemah menghasilkan sebuah satuan gramatikal yang lebih kompleks (adverbial yang berbentuk tunggal menjadi frase yang berbentuk jamak). Berdasarkan metode penerjemahan bebas yang digunakan oleh penerjemah, penerjemahan yang dihasilkan berupa pergeseran padanan dalam BSa yang memiliki tingkat gramatikal berbeda dari tingkatan gramatikal BSu. Dalam kasus ini pemadanan dilakukan dengan merekonstruksi kembali kata dengan sebuah frase, karena adanya penambahan dari kata tunggal (adverbial) menjadi kata jamak berupa frase, maka dari itu teknik yang digunakan oleh penerjemah adalah teknik transposisi (pergeseran unit).

Data 5



Gambar 4.5 *Harahara* pada BSu (kiri) dan terjemahannya dalam BSa (kanan)

TSu: いやあ、毎週ハラハラさせるなあ。

*Iyaa, maishuu **harahara** saseru na.*

(DBJ, Vol. 43, hlm. 35)

TSa: Wah, tiap Minggu film ini **tegang** terus, ya!

(DBI, Vol. 43, hlm. 31)

Pada data (5) diceritakan Nobita dan Doraemon menonton serial televisi.

Serial televisi tersebut sangat menghibur dan dapat memberikan perasaan

ketegangan saat menonton. Menurut Sakata (1995:458) onomatope *harahara* mempunyai makna sebagai berikut.

成り行きを危ぶんで気をもむ様子。

Nariyuki wo ayabunde wo ki wo momu yousu.

Keadaan cemas terhadap sesuatu.

Selain itu, menurut Fukuda (2017: 78) onomatope *harahara* pada mulanya digunakan untuk melukiskan kecemasan seseorang pengamat pasif dalam mengamati sesuatu, memiliki makna yakni cemas terhadap bagaimana jadinya sesuatu (merasa cemas karena mengkhawatirkan hal tersebut akan gagal, celaka, dan sebagainya), juga menggambarkan perasaan atau munculnya benda ringan kecil (kelopak bunga, daun, air hujan, titik-titik embun, dan air mata) yang jatuh dengan lembut beberapa tetes sekaligus, dalam hal ini onomatope *harahara* kerap kali menunjukkan rasa sedih terhadap berlalunya waktu. Berdasarkan penjelasan tersebut, jika menyesuaikan dengan konteks TSA, dapat diketahui bahwa onomatope *harahara* yang dimaksud adalah yang bermakna ekspresi kegugupan atau kecemasan seseorang akibat menyaksikan sesuatu. Oleh karena onomatope *harahara* bersinggungan dengan perihal emosi atau perasaan manusia dan seolah-olah menggambarkan keadaan hati manusia, maka dapat dikatakan onomatope *harahara* termasuk ke dalam jenis *gijougo*.

Onomatope *harahara* dipadankan dengan kata ‘tegang’ merupakan adjektiva, memiliki makna yakni kencang (regang, seperti tali yang ditarik atau direntangkan); tidak lembab, regang (tentang gendang dan sebagainya); rata tidak kendur (tentang kulit tubuh); kaku (tentang rambut, urat, dan sebagainya); keras dan liat (tentang daging); terasa mencekam (tentang perasaan, jiwa); bertentangan

keras (tentang perhubungan diplomatik, pertalian, dan sebagainya); sangat berbahaya (tentang perselisihan dan sebagainya) (Suharso dan Retnoningsih, 2011: 540). Berdasarkan definisi-definisi onomatope *harahara* dan adjektiva ‘tegang’ tersebut, agar lebih jelasnya dilakukan analisis komponen makna seperti pada tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.4 Analisis Komponen Makna Onomatope *harahara* dan adjektiva ‘tegang’

No.	Komponen Analisis Makna	hara-hara (BSu)	tegang (BSa)
1	Melukiskan kecemasan seseorang pengamat pasif yang mengamati sesuatu	+	±
2	Terkandung nuansa dugaan akan kegagalan, celaka, dan sebagainya	+	-
3	Terkandung makna kesedihan	+	-
4	Terkandung makna kencang atau meregang (tali, karet, dan sebagainya)	-	+
5	Melukiskan perasaan mencekam	-	+
6	Terkandung makna pertentangan yang keras	-	+
7	Terkandung makna yang serius atau berbahaya	±	+

Catatan: tanda + menunjukkan terkandung makna, - menunjukkan tidak terkandung makna, ± menunjukkan kata tersebut mungkin terkandung makna atau mungkin tidak terkandung makna.

Berdasarkan tabel 4.4 mengenai analisis komponen makna antara onomatope *harahara* dan adjektiva ‘tegang’ terdapat perbedaan makna di antaranya pembeda kedua (mengacu pada nuansa dugaan gagal, celaka, dan sebagainya), dan ketiga (mengacu pada makna kesedihan) tidak terdapat pada adjektiva ‘tegang’. Adjektiva ‘tegang’ pada umumnya mengacu pada gambaran benda seperti tali, karet, dan sebagainya yang ditarik hingga meregang, atau dalam arti lain juga tensi keadaan yang mengarah pada perselisihan dan bukan kata yang mengandung makna

nuansa dugaan gagal, celaka, dan sebagainya atau adanya makna kesedihan. Namun, pada adjektiva ‘tegang’ pembeda makna pertama (mengacu pada rasa cemas pengamat pasif) memiliki kecenderungan memuat makna tersebut, khususnya yang merujuk pada tensi keadaan yang mengarah pada perselisihan. Lebih jelasnya, sesungguhnya pada adjektiva ‘tegang’ tidak disebutkan secara eksplisit posisi yang menentukan sudut pandang subjek pada kata tersebut sehingga bukan hanya pihak yang berselisih saja, tetapi orang yang di sekitar atau pengamat pun dapat merasakan adanya tensi ketegangan tersebut.

Selanjutnya pada pembeda makna keempat (mengacu pada gambaran regangan tali), pembeda makna kelima (mengacu pada gambaran perasaan mencekam), dan pembeda makna keenam (mengacu pada makna pertentangan yang keras) tidak terdapat pada onomatope *harahara*. Onomatope *harahara* pada umumnya menggambarkan kecemasan pengamat pasif akan terjadinya sesuatu, merasa hal tersebut memiliki kecenderungan untuk gagal, celaka, dan sebagainya juga menggambarkan benda kecil atau tipis (daun, kelopak bunga, rintik hujan, titik-titik embun, atau air mata) jatuh atau berguguran dengan perlahan, dalam hal ini onomatope *harahara* terkandung makna kesedihan dan bukan kata yang mengandung makna regangan (tali, karet dan sebagainya ketika ditarik), makna mencekam, atau memuat makna pertentangan yang keras. Namun, pada onomatope *harahara* pembeda makna ketujuh (mengacu pada makna yang serius atau berbahaya) memiliki kecenderungan memuat makna tersebut. Lebih jelasnya, pada onomatope *harahara* telah dijelaskan bahwa *harahara* menggambarkan kecemasan seorang pengamat pasif dalam mengamati sesuatu. Kecemasan itu muncul akibat

pengamat pasif merasa hal yang diamati tersebut merupakan hal yang berbahaya dan apabila terjadi kegagalan akan berakibat fatal. Meskipun demikian, kecemasan yang dimaksud onomatope *harahara* tidak secara eksplisit mengenai seberapa fatal atau serius hal yang amati tersebut.

Adanya perbedaan makna onomatope *harahara* pada BSa mengakibatkan adanya penyesuaian makna pada TSa. Penyesuaian makna ini berupa pemilihan adjektiva ‘tegang’ sebab pada BSa adjektiva ‘tegang’ memiliki titik-titik yang bersinggungan dengan onomatope *harahara* (pembeda makna pertama dan ketujuh). Titik singgung makna ini pada BSa masih dapat dimengerti pada BSa sehingga penerjemah memilih adjektiva ‘tegang’ sebagai padanan onomatope *harahara*. Adanya penyesuaian makna ini menjadi indikasi penerjemah menggunakan metode penerjemahan semantis.

Seperti yang telah dijelaskan pada paragraf di atas, onomatope *harahara* pada sudut pandang BSu memperlihatkan kecemasan pengamat pasif dalam mengamati sesuatu, juga dapat diartikan sebagai rasa cemas subjek akan bagaimana terjadinya sesuatu tapi dalam sudut pandang BSa. Tampak ada kompromi makna, maksudnya yakni dalam sudut pandang BSu, onomatope *harahara* adalah sebuah ekspresi emosional seseorang saat menyaksikan sesuatu membuat cemas. Perasaan cemas inilah yang diangkat pada penggunaan onomatope *harahara*. Di sisi lain, dalam sudut pandang BSa, kata tegang juga merupakan suatu ekspresi emosional seseorang, tetapi lebih kepada suasana yang mencekam. Perbedaan sudut pandang makna pada BSu maupun BSa inilah yang mengakibatkan adanya pergeseran modulasi dalam sudut pandang makna.

Data 6



Gambar 4.6 *Dondon* pada BSu (kiri) dan terjemahannya dalam BSa (kanan)

TSu: さあ、どんだんなおしていこう。
saa, dondon naoshite ikou. (DBJ, Vol. 43, hlm. 20)

TSa: Ayo, kita cepat perbaiki. (DBI, Vol. 43, hlm. 16)

Data (6) menceritakan ketika Doraemon dan Nobita bergegas untuk memperbaiki foto yang gagal dengan alat “pencetak serbaguna”. Alat tersebut merupakan satu-satunya cara untuk memperbaiki foto yang gagal dan apabila foto-foto yang gagal tersebut tidak diperbaiki maka Nobita akan dipukul oleh Giant. Tanpa menunda lagi, mereka mencoba mengedit dan memperbaiki foto-foto yang gagal. Menurut Okumura dan Kamabuchi (2007: 31) onomatope *dondon* memiliki makna sebagai berikut.

物事が、勢いよく、調子よく進んだり、行われたりする様子。また、迷いや遠慮がない様子。

Monogoto ya, ikioi yoku, choushi yoku susundari, okonawaretarisuru yousu. Mata, mayoi ya enryo ga nai yousu.

Melukiskan tindakan yang terus berlanjut dan kuat dari satu langkah ke langkah berikutnya, tanpa ditunda-tunda dan tanpa disertai rasa ragu.

Dari penjelasan tersebut, dapat diketahui bahwa onomatope *dondon* menggambarkan kondisi di mana suatu perbuatan yang dilakukan secara mantap

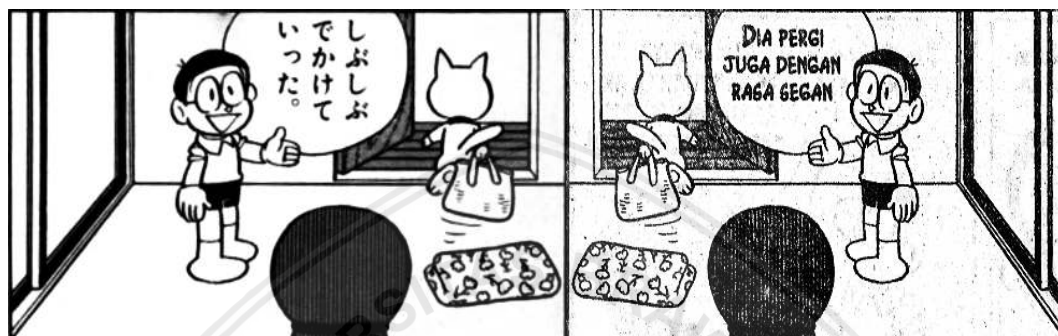
dan tanpa rasa segan. Maka dapat dikatakan onomatope *dondon* dikategorikan sebagai *gitaigo*.

Onomatope *dondon* secara harfiah dapat diterjemahkan ‘lekas’ namun penerjemah menggunakan padanan kata ‘cepat’ yang memiliki makna yang lebih luas. Penerjemah mencoba merekonstruksi onomatope BSu pada TSa dengan padanan kata yang lebih umum atau netral bertujuan agar pembaca BSa dapat memahami dengan jelas apa maksud dari onomatope tersebut. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa metode yang digunakan adalah metode penerjemahan komunikatif sebab penerjemah berusaha menyampaikan makna kontekstual dari BSu sedemikian rupa, sehingga isi dan bahasanya berterima dan dapat dipahami oleh dunia pembaca bahasa sasaran.

Onomatope *dondon* dipadankan dengan kata ‘cepat’, merupakan adjektiva, memiliki makna dalam waktu singkat; lekas; segera (Suharso dan Retnoningsih, 2011: 107). Selain itu, kata ‘cepat’ dapat berarti dalam waktu singkat dapat menempuh jarak cukup jauh (perjalanan, gerakan, kejadian, dan sebagainya); laju; deras atau terdahulu (tentang arloji, jam) maju; mendahului (Suharso dan Retnoningsih, 2011: 107). Jika dibandingkan makna di antara kedua kata tersebut, onomatope *dondon* lebih dekat maknanya kepada kata ‘lekas’ namun pada data (6) penerjemah memilih istilah yang lebih umum maknanya. Penerjemah memunculkan keefektifan ujaran pada TSa mengingat sumber data merupakan komik yang ditujukan bagi anak-anak yang di mana bahasa yang digunakan selazimnya bahasa yang lebih sederhana, umum, atau netral. Perubahan makna dari

cakupan makna sempit menuju cakupan makna lebih luas inilah mengakibatkan pergeseran dalam cakupan makna.

Data 7



Gambar 4.7 *Shibushibu* B_{Su} (kiri) dan terjemahannya dalam B_{Sa} (kanan)

TSu: しぶしぶでかけていた。
***shibushibu** de kakete ita.* (DBJ, Vol.43, hlm. 50)

TSa: Dia pergi juga dengan rasa segan. (DBI, Vol.43, hlm. 46)

Pada data (7) diceritakan Doraemon menggunakan alat “penyalin otak” kepada seekor kucing untuk menggantikan peran Nobita sementara. Akan tetapi, alat tersebut benar-benar menyalin setiap informasi pada otak Nobita sehingga kucing tersebut memiliki kemiripan sifat dengan Nobita, termasuk sifatnya yang enggan dan malas dalam melakukan sesuatu. Menurut Okumura dan Kamabuchi (2007: 37), onomatope *shibushibu* mempunyai makna sebagai berikut:

本当はしたくないけど、仕方がなく何かをする様子。

Hontou ha shitakunai keredo, shikata naku nani ka wo suru yousu,

Keadaan yang di mana sebenarnya tidak ingin melakukan sesuatu perbuatan, akan tetapi apa boleh buat tetap dilaksanakan.

Sifat malas dan pembawaan yang enggan dalam melakukan sesuatu secara eksplisit terlihat pada TSu karena onomatope *shibushibu* berkenaan dengan pembawaan

seseorang, baik dalam berbicara maupun melakukan sebuah aktivitas atau kegiatan, maka dapat dikatakan onomatope *shibushibu* diklasifikasikan sebagai *giyougo*.

Pada konstruksi kalimat *shibushibu dekakete ita*, diterjemahkan menjadi ‘Dia pergi juga dengan perasaan segan’. Onomatope *shibushibu* secara harfiah dapat dipadankan dengan kata ‘segan’. Tampak penerjemah memparafrasakan onomatope *shibushibu* dengan menambahkan kata ‘perasaan’ di depan kata ‘segan’, sehingga terbentuk pola frasa nomina dengan pola diterangkan-menerangkan. Maka dapat dikatakan penerjemah menggunakan metode penerjemahan bebas. Parafrase tersebut dilakukan penerjemah semata-mata sebagai penegas atau memperjelas konteks ujaran percakapan pada data (7).

Onomatope *shibushibu* dipadankan dengan kata ‘segan’ dalam BSa. Kata ‘segan’ adalah adjektiva, memiliki makna malas (berbuat sesuatu); enggan; tidak sudi; tidak mau; tidak suka (Suharso dan Retnoningsih, 2011: 463). Penerjemah menggunakan teknik penjelasan tambahan (*contextual conditioning*), yaitu kata ‘segan’ di depannya ditambahkan kata ‘perasaan’ sehingga menjadi frasa ‘perasaan segan’. Sebenarnya, kata ‘segan’ sendiri sebenarnya sudah mewakili makna padanan dari onomatope tersebut, atau dengan kata lain meskipun tidak diberi tambahan makna padanan dapat tersampaikan dengan baik dan berterima pada BSa. Oleh karena itu, penerjemah hanya ingin menegaskan kembali konteks ujaran tokoh pada percakapan sehingga memparafrasakan ulang dalam padanannya.

Data 8



Gambar 4.8 *Gaan* pada BSu (kiri) dan terjemahannya dalam BSa (kanan)

TSu: いっぺん ガーンぶつかってみたら?

ippen gaan butsu katte mitara?

(DBJ, Vol. 43, hlm. 61)

TSa: Kamu *nggak* pernah memukulnya sekali-kali?

(DBI, Vol.43, hlm.57)

Pada data (8), diceritakan Doraemon kesal terhadap sikap pengecut Nobita. Sikap pengecut ini ditunjukkan dari ketidakberanian Nobita untuk membalas ancaman Giant. Menurut Okumura dan Kamabuchi (2007: 47), onomatope *gaan* mempunyai makna sebagai berikut:

物を強く打った音など、大きくひびく様子。

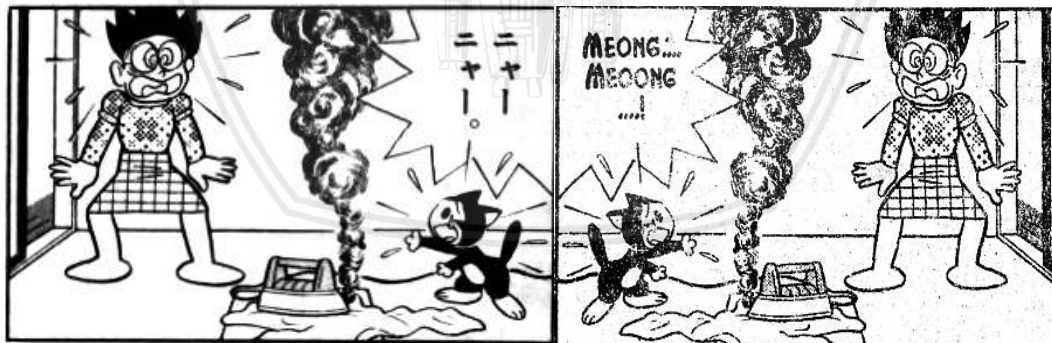
mono wo tsuyoku utta oto nado, ookiku hibiku yousu, mata sono oto wo awarasu go.

Kata yang menggambarkan suara gema yang kuat, juga suara saat memukul sesuatu dengan keras.

Seperti yang telah dijabarkan pada bab II mengenai onomatope, *giongo* merupakan kata yang menirukan suara atau bunyi secara langsung dari penghasil suara yang berupa benda mati karena onomatope *gaan* ini pada konsepnya adalah menirukan suara gema yang kuat akibat benturan atau pukulan yang keras, maka dapat dikatakan onomatope *gaan* diklasifikasikan sebagai *giongo*.

Onomatope *gaan* tidak diberi padanan dalam BSa. Akan tetapi, penerjemah menerjemahkan kalimat tersebut menjadi “Kamu *nggak* pernah memukulnya sekali-kali?”. Teknik omisi dilakukan dengan tujuan penyesuaian kalimat dalam BSa. Memukul sudah memiliki makna mengenakan suatu benda yang keras atau berat dengan kekuatan dalam BSa (Suharso dan Retnoningsih, 2011: 338). Penghilangan padanan ini dilakukan untuk memadatkan informasi atau isi pesan BSu karena kata ‘memukul’ sudah termasuk sifat keras dari segi maknanya. Oleh karena itu, penerjemah menggunakan teknik omisi dan menghilangkan ekspresi yang dirasa tidak begitu penting namun tetap mempertahankan makna kalimat secara utuh. Jadi, dapat disimpulkan penerjemah menggunakan metode penerjemahan bebas dengan memparafrasakan, dalam hal ini menghilangkan onomatope BSu dalam konstruksi kalimat BSa.

Data 9



Gambar 4.9 *Nyaanyaa* pada BSu (kiri) dan terjemahannya dalam BSa (kanan)

TSu: ニャーニャー。

nyaa nyaa

(DBJ, Vol.43, hlm. 8)

TSa: Meong meong

(DBI, Vol.43, hlm. 4)

Pada data (9) diceritakan seekor kucing bernama Kuro. Kuro adalah kucing yang dibuang oleh majikannya karena telah memecahkan mangkuk kesayangannya,

lalu Kuro dipungut oleh Nobita dan dibawa pulang ke rumah secara diam-diam. Akan tetapi ibu Nobita yang tidak suka terhadap hewan tidak terkecuali kucing, merasa tidak senang apabila ada hewan yang tinggal di rumah. Singkat cerita, kucing tersebut ketahuan berada di dalam rumah dan Ibu Nobita dan ia terus menerus mengejar Kuro agar ia keluar dari rumah. Tanpa disadari ibu Nobita dengan cerobohnya meninggalkan setrika dalam keadaan panas di atas sebuah baju. Kuro yang terlihat paham akan bahaya tersebut, mencoba memperingati ibu Nobita dengan meongannya. Pada cerita semua dapat dikendalikan dan bahaya kebakaran dapat dihindarkan. Menurut Sakata (1995: 448), onomatope *nyaanyaa* memiliki makna sebagai berikut:

猫の鳴き声を表す語。
Neko no nakigoe wo arawasu go
 Kata yang melambangkan suara meongan kucing.

Seperti yang telah dijabarkan pada bab II mengenai onomatope, *giseigo* merupakan kata yang menirukan suara atau bunyi secara langsung dari penghasil suara yang berupa makhluk hidup. Karena onomatope *nyaanyaa* ini pada konsepnya adalah menirukan suara dungan kucing, maka dapat dikatakan onomatope *nyaanyaa* diklasifikasikan sebagai *giseigo*.

Kebudayaan bahasa sumber dikonversikan ke dalam kebudayaan bahasa sasaran dan teksnya ditulis kembali. Dengan kata lain, Penerjemah memilih kata yang memiliki keterikatan budaya dan kebiasaan yang lebih dekat dan lebih akrab dengan BSa. Kata ‘meong’ sudah ada dalam budaya tutur BSu dan dikenal sebagai tiruan suara kucing. Oleh karena itu, diharapkan penerjemahan menjadi lebih berterima dan dapat memberikan efek yang serupa meskipun telah dikonversikan

ke dalam budaya BSa. Jadi, berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan penerjemah menggunakan metode penerjemahan adaptasi.

Onomatope *nyaanyaa* dipadankan dengan kata ‘meong’ dalam BSa. Kata ‘meong’ memiliki makna yakni tiruan bunyi kucing (Suharso dan Retnoningsih, 2011: 317). Penerjemah menggunakan teknik padanan budaya dalam menerjemahkan onomatope BSu. Teknik padanan budaya merupakan teknik penerjemahan dengan melibatkan istilah budaya BSu digantikan dengan istilah budaya BSa yang memiliki pengaruh yang sama terhadap pembaca sasaran. Dalam kasus ini kata ‘meong’ sudah dikenal luas pada budaya BSa sebagai kata yang menggambarkan tiruan suara kucing sudah dianggap sebagai ungkapan kultural dalam BSa. Oleh karena itu, penerjemah memadankan onomatope *nyaanyaa* dengan ungkapan yang sudah selazimnya dikenal dalam budaya BSa agar pembaca dapat mengerti dengan cepat maksud dari kata tersebut.

Setelah melakukan analisis terhadap kesembilan data di atas, dapat dikatakan komik adalah suatu bahan bacaan yang mengalami perkembangan pesat dan mampu menembus suatu batasan linguistik maupun suatu kebudayaan. Hal tersebut tidak lepas dari popularitas yang diperoleh komik sebagai bahan bacaan yang ringan sekaligus menghibur. Komik sederhananya terbentuk dari komponen-komponen visual, dalam hal ini ilustrasi yang menggambarkan keadaan latar, kondisi tokoh, dan sebagainya, dan juga diberi berupa ‘percakapan’ pada balon kata agar lebih jelas pemaknaan dari isi komik tersebut. Dua komponen utama pada komik ini bukan serta-merta berdiri sendiri melainkan adanya hubungan yang terbentuk di antaranya (hubungan pemaknaan antara ilustrasi dan teks yang tertulis

pada balon kata). Percakapan yang dibubuhkan pada balon kata secara logis sejalan dengan ilustrasi yang disajikan pada komik. Pemaknaan pada komik terbentuk dari hubungan antara teks percakapan, ilustrasi, tipografi yang ada pada komik, serta kebudayaan pembacanya ^[1]. Oleh karena itu, penerjemahan pada komik agak sedikit berbeda dengan karya-karya lain sebab perubahan yang dilakukan pada keempat komponen tersebut saat proses penerjemahan dapat dikatakan sebuah ‘aksi translasi’.

Layaknya karya-karya lain, komik pun kerap mengalami penerjemahan agar menyesuaikan dengan bahasa dan kebudayaan yang ditargetkan. Jika mengacu pada keempat komponen pemaknaan komik, sumber data komik *Doraemon* volume 43 yang diteliti pada penelitian ini sebagian besar diterjemahkan pada bagian teks percakapan. Selain itu, karena tipografi antara BSu dan BSa berbeda (aksara maupun tanda baca), untuk menyampaikan makna secara baik penerjemah melakukan penyesuaian dengan menggunakan tanda baca (tanda seru dan tanda tanya) yang di mana kedua tanda baca tersebut penggunaannya pada BSu dapat dikatakan terbatas. Lebih lanjut lagi, dari segi ilustrasi maupun visual tidak mengalami perubahan signifikan, hanya saja karena adanya perbedaan arah membaca (pada versi BSu lazimnya dibaca dari arah kanan ke kiri) tetapi pada versi BSa dijadikan sebaliknya, konsekuensinya adalah ilustrasi sumber data komik *Doraemon* volume 43 versi BSa pun dibuat terbalik seperti refleksi cermin. Hal ini dipandang sebagai penyesuaian kebudayaan membaca pada BSa.

¹ Altenberg, Tilmann and Ruth J. Owen. 2015a. “Comics and Translation. Introduction.” New Readings15: i-iv.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dilakukan pada bab IV, dapat ditarik simpulan. Fungsi onomatope sebagai kata untuk mendeskripsikan keadaan, kondisi lingkungan sekitar, maupun perasaan manusia sudah tersampaikan dengan baik dengan ditemukannya *gitaigo* dan *giyougo* secara dominan pada komik *Doraemon* volume 43.

Onomatope merupakan kata yang memiliki makna dan nuansa yang khas. Ambiguitas makna yang terkandung dalam onomatope pun menjadi suatu hambatan bagi penerjemah dalam menerjemahkan onomatope. Makna dan nuansa khas ini kerap menjadikan penerjemah mengubah sudut pandang BSu menjadi sudut pandang BSa. Pada penelitian ini hal tersebut ditandai dengan dominasi metode-metode penerjemahan yang berorientasi pada BSa, yaitu 1) Metode Adaptasi; 2) Metode Bebas; 3) Metode Komunikatif; serta teknik-teknik penerjemahan yang berorientasi pada BSa, yaitu 1) Transposisi (kategori kelas kata); 2) Transposisi (kategori unit); 3) Modulasi (sudut pandang makna); 4) Modulasi (cakupan makna); 5) Penjelasan Tambahan (*contextual conditioning*); 6) Omisi; dan 7) Padanan Budaya. Dapat dikatakan secara makna, pemilihan kata, aturan tata bahasa, dan sebagainya menitikberatkan kelaziman pada BSa.



5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penelitian ini membahas penelitian mengenai penerjemahan onomatope yang berlandaskan pada teori metode dan teknik penerjemahan Newmark (1988). Selain teori Newmark, banyak teori-teori penerjemahan yang dapat digunakan untuk menganalisis penerjemahan khususnya penerjemahan onomatope. Seperti yang telah diketahui bahwa penerjemahan merupakan disiplin ilmu yang memiliki aliran-aliran atau mazhab mazhab yang beragam. Sebagai contoh penelitian ini menggunakan teori Newmark yang dapat dikatakan juga penelitian ini bermazhab pada pemikiran-pemikiran Newmark. Mazhab-mazhab lainnya seperti Catford (1965), Nida dan Taber (1969), Mona Baker (1992), Lorsch (1992), Molina dan Albir (2002) dan sebagainya dapat digunakan sebagai landasan berpikir atau teori untuk meneliti mengenai penerjemahan onomatope. Singkat kata, penulis berharap penerjemahan onomatope selanjutnya dapat menggunakan landasan teori penerjemahan yang berbeda, sebab dengan menggunakan landasan teori yang berbeda penelitian mengenai penerjemahan onomatope memiliki banyak ragam perspektif dalam mengkaji penelitian mengenai penerjemahan onomatope.

DAFTAR PUSTAKA

- . Kamus Besar Bahasa Indonesia. [Online]. Diakses 8 Maret 2019, Pukul 10.10 WIB dari KBBI Daring: kbbi.kemdikbud.go.id/entri/prosedur.
- . Kamus Besar Bahasa Indonesia. [Online]. Diakses 8 Maret 2019, Pukul 10.10 WIB dari KBBI Daring: kbbi.kemdikbud.go.id/entri/teknik.
- Adisoemarta, Margaretha Manuwembun. (2011). *Strategi Penerjemahan Buku Mother Teresa: Come Be My Light ke dalam Bahasa Indonesia: Kritik Terjemahan Berdasarkan Model Analisis Teks yang Berorientasi Pada Terjemahan*. tidak diterbitkan. Depok: Universitas Indonesia.
- Aminudin. (1990). *Pengembangan Penelitian Kualitatif: Dalam Bidang Bahasa dan Sastra*. Malang: HISKI (Himpunan Sarjana Kesusastraan Indonesia).
- Djajasudarma, T. Fatimah. (2010). *Metode Linguistik (Ancangan Metode Penelitian dan Kajian)*. Bandung: Refika Aditama.
- Frinentya, Dea D. (2015). *Strategi Penerjemahan Idiom Bahasa Jepang yang Terbentuk Dari Unsur 'Mata' ke dalam Bahasa Indonesia (Studi Kasus pada Novel Kani Kosen : Sebuah Revolusi oleh Andy Bangkit Setiawan)*. tidak diterbitkan. Malang: Universitas Brawijaya.
- Fujio, Fujiko F. (1992). *Doraemon 43*. Tokyo: Shogakukan, Inc.
- _____.(1995). *Doraemon 43*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Fukuda, Hiroko. (2003). *Jazz Up Your Japanese with Onomatopoeia: For All Levels*. New York: Kodansha International USA.
- _____. (2017). *Onomatope Dalam Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Hadi, Nessya Indrianingtyas Ika.(2015). *Penerjemahan Verba Intransitif Bahasa Jepang ke dalam Bahasa Indonesia (Studi Kasus pada Komik Kaichou wa*

Maid Sama Volume 2 Karya Fujiwara Hiro dan Terjemahannya My Sweet Kaichou Volume 2 oleh Widya Anggraeni. tidak diterbitkan. Malang: Universitas Brawijaya.

Hoed, Benny. H. (2006). *Penerjemahan dan Kebudayaan*. Jakarta: Pustaka Jaya.

Kasiram, Moh. (2010). *Metodologi Penelitian (Refleksi Pengembangan Pemahaman dan Penguasaan Metodologi Penelitian)*. Malang: UIN-Maliki Press.

Keraf, Gorys. (1996). *Linguistik Bandingan Historis*. Jakarta: Gramedia.

Kridalaksana, Harimurti. (1989). *Kamus Linguistik*. Jakarta: PT. Gramedia.

Kushartanti. (2005). *Pesona Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Lorscher, W. (1992). *Investigating The Translation Process*. Tubingen: G. Naar.

Machali, Rochaya. (2000). *Pedoman Bagi Penerjemah*. Jakarta: PT Grasindo.

Makino, et.al. (2001). *Minna no Nihongo Shookyu I & II*. Tokyo: 3A Corporation.

Mar'at, Samsunuwiyati. (2005). *Psikolinguistik Suatu Pengantar*. Bandung: Refika Aditama.

Masuda, Ayako. (1993). *Nyuansu ga Kawaru Giseigo Gitaigo (Joukyuu)*. Tokyo: Senmon Kyouiku Shuppan.

Matsuoka, Hiroshi. (2000). *Shokyuu o Oshieru Hito no Tame no Nihongo Bunpoo Handobukku*. Tokyo: Suriiee Nettowakku.

Matsuura, Kenji. (2005). *Kamus Jepang-Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

- Moleong, Lexy J. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muslich, Masnur. (2010). *Garis-Garis Besar Tata bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Bandung: Refika Aditama.
- Newmark, Peter. (1988). *A Textbook of Translation*. Oxford: Pergamon Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2005). *Sastra Anak (Pengantar Pemahaman Dunia Anak)*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Okumura, Maki, dan Yuko Kamabuchi. (2007). *Nihongo Tango Doriru : Giongo Gitaigo. Shizenna Nihongo o Mi Ni Tsukeyo Motto Hanaseru Motto Tsukaeru. (Nihongo Nouryoku Shiken Ichi Nikyuu Reberu)*. Tokyo: ASK Publishing.
- Purnomo, Antonius R. Pujo. (2010). *Antologi Kesusastraan Anak Jepang*. Surabaya: Eramedia Publisher.
- Rahayu, Ni Nyoman Atmi. (2015). *Prosedur dan Strategi Penerjemahan Onomatope Bahasa Jepang Dalam Novel Botchan Karya Natsume Soseki* tidak diterbitkan. Denpasar: Universitas Udayana.
- Rahma, Citra Ayudyah. (2015). *Penggunaan Onomatope Pada Novel Madogiwa no Tottochan Karya Tetsuko Kuroyanagi*. tidak diterbitkan. Malang: Universitas Brawijaya.
- Sakata, Yukiko. (1995). *Informative Japanese Dictionary*. Tokyo: Shinchosha.
- Sudjianto., dan Ahmad Dahidi. (2009). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharso, dan Ana Retnoningsih. (2011). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: Widya Karya.