

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penerjemahan merupakan proses untuk mengalihkan suatu bahasa ke bahasa lain. Ketika menerjemahkan selain memperhatikan perbedaan bahasa, penerjemah juga harus memperhatikan konteks dan budaya. Hal ini menyebabkan penerjemahan menjadi sering terkendala karena tidak semua kosakata dapat diterjemahkan secara langsung ke bahasa sasaran (BSu), seperti yang diungkapkan Simatupang (1999:56), bahwa setiap bahasa memiliki kosakata yang mencerminkan kekhasan budaya penuturnya yang belum tentu dimiliki oleh bahasa lain.

Salah satu contoh nyata dari kendala budaya dalam penerjemahan bahasa Jepang kedalam bahasa Indonesia dapat ditemukan pada onomatope. Onomatope sering didefinisikan sebagai kata-kata yang meniru bunyi (Sasamoto 2019:1). Setiap bahasa memiliki onomatope sendiri yang cenderung berbeda dari bahasa lain, contohnya onomatope suara anjing pada bahasa Jepang menggunakan kata ワンワン “wanwan” sementara pada bahasa Indonesia digunakan kata “guk guk.” Perbedaan ini terjadi karena dipengaruhi oleh budaya, lingkungan, dan cara pendengaran masyarakat dalam menangkap dan merepresentasikan bunyi tersebut. Fukuda (2003:8) menyatakan bahwa dalam bahasa Jepang onomatope merupakan salah satu aspek yang menambah daya tarik dan kesenangan dalam berbahasa karena kekhasannya sehingga biasa digunakan pada kehidupan sehari-hari, hal ini berbanding terbalik dengan bahasa Indonesia. Perbedaan tingkat penggunaan inilah

yang membuat penerjemahan onomatope dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia menjadi tantangan tersendiri.

Ono (2007:31) dan mengklasifikasikan onomatope bahasa Jepang dari *giongo*, *giseigo*, *gitaigo*, dan *gijogo*. *Giongo* merupakan peniruan suara benda mati contohnya, ざあざあ “*zaa-zaa*” sebagai tiruan suara hujan. *Giseigo* mengacu kepada peniruan suara benda mati contohnya, にゃー “*nyaa*” sebagai suara kucing. *Gitaigo* menggambarkan suatu keadaan, suasana, situasi, atau gerakan tertentu dan bukan sekadar tiruan bunyi seperti にやり “*niyari*” yang menggambarkan keadaan menyeringai. Sementara *Gijogo* merupakan gambaran keadaan psikologis dan emosional manusia, contohnya くよくよ “*kuyokuyo*” untuk menggambarkan suasana khawatir. Onomatope banyak ditemukan dalam karya sastra Jepang, termasuk salah satunya pada manga.

Manga atau komik Jepang merupakan sastra populer yang menggabungkan tulisan dan gambar sehingga menjadi cerita bergambar dan merupakan cerminan dari realita sosial Jepang (Ito, 2005:456). Berbeda dengan komik Barat, manga memiliki ciri khas tersendiri yang membuatnya menjadi media sastra yang disukai banyak kalangan. Salah satu bentuk ciri khasnya itu ada pada penggunaan onomatope. Menurut Sasamoto (2019:153-154) onomatope menambah estetika yang pada manga dari segi penulisan sampai penggunaannya. Dalam manga, onomatope tidak hanya muncul dalam dialog, tetapi juga banyak ditemukan di luar balon percakapan. Meskipun komik Barat juga menggunakan onomatope, penggunaannya umumnya terbatas pada suara ledakan atau tembakan. Sebaliknya, dalam manga, onomatope digunakan secara lebih beragam dan mendetail, bahkan mencakup tindakan-tindakan kecil seperti berlari atau makan.

Onomatope dalam manga berfungsi sebagai cara untuk meningkatkan realisme dalam gambar. Selain itu, onomatope juga berperan sebagai unsur mimetik yang merepresentasikan deskripsi realistis, mewakili perasaan, suasana hati, simbol tertentu, serta sebagai bentuk mimetik yang bersifat humoris (Sasamoto, 2019:155). Oleh karena itu, onomatope tidak hanya ditemukan dalam manga bergenre aksi, tetapi juga hadir hampir di semua genre, termasuk genre komedi. Sesuai dengan fungsinya tersebut, onomatope dalam manga berperan penting sebagai elemen pendukung narasi. Dalam manga komedi, onomatope kerap digunakan untuk mengekspresikan reaksi karakter yang berlebihan, menggambarkan situasi yang absurd, atau mendramatisir suasana emosional secara sengaja guna menciptakan efek humor.

Onomatope dipilih sebagai objek kajian dalam penelitian ini karena memiliki peran penting dalam mendukung narasi visual, khususnya dalam membangun efek humor pada manga bergenre komedi. Sumber data yang digunakan berasal dari manga *Youkai Gakkou No Sensei Hajimemashita!* atau disingkat *Yohaji*. Manga ini merupakan serial bergenre komedi supranatural yang diilustrasikan oleh Tanaka Mai dan mulai diserialisasikan di majalah *Monthly GFantasy* pada tanggal 18 November 2014. Penerbit Elex Media Komputindo telah menerbitkan 5 dari total 17 volume manga ini dengan judul *A Terrified Teacher at Ghoul School!* yang disingkat menjadi *ATTAGS*.

Manga ini dipilih sebagai sumber data dalam penelitian karena memiliki karakteristik yang relevan dengan fokus kajian mengenai onomatope. Dalam karya tersebut, onomatope digunakan secara konsisten sebagai elemen pendukung untuk menggambarkan sifat ekspresif para tokohnya, memperkuat efek komedi, serta

memperjelas emosi dan suasana secara visual. *Yohaji* memiliki keunikan dalam penggambaran tokoh-tokohnya yang cenderung sangat ekspresif, enerjik, serta sarat dengan adegan-adegan absurd yang berfungsi untuk menghadirkan efek komedi. Tokoh utama manga ini adalah seorang guru baru bernama Haruaki Abe, yang digambarkan sebagai sosok yang mudah panik, penakut, dan sering bersikap berlebihan terhadap situasi di sekitarnya. Hal tersebut merupakan sifat yang tidak lazim dimiliki oleh seorang guru. Untuk mendukung penokohan tersebut, onomatope digunakan baik dalam narasi maupun dalam dialog sehingga mampu memperkuat penyampaian cerita. Sebagai contoh pada data 1:



Gambar 1.1 Tanaka M, *Yohaji*, vol.1 (2024), hlm.10



Gambar 1.2 Tanaka M, terj. Juan Hadrianus, *ATTAGS*, vol.1 (2013), hlm.10.

Teks Sumber (TSu): ピシヤン
Pishan

Teks Sasaran (TSa): BRAK

Pada Data 1, Haruaki yang terkejut langsung kabur sambil membanting pintu dengan keras begitu mengetahui bahwa muridnya adalah *youkai*. Suara pintu yang dibanting tersebut pada BSu diwakili oleh onomatope ピシヤン “*pishan*” yang ditampilkan dengan huruf katakana berukuran besar.

Mengacu pada kamus onomatope yang ditulis Ono Masahiro (2007:361), ‘*pishan*’ merupakan suara yang dihasilkan oleh pintu geser tradisional Jepang. Berdasarkan pembagian onomatope oleh Ono (2007) onomatope ‘*pishan*’ termasuk

ke dalam onomatope *giongo*, karena merupakan bunyi yang dihasilkan dari benda mati yaitu bantingan pintu. Dalam budaya bahasa sasaran (BSa) yakni bahasa Indonesia, pintu geser seperti ini tidak umum digunakan. Oleh karena itu, untuk mempertahankan makna dari onomatope '*pishan*' pada gambar tersebut, penerjemah menerapkan strategi mempertahankan TSu dan menambahkan terjemahan di dekat teks asli. Hal ini dilakukan agar makna bunyi yang dimaksud tetap dapat dipahami dan tersampaikan dengan baik kepada pembaca.

Strategi penerjemahan merupakan cara khusus dalam menerjemahkan BSu dengan tujuan mempertahankan kesepadanan makna, struktur, dan konteks. Menurut Newmark (1988:81), strategi penerjemahan diterapkan pada satuan bahasa yang lebih kecil, seperti kalimat atau kata. Oleh karena itu, strategi penerjemahan juga disebut sebagai prosedur dalam penerjemahan.

Terdapat berbagai jenis strategi penerjemahan yang dikemukakan oleh para ahli. Dalam penelitian ini, strategi yang digunakan merujuk pada pendapat Idrus (2024), yaitu: (1) menerjemahkan onomatope dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia; (2) penerjemahan dengan perubahan fonem; (3) penerjemahan dengan mempertahankan bunyi asli bahasa Jepang; (4) penerjemahan dengan menggantinya menjadi kata sifat atau kata kerja bahasa Indonesia; (5) membiarkan TSu tanpa diterjemahkan; (6) menerjemahkan bunyi dengan penjelasan (*footnote*); (7) menambahkan terjemahan bahasa Indonesia di dekat TSu tanpa menghapus TSu. Berdasarkan kategori strategi penerjemahan onomatope yang dikemukakan oleh Idrus (2024), penerjemahan yang diterapkan pada data di atas termasuk ke dalam strategi penambahan terjemahan di dekat teks asli tanpa menghapus TSu.

Meskipun strategi penerjemahan dapat digunakan untuk mengidentifikasi cara penerjemah mengalihkan onomatope dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia, analisis strategi saja belum sepenuhnya menunjukkan bagaimana pengalihan tersebut diwujudkan dalam hasil terjemahan. Oleh karena itu, teori teknik penerjemahan dari Molina dan Albir (2002) turut dimanfaatkan sebagai alat analisis pendukung untuk menjelaskan langkah konkret yang diambil oleh penerjemah pada setiap unit teks. Teknik penerjemahan digunakan untuk mengidentifikasi bentuk pengalihan yang tampak pada TSa, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih rinci mengenai penerapan strategi penerjemahan onomatope dalam manga *Yohaji*. Dalam teori yang dijabarkan oleh Molina dan Albir (2002), terdapat 18 teknik penerjemahan yang dapat digunakan untuk menganalisis pergeseran data. Salah satu teknik tersebut adalah amplifikasi, yang dalam data 1 digunakan pada pengalihan data '*pishan*' menjadi '*brak*'. Teknik ini diterapkan karena penerjemah menambahkan '*brak*' sebagai informasi tambahan dari '*pishan*' yang dipertahankan teks aslinya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Apa saja jenis onomatope yang terdapat dalam manga *Youkai Gakkou no Sensei Hajimemashita*?
2. Apa saja strategi penerjemahan yang digunakan untuk menerjemahkan onomatope tersebut ke dalam bahasa Indonesia pada manga *A Terrified Teacher at Ghoul School!*?

3. Apa saja teknik penerjemahan yang digunakan untuk menerjemahkan onomatope tersebut ke dalam bahasa Indonesia pada manga *A Terrified Teacher at Ghoul School!*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan agar penelitian yang dilakukan lebih terarah dan memiliki ruang lingkup yang jelas. Penelitian ini berfokus pada strategi penerjemahan onomatope yang terdapat di luar balon percakapan dalam manga *Youkai Gakkou no Sensei Hajimemashita* volume 1, 2, dan 3.

Pemilihan ketiga volume tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa sebagian besar cerita berlangsung di latar tempat yang sama, sehingga onomatope yang serupa cenderung muncul berulang pada volume berikutnya. Atas dasar tersebut, penelitian ini difokuskan pada tiga volume awal karena ketiganya dinilai telah memadai untuk mengidentifikasi pola penggunaan dan strategi penerjemahan onomatope yang terdapat dalam manga. Pembatasan data ini dilakukan dengan mempertimbangkan efektivitas analisis serta ketersediaan data penelitian pada saat penelitian dilaksanakan.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan jenis-jenis onomatope yang terdapat dalam manga *Youkai Gakkou No Sensei Hajimemashita!*.
2. Mendeskripsikan strategi penerjemahan yang digunakan untuk menerjemahkan onomatope tersebut ke dalam bahasa Indonesia pada manga *A Terrified Teacher at Ghoul School!*.

3. Mendeskripsikan teknik penerjemahan yang digunakan untuk menerjemahkan onomatope tersebut ke dalam bahasa Indonesia pada manga *A Terrified Teacher at Ghoul School!*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian diuraikan atas dua aspek, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat praktis.

a. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dalam kajian penerjemahan onomatope manga, khususnya onomatope yang terdapat di luar balon percakapan.

b. Manfaat praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman penulis dan pembaca mengenai penerjemahan onomatope. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan rujukan oleh bagi mereka yang tertarik untuk mengkaji strategi penerjemahan manga.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian diperlukan untuk memudahkan proses dalam penelitian, dalam penelitian ini digunakan metode kualitatif. Menurut Moleong (2007:6) Penelitian kualitatif bertujuan untuk menangkap pemahaman mendalam tentang fenomena yang dihadapi oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, atau tindakan, secara menyeluruh melalui deskripsi verbal dalam konteks aslinya. Penggunaan metode ini dimaksudkan karena metode kualitatif lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri menangkap pengaruh sosial, budaya, dan nilai-nilai yang

membentuk penggunaan bahasa. Penjelasan rinci terkait tahapan penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1.6.1 Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data penelitian ini digunakan teknik simak. Teknik simak merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui proses penyimakan atau pengamatan terhadap penggunaan bahasa yang diteliti, yang tidak hanya mencakup penggunaan bahasa lisan tetapi juga bahasa tulis (Zaim, 2014: 89). Teknik lanjutan yang digunakan adalah teknik catat, yaitu peneliti mencatat data yang ditemukan pada sumber data.

Tahap pengumpulan data diawali dengan kegiatan simak melalui pembacaan manga Yohaji volume 1, 2, dan 3 versi bahasa Jepang, serta versi terjemahannya dalam bahasa Indonesia yang diterjemahkan oleh Juan Hadrianus. Onomatope yang muncul dalam TSu kemudian dicatat dan diklasifikasikan berdasarkan jenisnya. Selanjutnya, data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan strategi penerjemahan onomatope yang dikemukakan oleh Idrus (2024), dengan 21 data terfokus dianalisis menggunakan teknik penerjemahan Molina dan Albir (2002).

1.6.2 Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, data tersebut dianalisis menggunakan teknik padan. Teknik padan merupakan teknik analisis yang digunakan untuk menentukan makna, fungsi, atau identitas suatu satuan lingual dengan menggunakan alat penentu yang berada di luar bahasa yang diteliti. Dengan demikian, analisis tidak hanya didasarkan pada unsur-unsur kebahasaan, tetapi juga mempertimbangkan faktor lain di luar bahasa tersebut (Zaim, 2014: 98).

Dalam penelitian ini digunakan adalah teknik padan translasional, yakni teknik untuk menentukan identitas satuan lingual tertentu dengan memanfaatkan bahasa lain sebagai alat penentu di luar bahasa yang diteliti. Teknik dasar yang digunakan adalah teknik pilah unsur penentu (PUP), yakni teknik yang dilakukan dengan memilah data berdasarkan daya pilah mental peneliti. Selanjutnya, teknik lanjutan yang digunakan adalah teknik hubung banding menyamakan hal pokok (HBSP) untuk menemukan kesamaan pokok antara satuan lingual dalam BSu dan padanannya dalam BSa.

Dalam proses analisis data, analisis pada tingkat mikro juga dibantu oleh klasifikasi teknik penerjemahan yang dikemukakan oleh Molina dan Albir (2002). Klasifikasi tersebut digunakan sebagai alat bantu untuk mengidentifikasi prosedur penerjemahan yang diterapkan pada data sampel yang dianalisis secara mendalam dalam bab analisis. Hasil identifikasi teknik penerjemahan tersebut kemudian digunakan untuk memperkuat analisis strategi penerjemahan onomatope berdasarkan teori Idrus (2024) yang menjadi fokus utama dalam seluruh data penelitian ini. Penggunaan teknik padan tersebut sebagai berikut:

TSu: ピシャン
Pishan

Tanaka M (2024), *Yohaji*, vol.1, hlm.10.

TSa: Brak

Berdasarkan konteks visual dalam Gambar 1.1, bunyi tersebut merujuk pada pintu geser tradisional Jepang yakni 障子 “*shouji*” yang dibanting dengan keras.

Selanjutnya menurut Ono (2007:361), ‘*pishan*’ didefinisikan sebagai:

平らなものを手荒く打ち合わせたときの高く鋭い音。たたかれたように、平べったくなったさま。

“*Tairana mono o tearaku uchiawaseta toki no takaku surudo oi oto. Tataka reta you ni, hirabettaku natta sama*”

“Bunyi tinggi dan tajam dari benda datar yang dipukul secara kasar. Bunyi benda yang diratakan, seakan-akan benda tersebut telah dipukul.”

Definisi tersebut menunjukkan bahwa ‘*pishan*’ merepresentasikan bunyi keras dan tajam yang muncul akibat benturan atau hentakan kuat pada benda datar, sehingga sesuai dengan konteks visual *shoji* yang dibanting dalam adegan manga. Mengacu pada klasifikasi onomatope yang telah ditetapkan oleh Ono (20007), ‘*pishan*’ diklasifikasikan sebagai *giongo* karena bunyi tersebut dihasilkan oleh benda mati.

Ditinjau dari klasifikasi teknik penerjemahan Molina dan Albir (2002), penerjemah menggunakan teknik amplifikasi. Teknik tersebut dipilih karena penerjemah menambahkan ‘brak’ di dekat teks asli sebagai informasi penjelas efek bunyi bagi pembaca sasaran yang tidak menguasai huruf Jepang pada TSu.

Sementara itu, berdasarkan klasifikasi strategi penerjemahan onomatope Idrus (2024), Data 1 menerapkan strategi menambahkan terjemahan bahasa Indonesia di dekat TSu tanpa menghapus TSu. Strategi ini terwujud karena meskipun penerjemah telah menemukan padanan kata yang cocok dalam BSa, teks onomatope asli bahasa Jepang pada visual manga tetap dipertahankan. Hal ini disebabkan oleh penggunaan huruf katakana berukuran besar pada *pishan* yang menunjukkan bahwa onomatope tersebut tidak hanya berfungsi sebagai unsur linguistik, tetapi juga sebagai bagian dari komposisi visual manga. Ukuran dan penempatannya turut mendukung penggambaran efek dalam adegan, sehingga penghapusan teks asli berpotensi menghilangkan fungsi visual tersebut serta merusak bagian panel manga.

Penambahan terjemahan ‘brak’ di dekat teks asli berfungsi memastikan pembaca BSa tetap memahami makna fungsional bunyi tanpa harus menghilangkan

unsur budaya TSu. Dalam budaya BSa, pintu geser seperti *shoji* tidak lazim ditemukan sehingga penerjemah memutuskan untuk menerjemahkan '*pishan*' menjadi 'brak' yang merupakan onomatope lebih umum digunakan pada pintu. Dengan demikian, meskipun terdapat perbedaan pemahaman budaya antara BSa dan BSu, teknik amplifikasi yang diterapkan berjalan selaras dengan strategi penerjemahan onomatope, sehingga keduanya mencerminkan orientasi penerjemah dalam menyeimbangkan keterbacaan BSa dengan pelestarian unsur TSu.

16.3 Penyajian Hasil Analisis Data

Dalam menyajikan hasil analisis data digunakan adalah teknik penyajian informal. Sudaryanto (1993:145) mengatakan bahwa penyajian informal adalah perumusan dengan kata-kata biasa walaupun dengan terminologi yang teknis sifatnya. Semua data yang ditemukan telah dianalisis akan disajikan dalam bentuk tabel. Tabel tersebut berisikan onomatope yang ditemukan dalam TSu, terjemahannya dalam TSa, klasifikasi jenis onomatope, teknik penerjemahan, serta strategi penerjemahan onomatope yang digunakan. Selanjutnya, bagian akhir penelitian akan ditutup dengan menyajikan penarikan kesimpulan dari keseluruhan data yang telah dianalisis.

1.7 Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdiri atas empat bab. Bab I merupakan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan tinjauan pustaka. Bab II memuat tinjauan pustaka dan penjelasan landasan teori yang berhubungan dengan penelitian, yaitu penerjemahan, teknik penerjemahan, strategi penerjemahan, onomatope, dan manga. Bab III berisi analisis data. Bab IV merupakan penutup yang terdiri atas kesimpulan dan saran.