

SKRIPSI

STRATEGI PENERJEMAHAN ONOMATOPE
PADA MANGA *YOUKAI GAKKOU NO SENSEI HAJIMEMASHITA!*



oleh:
SHAHIRA NURFITRI NARARIA
2210752010

PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS ANDALAS
2026

SKRIPSI
STRATEGI PENERJEMAHAN ONOMATOPE
PADA MANGA *YOUKAI GAKKOU NO SENSEI HAJIMEMASHITA!*

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Humaniora

Oleh:
SHAHIRA NURFITRI NARARIA
2210752010



Dosen Pembimbing:

Idrus, S.S., M.Hum., Ph.D.

Imelda Indah Lestari, S.S., M.Hum.

PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS ANDALAS

2026

ABSTRAK
STRATEGI PENERJEMAHAN ONOMATOPE
PADA MANGA *YOUKAI GAKKOU NO SENSEI HAJIMEMASHITA!*

Oleh: Shahira Nurfitri Nararia

Penelitian ini merupakan kajian penerjemahan yang berfokus pada klasifikasi dan strategi penerjemahan onomatope dalam manga *Youkai Gakkou no Sensei Hajimemashita!*. Onomatope merupakan kata yang menirukan bunyi sesungguhnya (*giongo*) maupun kata yang secara simbolis menggambarkan keadaan atau perasaan (*gitaigo*). Perbedaan tingkat penggunaan onomatope antara bahasa Jepang dan bahasa Indonesia, khususnya dalam media manga, menimbulkan kompleksitas tersendiri bagi penerjemah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan jenis-jenis onomatope yang ditemukan beserta strategi yang digunakan dalam menerjemahkannya. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari manga *Youkai Gakkou no Sensei Hajimemashita!* volume 1–3. Analisis data dilakukan dengan mengacu pada klasifikasi jenis onomatope oleh Ono (2007) serta teori strategi penerjemahan oleh Idrus (2024). Guna memperkuat hasil analisis data sampel, penelitian ini juga memanfaatkan teori teknik penerjemahan dari Molina dan Albir (2002).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 245 data onomatope. Berdasarkan klasifikasi Ono (2007), *giongo* merupakan jenis onomatope yang paling banyak ditemukan. Dari tujuh strategi penerjemahan onomatope yang dikemukakan oleh Idrus (2024), terdapat lima strategi yang diterapkan dalam penelitian ini, dengan strategi penambahan terjemahan di dekat teks sumber tanpa menghapusnya sebagai strategi yang paling dominan digunakan. Pada aspek teknik penerjemahan, ditemukan tujuh dari 18 teknik yang dikemukakan oleh Molina dan Albir (2002). Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerjemah cenderung berusaha mempertahankan bentuk visual asli dari manga sumber melalui penerapan strategi dan teknik penerjemahan yang sejalan, dengan tetap memberikan akses pemahaman makna yang adaptif bagi pembaca Indonesia melalui informasi tambahan di sekitar teks.

Kata Kunci: Manga, Onomatope, Strategi penerjemahan, *Youkai Gakkou No Sensei Hajimemashita!*.

ABSTRACT
ONOMATOPOEIC TRANSLATION STRATEGIES
IN THE *YOUKAI GAKKOU NO SENSEI HAJIMEMASHITA!* MANGA

By: Shahira Nurfitri Nararia

This study is a translation study focusing on the classification and translation strategies of onomatopoeia in the manga *Youkai Gakkou no Sensei Hajimemashita!*. Onomatopoeia refers to words that imitate actual sounds (*giongo*) as well as words that symbolically describe states or feelings (*gitaigo*). Differences in the use of onomatopoeia between Japanese and Indonesian, particularly in manga, present particular challenges for translators. Therefore, this study aims to describe the types of onomatopoeia found and the strategies used to translate them. This study employs a descriptive qualitative method. The data were obtained from volumes 1–3 of the manga *Youkai Gakkou no Sensei Hajimemashita!*. Data analysis was conducted based on Ono's (2007) classification of onomatopoeia and Idrus's (2024) theory of translation strategies. To strengthen the analysis of the sample data, this study also employed Molina and Albir's (2002) theory of translation techniques.

The results of the study show that a total of 245 onomatopoeia data were identified. Based on Ono's (2007) classification, *giongo* was the most frequently occurring type of onomatopoeia. Of the seven onomatopoeia translation strategies proposed by Idrus (2024), five strategies were applied in this study, with the strategy of adding a translation near the source text without removing it being the most dominant strategy. In terms of translation techniques, seven of the 18 techniques proposed by Molina and Albir (2002) were identified. Based on these findings, it can be concluded that the translator tends to preserve the original visual form of the source manga through the consistent application of translation strategies and techniques, while still providing Indonesian readers with adaptive access to the intended meaning through additional information surrounding the text.

Keywords: Manga, Onomatopoeia, Translation Strategies, *Youkai Gakkou No Sensei Hajimemashita!*

要旨

『妖怪学校の先生はじめました!』におけるオノマトペの翻訳方略

シャヒラ・ヌルフイトリ・ナラリア

本研究は、漫画『妖怪学校の先生はじめました!』におけるオノマトペの種類および翻訳方略に焦点を当てた翻訳研究である。オノマトペとは、実際の音を模倣する語（擬音語）や、状態・感情などを象徴的に表現する語（擬態語）を指す。特に漫画において、日本語とインドネシア語ではオノマトペの使用頻度や用法に違いがあるため、翻訳者にとって特有の課題が生じる。そこで、本研究では、対象作品に見られるオノマトペの種類と、その翻訳に用いられる方略を明らかにすることを目的とする。研究方法には記述的質的研究法を用いた。データは、漫画『妖怪学校の先生はじめました!』第1巻から第3巻までから収集した。データ分析には、小野（2007）によるオノマトペの種類および Idrus（2024）による翻訳方略の理論を用いた。また、分析対象となるサンプルデータの分析を補強するため、Molina and Albir（2002）による翻訳技法の理論も用いた。

研究の結果、オノマトペは 245 例確認された。小野（2007）の種類に基づくと、最も多く見られたオノマトペの種類は擬音語（*giongo*）であった。Idrus（2024）が提示した7つのオノマトペ翻訳方略のうち、本研究では5つの方略が用いられており、その中でも、翻訳をせず原文の近くにインドネシア語訳を追加する方略が最も多く用いられていた。翻訳技法については、Molina and Albir（2002）が提示した18の翻訳技法のうち、7つの技法が確認された。以上の結果から、翻訳者は、翻訳方略と翻訳技法の適用には対応関係が見られ翻訳者は原作漫画の視覚的な表現形式を維持する傾向があると考えられる。また、テキストの周囲に補足的な情報を加えることで、インドネシア語読者がその意味を適切に理解できるようにしていることが明らかになった。

キーワード：翻訳方略, オノマトペ、漫画、『妖怪学校の先生はじめました!』