

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan bermasyarakat, manusia sebagai makhluk sosial memerlukan alat komunikasi yaitu bahasa. Bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk berinteraksi dan bekerja sama. Dengan bahasa, manusia dapat saling berinteraksi dalam menyampaikan pemikiran ataupun gagasan. Selain itu, saat membaca sebuah karya sastra seperti novel dan komik, pembaca perlu memahami isi cerita yang disampaikan. Namun, tidak semua hal ditulis dengan bahasa atau kata yang jelas. Pengarang hanya memerlukan kata-kata yang tepat untuk menjelaskan sebuah kondisi sesuai dengan yang dimaksud, hal ini sering juga disebut dengan onomatope.

Menurut Kridalaksana (2008, 167) onomatope adalah penamaan benda atau perbuatan dengan peniruan bunyi yang diasosiasikan dengan benda atau perbuatan itu, misalnya berkokok, suara dengung, deru, mengaum, bercicit dan sebagainya. Dengan adanya onomatope dalam suatu perkataan dan penulisan, pendengar dan pembaca dapat mengetahui dengan jelas maksud yang ingin disampaikan oleh pembicara atau penulis.

Pada negara Jepang onomatope sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, hal ini dapat ditemukan secara lisan maupun tulisan. Penggunaan onomatope di Jepang sangatlah beragam, dan juga kata-kata yang digunakan

cukup unik. Pada dasarnya, onomatope merupakan kata-kata yang terbentuk dari hasil tiruan bunyi yang dilakukan oleh manusia. Akan tetapi, kata-kata tiruan yang dibentuk oleh manusia tidak sepenuhnya sama dengan bunyi aslinya.

Dalam bahasa Jepang onomatope dibagi menjadi dua jenis yaitu *giongo* dan *gitaigo*. Menurut Akimoto (2002, 133-134) dalam Utami (2018, 2), *Giongo* adalah kata yang menirukan suara dari makhluk hidup seperti hewan dan manusia, dan menirukan bunyi dari benda mati. Sedangkan *gitaigo* adalah kata yang menirukan pergerakan atau keadaan makhluk hidup maupun benda mati seperti *shiin* yang menunjukkan keadaan hening. *Giongo* dapat diklasifikasikan menjadi dua bagian, yaitu:

1. *Giongo* merupakan kata-kata yang menirukan bunyi dari benda mati.

Contoh *giongo* yang terdapat dalam *manga Jujutsu Kaisen*:

- a) Suara pintu yang dibuka dengan keras

「ターンッ」

*Taan'*

*Braak*

(*Jujutsu Kaisen* 1, 2018, 5)

- b) Suara benturan benda

「バンッ」

*Ban'*

*Brak*

(*Jujutsu Kaisen* 1, 2018, 6)

2. *Giseigo* merupakan kata-kata yang menirukan tiruan suara makhluk hidup.

Contoh *giseigo* yang terdapat dalam *manga Jujutsu Kaisen*:

a) Suara hembusan napas

「フウ」

*Fuu*

*Fuuh*

(*Jujutsu Kaisen* 1, 2018, 38)

b) Suara batuk

「ゲホッ」

*Geho'*

*Ohok*

(*Jujutsu Kaisen* 1, 2018, 43)

Penerjemahan dapat didefinisikan sebagai proses mengubah teks atau ungkapan dari satu bahasa ke bahasa lain, sehingga pesan atau makna yang terkandung dalam teks atau ungkapan tersebut dapat dipahami oleh pembaca atau pendengar yang menggunakan bahasa yang berbeda. Dalam proses penerjemahan, seorang penerjemah harus memiliki pemahaman yang baik tentang bahasa sumber dan bahasa target, serta kemampuan untuk mengidentifikasi makna yang terkandung dalam teks atau ucapan yang diterjemahkan. Penerjemah juga harus mempertimbangkan faktor kontekstual dan budaya yang terkait dengan teks atau ungkapan yang diterjemahkan, agar terjemahan yang dihasilkan dapat memberikan makna yang akurat dan mudah dipahami oleh pembaca atau pendengar.

Tujuan utama penerjemahan adalah untuk memungkinkan pembaca atau pengguna bahasa target untuk memahami makna dan pesan yang terkandung dalam teks yang diterjemahkan. Selain itu, penerjemahan dapat membantu untuk menghindari kekeliruan atau kesalahan yang dapat terjadi ketika pembaca atau pengguna bahasa target mencoba untuk menerjemahkan teks sendiri.

Strategi penerjemahan erat kaitannya dengan bahasa lain karena dalam penerjemahan, terdapat kebutuhan untuk mengubah pesan atau makna dari bahasa sumber ke bahasa target. Dalam hal ini, strategi penerjemahan merujuk pada pendekatan yang digunakan oleh penerjemah untuk mengatasi tantangan dan mengambil keputusan dalam proses penerjemahan. Setiap bahasa memiliki karakteristik dan struktur yang berbeda, dan oleh karena itu, strategi penerjemahan yang digunakan dapat bervariasi tergantung pada bahasa sumber dan bahasa target yang terlibat dalam penerjemahan. Strategi penerjemahan juga dapat dipengaruhi oleh jenis teks yang diterjemahkan, tujuan penerjemahan, dan target pembaca atau pengguna. Molina & Albir (2002, 509) mendefinisikan strategi penerjemahan sebagai prosedur untuk menganalisa dan mengklasifikasikan bagaimana kesepadanan terjemahan berlangsung.

Penerjemahan onomatope dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia dapat menjadi tantangan karena kedua bahasa tersebut memiliki karakteristik yang berbeda. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi penerjemahan yang tepat dalam menerjemahkan onomatope dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia. Penerjemah bisa mencari onomatope yang serupa dalam bahasa Indonesia atau menggambarkan bunyi dengan kata-kata deskriptif. Sebagai contoh, pada

*manga* One Piece Bahasa Jepang (Vol. 76, 27) terdapat onomatope *pari pari* yang digunakan untuk menunjukkan memakan makanan yang renyah. Pada *manga* One Piece Bahasa Indonesia (Vol. 76, 25), kata *pari pari* diterjemahkan menjadi *krauk krauk*. Hal ini dikarenakan pada bahasa sasaran (Bsa) kata *krauk krauk* sudah cukup dikenal dan diketahui sebagai tiruan bunyi pada saat makan. Contoh lainnya yaitu, pada *manga* One Piece Bahasa Jepang (Vol. 76, 49) terdapat onomatope *gyaa* yang digunakan untuk menunjukkan tiruan suara teriakan. Pada *manga* One Piece Bahasa Indonesia (Vol. 76, 47), kata *gyaa* diterjemahkan menjadi *gyaa*. Strategi yang digunakan adalah strategi peminjaman murni, karena kata dari bahasa sumber (Bsu) dapat di terima dalam bahasa sasaran (Bsa) dan tidak ada perubahan yang terjadi pada fonem.

Berdasarkan tinjauan, peneliti menemukan penelitian tentang analisis bentuk terjemahan dan strategi penerjemahan *giongo* dan *giseigo* dalam *manga Jujutsu Kaisen* karya Akutami Gege belum dilakukan. Oleh karena itu, peneliti mencoba menganalisis bentuk terjemahan serta strategi penerjemahan *giongo* dan *giseigo* dalam *manga Jujutsu Kaisen* sebagai topik penelitian ini. Untuk mendukung penelitian ini, peneliti juga menyimak isi penelitian dari Eka Setiawan, dkk (2021) dalam Jurnal Bahasa Asing LIA Vol. 2 No. 2 dengan judul Strategi Penerjemahan *Gitaigo* Pada Komik *Naruto* Volume 46.

Onomatope sangat penting dalam suatu bacaan, karena dapat membantu menggambarkan suatu benda, gerakan, atau keadaan. Onomatope yang ada didalam *manga* tentunya juga sangat penting, hal ini dikarenakan onomatope dapat menghidupkan setiap kejadian yang ada di *manga*. Berdasarkan

penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti onomatope dengan judul “Strategi Penerjemahan *Giongo* dan *Giseigo* Pada *Manga Jujutsu Kaisen* Karya Akutami Gege”.

## B. Rumusan dan Fokus Masalah

### 1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah bentuk terjemahan *giongo* dan *giseigo* dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia pada *manga Jujutsu Kaisen*?
- b. Bagaimanakah strategi penerjemahan *giongo* dan *giseigo* yang digunakan dalam *manga Jujutsu Kaisen*?

### 2. Fokus Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka perlu adanya ruang lingkup dalam pembahasan, hal ini dilakukan untuk mencegah meluasnya pembahasan yang ada. Penelitian ini akan berfokus pada 2 jenis onomatope yaitu, *giongo* dan *giseigo* yang terdapat dalam *manga Jujutsu Kaisen*. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *manga Jujutsu Kaisen* volume 4, yang berbahasa Jepang dan berbahasa Indonesia. Pada penelitian ini hanya akan di jelaskan bentuk terjemahan dan strategi penerjemahan dari *giongo* dan *giseigo* dalam *manga Jujutsu Kaisen* volume 4 yang terdapat di luar balon percakapan.

## C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

- a. Mengetahui bentuk terjemahan *giongo* dan *giseigo* bahasa Jepang yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia.
- b. Mengetahui strategi penerjemahan yang digunakan oleh penerjemah dalam menerjemahkan *giongo* dan *giseigo* bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia.

### 2. Manfaat Penelitian

#### a. Manfaat Teoretis

- 1) Untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam hal terjemahan, terutama bentuk terjemahan onomatope dan strategi penerjemahan yang terdapat dalam *manga*.
- 2) Dapat memperdalam pemahaman mengenai onomatope.

#### b. Manfaat Praktis

- 1) Hasil dari penelitian ini, diharapkan dapat menjadi referensi bagi pembelajar untuk mempermudah pembelajaran dan pemahaman mengenai onomatope.
- 2) Dapat dijadikan referensi bagi pembelajaran bahasa Jepang untuk mempelajari bentuk terjemahan dan strategi penerjemahan yang digunakan oleh penerjemah dalam menerjemahkan onomatope pada *manga*.

- 3) Dengan adanya onomatope, pembaca dapat memahami keadaan dan situasi sebuah cerita yang ada di manga. Selain itu, onomatope dapat membuat suasana didalam manga menjadi lebih hidup.

#### **D. Definisi Operasional**

Menurut Sugiyono (2015, 38) definisi operasional adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari objek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Definisi variabel-variabel penelitian harus dirumuskan untuk menghindari kesesatan dalam mengumpulkan data.

Dalam penelitian ini, definisi operasional variabelnya adalah sebagai berikut:

1. Strategi Penerjemahan

Molina & Albir (2002, 509) mendefinisikan strategi penerjemahan sebagai prosedur untuk menganalisis dan mengklasifikasikan bagaimana kesepadanan terjemahan berlangsung.

2. *Giongo* dan *Giseigo*

*Giongo* adalah onomatope yang menirukan bunyi dari benda mati, sedangkan *giseigo* adalah onomatope yang menirukan bunyi dari makhluk hidup (Tadasu 1989, 73-74).

3. *Manga*

*Manga* adalah sebuah komik yang dibuat di Jepang atau menggunakan bahasa Jepang. Secara harfiah kata *Manga* sendiri berarti ‘sebuah gambar digambar dengan sesuka hati’. *Manga* juga merupakan salah satu budaya Jepang yang cukup populer dan mempunyai pengaruh besar di seluruh dunia.

#### **E. Sistematika Penulisan**

Secara garis besar sistematika penulisan penelitian ini akan disusun dalam lima bab. Untuk memudahkan dalam memahami penelitian ini, peneliti menggunakan sistematika sebagai berikut: Bab I Pendahuluan, dalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah, fokus dan rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, definisi operasional serta sistematika penulisan. Bab II Landasan Teoretis, dalam bab ini berisi mengenai tinjauan pustaka dan landasan teori yang menjelaskan lebih dalam mengenai teori-teori yang akan digunakan peneliti dalam penelitian. Teori ini membahas mengenai onomatope bahasa Jepang dan strategi penerjemahan. Bab III Metodologi Penelitian, bab ini terdiri atas objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data. Bab IV Analisis Data, bab ini berisi mengenai pembahasan hasil dari penelitian yang berupa bentuk terjemahan dan strategi penerjemahan onomatope disertai dengan data akhir yang berupa tabel yang terdapat dalam *manga Jujutsu Kaisen* volume 4. Bab V Kesimpulan dan Saran, bab ini merupakan bab penutup yang berisi mengenai kesimpulan dan saran. Kesimpulan berasal dari hasil analisis data dan pembahasan yang telah

diteliti dari strategi penerjemahan onomatope yang terdapat dalam *manga Jujutsu Kaisen* volume 4.

