

STRATEGI PENERJEMAHAN GITAIGO PADA KOMIK NARUTO VOLUME 46

Eka Setiawan, Sissy Nurvidati Rahim

Program Studi Bahasa Jepang STBA LIA Jakarta

arkaezakiya94@gmail.com, sissy@stbalia.ac.id

ABSTRACT

This scientific work focused on research related to the translation of onomatopoeic words, especially gitaigo, in Indonesian and Japanese. The purpose of this study was to determine the similarities and differences in onomatopoeic word forms and onomatopoeic translation strategies between the two languages. An understanding of the basics of onomatopoeic translation was quite important for translators to be able to produce accurate translations. In this scientific paper a descriptive qualitative method was used. The authors used the gitaigo onomatopoeic data source contained in the Naruto comic volume 46 in Indonesian and Japanese. The analysis of similarities and differences in sound writing was carried out based on the theory proposed by Hamano (1998) and for the analysis of translation strategies based on the theory proposed by Molina and Albir (2002). The authors found 25 data contained in the Naruto comic volume 46 and raised 6 data as an example of analysis. Based on the results of the sample data analysis, the authors concluded that 5 data had the same writing sound in the source language and target language, and 1 data had a writing difference. In translating onomatopoeic sounds, from the 25 data, the translator used generalization strategies for 24 times, i.e using more general or neutral terms in the target language, so the reader can easily recognize the related sounds. And in 1 data there was found a different strategie, a borrowing strategie—that was used.

Keywords: Gitaigo, Comic, Naruto, Translation.

ABSTRAK

Karya ilmiah ini memfokuskan penelitian pada penerjemahan kata-kata onomatope, khususnya gitaigo, dalam bahasa Indonesia dan bahasa Jepang. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui persamaan dan perbedaan bentuk bunyi onomatope dan strategi penerjemahan onomatope antara kedua bahasa tersebut. Pemahaman terkait dasar penerjemahan onomatope cukup penting bagi para penerjemah agar dapat menghasilkan terjemahan dengan tepat. Dalam penulisan karya ilmiah ini digunakan metode kualitatif deskriptif. Penulis menggunakan sumber data onomatope gitaigo yang terdapat dalam komik Naruto volume 46 dalam bahasa Indonesia dan bahasa Jepang. Analisis persamaan dan perbedaan penulisan bunyi dilakukan berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Hamano (1998) dan untuk analisis strategi penerjemahan berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Molina dan Albir (2002). Penulis menemukan 25 data yang terdapat dalam komik Naruto volume 46 dan mengangkat 6 data sebagai contoh

analisis. Berdasarkan hasil analisis contoh data, penulis menyimpulkan bahwa terdapat 5 data yang memiliki kesamaan penulisan bunyi dalam bahasa sumber dan bahasa sasaran, dan 1 data yang memiliki perbedaan penulisan. Dalam menerjemahkan penulisan bunyi onomatope, dari 25 data penerjemah menggunakan strategi generalisasi (generalization) untuk 24 data, yaitu menggunakan istilah yang lebih umum atau netral pada bahasa sasaran sehingga mempermudah pembaca dalam mengenal bunyi yang terkait. Selain itu, penerjemah menggunakan satu strategi yang berbeda—strategi peminjaman—untuk menerjemahkan satu data yang lain.

Kata kunci: Gitaigo, Komik, Naruto, Terjemahan.

PENDAHULUAN

Penggunaan bahasa tidak luput dari kegiatan sehari-hari, ketika seseorang ingin menyampaikan isi pikiran dan perasaannya kepada orang lain bahasa sangat mempermudah hal tersebut. Menurut Kridalaksana dan Kentjono (dalam Chaer, 2014) bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasikan diri. Fungsi utama bahasa adalah sebagai alat komunikasi. Menurut Tarigan (1987), bahasa adalah alat komunikasi perantara antaranggota masyarakat dalam satu kelompok dan alat interaksi antarindividu dalam kelompok.

Secara umum linguistik adalah ilmu bahasa atau ilmu yang mengambil bahasa sebagai objek kajiannya dan terbagi dalam beberapa cabang kajian, yaitu fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatik (Wijana dan Rohmadi, 2011). Cabang kajian yang mengkaji tentang bunyi-bunyi ujar disebut fonologi. Muslich (2011) menyatakan bahwa bunyi-bunyi ujar dikaji menjadi dua sudut pandang, yaitu fonetik dan fonemik. Dalam fonetik bunyi-bunyi ujar dipandang sebagai media bahasa semata, tidak memiliki fungsi sebagai pembeda makna dalam suatu bahasa. Fonetik mempelajari bunyi ujar dari sudut bagaimana manusia memproduksi bunyi.

Dalam fonemik bunyi-bunyi ujar dipandang sebagai bagian dari sistem bahasa. Bunyi-bunyi ujar merupakan unsur-unsur bahasa terkecil yang merupakan bagian dari struktur kata dan sekaligus berfungsi untuk membedakan makna.

Dalam kegiatan berkomunikasi penutur tidak hanya menggunakan kata-kata, tetapi terkadang menirukan bunyi ujar yang sumbernya selain dari manusia, misalnya bunyi hujan, petir, ledakan, dan lain sebagainya. Menurut Fukuda (2003), onomatope adalah kata yang menggambarkan suatu keadaan, suara suatu benda, atau suara suatu aktivitas. Penggunaan onomatope sudah menjadi hal yang tidak dapat dipisahkan karena onomatope sangat membantu dalam berkomunikasi dan merupakan salah satu ciri khas masyarakat Jepang. Fukuda (2003) mengemukakan posisi onomatope dalam bahasa Jepang sebagai berikut: “Onomatopoeia—the use of words whose meaning—is the one of the most enjoyable and fascinating features of the Japanese language.” (p. 8) yang artinya "Penggunaan kata-kata yang memiliki makna adalah salah satu bentuk yang paling menyenangkan dan menarik dalam bahasa Jepang". Berdasarkan National Institute for Japanese Language and Linguistics (2018) onomatope bahasa Jepang yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari berjumlah sekitar 400-700 kata.

Inose dalam Estriani (2014) mengatakan, beberapa penerjemah merasakan bahwa onomatope adalah bagian tersulit pada bahasa Jepang. Selanjutnya Sujianto dan Dahidi dalam Supangat (2015) juga mengatakan bahwa, onomatope merupakan salah satu kendala dalam mempelajari bahasa

Jepang. Jika penerjemah tidak menguasai onomatope, bahasa Jepang yang digunakan akan terasa kaku dan tidak alami. Kesulitan yang biasanya akan dihadapi ketika menerjemahkan onomatope adalah padanan kata dalam bahasa sasaran. Selain itu, terdapat beberapa onomatope yang memiliki hasil terjemahan yang sama meskipun ujaran dalam bahasa sumber berbeda.

Kindaichi (1978) mengatakan bahwa onomatope terdiri dari giongo (giongo dan giseigo) dan gitaigo (gitaigo, giyougo, gijougo). Giongo merupakan kata yang dihasilkan dari suara makhluk hidup atau bunyi yang keluar dari benda mati. Giongo sering disebut juga dengan Giseigo, tetapi perbedaannya adalah Giongo lebih menunjukkan tiruan bunyi benda mati, sedangkan giseigo lebih menunjukkan tiruan suara makhluk hidup. Gitaigo adalah kata yang secara tidak langsung menggambarkan situasi atau fenomena yang tidak berhubungan langsung dengan suara. Gitaigo ini terbagi menjadi tiga jenis, yaitu gitaigo itu sendiri, yaitu kata yang menggambarkan sebuah keadaan benda mati. Giyougo adalah kata yang menyatakan keadaan atau tingkah laku makhluk hidup, dan gijyougo adalah kata yang menyatakan keadaan hati manusia. Ketika membaca komik, pembaca akan sering menemukan onomatope-onomatope dalam rangkaian cerita. Kehadiran onomatope pada komik membuat alur cerita atau suasana cerita tersampaikan dengan lebih hidup.

Menurut KBBI daring (2016), komik umumnya adalah cerita-cerita bergambar yang menarik, lucu, dan mudah dicerna (yang terdapat pada majalah, surat kabar, atau buku). Komik berasal dari berbagai negara, salah satunya komik buatan Jepang yang sering disebut dengan manga. Dilansir

dari dictionary.goo.ne.jp, disebutkan 「漫画とは絵を連続させ、多くは台詞(せりふ)を伴って物語風にしたもの」, manga adalah serangkaian gambar yang di dalamnya terdapat banyak percakapan sehingga menggambarkan sebuah cerita. Tidak sedikit penggemar manga menyimpan ketertarikan untuk belajar bahasa Jepang bahkan hingga ingin bekerja sebagai penerjemah bahasa Jepang. Dalam sebuah komik keberadaan onomatope dapat mengurangi kelemahan dari tidak Bergeraknya gambar-gambar (Andini, 2000). Oleh karena itu, onomatope dimanfaatkan oleh penulis untuk membantu menyampaikan suasana atau maksud dari sebuah cerita dalam komik. Tanpa adanya bantuan-bantuan onomatope ini komik seolah-olah hanya sekumpulan gambar dan kata-kata.

Komik Naruto karya Masashi Kishimoto yang diterbitkan oleh Elex Media Komputindo merupakan salah satu komik yang cukup terkenal di Indonesia. Komik ini menceritakan perjalanan hidup seorang ninja yang memiliki impian menjadi seorang hokage atau pemimpin desa ninja. Tokoh utama komik ini bernama Naruto. Dalam perjalanan untuk mewujudkan impiannya dia harus melalui beberapa pertempuran besar hingga akhirnya menjadi seorang hokage.

Dalam penelitian ini, dianalisis perbedaan dan persamaan bentuk onomatope, dan strategi penerjemahan onomatope dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia yang terdapat pada komik Naruto. Penelitian ini merujuk pula pada beberapa penelitian sebelumnya, antara lain mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh P. Citra Arisuta dkk (2018) dalam Jurnal Humanis Vol. 23 Universitas Udayana dengan judul Strategi Penerjemahan

dan Pergeseran Makna Onomatope pada Lirik Lagu JKT48. Kemudian mengacu pula pada penelitian Ni Wayan Dadi dkk (2018) yang juga dimuat dalam Jurnal Humanis Vo. 22 Universitas Udayana dengan judul Strategi Penerjemahan dan Pergeseran Makna Istilah Budaya Sosial dalam Terjemahan Komik Garudayana Saga Vo. 1-4 karya Is Yuniarto. Ditambah pula dengan mengacu pada karya Andri Febriansyah dan Sissy N. Rahim (2021) dalam Jurnal Bahasa Asing LIA Vol. 2 dengan judul Analisis Terjemahan Kata-Kata Vulgar dalam Komik Crayon Shinchon Vol. 1 dari STBA LIA.

Berdasarkan penelitian-penelitian di atas, dilihat berbagai strategi penerjemahan yang digunakan dalam penerjemahan istilah budaya, onomatope, serta kata-kata vulgar yang terdapat dalam komik. Baik komik Jepang yang diterjemahkan ke bahasa Indonesia, maupun komik Indonesia yang diterjemahkan ke dalam bahasa Jepang.

Untuk mendukung penelitian ini, penulis juga menyimak isi penelitian dari Sutrisna (Universitas Diponegoro, 2017) dalam tulisannya yang berjudul Bentuk dan Strategi Penerjemahan Onomatope Bahasa Jepang pada Komik One Piece. Selain itu, referensi juga diambil dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Ilvi yang berupa artikel jurnal yang berjudul Kesepadanan Bentuk Fonologis dan Makna Bunyi Vokal Konsonan Giongo Bahasa Jepang pada Manga Death Note Volume 5 dengan Bahasa Indonesia pada Manga Terjemahannya.

Sutrisna meneliti keseluruhan bentuk onomatope yang mencakup giseigo, giongo, dan gitaigo yang terdapat pada komik One Piece.

Berdasarkan tinjauan pustaka di atas, penulis menemukan penelitian tentang analisis persamaan dan perbedaan bentuk onomatope serta strategi penerjemahan onomatope dalam komik *Naruto* Vol. 46 karya Masashi Kishimoto belum dilakukan. Oleh karena itu, penulis mencoba menganalisis persamaan dan perbedaan bentuk onomatope serta strategi penerjemahan onomatope dalam komik *Naruto* Vol. 46 sebagai topik penelitian ini. Penelitian ini berbeda dengan penelitian terdahulu dengan adanya pembatasan penelitian tentang onomatope gitaigo secara umum, dan dengan tujuan agar masalah penelitian tidak melebar dan hanya terfokus pada gitaigo, giyougo, dan gijyougo.

Larson dalam Simatupang (2000, p.1) mengatakan bahwa menerjemahkan adalah mengubah suatu bentuk menjadi bentuk lain, baik dalam bahasa sumber (BSu) maupun dalam bahasa sasaran (BSa). Oleh karena itu, dalam sebuah proses menerjemahkan tentunya penerjemah memerlukan landasan teori. Dari berbagai landasan teori terkait strategi penerjemahan, penulis menggunakan 18 strategi penerjemahan yang dikemukakan oleh Molina dan Albir (2002), yaitu: 1. Adaptasi (Adaptation), 2. Amplifikasi (Amplification), 3. Peminjaman (Borrowing), 4. Kalke (Calque), 5. Kompensasi (Compensation), 6. Deskripsi (Description), 7. Kreasi Diskursif (Discursive Creation), 8. Padanan Lazim (Establish equivalence), 9. Generalisasi (Generalization), 10. Amplifikasi Linguistik (Linguistic Amplification), 11. Kompresi Linguistik (Linguistic Compression), 12. Penerjemahan Harfiah (Literal Translation), 13. Modulasi (Modulation), 14. Partikularisasi (Particularization), 15. Reduksi

(Reduction), 16. Substitusi (Substitution), 17. Transposisi (Transposition), dan 18. Variasi (Variation).

Selain strategi penerjemahan onomatope, penulis juga menemukan terdapat perbedaan dan persamaan bentuk penulisan bunyi onomatope dalam bahasa Jepang dan terjemahan bahasa Indonesianya. Terkait hal tersebut, penulis berpedoman pada hubungan bunyi dan makna konsonan pada onomatope. Menurut Sudjianto (2007, p.42-43), satuan bunyi bahasa Jepang adalah silabel yang terbentuk dari (V, KV, KSV, dan SV), bunyi konsonan rangkap (sokuon), bunyi konsonan nasal (hatsuon), dan bunyi vokal panjang (chouon). Sementara itu, satuan bunyi bahasa Indonesia terdiri dari klasifikasi vokal, konsonan, diftong, dan kluster (Chaer, 2014).

Hamano (1998) mengatakan bahwa struktur huruf konsonan (K) dan vokal (V) memiliki keterhubungan dengan makna. Pada dasarnya struktur huruf pembentuk onomatope berupa K1V1K2V2 (contoh: sura). Makna yang dimaksud oleh Hamano seperti dalam tabel berikut.

Tabel 1. Makna Vokal

Vokal	Makna
/a/	datar, luas, terlibat
/i/	ketajaman, kekencangan
/u/	sedikit menonjol, kecil
/e/	kejujuran dalam memiliki, keterbukaan
/o/	area yang sempit

Tabel 2. Makna Konsonan

Konsonan	Makna Konsonan Pertama	Makna Konsonan Kedua

/k/	Permukaan kasar, ringan, kecil, baik	Pembukaan, pemanasan, pembengkakan, perluasan, perpindahan, dangkal
/s/	melekat, ketenangan tubuh, cahaya, kecil dan indah	kontak yang lembut, perselisihan
/t/	Ketegangan, berat, luas, kasar	Memukul, permufakatan, masuk ke dalam kejadian
/n/	Kelekatan, kelangsingan, kemalasan	Pengendalian, elastisitas, ketidak-sanggupan, paksaan, kelemahan
/h/	kelemahan, halus, hal yang tidak dapat dipercaya, yang tidak menentukan	Hembusan napas
/m/	Kegelapan, kemurungan	
/y/	Gerak luang, gerak ketidak-mampuan, cara berjalan	berasal dari banyak sumber, samar-samar, sifat kekanakan-kanakan
/r/		bergelombang, tidak tetap
/w/	kegaduhan manusia, emosional, kehebohan	Kelembutan, kelemahan, kekaburan
/g/	lemah, berat, luas dan kasar	
/z/	tubuh kuat, ketenangan, ramai, luas, kasar	
/d/	lemah, berat, luas dan kasar	Ledakan, patah
/b/	Tegang, kasar, besar	Ledakan, patah
/p/	ketegangan, cahaya, kecil, indah	

Menurut Akimoto (2002:136-137), Onomatope secara morfologis memiliki 8 bentuk, yaitu: (1) Kata dasar (Gokon), (2) Pemadatan Suara (Oto wo tsumeru), (3) Penasalan Suara (Oto wo haneru), (4) Pemanjangan Suara (Chouonka suru), (5) Penambahan Morfem “ri” (“Ri” wo tsukeru), (6) Pengulangan Suara (Hanpuku), (7) Perubahan sebagian Suara (Oto no ichibu Koutai), dan (8) Karakter Fisik Suara Jernih (Seion/Dakuon no taii)

Dengan berlandaskan pada teori-teori di atas, penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mencari tahu persamaan dan perbedaan antara gitaigo bahasa Jepang dan hasil terjemahannya dalam bahasa Indonesia. Tujuan berikutnya dari penelitian ini adalah untuk mencari tahu strategi penerjemahan yang dipilih oleh penerjemah untuk menerjemahkan onomatope gitaigo pada komik Naruto Volume 46.

METODE

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Pada tahap pengumpulan data, peneliti menggunakan metode studi kepustakaan dan teknik catat. Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar, maupun dokumen elektrik yang dapat mendukung dalam proses penulisan (Sugiyono, 2005).

Dalam pengumpulan data, penulis membaca Komik Naruto Volume 46 dalam bahasa Jepang karya Masashi Kishimoto dan komik Naruto Volume 46 dalam bahasa Indonesia yang diterjemahkan oleh Millianti dan dipublikasikan oleh PT. Elex Media Komputindo. Selanjutnya penulis mendokumentasikan data yang ditemukan menggunakan teknik catat. Teknik catat merupakan teknik menjaring data dengan mencatat hasil studi pustaka (Sugiyono, 2005). Data yang diambil hanya onomatope yang menggambarkan keadaan (gitaigo). Setelah itu data berupa fonem dianalisis berdasarkan teori Hamano untuk mengetahui persamaan dan perbedaan

bentuk onomatope, kemudian proses penentuan strategi penerjemahan dilakukan berdasarkan strategi Molina dan Albir.

Pada bagian hasil dan pembahasan akan disampaikan hasil temuan dalam bentuk tabel yang menyertakan keterangan-keterangan yang berkaitan dengan penelitian dan penulis juga akan menyertakan ilustrasi gambar onomatope dalam bentuk potongan gambar sebagai bahan acuan analisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Temuan Data

Penulis menemukan dan meneliti 25 data *gitaigo*, *giyougo*, sedangkan data *gijyougo* tidak ditemukan dalam *Naruto* volume ini. Kemudian, sebagai contoh analisis dibahas 6 (enam) data yang dijabarkan dalam artikel ini, karena keterbatasan jumlah halaman tidak memungkinkan keseluruhan data dianalisis secara lengkap. Selain itu, keenam contoh data yang dibahas merupakan data yang dapat mewakili data-data lainnya dalam memperlihatkan keseluruhan proses analisis pada penelitian ini. Berikut data terkait seluruh *gitaigo* yang ditemukan:

Tabel 3. Tabel Data *Gitaigo*

No	Bahasa Sumber	Bahasa Sasaran	Klasifikasi Onomatope	Situasi	Sumber Data
1	<i>su'</i> (スッ)	SETT	<i>Giyougo</i>	Suara ketika wajah Pain berpaling	NBJ Vol.46, p. 33 NBI Vol.46, p. 31
2	<i>suraaa</i> (スラ・・・)	SYUUT	<i>Giyougo</i>	Suara ketika bentuk lingkaran mata Kakashi berubah	NBJ Vol.46, p. 40 NBI Vol.46, p. 38

3	<i>ga'</i> (ガッ・・・)	GREP	<i>Giyougo</i>	Suara ketika Pain mengecek leher lawannya	NBJ Vol.46, p 61 NBI Vol.46, 59
4	<i>bon</i> (ボン)	SYUUT	<i>Giyougo</i>	Suara ketika wajah Naruto berubah	NBJ Vol.46, p. 82 NBI Vol.46, p. 80
5	<i>gu'</i> (グッ)	GRRT	<i>Giyougo</i>	Suara ketika Tsunade mengepalkan tangan	NBJ Vol.46, p. 85 NBI Vol.46, p. 83
6	<i>za'</i> (ザッ)	SYAT	<i>Giyougo</i>	Suara ketika Pain berpindah tempat dengan cepat.	NBJ Vol.46, p. 7 NBI Vol.46, p. 5
7	<i>gyun</i> (ギュン)	BWUNG	<i>Gitaigo</i>	Suara ketika Pain menggunakan teknik menarik benda	NBJ Vol.46, p. 12 NBI Vol.46, p. 9
8	<i>don</i> (ドン)	DUKK	<i>Gitaigo</i>	Suara ketika Pain menggunakan teknik mendorong benda	NBJ Vol.46, p. 12 NBI Vol.46, p. 9
9	<i>binbin</i> (ビンビン)	SETT	<i>Giyougo</i>	Suara ketika Pain menyilangkan tangan ketika menangkis serangan musuh	NBJ Vol.46, p. 14 NBI Vol.46, p. 12
10	<i>guooo</i> (グオオオ)	BWUUNG	<i>Gitaigo</i>	Suara ketika Pain terhempas di udara	NBJ Vol.46, p. 18 NBI Vol.46, p. 17
11	<i>gura</i> (グラ)	SYUT	<i>Gitaigo</i>	Suara ketika paku bergerak oleh teknik Pain	NBJ Vol.46, p. 22 NBI Vol.46, p. 20
12	<i>giki'</i> (ギキッ)	BWUUNG	<i>Giyougo</i>	Suara paku terlepas oleh teknik Pain	NBJ Vol.46, p. 22 NBI Vol.46, p. 20
13	<i>pashe</i> (パシエ)	SRAT	<i>Gitaigo</i>	Suara paku tertarik oleh gravitasi yang dibuat oleh Pain	NBJ Vol.46, p. 23 NBI Vol.46, p. 21
14	<i>hie</i> (ヒエ)	SYAT	<i>Gitaigo</i>	Suara paku ditembakkan oleh Pain	NBJ Vol.46, p. 23 NBI Vol.46, p. 21
15	<i>gakun</i> (ガクン)	DEGG	<i>Gitaigo</i>	Suara ketika Kakashi tertembak paku	NBJ Vol.46, p. 23 NBI Vol.46, p. 21

				oleh teknik Pain	
16	<i>sheuuuuuu</i> (シェウウウウウウ)	SSSSSSSH	<i>Giyougo</i>	Suara ketika Tsunade mengeluarkan aura penyembuhan	NBJ Vol.46, p. 26 NBI Vol.46, p. 24
17	<i>zuzuzu</i> (ズズズ)	ZRUUUT	<i>Gitaigo</i>	Suara ketika Pain menggunakan teknik mengeluarkan roh ninja Konoha	NBJ Vol.46, p. 62 NBI Vol.46, p. 60
18	<i>gugu'</i> (ググッ)	GRRT	<i>Gitaigo</i>	Suara ketika roh ninja Konoha ditarik oleh Pain	NBJ Vol.46, p. 63 NBI Vol.46, p. 61
19	<i>ton</i> (トン)	TUK	<i>Gitaigo</i>	Suara ketika Naruto mengetuk dahinya sendiri.	NBJ Vol.46, p. 70 NBI Vol.46, p. 68
20	<i>hyun</i> (ヒュン)	SYUUT	<i>Gitaigo</i>	Suara ketika Ebisu menggunakan teknik ninja	NBJ Vol.46, p. 98 NBI Vol.46, p. 96
21	<i>don</i> (ドン)	JRENG	<i>Gitaigo</i>	Suara ketika Naruto menggunakan teknik ninja	NBJ Vol.46, p. 101 NBI Vol.46, p. 99
22	<i>pasha</i> (パシヤ)	PLASH	<i>Gitaigo</i>	Suara ketika Naruto menggunakan teknik ninja	NBJ Vol.46, p. 101 NBI Vol.46, p. 99
23	<i>kiiin</i> (キーン)	KIIING	<i>Gitaigo</i>	Suara ketika Konohamaru menggunakan teknik ninja	NBJ Vol.46, p. 102 NBI Vol.46, p. 100
24	<i>giro</i> (ギロ)	SRING	<i>Gitaigo</i>	Suara ketika Pain menggunakan teknik mata	NBJ Vol.46, p. 102 NBI Vol.46, p. 100

25	sheuuu (シェウウウ)	VUUUNG	Gitaigo	Suara ketika Sakura menggunakan teknik penyembuhan	NBJ Vol.46, p. 118 NBI Vol.46, p. 116
----	-------------------	--------	---------	--	--

2. Pembahasan

a. Persamaan dan Perbedaan Bentuk Onomatope

Data 1 (Strategi Generalisasi)



(NBJ Vol.46, p. 33)



(NBI Vol.46, p. 31)

Data (1) penulisan bunyi *su'* digunakan untuk menunjukkan bunyi wajah ketika berpaling. Pada bentuk penulisan bunyi *su'* terdiri dari sebuah silabel dengan komposisi KV yaitu /s/u/ dan terdapat pepadatan suara berkat ada huruf *tsu* kecil (ツ) sehingga menjadi /s/u'/dan jika dianalisis berdasarkan teori Hamano. Maka, /s/ bermakna melekat, ketenangan tubuh, kecil. Selain itu /u/ bermakna sedikit menonjol, kecil, dan makna /'/ yang berupa pepadatan suara (*oto wo tsumeru*) menunjukkan perubahan yang

cepat. Maka dari itu, penulisan bunyi /s/u'/ diartikan sebagai gerakan kecil yang cepat dan tenang di bagian tubuh.

Data terjemahan *su'*, yaitu *sett* berstruktur /s/e/t/t/. Konsonan /s/ menggambarkan sebuah geseran yang tak bersuara. Lalu, vokal /e/ bermakna sesuatu yang bersuara sedang, tidak bulat, dan semi tertutup. Konsonan /t/ yang merupakan sebuah konsonan hambat, tak bersuara, dan diikuti konsonan mati /t/ memberikan makna suatu benda yang cepat sehingga penulisan bunyi *sett* dapat diartikan suatu pergeseran yang tak bersuara dan cepat.

Dari hasil analisis penulisan bunyi di atas, onomatope yang menunjukkan suatu pergerakan yang tidak bersuara dan cepat pada bagian tubuh dalam bahasa Jepang ditulis *su'* dan dalam bahasa Indonesia *sett*. Kedua penulisan tersebut memiliki persamaan, yaitu dimulai dengan konsonan /s/ dan memiliki bentuk sama, yaitu pemadatan makna serta memiliki makna yang sama, yaitu suatu pergerakan yang cepat. Sementara itu, perbedaannya adalah penggunaan vokal /u/ yang maknanya dalam onomatope ini merupakan pergerakan kecil dalam bahasa Jepang, tetapi dalam bahasa Indonesia menggunakan vokal /e/ yang bermakna bersuara sedang.

Strategi yang digunakan oleh penerjemah adalah strategi generalisasi, penerjemah menggunakan penulisan bunyi *sett* untuk menerjemahkan penulisan bunyi *su'* yang menggambarkan sesuatu yang bergerak dengan cepat. Pada bahasa sasaran, istilah *sett* banyak digunakan untuk menggambarkan situasi perubahan atau pergerakan suatu benda.

Data 2 (Strategi Generalisasi)



(NBJ Vol.46, p. 40)



(NBI Vol.46, p. 38)

Data (2) penulisan bunyi *suraa* (スラ...) digunakan untuk menunjukkan perubahan bentuk mata Kakashi (salah seorang tokoh dalam komik *Naruto*). Bentuk tiruan bunyi *suraa* terdiri dari dua buah silabel dengan komposisi /k/v/k/v/ dan terdapat pemanjangan suara (*chouonka*) sehingga menjadi /k/v/k/v/. Berdasarkan teori Hamano, /s/ bermakna melekat, ketenangan tubuh, dan kecil. Sementara itu, /u/ bermakna sesuatu yang sedikit menonjol dan kecil. Pada konsonan kedua /r/ memiliki makna bergelombang, tidak tetap dan pada vokal kedua /a/ memiliki makna datar, luas, dan terlibat. Makna perpanjangan vokal /a/ di sini memiliki makna aktivitas atau keadaan yang lama, sehingga maknanya cukup tepat untuk menggambarkan perubahan kecil yang terdapat pada bagian tubuh, terutama pada proses perubahan bentuk *tomoe* (titik dalam mata *sharingan* yang digambarkan dalam bola mata tokoh Kakashi di atas) menjadi bentuk bola mata Kakashi yang bergelombang.

Pada terjemahan penulisan bunyi *syuuut* terdapat pemanjangan vokal. Pada penulisan bunyi ini ditemukan kluster /sy/, yaitu gabungan antara dua konsonan atau lebih yang terdiri dari /s/ dan /y/. Konsonan /s/ bermakna

sebuah geseran dan tak bersuara, sedangkan konsonan /y/ memiliki makna hampiran yang tidak keras. Oleh karena itu, /sy/ dapat diartikan sebagai terjadinya sebuah pergeseran. Vokal /u/ termasuk bunyi bundar, serta konsonan /t/ bermakna sesuatu yang cepat.

Berdasarkan analisis di atas, onomatope yang digunakan ketika menggambarkan perubahan yang terjadi pada mata Kakashi dalam bahasa sumber adalah *suraaa* dan dalam terjemahannya adalah *syuuut*. Perbedaannya terlihat pada bentuk penulisan bunyi *suraaa* yang tidak terdapat pemadatan suara, sedangkan dalam penulisan bunyi terjemahannya, yaitu *syuuut* terdapat pemadatan suara.

Pada penulisan bunyi *suraaa*, penerjemah juga menggunakan strategi generalisasi dengan menerjemahkan bunyi *suraaa* menjadi *syuuut*. Istilah *syuuut* maupun *sett* seperti pada data (1) banyak digunakan dalam bahasa sasaran untuk menggambarkan situasi perubahan atau pergerakan suatu benda.

Data 3 (Strategi Generalisasi)



(NBJ Vol.46, p 61)



(NBI Vol.46, 59)

Pada data (3), penulisan bunyi *ga'* (ガッ) digunakan untuk menggambarkan bunyi ketika Pain (tokoh antagonis dalam komik *Naruto*) mencekik lawannya. Penulisan bunyi *ga'* terdiri dari sebuah silabel dengan komposisi KV, yaitu /g/a/ dan terdapat pemadatan suara karena adanya huruf *tsu* kecil sehingga menjadi /g/a'/. Analisis penulisannya adalah /g/ memiliki makna kasar, tebal, besar, keras dan /a/ bermakna datar, luas, terlibat. Makna /'/ yang berupa pemadatan suara menunjukkan sebuah perubahan yang cepat. Oleh karena itu, penulisan bunyi /g/a'/ diartikan sebagai keterlibatan pelaku melakukan sesuatu hal yang kasar.

Pada data terjemahan *ga'*, yaitu *grep* terdapat kluster /gr/, lalu pada vokal /e/ juga terdapat konsonan mati /p/ di akhir kata. Huruf /g/ yang termasuk konsonan bunyi hambat dan bersuara, bermakna sesuatu dengan bunyi keras. Lalu, huruf /r/ merupakan konsonan getar dan bermakna sesuatu yang tidak beraturan. Oleh karena itu, /gr/ menggambarkan sesuatu yang tidak beraturan dan dilakukan secara keras. Vokal /e/ merupakan bunyi tidak bulat yang bersuara sedang semi tertutup. Lalu, konsonan /p/ yang merupakan bunyi hambat tak bersuara bermakna sesuatu yang cepat.

Dari analisis di atas, diketahui onomatope dalam bahasa Indonesia yang menggambarkan bunyi cekikan adalah *grep* dan dalam bahasa Jepang adalah *ga'*. Persamaan yang terdapat pada kedua onomatope ini adalah konsonan awal kata, yaitu /g/ yang sama-sama memiliki pemadatan suara serta menghasilkan makna sesuatu yang cepat.

Strategi yang digunakan pada penulisan bunyi kali ini juga menggunakan generalisasi karena penulisan bunyi *grep* banyak digunakan

dalam bahasa sasaran untuk menggambarkan kesan menggenggam sebuah benda.

Data 4 (Strategi Generalisasi)



(NBJ Vol.46, p 82)

(NBI Vol.46, p 80)

Pada data (4) penulisan bunyi *boN* digunakan untuk menggambarkan perubahan yang terjadi pada wajah Naruto ketika menggunakan sebuah teknik ninja. Penulisan bunyi ini terdiri dari sebuah silabel /b/o/ dan bunyi konsonan nasal oleh huruf /N/. Dalam data ini huruf /b/ bermakna tegang, kasar, dan huruf /o/ bermakna sebuah area sempit. Penasalan menunjukan makna bunyi yang kuat dan bergema, sehingga cukup untuk menggambarkan sebuah perubahan yang besar yang terjadi pada bagian wajah Naruto saja dan menimbulkan bunyi yang cukup besar dan bergema.

Data terjemahan *syuuut* kali ini sama seperti pada data (2). Data (4) terdiri dari sebuah kluster /sy/ yang bermakna sebuah geseran dan hampiran yang tidak keras, yang diikuti bunyi bundar /u/ dan diakhiri konsonan /t/ yang memberikan makna sesuatu yang cepat.

Dari hasil analisis di atas, diketahui bahwa untuk menyampaikan sebuah perubahan yang terjadi pada wajah Naruto dalam bahasa Indonesia

digunakan onomatope *syuuut* dan dalam bahasa Jepang adalah *bon*. Keduanya berbeda karena diawali dengan huruf yang berbeda masing-masing.

Pada penulisan bunyi *boN*, penerjemah menggunakan strategi generalisasi dengan mengubahnya menjadi *syuuut*. Dalam bahasa sasaran, istilah *syuuut* dapat dianggap lebih netral untuk menggambarkan situasi perubahan.

Data 5 (Strategi Generalisasi)



(NBJ Vol.46, p 85)



(NBI Vol.46, p 83)

Pada data (5) penulisan bunyi *gu'* (グッ) digunakan untuk menggambarkan keadaan Tsunade (salah seorang tokoh dalam komik *Naruto*) mengepalkan tangannya. Penulisan bunyi ini terdiri dari sebuah silabel /g/u/ dan pepadatan suara /'/. Huruf /g/ memiliki makna kasar, tebal, besar, keras dan huruf /u/ bermakna sedikit menonjol, kecil. Pepadatan suara /'/ bermakna gerakan cepat, sesaat, dan cekatan. Onomatope ini menggambarkan situasi Tsunade yang sesaat mengepalkan tangannya dengan keras.

Data terjemahan *grrt* terdapat kluster /gr/ yang terdiri dari konsonan /g/ merupakan konsonan hambat yang bermakna keras dan /r/ adalah konsonan bergetar, sehingga makna /gr/ adalah bergetar dan keras. Penulisan konsonan /r/ yang kedua memperkuat makna getaran. Lalu, konsonan mati /t/ bermakna sesuatu yang cepat.

Berdasarkan analisis, untuk menyampaikan sebuah situasi mengepalkan tangan dengan keras dalam bahasa Indonesia digunakan onomatope *grrt* dan dalam bahasa Jepang adalah *gu'*. Persamaannya adalah keduanya diawali dengan konsonan /g/ yang sama-sama memiliki makna keras. Lalu, terdapat kesamaan lainnya, yaitu terdapat pepadatan suara di akhir kata.

Strategi yang digunakan oleh penerjemah untuk penulisan bunyi *gu'* adalah strategi generalisasi, penerjemah menggunakan penulisan bunyi *grrt* untuk menggambarkan situasi mengepalkan tangan dengan keras pada terjemahannya dalam bahasa sasaran.

Data 6 (Strategi Peminjaman)



(NBJ Vol.46, p 85)

(NBI Vol.46, p 83)

Pada data (6) penulisan bunyi *kiin* (キーン), \k\i\i\n\, digunakan untuk menggambarkan bunyi yang dihasilkan dari teknik ninja bernama *Rasengan* yang digunakan oleh tokoh Konohamaru. Penulisan bunyi yang terdiri dari /k/ bermakna permukaan kasar, ringan, kecil, dan baik. Vokal /i/ dengan makna ketajaman, kekencangan yang diikuti pemanjangan vokal \i\ memberi keterangan sebuah aktivitas atau keadaan berlangsung lama dan /n/ bermakna pengendalian, elastisitas, ketidakanggupan, paksaan, dan kelemahan.

Data terjemahan *kiiing*, \k\ merupakan bunyi hambat tak bersuara, vokal \i\ merupakan bunyi tinggi dan tidak bundar serta terdapat pemanjangan vokal. Sementara itu, \i\ menunjukkan aktivitas atau keadaan yang berlangsung lama. Pada akhir kata terdapat /ng/ yang merupakan bunyi nasal dan menunjukkan bunyi gema.

Berdasarkan analisis, onomatope yang digunakan untuk menggambarkan bunyi yang dihasilkan dari teknik ninja *Rasengan* dari Konohamaru dalam bahasa Indonesia adalah onomatope *kiiing* dan dalam bahasa Jepang adalah *kiin*. Persamaannya adalah keduanya diawali dengan konsonan /k/ dan pemanjangan suara.

Strategi yang digunakan oleh penerjemah untuk penulisan bunyi *kiin* adalah strategi peminjaman yang sudah dinaturalisasi (*neutralized borrowing*) karena pada BSa tidak ditemukan padanan yang sesuai dan terjadi perubahan fonem mengikuti pelafalan BSa. Penerjemah menggunakan penulisan bunyi *kiiing* untuk menggambarkan bunyi yang

dihasilkan dari teknik ninja *Rasengan* pada terjemahannya dalam bahasa sasaran.

b. Strategi Penerjemahan

Dengan menggunakan teori tentang strategi penerjemahan yang diungkapkan oleh Molina dan Albir (2002), dalam penelitian ini diteliti 25 data onomatope *gitaigo* yang ditemukan dan ditemukan bahwa penerjemah lebih banyak menggunakan strategi generalisasi dalam menerjemahkan onomatope *gitaigo* dalam komik *Naruto*. Selain itu, ditemukan pula satu data onomatope *gitaigo* yang menggunakan strategi peminjaman yaitu pada data *kiiin* (キーン). Data *gitaigo* dapat dilihat pada Tabel 4 di bawah.

Tabel 4. Tabel *Gitaigo* berdasarkan Strategi Penerjemahan

No	Bahasa Sumber	Bahasa Sasaran	Situasi	Strategi Penerjemahan
1	<i>su'</i> (スッ)	SETT	Suara ketika wajah Pain berpaling	Generalisasi
2	<i>suraaa</i> (スラ・・・)	SYUUT	Suara ketika bentuk lingkaran mata Kakashi berubah	Generalisasi
3	<i>ga'</i> (ガッ・・・)	GREP	Suara ketika Pain mencekik leher lawannya	Generalisasi
4	<i>bon</i> (ボン)	SYUUT	Suara ketika wajah Naruto berubah	Generalisasi
5	<i>gu'</i> (グッ)	GRRT	Suara ketika Tsunade mengepalkan tangan	Generalisasi
6	<i>za'</i> (ザッ)	SYAT	Suara ketika Pain berpindah tempat dengan cepat.	Generalisasi

7	<i>gyun</i> (ギュン)	BWUNG	Suara ketika Pain menggunakan teknik menarik benda	Generalisasi
8	<i>don</i> (ドン)	DUKK	Suara ketika Pain menggunakan teknik mendorong benda	Generalisasi
9	<i>binbin</i> (ビンビン)	SETT	Suara ketika Pain menyilangkan tangan ketika menangkis serangan musuh	Generalisasi
10	<i>guooo</i> (グオオオ)	BWUUNG	Suara ketika Pain terhempas di udara	Generalisasi
11	<i>gura</i> (グラ)	SYUT	Suara ketika paku bergerak oleh teknik Pain	Generalisasi
12	<i>giki'</i> (ギキッ)	BWUUNG	Suara paku terlepas oleh teknik Pain	Generalisasi
13	<i>pashe</i> (パシエ)	SRAT	Suara paku tertarik oleh gravitasi yang dibuat oleh Pain	Generalisasi
14	<i>hie</i> (ヒエ)	SYAT	Suara paku ditembakkan oleh Pain	Generalisasi
15	<i>gakun</i> (ガクン)	DEGG	Suara ketika Kakashi tertembak paku oleh teknik Pain	Generalisasi
16	<i>sheuuuuuu</i> (シェウウウウウウ)	SSSSSSSH	Suara ketika Tsunade mengeluarkan aura penyembuhan	Generalisasi
17	<i>zuzuzu</i> (ズズズ)	ZRUUUT	Suara ketika Pain menggunakan teknik mengeluarkan roh ninja Konoha	Generalisasi
18	<i>gugu'</i> (ググッ)	GRRT	Suara ketika roh ninja Konoha ditarik oleh Pain	Generalisasi
19	<i>ton</i> (トン)	TUK	Suara ketika Naruto mengetuk dahinya sendiri.	Generalisasi
20	<i>hyun</i>	SYUUT	Suara ketika Ebisu menggunakan teknik	Generalisasi

	(ヒュン)		ninja	
21	<i>don</i> (ドン)	JRENG	Suara ketika Naruto menggunakan teknik ninja	Generalisasi
22	<i>pasha</i> (パシヤ)	PLASH	Suara ketika Naruto menggunakan teknik ninja	Generalisasi
23	<i>kiiin</i> (キーン)	KIIING	Suara ketika Konohamaru menggunakan teknik ninja	Peminjaman
24	<i>giro</i> (ギロ)	SRING	Suara ketika Pain menggunakan teknik mata	Generalisasi
25	<i>sheuuu</i> (シェウウウ)	VUUUNG	Suara ketika Sakura menggunakan teknik penyembuhan	Generalisasi

Berdasarkan tabel di atas, penerjemah lebih banyak menggunakan strategi generalisasi, kecuali pada data *kiiin* (キーン), penerjemah menggunakan strategi peminjaman (*borrowing*).

Generalisasi adalah penggunaan istilah yang lebih umum atau netral pada bahasa sasaran (BSa). Strategi generalisasi digunakan untuk mempermudah pembaca agar dapat lebih mudah memahami maksud pada bahasa sasaran. Dalam contoh data (1) pada BSa, para pembaca sudah mengenal bunyi tiruan ketika terjadi sebuah pergerakan menoleh secara perlahan digunakan bunyi tiruan *syuut*. Hal tersebut terjadi juga pada data (5) sehingga para pembaca sudah mengenal bahwa dalam bahasa sasaran bunyi tiruan mengepalkan tangan dengan keras adalah berbunyi *grrt*.

Strategi peminjaman dilakukan penerjemahan Ketika meminjam kata atau ungkapan dari Bsu yang sudah dinaturalisasikan ke Bsa. Pada contoh data (6) terlihat bahwa penerjemah langsung meminjam kata *kiin* yang terdapat pada Bsu dan menerjemahkannya menjadi *kiiing* di BSa untuk menggambarkan situasi dalam cerita karena tidak ditemukan padanan kata lain yang tepat.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data gitaigo yang diuraikan penulis, ditemukan perbedaan dan persamaan pada tiap penulisan bunyi onomatope. Dari enam data yang digunakan sebagai contoh analisis, diketahui bahwa lima data memiliki kesamaan pada huruf awal penulisan bunyi, baik pada BSu maupun pada BSa, yaitu data (1) su' dan sett, data (2) suraaa dan syuut, data (3) ga' dan grepp, data (5) gu' dan grrt, serta data (6) kiiin dan kiiing. Diketahui pula satu data yang memiliki perbedaan huruf awalan penulisan bunyi, yaitu pada data (4) bon dan syuut. Selain dari itu, terdapat tiga data yang keduanya memiliki pemadatan suara yang sama, baik pada BSu maupun pada BSa, yaitu data (1) su' dan sett, data (3) ga' dan grepp, dan data (5) gu' dan grrt. Untuk strategi penerjemahan yang digunakan pada enam data yang diuraikan sebagai contoh analisis, penerjemah menggunakan strategi generalisasi sebanyak lima kali dan strategi peminjaman sebanyak satu kali.

Proses penerjemahan onomatope dapat dilakukan dengan mempertimbangkan unsur-unsur pembentuknya. Oleh karena itu, penting bagi penerjemah untuk mengetahui teknik dan landasan dasar penerjemahan onomatope agar dapat menerjemahkan onomatope dengan tepat.

Penelitian lebih lanjut terkait onomatope lainnya yang terdapat dalam komik Naruto dapat dilakukan mengingat penggunaannya yang beragam. Keberagaman onomatope dalam berbagai komik bahasa Jepang bergenre lain, seperti romansa dan horor juga merupakan sumber data penelitian yang memerlukan pengembangan penelitian lebih lanjut. Penelitian lanjutan tersebut tentunya kan menghasilkan analisis yang berbeda. Selain itu sumber data onomatope dari teks bahasa Indonesia ke dalam teks bahasa Jepang, seperti yang dilakukan oleh Ni Wayan Dadi merupakan celah penelitian yang dapat menambah wawasan pemadanan onomatope dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Jepang atau sebaliknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arisuta, P. Citra, Ni Putu Luhur Wedayanti, dan Ni Made Andy Anita Dewi. (2018). Strategi penerjemahan dan pergeseran makna onomatope pada lirik Lagu JKT48, dalam Jurnal Humanis, Vol. 23, 1 Mei 2018, hal. 58-64. Denpasar: Universitas Udayana.
- Dadi, Ni Wayan, Ni Putu Luhur Wedayanti, dan I Made Budiana. (2018). Strategi penerjemahan dan pergeseran makna istilah budaya sosial dalam terjemahan komik Garudayana Saga Vol. 1-4 karya Is Yuniarto”, dalam Jurnal Humanis Vol. 22, 4 November 2018 hal. 986-993. Denpasar: Universitas Udayana.
- Febriansyah, Andri dan Rahim, Sissy N. (2021). Analisis terjemahan kata-kata vulgar dalam komik Crayon Shinchan vol. 1” dalam Jurnal Bahasa Asing LIA Vol. 2 th 2021. Jakarta: STBA LIA.
- Kishimoto, Masashi. (2009). Naruto vol. 46, Tokyo: Shueisha.
- Molina, Lucia and Albir, A.H. (2002). Translation techniques revisited: A dynamic and functionalist approach. translators' journal, vol. 47, no. 4, 2002, p. 498-512. https://www.researchgate.net/publication/272899204_Translation_Techniques_Revisited_A_Dynamic_and_Functionalist_Approach
- Muslich, Mansur. (2011). Fonologi bahasa Indonesia. Jakarta: Rineka Cipta.
- Simatupang, Maurits. (2000). Pengantar teori terjemahan. Depok: Universitas Indonesia dan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Soviyon, A. R. (2018). Analisis makna onomatope dalam komik Furiizaa yori ai wo komete. Medan: FIB Universitas Sumatera Utara.
- Sugiyono. (2011). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Supangat, N.A.S.P. (2015). Analisis kontranstif onomatope bahasa Jepang dan bahasa Jawa. Skripsi, S.1. Semarang: FIB UNDIP.
- Sutedi, Dedi. (2011). Dasar-dasar linguistik bahasa Jepang, (Nihongo gaku no kiso). Bandung: Humaniora.
- Sutrisna, Tri. (2017). Bentuk dan strategi penerjemahan onomatope bahasa Jepang pada komik One piece. Skripsi, S1. Semarang: FIB UNDIP.
- Tjipto Hartono, A.M.I. (2008). Kesepadanan bentuk fonologis dan makna bunyi vokal dan konsonan giongo bahasa Jepang pada manga Death

note volume 5 dengan Bahasa Indonesia pada manga terjemahannya.
Skripsi, S.1. Semarang: UDINUS.

Sumber Internet:

kbbi.kemdikbud.go.id (Diakses pada 10 April 2021)

dictionary.goo.ne.jp (Diakses pada 10 April 2021)

<http://repository.usu.ac.id> (Diakses pada 28 April 2021)