

**ANALISIS TEKNIK TRANSLASI YANG DIGUNAKAN  
UNTUK MENERJEMAHKAN ONOMATOPE YANG  
TERDAPAT DALAM MANGA JOJO BIZARRE ADVENTURE**

**SKRIPSI**



**FARHAN NISMANSYAH**

**2017110137**

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG**

**FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA**

**UNIVERSITAS DARMA PERSADA**

**JAKARTA**

**2022**

**ANALISIS TEKNIK TRANSLASI YANG DIGUNAKAN  
UNTUK MENERJEMAHKAN ONOMATOPE YANG  
TERDAPAT DALAM MANGA JOJO BIZARRE ADVENTURE**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Linguistik



**FARHAN NISMANSYAH**

**2017110137**

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG**

**FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA**

**UNIVERSITAS DARMA PERSADA**

**JAKARTA**

**2022**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang penulis susun sendiri di bawah bimbingan Bapak Ari Artadi, Ph.D selaku Pembimbing I dan Bapak Hargo Saptaji, M.A selaku Pembimbing II, dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri

Nama : FARHAN NISMANSYAH  
NIM : 2017110137  
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang  
Fakultas : Bahasa dan Budaya

Bilamana di kemudian hari terbukti bahwa data dan judul tersebut merupakan hasil jiplakan/plagiat dari karya orang lain, maka sesuai dengan kode etik ilmiah, penulis menyatakan bersedia menerima sanksi tersebut pencopotan/pembatalan gelar akademik oleh pihak Universitas Darma Persada.

Jakarta, 10 Februari 2022



FARHAN NISMANSYAH

2017110137

## HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : FARHAN NISMANSYAH

NIM : 2017110137

Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Fakultas : Bahasa dan Budaya

Judul Skripsi : Analisis teknik translasi yang digunakan untuk  
menerjemahkan onomatope yang terdapat dalam manga  
JoJo Bizarre Adventure.

Telah disetujui oleh:

Pembimbing I : Ari Artadi, Ph.D



Pembimbing II : Hargo Saptaji, M.A



Ketua Program Studi : Ari Artadi, Ph.D



Untuk diajukan di hadapan Dewan Penguji pada Kamis, 17 Februari 2022 pada  
Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Bahasa dan Budaya,  
Universitas Darma Persada.

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang Berjudul:

Analisis Teknik Translasi Yang Digunakan Untuk Menerjemahkan Onomatope  
Yang Terdapat Dalam Manga JoJo Bizarre Adventure

Telah diterima dengan baik dan diujikan pada tanggal 17 februari 2022 di hadapan  
Panitia Sidang Skripsi Sarjana Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang  
Fakultas Bahasa dan Budaya

Oleh

DEWAN PENGUJI

yang terdiri dari

**Pembimbing I**



Ari Artadi, Ph.D

**Pembimbing II**



Hargo Saptaji, M.A

**Ketua Penguji**



Irawati Agustine, M.Hum

**Ketua Program Studi Bahasa dan  
Kebudayaan Jepang**



Ari Artadi, Ph.D

**Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya**



Dr. Diah Madubrangti, S.S., M.Si

FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

## ABSTRAK

Nama : Farhan Nismansyah  
NIM : 2017110137  
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang  
Judul : Analisis Teknik Translasi Yang Digunakan Untuk  
Menerjemahkan Onomatope Yang Terdapat Dalam Manga  
JoJo Bizarre Adventure

Pada penelitian ini, penulis akan menganalisis teknik translasi yang dapat digunakan untuk menerjemahkan onomatope yang terdapat dalam sebuah manga. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis teknik translasi yang dapat digunakan untuk menerjemahkan onomatope serta mengetahui jenis dan makna dari onomatope-onomatope tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan metode pengumpulan data baca, simak, dan tulis. Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan teori Chonan (2007), dan Molina dan Albir (2002). Hasil penelitian dalam penelitian ini adalah teridentifikasinya teknik translasi yang dapat digunakan untuk menerjemahkan onomatope, mengetahui jenis, serta kemungkinan makna dari onomatope-onomatope yang terdapat didalam data yang digunakan dalam penelitian ini. Dari analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa onomatope pada manga pada umumnya dapat di terjemahkan menggunakan dua teknik, yaitu teknik meminjaman dan adaptasi. Selain itu, ditemukan juga tujuh teknik lain yang dapat digunakan untuk menerjemahkan onomatope, terutama pada sebuah manga.

Kata Kunci: Onomatope, Teknik translasi, *Manga*, Teknik yang dapat digunakan

## 概要

名前 : Farhan Nismansyah

学科 : 日本語日本文化学科

題名 : ジョジョの奇妙な冒険漫画に含まれるオノマトペを訳すに用いられる訳し方法の分析

研究本は、漫画にあるインドネシア語に日本語のオノマトペの訳の訳のし方法を分析した研究である。研究の目的は、漫画に用いられる訳のし方法を調べるし、オノマトペの分類や意味を明確にして、説明することである。研究の方法は記述的な方法で収集したデータは読み、書き、観察してから、分析したという研究の方法である。収集したオノマトペのデータは長南（2007）とモリナ・アルビル（2002）の理論に基づいて分析した。分析の結果は漫画に用いられる日本語のオノマトペの種類や分類が明らかになった。また、オノマトペを訳すために用いられた訳のし方法の可能性、日本語のオノマトペの意味、インドネシア語で訳する可能性などのことが明確になった。さらに、日本語のオノマトペを訳するにあたって最も用いられる訳し方法は2つあり、それは借りの方法と適応の方法であることが分かるようになった。それから、漫画にある日本語のオノマトペを訳する他の方法が7つの訳し方法も確認できた。

キーワード : 漫画、日本語のオノマトペ、訳し方法、借りの方法、適応の方法

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Teknik Translasi Yang Digunakan Untuk Menerjemahkan Onomatope”. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Linguistik Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang pada Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada. Penulis menyadari bahwa, tanpa adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak penulisan skripsi ini akan sangat sulit diselesaikan. Oleh karenanya, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

- (1) Bapak Ari Artadi, Ph.D selaku Ketua Program Studi dan sekaligus selaku Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing saya dalam proses penyusunan skripsi ini.
- (2) Bapak Hargo Saptaji, M.A selaku Pembimbing II yang turut banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing saya menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
- (3) Ibu Irawati Agustine, M.Hum yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk menghadiri sidang skripsi ini, sehingga sidang ini dapat berjalan dengan baik.
- (4) Ibu (almh) Hani Wahyuningtias, M.A dan Ibu Indun Roosiani, M.A selaku Penasihat Akademik yang telah banyak memberikan bimbingan selama saya menempuh pendidikan sampai saya menyelesaikan studi.
- (5) Bapak Dr. Diah Madubrangti, S.S.,M.Si selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya.
- (6) Kepada seluruh Dosen Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang pada Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama saya menempuh dan menyelesaikan Studi.

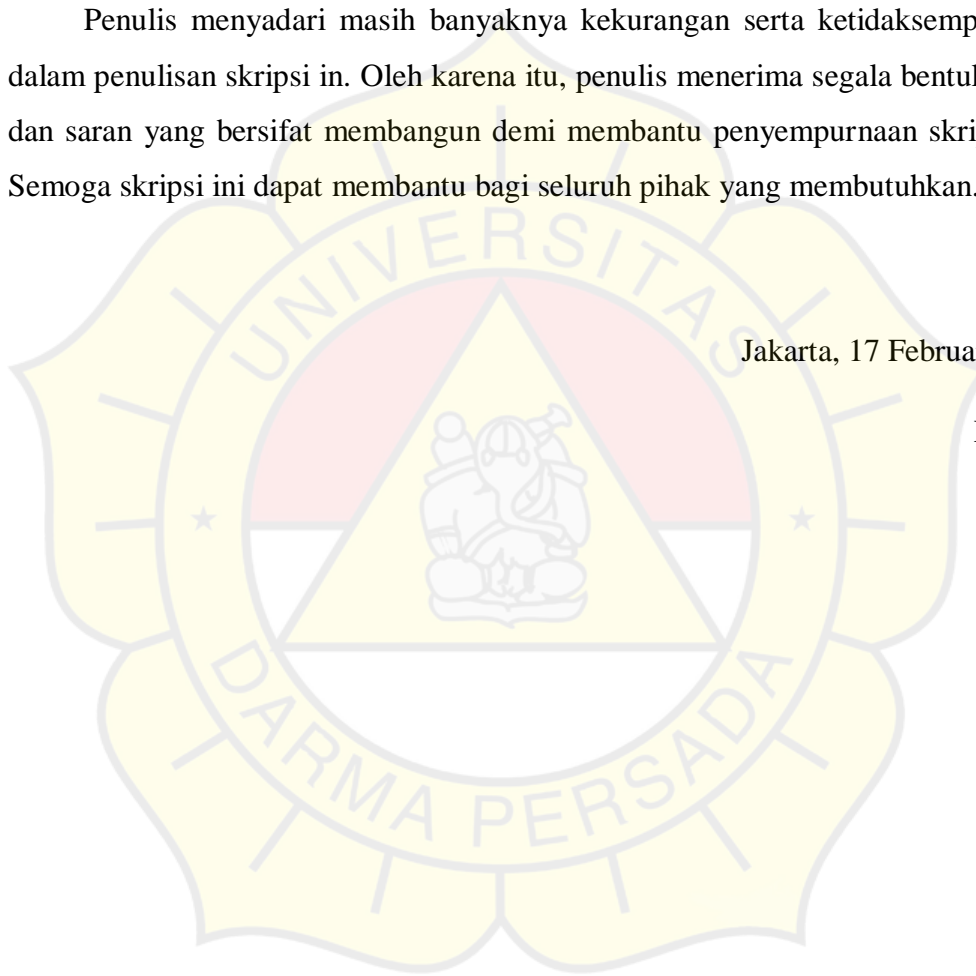


- (7) Kepada ibu saya yang selalu memerikan dukungan terbaik sampai detik ini sehingga saya mampu menyelesaikan Studi ini.
- (8) Kepada seluruh teman-teman kelas 04 angkatan 2017 khususnya kepada, Dzikry Junawan Alamsyah, Mochamad Fachrizal, dan seluruh anggota grup Line Aliansi PeinAkatsuki.
- (9) Kepada diri saya sendiri yang telah mampu menyelesaikan Studi sampai akhir.

Penulis menyadari masih banyaknya kekurangan serta ketidaksempurnaan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis menerima segala bentuk kritik dan saran yang bersifat membangun demi membantu penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat membantu bagi seluruh pihak yang membutuhkan.

Jakarta, 17 Februari 2022

Penulis



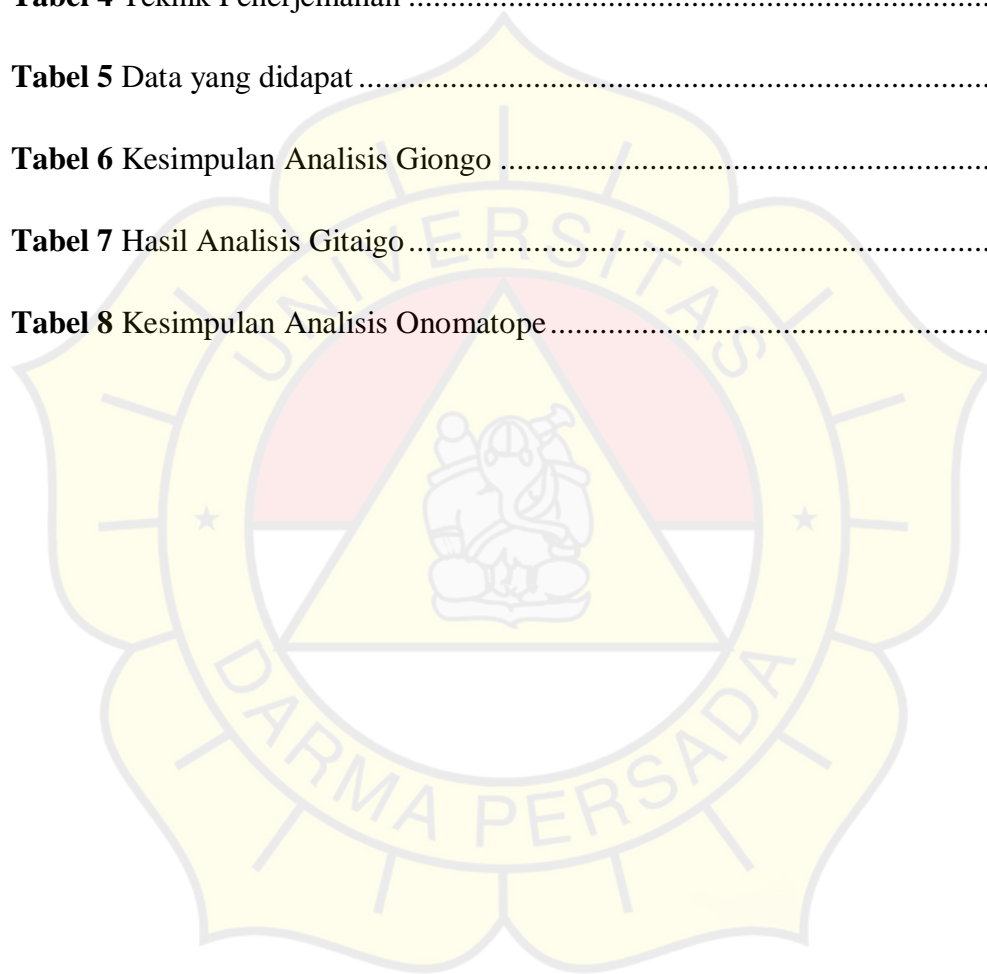
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI .....	iv
HALAMAN PENGESAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
概要.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR DAN GRAFIK .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Penelitian Terdahulu.....	7
1.3 Identifikasi Masalah .....	8
1.4 Pembatasan Masalah.....	9
1.5 Rumusan Masalah .....	9
1.6 Tujuan Penelitian.....	10
1.7 Landasan Teori.....	10
1.8 Manfaat Penelitian.....	11
1.9 Metode Penelitian.....	11
1.10 Sistematik Penulisan.....	12

BAB II LANDASAN TEORI .....	13
2.1 Onomatope.....	13
2.1.1 Giongo.....	14
2.1.2 Gitaigo.....	16
2.2 Terjemahan .....	18
2.2.1 Teknik Translasi .....	20
BAB III ANALISIS DATA .....	28
3.1 Analisis Data.....	31
3.1.1 Giongo .....	31
3.1.2 Gitaigo .....	58
3.2 Kesimpulan Analisis Data .....	94
BAB IV PENUTUP.....	97
4.1 Simpulan.....	97
4.2 Saran .....	98
DAFTAR PUSTAKA.....	100

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1</b> Jumlah pembelajar, institusi, dan pengajar bahasa Jepang di dunia.....	1
<b>Tabel 2</b> Karakteristik teknik penerjemahan.....	21
<b>Tabel 3</b> Kriteria Pengklasifikasian Teknik Translasi .....	22
<b>Tabel 4</b> Teknik Penerjemahan .....	26
<b>Tabel 5</b> Data yang didapat .....	29
<b>Tabel 6</b> Kesimpulan Analisis Gioigo .....	56
<b>Tabel 7</b> Hasil Analisis Gitaigo.....	92
<b>Tabel 8</b> Kesimpulan Analisis Onomatope.....	94



## DAGTAR GAMBAR

<b>Gambar 1</b> Buku ajar teori terjemahan hlm.8.....	19
<b>Gambar 2</b> JoJo Bizarre Adventure <i>Part 3 Chapter 45</i> Hlm.4 .....	31
<b>Gambar 3</b> JoJo Bizarre Adventure <i>Part 3 Chapter 2</i> Hlm.20 .....	33
<b>Gambar 4</b> JoJo Bizarre Adventure <i>Part 3 Episode 47</i> .....	35
<b>Gambar 5</b> JoJo Bizarre Adventure vol 16 Hlm.8 .....	36
<b>Gambar 6</b> JoJo Bizarre Adventure <i>Part 3 Episode 47</i> .....	37
<b>Gambar 7</b> JoJo Bizarre Adventure <i>Part 3 Episode 47</i> .....	39
<b>Gambar 8</b> JoJo Bizzare Adventure vol 16 hlm. 14.....	40
<b>Gambar 9</b> JoJo Bizarre Adventure <i>Part 3 Chapter 48</i> Hlm.19.....	42
<b>Gambar 10</b> JoJo Bizarre Adventure <i>Part 3 Episode 47</i> .....	43
<b>Gambar 11</b> JoJo Bizarre Adventure vol 16 hlm 70.....	44
<b>Gambar 12</b> JoJo Bizarre Adventure vol 16 hlm.18.....	45
<b>Gambar 13</b> JoJo Bizarre Adventure vol 16 hlm.24.....	47
<b>Gambar 14</b> JoJo Bizarre Adventure vol 16 hlm 27.....	48
<b>Gambar 15</b> JoJo Bizarre Adventure vol 16 hlm 27. ....	49
<b>Gambar 16</b> JoJo Bizarre Adventure <i>Part 3 Chapter 5</i> Hlm.20 .....	51
<b>Gambar 17</b> JoJo Bizarre Adventure <i>Part 3 Chapter 3</i> Hlm.13. ....	52
<b>Gambar 18</b> Jojo Bizarre Adventure vol 16 hlm 37. ....	53
<b>Gambar 19</b> JoJo Bizarre Adventure vol 16 hlm 38.....	55
<b>Gambar 20</b> JoJo Bizarre Adventure <i>Part 3 Chapter 46</i> Hlm.1 .....	58

<b>Gambar 21</b> JoJo Bizarre Adventure <i>Part 3 Chapter 3</i> Hlm.13 .....	60
<b>Gambar 22</b> JoJo Bizarre Adventure <i>Part 3 Chapter 49</i> hlm.12 .....	61
<b>Gambar 23</b> JoJo Bizarre Adventure vol 16 hlm 6 .....	63
<b>Gambar 24</b> JoJo Bizarre Adventure vol 16 hlm.7 .....	64
<b>Gambar 25</b> JoJo Bizarre Adventure vol 16 hlm.8 .....	65
<b>Gambar 26</b> JoJo Bizarre Adventure <i>Part 3 Episode 47</i> .....	67
<b>Gambar 27</b> JoJo Bizarre Adventure <i>Part 3 Chapter 1</i> Hlm.20 .....	69
<b>Gambar 28</b> JoJo Bizarre Adventure vol 16 hlm. 12.....	70
<b>Gambar 29</b> JoJo Bizarre Adventure <i>Part 3 Chapter 44</i> Hlm.11 .....	72
<b>Gambar 30</b> JoJo Bizarre Adventure <i>Part 3 Episode 47</i> .....	73
<b>Gambar 31</b> JoJo Bizarre Adventure vol 16 hlm.17.....	74
<b>Gambar 32</b> JoJo Bizarre Adventure <i>Part 3 Chapter 46</i> Hlm.6 .....	76
<b>Gambar 33</b> JoJo Bizarre Adventure vol 16 hlm.22.....	77
<b>Gambar 34</b> JoJo Bizarre Adventure vol 16 hlm.23.....	79
<b>Gambar 35</b> JoJo Bizarre Adventure vol 16 hlm.25.....	80
<b>Gambar 36</b> JoJo Bizarre Adventure vol 16 hlm.26.....	82
<b>Gambar 37</b> JoJo Bizarre Adventure vol 16 hlm 26.....	83
<b>Gambar 38</b> JoJo Bizarre Adventure <i>Part 3 Episode 47</i> .....	84
<b>Gambar 39</b> JoJo Bizarre Adventure vol 16 hlm.30.....	85
<b>Gambar 40</b> JoJo Bizarre Adventure <i>Part 3 Chapter 5</i> Hlm.9 .....	87
<b>Gambar 41</b> JoJo Bizarre Adventure vol 16 hlm. 34.....	88

**Gambar 42** JoJo Bizarre Adventure vol 16 hlm.33..... 89  
**Gambar 43** JoJo Bizarre Adventure vol 16 hlm.42..... 90

**DAFTAR GRAFIK**

**Grafik 1** Objektif mempelajari bahasa Jepang ..... 2  
**Grafik 2** Data Jumlah Onomatope ..... 28

