

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang banyak diminati untuk dipelajari oleh banyak orang di dunia, termasuk orang Indonesia. Dalam sebuah survey tentang pembelajar, institusi, dan guru bahasa Jepang di dunia yang dilakukan oleh Japan Foundation pada tahun 2018, ditemukan bahwa Indonesia menempati peringkat ke dua dalam hal banyaknya pembelajar bahasa Jepang, seperti yang bisa dilihat dari tabel di bawah ini.

Tabel 1

Jumlah pembelajar, institusi, dan pengajar bahasa Jepang di dunia.

Table 1-2-2 Number of learners/number of institutions/number of teachers in each country and region (Ranked by the number of learners in 2018)

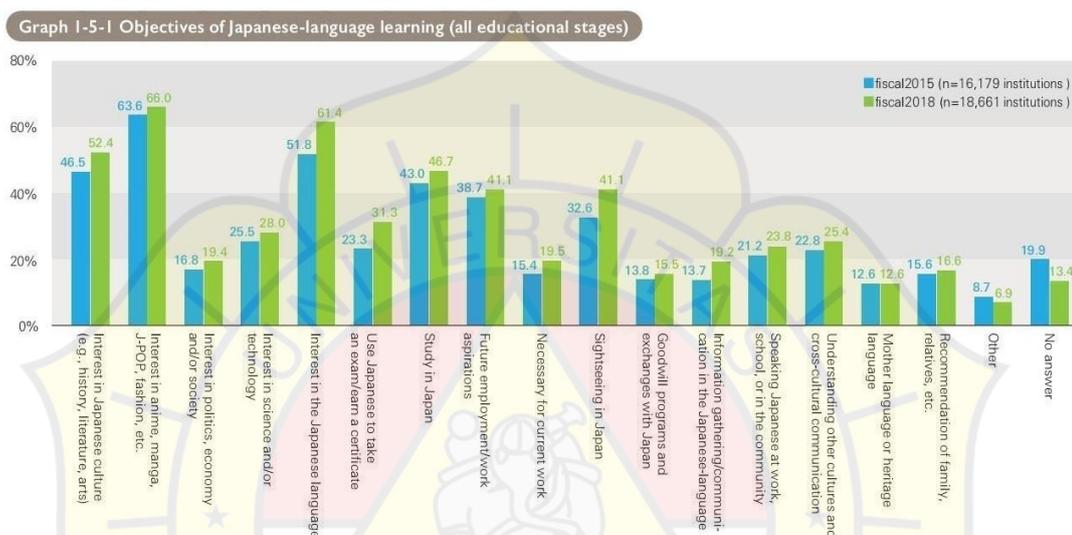
Rank	2015 Rank	Country and region	Learners (People)			Institutions (Institutions)			Teachers (People)		
			2018	2015	Increase/decrease rate (%)	2018	2015	Increase/decrease rate (%)	2018	2015	Increase/decrease rate (%)
1	1	China	1,004,625	953,283	5.4	2,435	2,115	15.1	20,220	18,312	10.4
2	2	Indonesia	709,479	745,125	▲4.8	2,879	2,496	15.3	5,793	4,540	27.6
3	3	Republic of Korea	531,511	556,237	▲4.4	2,998	2,862	4.8	15,345	14,855	3.3
4	4	Australia	405,175	357,348	13.4	1,764	1,643	7.4	3,135	2,800	12.0
5	6	Thailand	184,962	173,817	6.4	659	606	8.7	2,047	1,911	7.1
6	8	Vietnam	174,521	64,863	169.1	818	219	273.5	7,030	1,795	291.6
7	5	Taiwan	170,159	220,045	▲22.7	846	851	▲0.6	4,106	3,877	5.9
8	7	United States	166,905	170,998	▲2.4	1,446	1,462	▲1.1	4,021	3,894	3.3
9	9	Philippines	51,530	50,038	3.0	315	209	50.7	1,289	721	78.8
10	10	Malaysia	39,247	33,224	18.1	212	176	20.5	485	430	12.8
11	12	India	38,100	24,011	58.7	304	184	65.2	1,006	655	53.6
12	19	Myanmar	35,600	11,301	215.0	411	132	211.4	1,593	524	204.0
13	11	New Zealand	32,764	29,925	9.5	275	257	7.0	421	378	11.4
14	13	Brazil	26,157	22,993	13.8	380	352	8.0	1,182	1,140	3.7
15	14	Hong Kong	24,558	22,613	8.6	70	70	0.0	575	523	9.9
16	15	France	24,150	20,875	15.7	229	222	3.2	763	723	5.5
17	16	United Kingdom	20,040	20,093	▲0.3	288	364	▲20.9	646	704	▲8.2
18	17	Canada	19,489	19,601	▲0.6	161	178	▲9.6	662	727	▲8.9

(Sumber: <https://www.jpf.go.jp/e/project/japanese/survey/result/>)

Seperti yang dapat dilihat dari tabel diatas, Indonesia menempati peringkat ke dua dalam banyaknya jumlah pembelajar bahasa Jepang dengan angka 709,479 pada tahun 2018. Dari tabel diatas juga ditemukan bahwa walaupun memang terjadi adanya penurunan dalam angka pembelajar bahasa Jepang pada tahun 2018 dibandingkan dengan tahun 2015, angka tersebut masih dapat dikatakan angka yang cukup besar.

Lalu, sebenarnya apa tujuan banyak orang di dunia untuk belajar bahasa Jepang? Dalam survey yang sama, Japan Foundation juga menelusuri alasan atau objektif para pembelajar bahasa Jepang di dunia untuk mempelajari bahasa Jepang, seperti yang bisa dilihat dari tabel dibawah ini.

Grafik 1
Objektif mempelajari bahasa Jepang.



(Sumber: <https://www.jpf.go.jp/e/project/japanese/survey/result/>)

Sebagaimana yang dapat dilihat dari tabel di atas, sebanyak 66% pembelajar bahasa Jepang memilih untuk mempelajari bahasa Jepang dengan alasan memiliki ketertarikan akan *pop-culture* Jepang, seperti *Manga*, *Anime*, *Light Novel*, *J-pop*, *Fashion*, dsb.

Bagi orang di dunia, khususnya orang Indonesia, mempelajari bahasa asing yang sangat berbeda dari bahasa ibu adalah hal yang sulit. Terutama dalam mempelajari bahasa Jepang yang memiliki huruf, struktur kalimat, dan *grammar* yang sangat berbeda dari bahasa Indonesia, apalagi kalau alasan mereka mempelajari bahasa Jepang adalah karena ketertarikan mereka akan *pop-culture* Jepang, terutama *Manga*, yang menjadi subjek dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, penulis akan membahas mengenai salah satu unsur dalam *manga* yang sulit untuk dipelajari oleh pembelajar bahasa Jepang di dunia, yaitu onomatopoe.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, onomatope berarti kata tiruan bunyi, misalnya “kokok” merupakan tiruan bunyi dari ayam dan “cicit” merupakan tiruan bunyi dari tikus. Akan tetapi, onomatope, atau kata-kata yang terbentuk dari bunyi tersebut tidaklah sama di setiap negara. Misalnya, berbeda dengan “kokok” dalam bahasa Indonesia, dalam bahasa Inggris, kata tiruan bunyi ayam akan menjadi “*cock-a-doodle-doo*”. Dari hal ini, dapat disimpulkan bahwa walaupun mereka menangkap bunyi yang sama, onomatope yang terbentuk dari bunyi tersebut akan berbeda di setiap negara.

Bahasa Jepang merupakan bahasa yang kaya akan onomatope. Oleh karena itu, bagi pembelajar bahasa Jepang, khususnya di Indonesia, onomatope merupakan hal yang sulit untuk dipelajari karena kurangnya materi mendalam akan onomatope dan jumlahnya yang sangat banyak. Sudjianto dan Dahidi (2007) menyatakan bahwa:

“*Giongo* dan *Gitaigo* merupakan salah satu aspek bahasa Jepang yang menarik bagi para pembelajar bahasa Jepang yang berbahasa ibu bahasa Indonesia. Namun karena jumlahnya yang begitu banyak sementara padanannya dalam bahasa Indonesia sangat terbatas, kadang-kadang *giongo* dan *gitaigo* ini menjadi salah satu kendala pada saat belajar bahasa Jepang.”

Meski sulit, seperti yang dikatakan oleh Sudjianto dan Dahidi (2007), onomatope merupakan salah satu aspek bahasa Jepang yang menarik bagi pembelajar bahasa Jepang. Bahkan menurut Fukuda (2017), “Kata dalam bahasa Jepang yang meniru bunyi dan tindakan ini merupakan bumbu bahasa, cita rasanya.”. Oleh karena itu, penulis memilih onomatope sebagai tema dalam penelitian kali ini.

Onomatope dalam bahasa Jepang menjadi 2 jenis yaitu *giongo* (擬音語) dan *gitaigo* (擬態語). Menurut Chonan Kazuhide (2017): 「実際の音を表す言葉のことを、擬音語と言います。」, “*Jissai no oto wo arawasu kotoba no koto wo, giongo to iimasu.*”, yang jika di artikan kedalam bahasa Indonesia adalah “*Giongo* adalah kata-kata yang mendeskripsikan suara yang di dengar.” Sedangkan Sudjianto dan Dahidi (2007) menyatakan:

“*Giongo* biasa disebut juga *giseigo*, *shaongo*, *onomatope*, dan sebagainya yaitu kata-kata yang dinyatakan dengan bunyi bahasa seperti suara tertawa orang, suara tangisan, suara burung, binatang bias, serangga, dan sebagainya, berbagai macam

bunyi benda yang keluar di dunia ini, bunyi benda yang keluar secara buatan, bunyi gema, dan sebagainya.”

Dari dua pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *Giongo* adalah kata-kata yang mendeskripsikan bunyi yang di dengar oleh telinga seperti suara tertawa orang, suara tangisan, suara burung, binatang buas, serangga, sampai suara berbagai macam bunyi benda yang keluar di dunia ini. Berikut adalah contoh kalimat yang mengandung *giongo* (擬音語) menurut Chonan Kazuhide (2017):

- (1) 机がガタガタする。(Oninron, 2017: 88)
Tsukue ga gatagata suru.
'Meja itu bergetar'

Dari contoh diatas, kata *gatagata* merupakan sebuah kata yang mendeskripsikan suara yang dihasilkan meja saat bergetar. Oleh karena itu, kata *gatagata* merupakan sebuah *giongo*. Selain itu, Chonan Kazuhide (2017) juga menyatakan: 「目で見える様子や、感覚などを表す言葉は擬態語と言います。」, “*Me de mieru yousu ya, kankaku nado wo arawasu kotoba ha gitaigo to iimasu.*”, yang jika diartikan kedalam bahasa indonesia adalah “Gitaigo adalah kata-kata yang mendeskripsikan suatu keadaan yang dilihat atau dirasakan.” Berikut adalah contoh kalimat yang mengandung *gitaigo* (擬態語):

- (2) 肌がすべすべする。(Oninron, 2017: 88)
Hada ga subesube suru.
'Kulit yang halus'

Dari contoh diatas, kata *subesube* merupakan sebuah kata yang mendeskripsikan halusnya kulit seseorang saat dilihat atau disentuh oleh orang lain. Oleh karena itu, kata *subesube* merupakan sebuah *gitaigo*.

Kesulitan dalam memahami makna onomatope tidak hanya dirasakan oleh pembelajar bahasa Jepang saja, namun juga dirasakan mereka yang telah berprofesi dalam bidang-bidang pekerjaan yang menggunakan bahasa Jepang dalam kehidupan sehari-hari, khususnya penerjemah. Seperti yang telah tertulis sebelumnya, bahasa Jepang adalah bahasa yang kaya akan onomatope, sementara padanannya dalam bahasa Indonesia sangat terbatas, yang menyebabkan adanya kendala bagi para pembelajar bahasa Jepang, maupun penerjemah untuk mengartikan onomatope-onomatope tersebut. Hartono dalam jurnal Arisuta, Wedayanti, dan Dewi (2018) menyatakan: “Kata atau

ungkapan yang mengandung unsur budaya tidak mudah untuk diterjemahkan, kata atau ungkapan dalam bahasa sumber akan kehilangan sebagian dari makna atau pesannya apabila diterjemahkan karena tidak ada padanan yang tepat dalam bahasa dan budaya sasarannya”

Dengan kata lain, seorang pembelajar bahasa Jepang atau penerjemah akan sulit untuk menerjemahkan onomatope bahasa Jepang karena banyaknya variasi dan tidak adanya padanan dalam bahasa Indonesia. Oleh karena itu, mereka diharuskan untuk mencari cara alternatif untuk mengungkapkan makna yang terdapat pada onomatope-onomatope yang tidak memiliki padanan dalam bahasa Indonesia menggunakan teknik penerjemahan, yang merupakan salah satu hal yang akan di analisis penulis dalam penelitian ini.

Menurut Molina dan Albir (2002), “*Translation techniques as procedures to analyse and classify how translation equivalence works.*” Diterjemahkan; ‘Teknik terjemahan adalah prosedur untuk menganalisis dan mengklasifikasi bagaimana persamaan terjemahan bekerja’. Molina dan Albir (2002) juga menambahkan bahwa teknik terjemahan juga memiliki lima karakteristik, yaitu:

1. *They affect the result of the translation*
Mempengaruhi hasil terjemahan.
2. *They are classified by comparison with the original*
Diklasifikasikan dengan perbandingan dengan teks original.
3. *They are micro-units of text*
Merupakan teks mikro.
4. *They are by nature discursive and contextual*
Tidak saling bersambungan tapi berdasarkan konteks.
5. *They are functional*
Bersifat fungsional.

Pada penelitian ini, penulis akan menggunakan 18 teknik terjemahan yang di kemukakan oleh Molina dan Albir (2002), yang akan dijelaskan secara lebih lanjut pada bab selanjutnya, untuk menganalisa teknik-teknik yang bisa digunakan untuk menerjemahkan onomatope yang terdapat didalam subjek penelitian kali ini, yaitu *manga*.

Penulis memilih *manga* sebagai subjek penelitian karena sebagaimana *pop-culture* Jepang menjadi alasan banyak pembelajar bahasa Jepang untuk mempelajari bahasa Jepang, tentunya *manga* yang termasuk dalam *pop-culture* tentu saja merupakan salah satu hal yang menjadi ketertarikan para pembelajar bahasa Jepang. Oleh karena itu, tidak heran jika beberapa atau mungkin banyak dari mereka yang ingin menjadi seorang penerjemah *manga*. Onomatope merupakan hal yang pasti ditemui dalam *manga*, bahkan mungkin dapat dikatakan bahwa terdapat setidaknya satu onomatope dalam setiap halaman *manga*, terutama dalam karya yang ber-genre *fantasy*. Onomatope yang ditemukan didalam *manga* juga sangat bervariasi, yang membuat seseorang mungkin mengalami kendala dalam menerjemahkannya. Oleh karena itu, penulis memilih *manga* untuk dijadikan subjek penelitiannya.

Karya yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah sebuah *manga* karya Araki Hirohiko berjudul *Jojo Bizzare Adventure*. Penulis memilih karya tersebut dengan alasan karena banyaknya pembelajar bahasa Jepang, terutama yang memilih untuk belajar bahasa Jepang karena ketertarikan mereka akan *pop-culture* Jepang seperti *manga*, *anime*, *light novel*, *etc* yang mengetahui karya tersebut. Hal ini disebabkan karena populernya *manga* tersebut dalam dunia maya, dimana hampir semua orang di dunia memiliki akses. *Manga* ini biasanya dimuat dalam berbagai macam tempat seperti video dan gambar dalam banyak situs jejaring sosial seperti YouTube, Facebook dan sebagainya, dengan alasan ekspresi para tokoh dan onomatope didalam *manga* tersebut yang sangatlah unik. Selain itu, penulis juga memilih karya tersebut karena jenis dan variasi onomatope bahasa Jepang lebih banyak ditemukan dalam karya-karya bergenre fantasi dan aksi seperti komik tersebut.

Dari latar belakang di atas, penulis melakukan penelitian berjudul ANALISIS TEKNIK TRANSLASI YANG DIGUNAKAN UNTUK MENERJEMAHKAN ONOMATOPE YANG TERDAPAT DALAM KOMIK *JOJO BIZZARE ADVENTURE* KARYA ARAKI HIROHIKO dengan tujuan agar para pembelajar bahasa Jepang, khususnya yang tertarik dengan *pop-culture* Jepang seperti *manga* dan *anime* dengan tema *action fantasy* seperti komik tersebut, dan bertujuan untuk menjadi seorang penerjemah lebih mengetahui dan memahami makna onomatope yang ada di komik.

Penulis juga berharap penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam memilih teknik terjemahan yang akan digunakan untuk menerjemahkan *manga*, khususnya dalam hal onomatope kedepannya.

1.2 Penelitian Terdahulu.

Penelitian mengenai onomatope dalam bahasa Jepang sudah banyak dilakukan. Penulis sudah melakukan studi literatur terhadap beberapa penelitian yang akan berperan penting sebagai referensi dalam penelitian tentang onomatope kali ini. Berikut merupakan beberapa penelitian terkait mengenai onomatope:

1. Penelitian pertama di ambil dari jurnal Arisuta, Wedayanti, dan Dewi (2018) yang berjudul “STRATEGI PENERJEMAHAN DAN PERGESERAN MAKNA ONOMATOPE PADA LIRIK LAGU JKT48” Pada penelitian ini, Arisuta, Wedayanti, dan Dewi menggunakan metode penelitian metode simak dan catat. Selain itu, teori yang digunakan untuk menganalisis strategi penerjemahan onomatope adalah teori strategi penerjemahan yang di kemukakan oleh Baker (1992) dan teori analisis komponen makna yang dikemukakan oleh Bell (1993) digunakan untuk menganalisis pergeseran makna onomatope pada lirik lagu. Dari penelitian tersebut, mereka menemukan bahwa strategi penerjemahan yang paling sering digunakan dalam menerjemahkan onomatope pada lirik lagu JKT48 adalah strategi penerjemahan dengan parafrasa menggunakan kata yang berkaitan. Hal ini dikarenakan lebih mudahnya untuk memparafrasakan makna dari onomatope bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia daripada langsung mencari padanan onomatope bahasa Jepang menjadi onomatope bahasa Indonesia dan juga penerjemah ingin tetap mempertahankan dan menyampaikan makna asli dari onomatope bahasa Jepang dalam hasil terjemahannya dalam bahasa Indonesia.
2. Selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Tri Sutrisna (2017) yang berjudul “BENTUK DAN STRATEGI PENERJEMAHAN ONOMATOPE BAHASA JEPANG PADA KOMIK ONE PIECE”. Dalam penelitiannya Sutrisna menggunakan metode kualitatif. Selain itu, ia juga menggunakan teori

teknik penerjemahan yang dikemukakan oleh Molina dan Albir (2002). Dalam penelitiannya, Sutrisna menemukan bahwa onomatope dalam bahasa Jepang dan Indonesia memiliki persamaan dan perbedaan bentuk. Persamaan, yaitu ketduanya memiliki onomatope dengan bentuk kata berupa kata dasar, bentuk pemajemukan morfem dan susunan bentuk fonem yang serupa. Sedangkan perbedaannya yaitu, bentuk onomatope Jepang dengan bahasa Indonesia terdapat pada komponen bunyi fonem yang menyusun onomatope. Perbedaan tersebut sangat dipengaruhi oleh perbedaan fonem (satuan terkecil bunyi) yang terdapat dalam berbagai jenis bahasa, karena pada dasarnya, setiap bahasa memiliki aturan pengucapan fonem sendiri-sendiri. Selain itu, Sutrisna juga menemukan bahwa dalam menerjemahkan onomatope diluar balon percakapan pada komik One Piece, penerjemah banyak menggunakan teknik generalisasi dibanding dengan teknik lainnya.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari apa yang diuraikan dalam latar belakang dan penelitian terdahulu diatas, maka penulis mendapati adanya tiga masalah utama dalam menerjemahkan onomatope. Pertama, adanya kesulitan untuk mengetahui jenis onomatope yang terdapat dalam sebuah manga, terutama JoJo Bizarre Adventure. Seperti yang sudah diketahui dari penjelasan di atas, salah satu perbedaan dari *Gitaigo* dan *Giongo* adalah perbedaan huruf yang digunakan. Akan tetapi, hampir semua onomatope dalam *JoJo* dan beberapa manga lainnya ditulis dengan huruf *katakana*. Hal ini pastinya membuat pembaca atau penerjemah sulit untuk mengidentifikasi jenis onomatope-onomatope tersebut. Selain itu, banyaknya onomatope dalam bahasa Jepang juga menjadi salah satu penyebab sulitnya mengidentifikasi jenis onomatope-onomatope tersebut.

Banyaknya onomatope dalam bahasa Jepang tidak hanya membuat sulit untuk mengidentifikasi jenis onomatope-onomatope tersebut, tapi juga membuat penerjemah atau pembaca sulit untuk memahami makna dari onomatope-onomatope tersebut.

Apalagi dalam komik JoJo, dimana hampir di setiap panel memiliki onomatope yang unik.

Beragam dan uniknya onomatope dalam bahasa Jepang, tentunya akan mempersulit penerjemah untuk menerjemahkan onomatope-onomatope tersebut kedalam bahasa Indonesia. Karena walaupun setiap bahasa memiliki onomatoponya masing-masing, jumlah dan ragam onomatope pada bahasa lain tidaklah sebanding dengan yang ada di dalam bahasa Jepang. Hal ini lah yang membuat sulitnya menerjemahkan onomatope bahasa Jepang, dan juga alasan peneliti memilih tema ini.

1.4 Pembatasan Masalah

Batasan masalah adalah ruang lingkup masalah, difungsikan untuk membatasi ruang lingkup masalah yang terlalu luas, sehingga penelitian itu bisa lebih fokus untuk dilakukan. Batasan masalah dapat pula dipahami sebagai penegas atau memperjelas apa yang menjadi masalah. Pada penelitian ini, penulis menganalisis *onomatope* yang ada di dalam komik Jojo Bizzare Adventure.

Persamaan dari penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian Arisuta, Wedayanti, dan Dewi yang telah penulis uraikan diatas adalah sama-sama meneliti onomatope, yang dipersempit ke dalam strategi penerjemahannya. Sedangkan, persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Sutrisna (2017) adalah penelitian ini juga meneliti tentang onomatope, yang dipersempit pada strategi penerjemahan yang menggunakan teori teknik penerjemahan yang di kemukakan oleh Molina dan Albir (2002).

Agar penulisan ini dapat terorganisir dengan baik dan membedakan masalah yang terdapat pada penelitian-penelitian terdahulu dengan penelitian ini, maka perlu adanya pembatasannya masalah yang dilakukan. Adapun pembatasan masalah yang akan dalam penulisan ini ialah, menganalisis teknik-teknik terjemahan yang dapat digunakan dalam menerjemahkan onomatope dalam komik.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, maka terdapat beberapa masalah yang dapat dikaji dalam penelitian kali ini. Masalah tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana jenis-jenis onomatope yang terdapat dalam komik Jojo Bizzare Adventure karya Araki Hirohiko?
2. Apakah makna-makna yang terkandung dalam onomatope yang terdapat dalam komik Jojo Bizzare Adventure karya Araki Hirohiko?
3. Apa saja teknik translasi yang dapat digunakan dalam menerjemahkan onomatope dalam bahasa Jepang ke bahasa Indonesia?

1.6 Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian bertujuan untuk menemukan permasalahan yang ingin diteliti. Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diketahui bahwa tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui jenis-jenis onomatope yang terdapat dalam komik Jojo Bizzare Adventure karya Araki Hirohiko
2. Mengetahui makna-makna yang terkandung dalam onomatope yang terdapat dalam komik Jojo Bizzare Adventure karya Araki Hirohiko
3. Mengetahui teknik terjemahan yang dapat digunakan dalam menerjemahkan onomatope dalam bahasa Jepang ke bahasa Indonesia

1.7 Landasan Teori

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, onomatope berarti kata tiruan bunyi, misalnya “kokok” merupakan tiruan bunyi dari ayam dan “cicit” merupakan tiruan bunyi dari tikus. Akan tetapi, onomatope, atau kata-kata yang terbentuk dari bunyi tersebut tidaklah sama di setiap negara. Misalnya, berbeda dengan “kokok” dalam bahasa Indonesia, dalam bahasa Inggris, kata tiruan bunyi ayam akan menjadi “*cock-a-doodle-doo*”. Dari hal ini, dapat disimpulkan bahwa walaupun mereka menangkap bunyi yang sama, onomatope yang terbentuk dari bunyi tersebut akan berbeda disetiap negara. Onomatope dalam bahasa Jepang menjadi 2 jenis yaitu *giongo* (擬音語) dan *gitaigo* (擬態語). Dan penulis disini akan menggunakan teori pembagian jenis onomatope yang dikemukakan oleh Chonan Kazuhide,

Selain onomatope, hal yang ditekankan dalam penelitian ini adalah teknik terjemahan. Teori teknik terjemahan yang digunakan penulis untuk penelitian ini adalah teori 18 teknik penerjemahan yang di kemukakan oleh Molina dan Albir (2002). Teknik terjemahan sendiri menurut Molina dan Albir (2002) adalah teknik terjemahan adalah prosedur untuk menganalisis dan mengklasifikasi bagaimana persamaan terjemahan bekerja.

1.8 Manfaat Penelitian

Setiap penelitian pastinya akan memiliki manfaat, baik itu untuk penulis maupun untuk pembaca nantinya. Ada pula manfaat dari penelitian ini, yaitu :

a. Manfaat Secara Teoritis

Secara teoritis diharapkan penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan, terutama ilmu linguistik dalam bahasa tulis Jepang, terutama dalam hal Onomatope.

b. Manfaat Praktis

Sementara itu, manfaat praktis yang bisa didapat dari membaca penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menambah pengetahuan tentang Onomatope, yang merupakan salah satu aspek dalam bahasa Jepang yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari.
2. Menambah pengetahuan tentang Onomatope-onomatope yang terdapat dalam *manga* bergenre *action fantasy*.
3. Menambah pengetahuan tentang penerjemahan serta teknik-teknik yang dapat digunakan dalam menerjemahkan bahasa sumber ke dalam bahasa tujuan, terutama bahasa Jepang.

1.9 Metode Penelitian

Sugiyono (2013: 2) menyatakan bahwa metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut, terdapat empat kata kunci yang harus diperhatikan yaitu, cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-

ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis. Rasional berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. Empiris berarti cara-cara yang dilakukan itu dapat diamati oleh indera manusia, sehingga orang lain dapat mengamati dan mengetahui cara-cara yang digunakan. Sistematis artinya, proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono (2013: 9) Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (Gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

1.10 Sistematik Penulisan

Agar mempermudah pembaca dalam memahami penelitian ini, penulis menggunakan sistematis penulisan yang terdiri dari empat bab sebagai berikut :

1. **Bab I** merupakan bagian pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematis penulisan.
2. **Bab II** merupakan bagian dari landasan teori yang berkaitan dengan onomatope bahasa Jepang serta teknik terjemahannya.
3. **Bab III** merupakan bagian analisis data yang menjelaskan jenis-jenis onomatope dalam komik Jojo Bizzare Adventure, maknanya, serta teknik terjemahan yang dapat digunakan untuk menejeremahkannya.
4. **Bab IV** merupakan bagian penutup dari penulisan ini yang terdiri dari, kesimpulan dan saran dari hasil penulisan ini.