

BAB IV PENUTUP

4.1 Simpulan

Berdasarkan dari hasil data yang telah dikumpulkan dan dianalisis, dalam satu *volume manga "JoJo Bizarre Adventure"* diperoleh 43 data onomatope yang terdapat baik didalam *bubble* maupun di luar yang terdiri dari 24 *gitaigo* dan 18 *giongo*. Dari data tersebut ditemukan bahwa onomatope dalam sebuah *manga* yang terdapat dalam data tersebut dapat diterjemahkan menggunakan 9 teknik translasi, yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Teknik translasi yang umum digunakan penerjemah untuk menerjemahkan onomatope dalam sebuah *manga* adalah teknik peminjaman, adaptasi, dan generalisasi. Hal ini disebabkan karena keragaman onomatope pada bahasa Jepang jauh lebih banyak dibandingkan bahasa Indonesia, menyebabkan banyak dari onomatope Jepang tidak memiliki padanannya dalam bahasa Indonesia. Selain itu, dengan menggunakan teknik peminjaman, penerjemah juga dapat mempertahankan unsur budaya yang ada di dalam onomatope tersebut. Sementara itu, dengan menggunakan teknik adaptasi dan generalisasi, penerjemah dapat membuat pembaca lebih mengerti apa maksud dari onomatope-onomatope tersebut.
2. Amplifikasi dapat digunakan jika onomatope tersebut merupakan onomatope yang berada di dalam kalimat, dan berfungsi untuk menjelaskan sesuatu, bukan diluar panel seperti banyak didapatkan di data diatas.
3. Kalke dan Penerjemahan Harfiah dapat digunakan ketika onomatope tersebut memang dapat diartikan langsung.
4. Kompensasi merupakan salah satu teknik yang sering digunakan juga untuk menerjemahkan onomatope, karena dengan menggunakan teknik ini, informasi yang didapatkan oleh pembaca akan lebih jelas karena adanya suatu informasi baru tentang maksud dari onomatope tersebut diluar panel. Namun, teknik ini tidak bisa, atau lebih tepatnya tidak perlu

digunakan untuk onomatope-onomatope yang memiliki arti yang sudah pasti atau sudah lazim diketahui orang.

5. Hanya beberapa onomatope khusus yang dapat diterjemahkan dengan Kesepadanan Lazim, karena hampir semua onomatope-onomatope Jepang sangatlah asing bagi orang Indonesia. Bahkan bahasa Indonesia sendiri tidak memiliki onomatope sebanyak bahasa Jepang. Khusus untuk manga yang digunakan penulis sebagai data, onomatope yang dapat diterjemahkan menggunakan teknik ini adalah onomatope yang sudah banyak diketahui orang-orang yang menyukai budaya Jepang seperti anime, manga, dan light novel, serta aktif dalam social media, karena onomatope-onomatope tersebut tersebar luas dalam bentuk *meme*.
6. Teknik pengurangan atau reduksi juga hanya bisa digunakan pada onomatope yang terdapat dalam sebuah kalimat dan jika informasi yang terdapat pada onomatope tersebut tidak begitu diperlukan dalam kalimat tersebut. Teknik ini tidak dapat digunakan dalam onomatope yang berada diluar panel karena itu akan mengurangi warna dari manga itu sendiri, karena salah satu keunikan manga adalah onomatope.

Dari hasil data yang dianalisis diatas, diketahui bahwa onomatope pada *manga* biasanya diterjemahkan menggunakan teknik translasi peminjaman, adaptasi, dan generalisasi. Namun tentu saja, itu tidak menutup kemungkinan penerjemah menggunakan teknik-teknik lainnya seperti yang telah dijabarkan di atas untuk menerjemahkan onomatope, karena setiap teknik-teknik tersebut memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

4.2 Saran

Penelitian ini bertujuan menjelaskan dan mengidentifikasi teknik translasi yang dapat digunakan untuk menerjemahkan onomatope. Penulis mengakui masih banyaknya kekurangan dalam penelitian ini karena kurang mendalamnya analisis dalam penelitian ini. Bagi peneliti lain yang ingin mengambil tema serupa, penulis menyarankan untuk mencoba meneliti perbedaan teknik translasi adaptasi dan kreasi diskursif untuk menerjemahkan onomatope. Karena onomatope pada dasarnya adalah kata yang

terbentuk dari suara yang di dengar atau dari sebuah gerakan, oleh karena itu, ada kemungkinan bahwa onomatope yang digunakan oleh setiap orang berbeda karena perbedaan pengidentifikasian suara-suara atau gerakan-gerakan tersebut, terutama bagi orang Jepang yang memiliki banyak variasi onomatope.

