



**BENTUK DAN STRATEGI PENERJEMAHAN ONOMATOPE
BAHASA JEPANG PADA KOMIK ONE PIECE
(PENERJEMAHAN)**

ワンピースの日本語で書いてある漫画におけるオノマトペ形と
翻訳術

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memenuhi Ujian Sarjana
Program S1 Humaniora dalam Ilmu Bahasa dan Sastra Jepang

Disusun oleh:

TRI SUTRISNA

NIM 13050112140105

PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

2017

BENTUK DAN STRATEGI PENERJEMAHAN ONOMATOPE
BAHASA JEPANG PADA KOMIK ONE PIECE
(PENERJEMAHAN)

ワンピースの日本語で書いてある漫画におけるオノマトペ形と
翻訳術

SKRIPSI
Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memenuhi Ujian Sarjana
Program S1 Humaniora dalam Ilmu Bahasa dan Sastra Jepang

Disusun oleh:

TRI SUTRISNA

NIM 13050112140105

PROGRAM STUDI SASRA JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

2017

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil daban dari hasil penelitian untuk suatu gelar sarjana atau diploma di suatu universitas maupun hasil penelitian lain. sejauh penulis ketahui, skripsi ini juga tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain, kecuali yang telah tercantum dalam rujukan dan daftar pustaka. penulis bersedia menerima sanksi apabila terbukti melakukan penjiplakan.

Semarang, April 2017

Tri Sutrisna

MOTTO

Man Jadda Wa Jadda

Siapa yang Bersungguh-sungguh akan Mendapatkannya.

**Barang Siapa yang Keluar Dalam Menuntut Ilmu Maka Ia
Adalah Seperti Berperang di Jalan Allah Hingga Dulang**

(HR. Tirmidzi)

FROM HERO TO SUPER HERO

(Three Porty)

*Hidup ini bagaikan pensil yang pasti akan habis,
tetapi meninggalkan tulisan-tulisan indah di dalamnya*

(Nami)

Jangan menganggap remeh dirimu sendiri,
karena setiap orang memiliki kemungkinan yang tak terhingga.

(Portgas D. Ace)

Banyak orang ingin melupakan masa lalu,
tapi Cuma segelintir orang yang ingin belajar dari masa lalu
tersebut

(Nico Robin)

HALAMAN PERSETUJUAN

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I



S.I. Trahutami, S.S, M.Nom.

NIP. 197401032000122001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “ Bentuk dan Strategi Penerjemahan Onomatope Bahasa Jepang Pada Komik One Piece” ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata-1 Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro pada tanggal : 25 April 2017

Ketua

S.I. Trahutami, S.S, M.Hum.
NIP. 197401032000122001



Anggota I

Maharani Patria Ratna, SS, M.Hum
NIK. 19860909012015012028

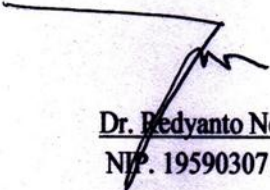


Anggota II

Elizabeth Ika Hesti, ANR, SS, M.Hum
NIP. 197504182003122001



Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro



Dr. Pedyanto Noor, M.Hum.
NIP. 195903071986031002

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya dedikasikan untuk semua pihak yang ikut membantu baik berupa doa, dukungan, saran, dan lainnya untuk penulis.

1. Allah SWT tempat mengadu dan tempat meminta. Pemberi kekuatan, pertolongan, dan keajaiban tak terduga.
2. Terima kasih atas doa, kesabaran, pertolongan, dukungan, dan kasih sayang dari penulis kecil sampai seterusnya kepada Bapak, Mama, Kakak Adik, serta Keluarga Besar Alm Satori, Keluarga Besar Alm Abdul Jabar, dan Keluarga Om Hendy di Semarang.
3. Keluarga Jomeks yang banyak memberi pengalaman-pegalaman yang baru.
4. Keluarga Kontrakan Tlogosari Aprian, Saad, Farhat, Si SG, Gondes dan anak”nya, dan Keluarga Pa Adi selaku pemilik kontrakan.
5. Keluarga Kontrakan Maju-Maju Walaupun Cuma 1 tahun kita tinggal bersama tapi kekeluargaan yang penulis rasakan sangat besar saat bareng dengan kalian.
6. Terima Kasih pada Keluarga KHARISMA, GBA, teman-teman Pengurus HIMAWARI, Sempai tachi, Tomodachi, dan Kohai tachi, ECOM dan KAMADICI yang sudah memberi saya kesempatan dan pengalaman yang berharga. Serta teman-teman di Cirebon Salman, Bondan, Dendi, Verga, Haris. Yang telah member saya semangat, motivasi, bantuan, dukungan dan do’a nya. *Arigatougozaimashita minna.*

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkah, rahmat, taufiq. Serta hidayah-Nya sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan Program Strata 1 Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Penulis menyadari dalam proses penulisan skripsi yang berjudul” Analisis onomatope dan Terjemahannya dalam Komik One Piece bahasa Jepang dan bahasa Indonesia” ini mengalami banyak kesulitan. Namun, berkat bimbingan dari dosen pembimbing, serta kerja sama dan dukungan dari berbagai pihak, maka kesulitan-kesulitan tersebut dapat teratasi.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis banyak bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Redyanto Noor, M. Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
2. Elizabeth IHANR, S.S, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
3. S.I. Trahutami, S.S, M.Hum., selaku dosen pembimbing dalam penulis skripsi ini. Terima kasih atas bimbingan, arahan, masukan, waktu, kemurahan hati dan kesabaran sensei selama penulisan skripsi.
4. Elizabeth Ika Hesti, ANR, SS, M.Hum dan Maharani Patria Ratna, SS, M.Hum, selaku Dosen Penguji

5. Lina Rosliana, S.S, M.Hum., selaku Dosen Wali Akademik Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
6. Seluruh Dosen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang yang telah membagikan ilmunya kepada penulis mulai dari tidak mengerti huruf jepang karena ketidaktahuan penulis sebelumnya tentang Jepang. Semoga semua yang telah *senseigata* berika dapat bermanfaat kedepannya untuk penulis.
7. Orang tua tercinta,kakak, adik, dan keluarga tersayang. Terima kasih kasih sayang, dukungan, semangat, bantuan dan doanya yang tak pernah putus.
8. Sahabat-sahabat dan seluruh teman-teman sastra Jepang angkatan 2012. Terima kasih atas doa, dukungan, saran, nasehat dan bantuannya selama ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih dapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis menerima kritik dan saran dari semua pihak. Akhir kata, semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi pembaca umumnya.

Semarang, April 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR SINGKATAN	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
ABSTRAKSI	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang dan Rumusan Masalah	1
1.1.1 Latar Belakang	1
1.1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.2. Tujuan Penelitian.....	6
1.3. Ruang Lingkup	6
1.4. Metode Penelitian.....	7
1.4.1 Metode Pengumpulan Data.....	8
1.4.2 Metode Analisis Data.....	8
1.4.3 Metode Penyajian Hasil Data.....	9

1.5 Manfaat.....	9
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.5.2 Manfaat Praktis	10
1.6 Sistematika Penulisan.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI.....	12
2.1. Tinjauan Pustaka	12
2.2. Kerangka Teori.....	14
2.2.1 Bunyi Bahasa didalam Bahasa Jepang.....	14
A. Silabel dalam Bahasa Jepang.....	14
B. Bunyi Konsonan Rangkap	15
C. Bunyi Konsonan Nasal	16
D. Bunyi Vokal Panjang	16
2.2.2. Bunyi Bahasa dalam Bahasa Indonesia	16
A. Klasifikasi Vokal	16
B. Konsonan	17
C. Diftong	17
D. Kluster.....	17
2.2.3 Onomatope dalam Bahasa Jepang	18
A. Bentuk Onomatope	22
B. Makna Gion'go dan Gitaigo	24
2.2.4 Pengertian Penerjemahan	28
2.2.4.1 Teknik Penerjemahan	29

BAB III ONOMATOPE BAHASA JEPANG DAN TERJEMAHANNYA

BAHASA INDONESIA	35
3.1 Perbandingan Onomatope Bahasa Jepang dan Bahasa Indonesia.....	35
3.1.1 Gion'go	35
A. Onomatope yang Menggambarkan Tiruan Bunyi Fenomena Alam	35
B. Onomatope yang Menggambarkan Tiruan Bunyi Benda	39
3.1.2 Giseigo	45
A. Onomatope yang Menggambarkan Suara Binatang	45
B. Onomatope yang Menggambarkan Suara Manusia	48
3.1.3 Gitaigo.....	56
A. Onomatope yang Menggambarkan Pergerakan Benda.....	56
B. Onomatope yang Menggambarkan Keadaan atau Karakter Benda	62
3.1.4 Giyougo.....	64
A. Onomatope yang Menggambarkan Pergerakan atau Aktivitas Manusia	64
B. Onomatope yang Menggambarkan Kesehatan Manusia.....	71
3.1.5 Gijougo	74
A. Onomatope yang Menggambarkan Keadaan Hati dan Perasaan Manusia	75
3.2 Strategi Terjemahan yang digunakan dalam Komik One Piece.....	79
3.2.1 Strategi Generalisasi	79
3.2.2 Strategi Peminjaman	81
A. Strategi Peminjaman Murni	81
B. Strategi Peminjaman yang sudah dinaturalisasi.....	82

BAB IV PENUTUP	84
4. Kesimpulan	84
DAFTAR PUSTAKA	86
YOUSHI	88
LAMPIRAN	93
BIODATA	

DAFTAR SINGKATAN

1. OPBJ = One Piece Bahasa Jepang
2. OPBI = One Piece Bahasa Indonesia
3. FBJ = Fukushi Bahasa Jepang
4. EGG = E dewakaru Giongo Gitaigo
5. Bsu = Bahasa Sumber
6. Bsa = Bahasa Sasaran
7. KBBI = Kamus Besar Bahasa Indonesia

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	21
Tabel 3.1	35
Tabel 3.2	39
Tabel 3.3	45
Tabel 3.4	48
Tabel 3.5	56
Tabel 3.6	62
Tabel 3.7	64
Tabel 3.8	71
Tabel 3.9	75
Tabel 3.10	79
Tabel 3.11	81
Tabel 3.12	82

ABSTRACT

Sutrisna, Tri. 2017. "Analysis Onomatopoeia and Translation in Comic One Piece Japanese and Indonesian Language" . Thesis, Department of Japanese Studies Faculty of Humanities, Diponegoro University. First Advisor S.I Trahutami S.S, M.Hum.

The purpose of this research is to identify forms and meaning onomatopoeia Japanese manga through onomatopoeia Indonesian language, describe similarities and differences onomatopoeia manga of Japanese and translate in Indonesian language, and explain translation techniques which is used in translating the onomatopoeia Japanese to the Indonesian. The data collected from One Piece Japanese and Indonesian language manga Vol 76 and 77. The collecting data is done by writing technique. Method of the data analysis was padan method which has pilah unsur penentu technique as its basic technique and hubung banding technique for analyzing the data. Data were analyzed by using theory of Akimoto and Hamano.

The result of research showed that an interpreter translating comic One Piece greater used generalization technique than other techniques. The differences caused by using generalization technique, whereas the equation caused by using leading technique.

Keyword: Onomatopoeia, Translation technique, Gion'go, Gitaigo, One Piece

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang dan Permasalahan

1.1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan sarana untuk mengungkapkan ide-ide atau konsep yang ada dalam diri manusia. Linguistik umum menelaah bahasa manusia sebagai bagian yang universal dapat dikenali dari perilaku manusia dan kemampuan manusia; bahasa manusia ini merupakan salah satu bagian terpenting dalam kehidupan manusia seperti yang kita ketahui, dan salah satu kesanggupan manusia yang mempunyai efek yang paling luas dalam kaitan dengan seluruh prestasi manusia (Robins, 1992: 2).

Kajian mendalam tentang bunyi-bunyi ujar ini diselediki oleh cabang linguistik yang disebut fonologi. Oleh fonologi, bunyi–bunyi ujar ini dapat dipelajari dengan dua sudut pandang. *Pertama*, bunyi-bunyi ujar dipandang sebagai media bahasa semata, tak ubahnya seperti benda atau zat. Dengan demikian, bunyi-bunyi dianggap sebagai bahan mentah, bagaikan batu, pasir, semen sebagai bahan mentah bangunan rumah. Fonologi yang memandang bunyi-bunyi ujar demikian lazim disebut *fonetik*. *Kedua*, bunyi-bunyi ujar dipandang sebagai bagian dari sistem bahasa. Bunyi-bunyi ujar merupakan unsur-unsur bahasa terkecil yang merupakan bagian dari struktur kata dan yang sekaligus berfungsi untuk membedakan makna. Fonologi yang memandang bunyi-bunyi

ujar itu sebagai bagian dari sistem bahasa lazim disebut *fonemik* (Muslich, 2011:1-2).

Menurut Chaer. Dalam kehidupan manusia selalu menggunakan simbol atau lambang yang merupakan salah satu satuan-satuan bahasa selain kata (2007: 39). Banyak sekali bunyi-bunyian atau suara yang kita dengar kita 'bahasakan' atau kita tuangkan ke dalam tulisan dengan meniru suara atau bunyi itu semirip mungkin. Kata-kata yang dibentuk berdasarkan bunyi tersebut pasti tidak akan sama persis seperti yang kita dengarkan. Hal itu disebabkan oleh dua hal; pertama karena benda atau binatang yang mengeluarkan atau menghasilkan bunyi itu tidak mempunyai fisiologis seperti manusia. Kedua, karena system fonologi setiap bahasa tidak sama (Mar'at 2005:48).

Onomatope dalam suatu bacaan merupakan suatu hal yang sangat penting untuk membantu menggambarkan suatu benda, gerakan, atau keadaan sehingga menjadi terasa lebih hidup dan konkret. Dengan sifat bahasa yang universal memungkinkan adanya persamaan dan sebaliknya sifat-sifat bahasa yang khas dan unik akan menimbulkan adanya perbedaan.

Menggunakan onomatope dalam menyampaikan suatu informasi akan membuat pendengar dan pembaca mengetahui dengan jelas maksud yang ingin disampaikan oleh pembicara atau penulis. di dalam komik onomatope dimanfaatkan sebagai elemen pendukung komunikasi maupun estetika. Tanpa peran serta onomatope, seolah-olah komik sekedar film bisu yang bahkan tanpa iringan live musik terkesan sunyi, sepi membisu seribu bahasa (intimedia, intisari: 2001). Oleh karena itu dalam penerjemahan komik tidak hanya percakapan

didalam balon percakapan saja yang diterjemahkan namun onomatope diluar balon percakapan juga perlu di terjemahkan untuk menggambarkan suasana.

Penerjemahan merupakan sebuah kegiatan yang menuntut kecermatan. Seorang penerjemah tidak hanya di tuntutan menguasai bahasa sumber dan bahasa target dengan baik, namun juga harus peka terhadap berbagai faktor sosial, budaya, politik, dan emosi agar dapat menerjemahkan secara tepat.

Tujuan utama penerjemahan adalah menghasilkan terjemahan yang semirip mungkin dengan naskah aslinya. Pada kenyataannya, tidak mungkin menghasilkan terjemahan sempurna yang sama persis dengan naskah asli. Selalu saja ada hal-hal yang tidak dapat diterjemahkan secara tepat. Suka tidak suka kenyataan ini harus diterima bahwa ada nuansa-nuansa tertentu yang sulit diungkapkan karena ada perbedaan karena ada perbedaan sudut pandang sosiokultural atau perbedaan cara pengungkapan pada bahasa sumber dan bahasa target (kushartanti 2007: 223).

Sebagian besar onomatope dalam bahasa jepang termasuk kedalam *fukushi* atau kata keterangan (adverbia) (Mulya, 2013:4). *Fukushi* adalah kata-kata yang menerangkan verba, adjektiva, dan adverbial lainnya, tidak dapat berubah, dan berfungsi menyatakan keadaan atau derajat suatu aktifitas, suasana, atau perasaan pembicara (Matsuoka, 2000: 344). Onomatope dalam bahasa jepang terdiri dari *giongo* (atau *giseigo*), dan *gitaigo*. *Giongo* (atau *giseigo*), dan *gitaigo* bagi penulis merupakan salah satu aspek bahasa Jepang yang menarik untuk dipelajari, apalagi jumlahnya sangat banyak dengan padanan dalam bahasa lain yang mungkin terbatas.

Giongo merupakan kata-kata yang menyatakan suara makhluk hidup atau bunyi yang keluar dari benda mati (Yoshio dalam skripsi Aini, 2015:28). Kata *giongo* berasal dari huruf kanji *gi* (擬) yang berarti ‘meniru atau menyamar’ dan *on* (音) yang berarti ‘bunyi’, serta *go* (語) yang berarti ‘bahasa atau kata’ sehingga *giongo* berarti ‘kata-kata yang merupakan tiruan bunyi sesuatu’. *Giongo* sering disebut juga dengan *giseigo* (擬声語). Bedanya adalah *giongo* lebih menunjukkan tiruan bunyi benda mati. Sedangkan *giseigo* lebih menunjukkan tiruan suara makhluk hidup. Berikut beberapa contoh dari *giongo* dan *giseigo*. *Giongo* ialah tiruan bunyi dari benda mati seperti “ring ring” tiruan bunyi ini berasal dari benda mati yaitu berupa telepon yang sedang berdering. Sedangkan *giseigo* ialah tiruan bunyi dari makhluk hidup seperti “wan wan” tiruan bunyi ini berasal dari makhluk hidup yaitu berupa anjing yang sedang menggong-gong.

Gitaigo merupakan kata-kata yang mengungkapkan suatu keadaan, yang berasal dari huruf *gi* (擬) atau ‘meniru’, *tai* (態) yang berarti ‘keadaan, kondisi, atau situasi’, dan *go* (語) yang berarti ‘bahasa atau kata’. Lebih jelasnya *gitaigo* berarti ‘kata-kata yang secara tidak langsung menggambarkan suatu keadaan fenomena yang tidak berhubungan langsung dengan bunyi’ (Tadasu, 1989:73-74). Sama seperti *giongo*, *gitaigo* dibagi lagi menjadi beberapa kelompok, yaitu *gitaigo*, *giyougo*, dan *gijougo*. Berikut contohnya. *gitaigo* ialah kata yang menyatakan keadaan benda mati. Contohnya “pika pika” yaitu pernyataan sesuatu benda yang mengkilat. *Giyougo* ialah kata yang menyatakan keadaan (keadaan tingkah laku) makhluk hidup. Contohnya “pera pera” yaitu pernyataan sesuatu makhluk yang berjalan dengan lancar. *Gijougo* ialah kata yang seolah-olah

menyatakan keadaan hati (perasaan) manusia. Contohnya “fuwa fuwa” yaitu pernyataan hati manusia yang merasa ringan.

Dalam Komik yang memuat gambar-gambar yang seolah berbicara atau bergerak, memerlukan tiruan bunyi dan tindakan untuk menimbulkan efek suara dan emosi agar dapat membangun imajinasi pembacanya. Komik *One Piece* yang sudah ada terjemahan bahasa Indonesiannya dijadikan sebagai sumber data. Dalam penerjemahannya secara otomatis penerjemah harus juga menerjemahkan onomatope yang ada di dalam komik ke dalam bahasa Indonesia. Walau manifestasi tiruan bunyi antara dua bahasa tidak dapat dikolerasikan, namun persamaannya lebih menakjubkan daripada perbedaannya (Oszmianska dalam skripsi Maria: 2012).

Dalam komik, onomatope merupakan bentuk tulis dari bunyi bahasa yang mampu menghidupkan setiap kejadian di dalamnya. Tanpa kehadiran onomatope, komik akan terasa sunyi, peristiwa yang ada di dalamnya akan terasa hambar. Sebagai contoh, data yang diambil dari komik Jepang *Dakara Kaneda ha koi-ga dekinai* Vol 1 dan komik terjemahannya dalam bahasa Indonesia *Why Kaneda Can't Fall In Love* Vol 1. berikut ini adalah bunyi benda yang jatuh kedalam air. Dalam bahasa Jepang digambarkan dengan bunyi “satsudo” dan dalam bahasa Indonesia digambarkan dengan bunyi “byuur”. Hasil dari terjemahan dalam bahasa Indonesia terdapat perbedaan bentuk. Karena dalam bahasa Indonesia jumlah onomatope sangat terbatas, penerjemah menerjemahkan bunyi onomatope ke bunyi yang umum didengar atau dibaca. Dalam kasus lain penerjemah meminjam bunyi pada Bsu dikarenakan tidak adanya padanan dalam Bsa. Dengan

latar belakang itu penulis meneliti penggambaran bunyi dalam komik yang berjudul, “Bentuk dan Strategi Penerjemahan Onomatope Bahasa Jepang pada Komik One Piece”.

1.1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah bentuk-bentuk onomatope bahasa Jepang dengan hasil terjemahan onomatope bahasa Indonesia dalam komik One Piece?
2. Bagaimana strategi penerjemahan yang digunakan dalam terjemahan komik One Piece?

1.2 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui bentuk-bentuk onomatope bahasa Jepang yang diterjemahkan ke bahasa Indonesia.
2. Mengetahui strategi terjemahan yang digunakan dalam menerjemahkan onomatope bahasa Jepang ke bahasa Indonesia

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka perlu adanya ruang lingkup pembahasan untuk mencegah meluasnya permasalahan yang ada dan agar lebih terarah serta memberikan ruang lingkup yang jelas dalam penelitian. Penulis meneliti *giongo* dan *gitaigo*. Berbeda dengan terjemahan kalimat biasa. Terjemahan *giongo* dan *gitaigo* berhubungan dengan fonologi. Dalam kasus ini, bahasa Jepang yang memiliki sistem fonem yang berbeda dan memiliki variasi onomatope jauh lebih banyak daripada bahasa Indonesia. Untuk membatasinya,

penelitian ini lebih memfokuskan terjemahan *giongo* dan *gitaigo* yang ada di luar balon percakapan yang termasuk ke dalam penggambaran pendengaran (*Aural Images*), bukan *giongo* dan *gitaigo* yang dipakai dalam kalimat percakapan. Dipilihnya onomatope yang di luar balon percakapan (*Aural Images*) karena data yang melimpah dan banyaknya ragam bentuk yang bisa diteliti.

Penelitian ini membatasi bahasan pada bentuk-bentuk onomatope bahasa Jepang kedalam onomatope bahasa Indonesia pada komik One Piece vol 76 dan 77. Selain itu, penelitian ini membatasi juga pada strategi terjemahan yang digunakan untuk menerjemah onomatope dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia dalam komik One Piece vol 76 dan 77. oleh karena itu, menekankan pada kajian fonologi, semantik dan terjemahan.

1.4 Metode Penelitian

Metode berasal dari bahasa Yunani '*methodos*' yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Sehubungan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan. Menurut Ruslan, metode penelitian merupakan kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan suatu cara kerja (sistematis) untuk memahami suatu objek penelitian, sebagai upaya untuk menemukan jawaban yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan termasuk keabsahannya (2003: 24).

Penelitian ini memanfaatkan metode kualitatif, Menurut Bogdan & Biskin (dalam Djajasudarma 2010 : 10) Penelitian kualitatif sering terdapat ketidaklengkapan informasi dalam melihat ciri-ciri penelitian yang dilakukan,

sebab yang sering dilakukan adalah penelitian deskriptif. Penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan dengan masyarakat (sebagai alat instrumen). Penelitian ini akan melalui tiga tahap, yaitu penyediaan atau pengumpulan data, analisis data, serta pemaparan atau penyajian hasil analisis data.

1.4.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui Metode studi pustaka dilanjutkan dengan 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 elektronik yang dapat mendukung dalam proses penulisan. (Sugiyono, 2005:83). Peneliti mencari data dengan membaca komik One Piece bahasa Jepang dan terjemahannya dalam bahasa Indonesia Vol 76 dan 77, kemudian dilanjut dengan teknik catat. Teknik catat adalah teknik menjaring data dengan mencatat hasil studi pustaka. Sampel yang telah terkumpul dicatat untuk dipilah menjadi data, data yang telah terkumpul kemudian dianalisis.

1.4.2 Metode Analisis Data

Metode pengolahan data dalam penelitian ini adalah Metode Padan. Metode Padan yaitu metode dengan alat penentunya di luar, terlepas, dan tidak menjadi bagian dari bahasa (langue) yang bersangkutan. Dalam Metode Padan dibedakan menjadi dua: Teknik Dasar dan Teknik Lanjutan. Teknik Dasar yang di gunakan adalah teknik Pilah Unsur Penentu atau PUP. Dengan jenis penentu yang akan di

pisah-pisahkan atau dibagi menjadi berbagai unsur (Sudaryanto, 1993:22), dan Teknik Lanjutan Teknik hubung banding. Teknik hubung banding adalah teknik analisis data dengan cara membandingkan satuan-satuan kebahasaan yang dianalisis dengan alat penentu berupa hubungan banding antara semua unsur penentu yang relevan dengan semua unsur satuan kebahasaan yang ditentukan (Sudaryanto, 1993:27). Penulis menggunakan metode padan untuk membandingkan onomatope bahasa Jepang dan hasil terjemahan dalam bahasa Indonesia, dari hasil perbandingan dapat di temukan persamaan dan perbedaan bentuk. kemudian menganalisis strategi yang digunakan untuk menerjemahkan onomatope dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia.

1.4.3 Metode Penyajian Hasil Analisis

kegiatan memaparkan hasil analisis data yang berupa hasil penganalisisan dan penyimpulan dalam penelitian ini dilakukan dengan menyajikan secara deskripsi dengan kata-kata.

1.5 Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memenuhi manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktik sebagaimana tercantum dalam penjelasan dibawah ini:

1.5.1 Manfaat Teoritis

- 1) Untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam hal fonologi, semantik dan terjemahan, terutama bentuk, makna dan teknik terjemahan onomatope komik bahasa Jepang.

- 2) Dapat menjadi informasi dan memperkaya khazanah penguasaan mengenai onomatope.

1.5.2 Manfaat Praktis

- 1) Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menjadi referensi bagi pembelajar untuk dapat mempermudah pembelajaran dan pemahaman mengenai onomatope.
- 2) Dapat dijadikan referensi bagi pembelajaran bahasa Jepang untuk mempelajari perbedaan dan persamaan Onomatope bahasa Jepang dan bahasa Indonesia.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan penelitian ini secara terperinci disusun dari bab per bab, seperti berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab pendahuluan berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

Bab II Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori

Bab ini berisi tinjauan pustaka dari hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan objek penelitian. Sedangkan kerangka teori membahas mengenai pengertian onomatope dan terjemahan, kemudian pembahasan bentuk-bentuk onomatope dan strategi terjemahan.

Bab III Pemaparan Hasil Analisis dan Pembahasan

Peneliti akan menggunakan bab ini untuk membahas tentang bentuk-bentuk onomatope dan strategi terjemahan yang di gunakan dalam komik One Piece Bahasa Jepang dan komik terjemahannya dalam bahasa Indonesia.

BAB IV Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Kajian mengenai simbolisme bunyi, khususnya mengenai onomatope dari berbagai kajian telah banyak di teliti, Skripsi Anna Maria (2012), “Kesepadanan Bentuk Fonologis dan Makna Bunyi Vokal Konsonan *Giongo* Bahasa Jepang pada *Manga Death Note* volume 5 dengan Bahasa Indonesia pada Manga Terjemahannya”. Penulis terdahulu menganalisis pemaknaan bunyi vokal konsonan *giongo* bahasa jepang dan bahasa Indonesia serta menganalisis kesepadanan bentuk fonologis dan makna bunyi vokal konsonan *giongo* bahasa Jepang dan bahasa Indonesia.

Penulis terdahulu meneliti *giongo* terbatas pada tiruan bunyi yang berasal dari benda mati (*giongo* atau *inanimate imitative*). Untuk membatasinya, penelitian terdahulu lebih memfokuskan terjemahan *giongo* yang ada di luar balon percakapan yang termasuk ke dalam penggambaran pendengaran (*Aural Images*). Bukan *giongo* yang dipakai dalam kalimat percakapan. Penelitian ini menggunakan paradigma kualitatif. Metode penelitian yang digunakan ialah deskriptif dengan analisis dokumenter. Hasil dari 15 data yang telah dianalisis menunjukkan bahwa kesepadanan makna secara spesifik memang hampir tidak ada yang sama. Untuk konsonan pertama yang sepadan, makna bunyi secara umum yang diperoleh juga sepadan, sama seperti yang disampaikan oleh Oszmianska.

Namun terdapat juga konsonan pertama pada bahasa Jepang yang sepadan makna bunyinya dengan konsonan kedua pada bahasa Indonesia atau pun sebaliknya.

Skripsi Nur Aini (2015) dengan judul “Analisis kontrastif onomatope bahasa Jepang dan bahasa Jawa”. Membahas tentang makna dan bentuk kata dari onomatope, serta persamaan dan perbedaan onomatope dalam bahasa Jepang dan bahasa Jawa. Objek penelitian terdahulu membatasi bahasan onomatope bahasa Jepang dan Jawa dari klasifikasi hingga penggunaannya. Selain itu penelitian terdahulu juga membatasi pada persamaan dan perbedaan. Data onomatope bahasa Jepang didapat dari komik *Yowamushi Pedal* Volume 1-5. Sedangkan untuk data padanan onomatope bahasa Jawa didapat dari buku *Cupu Manik Astagina* dan *Ngundhuh Wohing Pakarti*, serta dari majalah *Panjebar Semangat* sebagai data sekunder. Penelitian terdahulu menggunakan metode deskriptif-kualitatif dengan teknik studi pustaka sebagai teknik pengumpulan data. Serta teknik perbandingan untuk menganalisis data.

Hasil dari penelitian terdahulu menunjukkan bahwa onomatope dalam bahasa Jepang dan bahasa Jawa memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan, yaitu keduanya memiliki klasifikasi yang sama untuk onomatope yang maknanya menerangkan tiruan bunyi benda, fenomena alam, pergerakan benda, dan kesehatan manusia. Selain itu keduanya memiliki onomatope dengan bentuk kata berupa kata dasar, bentuk pemajemukan morfem, dan onomatope yang mendapat imbuhan surfixs. Sedangkan perbedaannya yaitu, walaupun keduanya sama-sama memiliki bentuk pengulangan, namun pada bahasa Jawa dapat diikuti imbuhan kata berupa prefixs, infixs, dan surfixs. Sedangkan bahasa Jepang yang

menunjukkan perasaan manusia memiliki ciri diikuti oleh *-suru*. Selain itu, onomatope bahasa Jawa memiliki bentuk perpaduan (komposisi) yang membentuk morfem unik.

Berdasarkan tinjauan pustaka tersebut, sepengetahuan penulis, belum ada penelitian yang membahas mengenai perbandingan onomatope bahasa Jepang dan terjemahannya bahasa Indonesia dalam komik *One Piece*. Oleh karena itu, penulis mengangkat tema ini sebagai tema dalam skripsi. Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, dalam penelitian ini tidak hanya akan membahas mengenai bentuk dan makna saja, namun juga akan melakukan analisis teknik terjemahan yang digunakan dalam komik *One Piece*, agar terlihat jelas perbedaannya.

2.2 Kerangka Terori

2.2.1 Bunyi Bahasa di dalam Bahasa Jepang

A. Silabel dalam Bahasa Jepang

Menurut Sudjianto (2007;21-22) Silabel adalah salah satu satuan bunyi bahasa, dalam bahasa Jepang disebut *onsetsu*. Sebagian besar silabel dalam bahasa Jepang dilambangkan dengan sebuah huruf *kana* (*hiragana* dan *katakana*). Silabel dalam bahasa Jepang, terutama akan lebih jelas bila silabel itu ditulis dengan huruf latin, dapat dibagi menjadi beberapa fonem. Fonem-fonem tersebut ada yang berbentuk konsonan, vokal, dan ada juga yang berbentuk semi vokal. Silabel dalam bahasa Jepang dapat terbentuk dari susunan fonem sebagai berikut.

- a. V (satu vokal), yaitu vokal-vokal /a/, /i/, /u/, /e/ dan /o/.

- b. KV (satu konsonan dan satu vokal), misalnya silabel-silabel /ka/, /ki/, /ku/, /ke/, /ko/, /sa/, /shi/, /dan sebagainya.
- c. KSV (satu konsonan, satu semi vokal, dan satu vokal), misalnya silabel-silabel /kya/, /kyu/, /kyo/, /sha/, /shu/, /sho/, dan sebagainya.
- d. SV (satu semi vokal dan satu semi vokal), yaitu silabel-silabel /ya/, /yu/, /yo/, dan /wa/.

Dari struktur silabel di atas terlihat bahwa silabel-silabel di dalam bahasa Jepang sebagian besar diakhiri dengan vokal. Silabel yang diakhiri dengan vokal dalam bahasa Jepang disebut *kaionsetsu* (silabel buka), sedangkan silabel yang diakhiri dengan konsonan disebut *beionsetsu* (silabel tertutup).

B. Bunyi konsonan Rangkap /Q/ (*Sokuon*)

Menurut Sudjianto (2007;42-43) Apabila ditulis dengan huruf hiragana *sokuon* dilambangkan dengan huruf *tsu* ukuran kecil “っ”, begitu pula apabila ditulis dengan huruf katakana *sokuon* dilambangkan dengan huruf *tsu* kecil “ッ”. Apabila ditulis dengan huruf latin, *sokuon* ditulis sama dengan konsonan pada silabel yang ada pada bagan berikutnya.

Sokuon pada umumnya dipakai pada bagian tengah suatu kata, tetapi ada juga *sokuon* yang dipakai pada bagian akhir sebuah kata seperti pada kata “あっ” atau “痛っ”. Pemakaian *sokuon* pada kata atau kalimat seperti ini tidak berfungsi untuk menunjukkan konsonan rangkap melainkan sebagai penanda sebuah kata, ungkapan, atau kalimat yang menyatakan suatu perasaan, ekspresi, atau emosi.

C. Bunyi Konsonan Nasal /N/ (*Hatsuon*)

Menurut Sudjianto (2007;45) *Hatsuon* dalam bahasa Jepang sering disebut juga *haneruon*. Dalam sistem penulisan bahasa Jepang dengan huruf *kana*. *Hatsuon* atau *haneruon* dinyatakan dengan *hiragana* “ん” atau *katakana* “ン” yaitu salah satu huruf yang dapat menghasilkan bunyi nasal. *Hatsuon* sama dengan *sokuon* (Konsonan Rangkap), hanya terdiri dari satu bunyi konsonan, tidak mengandung bunyi vokal. Kalau melihat cara-cara pembentukan silabel, maka *hatsuon* tidak menjadi sebuah silabel. *Hatsuon* dapat menjadi silabel bersama-sama dengan sebuah silabel yang ada pada bagian sebelumnya.

D. Bunyi Vokal Panjang (*Choo'on*)

Menurut Sudjianto (2007;48) *Choo'on* adalah bunyi panjang seperti *yuu*, *nee*, *too* pada kata *yuubin*, *neesan* dan *otoosan*. Ada yang menyebut *choo'on* dengan istilah *nobasuon* atau dengan istilah *bikuon*. Sebagai lawan dari istilah *choo'on* adalah *tan'on* (bunyi vokal pendek). Dilihat dari segi *onsetsu* (silabel). Baik *choo'on* maupun *tan'on* terdiri dari satu silabel. Menurut Iwabuchi tetapi apabila melihatnya dari segi *haku/mora* (mora), maka *choo'on* terdiri atas 2 haku/moora, sedangkan *tan'on* terdiri atas 1 haku/moora (dalam Sudjianto 2007;48)

2.2.2 Bunyi Bahasa di dalam Bahasa Indonesia

Pada umumnya bunyi bahasa pertama-tama dibedakan atas vokal dan konsonan.

A. Klasifikasi Vokal

Vokal biasanya diklasifikasikan dan diberi nama berdasarkan posisi lidah dan bentuk mulut. Posisi lidah bisa bersifat vertical bisa bersifat horizontal. Secara

vertical dibedakan adanya vokal tinggi, misalnya bunyi /i/ dan /u/; *vokal tengah*, misalnya, bunyi /e/ dan /ə/; dan vokal rendah, misalnya bunyi /a/. secara horizontal dibedakan adanya vokal depan, misalnya, bunyi /i/ dan /e/; *vokal pusat*, misalnya, bunyi /ə/; dan vokal belakang, misalnya, bunyi /u/ dan /o/ (Chaer 2014;113).

B. Konsonan

Konsonan adalah bunyi bahasa yang diproduksi dengan cara, setelah arus ujar keluar dari glottis, lalu mendapat hambatan pada alat-alat ucap tertentu di dalam rongga mulut atau rongga hidung. Bunyi konsonan dapat diklarifikasikan berdasarkan (1) tempat artikulasi, (2) cara artikulasi, (3) bergetar tidaknya pita suara, dan (4) striktur. Namun, yang keempat striktur jarang diperhatikan.

C. Diftong

Masalah diftong atau vokal rangkap ini berhubungan dengan sonoritas atau tingkat kenyaringan suatu bunyi. Ketika dua deret bunyi vokal diucapkan dengan satu hembusan udara, akan terjadi ketidaksamaan sonoritasnya. Salah satu bunyi vokal pasti lebih tinggi sonoritasnya dibanding dengan bunyi vokal yang lain. Vokal yang lebih rendah sonoritasnya lebih mengarah atau menyerupai bunyi *nonvoid*. Kejadian meninggi dan menurunnya sonoritas inilah yang disebut *diftong*. Contoh diftong /ai/ : pada kata ‘balai’, /au/ : pada kata ‘kerbau’, /oi/ : pada kata ‘sekoi’.

D. Kluster

Dalam bahasa-bahasa tertentu, bunyi kluster atau konsonan rangkap (dua atau lebih) ini merupakan bagian dari struktur fonetis atau fonotaktis yang

disadari oleh penuturnya. Oleh karena itu, pengucapannya pun harus sesuai dengan struktur fonetis tersebut. Sebab, kalau salah pengucapan, akan berdampak pada perbedaan makna. Konsonan rangkap terdiri dari beberapa kontoid, kontoid adalah bunyi konsonan sebelum ditetapkan statusnya sebagai sebuah fonem.

Jika kluster terdiri atas dua kontoid, contoh:

[pl] pada [pleonasme] [ps] pada [psikologi]

[pr] pada [produksi] [kw] pada [kwitansi]

Dan lain sebagainya.

Jika kluster terdiri atas tiga kontoid, contoh:

[str] pada [strategi] [spr] pada [sprintər]

[skr] pada [skripsi] [skl] pada [sklerosis]

Karena kosakata asli Indonesia tidak mempunyai kluster, maka ketika menggunakan kluster kata-kata serapan, penutur bahasa Indonesia cenderung untuk menduasukukan dengan menambahkan [ə] diantaranya. Misalnya, kata [praŋko] sering diucapkan [pəraŋko], [slogan] diucapkan [səlogan], [klinik'] diucapkan [kəlinik'].

2.2.3 Onomatope dalam Bahasa Jepang

Adverbia yang menggambarkan bunyi benda atau suara makhluk hidup disebut (*giseigo*), sedangkan adverbia yang menyatakan suatu keadaan disebut *gitaigo*. Kedua istilah (*giseigo* dan *gitaigo*) ini bisa disebut onomatope (Sudjianto 2007:168). Keduanya akan dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut.

I. *Giseigo*

Menurut Yoshio (1989:302). *Giongo* merupakan kata-kata yang menyatakan suara makhluk hidup atau bunyi yang keluar dari benda mati. *Giongo* sering disebut juga dengan *Giseigo*. Bedanya adalah *Giongo* lebih menunjukkan tiruan bunyi benda mati, sedangkan *giseigo* lebih menunjukkan tiruan suara makhluk hidup. Berikut beberapa contoh kalimat dari *giongo* dan *giseigo*.

1. *Giongo* sebagai tiruan bunyi dari benda mati

Contoh:

洗濯物から水がぽたぽたたれている
/Sentaku/ mono/ kara/ mizu/ ga/ **potapota**/ tareteiru.
‘**Tes tes**. Air menetes dari pakaian yang dijemur’.

(EGG, 1994: 79)

2. *Giseigo* sebagai tiruan bunyi dari makhluk hidup

Contoh:

その教授はまじめに話していたが、聞いていた女子はくすくす笑った。
。○
Sono/ kyouju/ wa /majime/ ni/ hanashite/ ita/ ga/, /kite/ ita/ joshi/ gakuse / wa/
kusukusu/ waratta.
‘Professor itu berbicara dengan serius, tapi siswa perempuan yang mendengarkannya **tertawa-tawa kecil**.’

(FBJ, 2013: 75)

II. *Gitaigo*

Onomatope yang menyimbolkan kata tiruan keadaan dalam Bahasa Jepang disebut *gitaigo*. *Gitaigo* adalah kata tiruan yang mengekspresikan keadaan fisik dan tindakan. Sama seperti *giseigo*, *gitaigo* dibagi lagi menjadi beberapa kelompok, yaitu *gitaigo*, *giyougo*, dan *gijougo*. Berikut penjelasan dari ketiga klasifikasi tersebut.

1. *Gitaigo* sebagai kata yang menyatakan keadaan benda mati.

Contoh:

洗濯機で古い毛布を洗ったら、ぼろぼろになってしまった。

Sentakuki/ de/ furui /moofu/ o/ arattara/, /boroboro/ ni/ natte/ shimatta.

‘Ketika mencuci selimut yang sudah lama dengan mesin cuci, maka menjadi **robek-robek**’.

(FBJ, 2013: 143)

2. *Giyougo* sebagai kata yang menyatakan keadaan makhluk hidup atau tingkah laku makhluk hidup.

Contoh:

初めて高いビールの窓ふきをした時は。体ががたがたして掃除などできなかった。

Hajimete/ takai/ biiru/ no/ mado-fuki/ o/ shita/ toki/ wa/, karada/ ga/ gatagata/ shite/ sooji/ nado/ dekinakatta/.

‘Ketika mengelap jendela gedung tinggi pertama kali, badan **gemeteran**, sehingga tidak bisa membersihkannya’.

(FBJ, 2013: 123)

3. *Gijougo* sebagai kata yang seolah-olah menyatakan keadaan hati atau perasaan manusia.

高速道路が車で渋滞し、会議に遅れるのではないかといらいらした。

Koosoku/ dooro/ ga/ kuruma/ de/ juutaishi/, kaigi/ni/ okureru/ no/ dewanai/ ka/ to/ira ira/ shita/.

‘Saya **merasa tidak tenang** mungkinkah akan terlambat pada rapat karena jalan tol macet oleh mobil’.

(FBJ, 2013: 83)

Biasanya *giongo* ditulis dengan *katakana* sedangkan *gitaigo* ditulis dengan *hiragana*. Tetapi sering sulit membedakan antara *giongo* dan *gitaigo*. Oleh karena itu ada juga yang menggabungkan keduanya dalam menyebutkan onomatope, dalam teori Akimoto (2002:134).

“このように擬声語。擬態語の両方に用いられたり、どちらか判断できなかつたりする語もあるのれ、これらを合わせて音象徴語あるいはオノマトペと呼ぶ。”

‘Karena bahasa Jepang memiliki *giseigo* dan *gitaigo*, namun karena ada pula kata yang tidak bisa ditentukan masuk dalam klasifikasi yang mana, maka gabungan keduanya disebut *onshouchougo* atau onomatope.’

Pada onomatope (*gion'go*, *giseigo*), pembentukannya dibuat dengan kata-kata yang pengecapannya mendekati dengan suara atau bunyi sesungguhnya. Seperti suara burung gagak yang ditirukan dengan kata *kaakaa*. Kata tiruan tersebut didasarkan pada suara asli burung gagak. Onomatope terdapat hubungan antara struktur huruf konsonan dan vokal dengan makna dari kata tiruan tersebut. Hamano (1998) menggambarkan struktur tersebut dengan huruf (K) dan huruf (V). pada dasarnya onomatope berstruktur $K_1V_1K_2V_2$ contohnya adalah *doki*, namun ada juga yang $V_1K_2V_2$ dan $K_1V_1K_2$ contohnya adalah *don* dan *gan*.

Hamano menemukan bahwa setiap huruf menunjukkan makna yang berbeda beda, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1
Makna berdasarkan huruf konsonan

Konsonan	Makna konsonan pertama	Makna konsonan kedua
/p/	ketegangan, cahaya, kecil, indah	Ledakan, patah
/b/	Tegang, kasar, besar	
/t/	Ketegangan, berat, luas, kasar	Memukul, pemufakatan, masuk ke dalam kejadian
/d/	lemah, berat, luas dan kasar	
/k/	Permukaan kasar, ringan, kecil, baik	Pembukaan, pemanasan, pembengkakan, perluasan, perpindahan dan dangkal
/g/	kasar, tebal, besar, keras.	
/s/	melekat, ketenangan tubuh, cahaya, kecil dan indah	kontak yang lembut, perselisihan
/z/	tubuh kuat, ketenangan, ramai, luas, kasar	

/h/	kelemahan, halus, hal yang tidak dapat dipercaya, yang tidak menentukan	Hembusan napas
/m/	Kegelapan, kemurungan	
/n/	Kelekatan, kelangsingan, kemalasan	Pengendalian, elastisitas, ketidak sanggupan, paksaan, kelemahan
/y/	Gerak luang, gerak ketidak mampuan, cara berjalan	berasal dari banyak sumber, samar-samar, sifat kekanakanakan
/w/	kegaduhan manusia, emosional, kehebohan	Kelembutan, kelemahan, kakaburan
/r/		bergelombang, tidak tetap

Tidak hanya huruf konsonan, huruf vokal juga mempunyai makna tersendiri. Yaitu sebagai berikut:

Huruf vokal (V)

- I. /a/ : datar, luas, terlibat
- II. /i/ : ketajaman, kekencangan
- III. /u/ : sedikit menonjol, kecil
- IV. /e/ : kejujuran dalam memiliki, keterbukaan
- V. /o/ : area yang sempit

A. Bentuk Onomatope

Menurut Akimoto (2002:136-137), *giongo* dan *gitaigo* memiliki beberapa bentuk khusus yang dapat menunjukkan keadaan seperti berikut ini.

1. Kata dasar

Bentuk *giongo* dan *gitaigo* yang hanya terdiri dari satu atau dua suku kata.

Contoh:

tsu : bunyi serangga

doka: menunjukkan suatu dampak

2. Penasalan Suara (*hatsuon*)

Bentuk kata ini menunjukkan bunyi kata yang menggema. Selain itu, digunakan untuk menunjukkan bunyi benda yang ringan.

Contoh:

ban: bunyi tembakan

3. Pemadatan suara

Pemadatan suara dalam onomatope bahasa Jepang biasanya ditandai dengan adanya huruf tsu kecil “つ” atau yang disebut dengan *sokuon*.

Bentuk ini menunjukkan gerakan cepat, sesaat dan cekatan.

Contoh:

Byu': seorang karakter yang bergerak dengan cepat.

4. Pemanjangan Suara

Bentuk ini menunjukkan aktivitas dan keadaan yang berlangsung lama, atau biasa disebut dengan *cho'on* (vokal panjang). Vokal yang terbentuk *cho'on* sebagian besar adalah *giongo*.

Contoh:

Kya-kowainamae!!
'Kyaa..nama yang mengerikan!!'

(OPBJ: 76 : 8)

5. Penambahan Morfem –ri

Kata dengan penambahan morfem –ri menggambarkan sesuatu yang lunak, lembut, licin, dan menunjukkan sesuatu yang perlahan.

Contoh:

「ノソ」 *Noso* → 「ノソリ」 *nosori*
Pelan → Perlahan-lahan

6. Bentuk Pemajemukan morfem

Bentuk ini disebut dengan *hanpukukei* atau bentuk *giongo* dan *gitaigo* yang menunjukkan ungkapan bunyi atau kegiatan yang berulang-ulang dan berkesinambungan.

Contoh:

*Natsuyasumi moato isshuukan de owari dakara, **botsu-botsu** nigakki no junbi demo shiyoo.*

‘Karena liburan musim panas akan berakhir satu minggu lagi, saya hendak mulai melakukan persiapan untuk semester 2 **sedikit-sedikit**’.

(FBJ, 2013: 137)

7. Perubahan sebgai bunyi

Bentuk perubahan bunyi sebagian bunyi menunjukkan sesuatu yang tidak beraturan.

Contoh:

*Jugyoochuu, **pecha kucha** shaberi bakari shite iru joshi-gakusei ga ooi.*

‘Banyak siswa perempuan yang terus-menerus ngobrol dengan **berisik** saat kuliah’

(FBJ, 2013: 108)

B. Makna *Gion’go* dan *Gitaigo*

Menurut Akimoto (2002: 138-139) dilihat dari maknanya *Gion’go* dan *Gitaigo* mempunyai 10 macam jenis yaitu:

1. Onomatope yang Menggambarkan Tiruan Bunyi Fenomena Alam

Tiruan bunyi fenomena alam atau dalam bahasa Jepang disebut *Shizengenshou* di gunakan untuk menunjukan fenomena-fenomena alam.

Contoh:

雷がごろごろなった。

/Kaminari/ ga/gorogoro/natta/.

‘Gelagar suara petir’

(EGG, 1994: 77)

2. Onomatope yang Menggambarkan Tiruan Bunyi Benda

Tiruan bunyi benda atau dalam bahasa Jepang disebut *mono ga dasu oto* digunakan untuk menunjukkan tiruan-tiruan bunyi yang keluar dari benda.

Contoh:

電話がリンリン鳴っている。

/Denwa/ ga/**rin rin**/ natte/ iru/.

‘Telepon berbunyi/berdering-dering (**kring-kring**)’

(FBJ, 2013: 156)

3. Onomatope yang Menggambarkan Suara Binatang

Tiruan Suara binatang atau dalam bahasa Jepang disebut *Doubutsu no nakigoe* digunakan untuk menunjukkan tiruan suara dari binatang.

Contoh:

犬がワンワンほえている

/Inu/ ga/ wan wan/ hoeteiru/

‘Anjing **menggong-gong**’

(EGG, 1994: 77)

4. Onomatope yang Menggambarkan Suara Manusia

Tiruan suara manusia atau dalam bahasa Jepang disebut *Hito no koe/ oto* digunakan untuk menunjukkan tiruan bunyi atau suara manusia.

Contoh:

おぎゃあおぎゃあ

/Ogyaa/ ogyaa/

‘**Oa oa oa**’

(EGG, 1994: 77)

5. Onomatope yang Menggambarkan Pergerakan Benda

Tiruan Bunyi pergerakan benda atau dalam bahasa Jepang disebut *Mono no Ugoki* digunakan untuk menunjukkan pergerakan benda.

Contoh:

ボールがころころころがって、隣の家の庭に入ってしまった。
/Booru/ ga/**koro koro**/ korogatte/, /tonari/ no/ uchi/ no/ niwa/ni/ haitte/
shimatta/
‘Sebuah bola **menggelinding** dan masuk ke halaman rumah tetangga’.
(FBJ, 2013: 154)

6. Onomatope yang Menggambarkan Keadaan atau Karakter Benda

Tiruan bunyi *mono no youtai/ sheishitsu* digunakan untuk menunjukkan keadaan atau karakter benda.

Contoh:

油で手がねばねばする。
/Abura/ de/te/ ga/**neba neba**/ suru/
‘Tangan menjadi **lengket-lengket** karena minyak’.
(FBJ, 2013: 146)

7. Onomatope yang Menggambarkan Aktivitas atau Pergerakan Manusia

Tiruan bunyi aktivitas atau pergerakan manusia biasa juga disebut *hito no douse* dalam digunakan untuk menunjukkan aktivitas atau pergerakan manusia.

Contoh:

池のまわりをぐるぐる回った。
/Ike/ no/ mawari/wo/**guruguru**/ mawatta/
‘anak itu **berlari** mengelilingi kolam’.
(EGG, 1994: 50)

8. Onomatope yang Menggambarkan Keadaan Kesehatan Manusia

Tiruan bunyi keadaan kesehatan manusia atau dalam bahasa Jepang disebut *hito no kenkou joutai* digunakan untuk menunjukkan keadaan kesehatan manusia.

Contoh:

風邪のせいか、頭が**がんがん**して割れそうに痛い。
/Kaze/ no/ se/ ka/, /atama/ ga/**gan gan**/ shite/ waresoo/ni/ itai/.
'Apakah karena masuk angin, kepala saya **berdenyut-denyut** dan sakit peserti akan pecah'.

(FBJ, 2013: 71)

9. Onomatope yang Menggambarkan Keadaan Hati atau Perasaan Manusia

Tiruan bunyi keadaan hati atau perasaan manusia bisa juga disebut *hito no yousu/ shinjou* dalam bahasa Jepang digunakan untuk menunjukkan bermacam-macam perasaan yang dirasakan oleh manusia.

Contoh:

きのうは電車がなかなか来なくていらいらした。
/Kinou/wa/ densha/ ga/ naka naka/ konakute/**ira ira**/ shita/.
'Saya **merasa tidak tenang/kesal** karena kemarin kereta api tidak datang-datang'.

(FBJ, 2013: 83)

10. Onomatope yang Menggambarkan Keadaan ciri-ciri fisik manusia

Tiruan bunyi yang menunjukkan ciri-ciri fisik manusia dalam bahasa Jepang biasa disebut *hito no shintaiteki tokuchou* digunakan untuk menunjukkan keadaan ciri-ciri fisik manusia.

Contoh:

まるまると太ったかわいい赤ちゃん
Maru maru/ to/ futotta/ kawaii/ aka-chan/.
'bayi lucu yang benar-benar/ sangat gemuk sekali'.

(FBJ, 2013: 69)

2.2.4 Pengertian Penerjemahan

Menurut Larson (dalam Simatupang 2000: 1) menerjemahkan pada dasarnya adalah mengubah suatu bentuk menjadi bentuk lain. bentuk lain yang dimaksud bisa berupa bentuk bahasa sumber atau bahasa sasaran. Jika kita menerjemahkan kata Indonesia *saya* kedalam bahasa Indonesia, maka bentuk yang dapat dipakai untuk menerjemahkannya adalah *aku*. Jika menerjemahkan ke dalam bahasa Inggris maka terjemahannya adalah *I*.

Contoh terjemahan *saya* di atas memperlihatkan bahwa menerjemahkan bisa dilakukan dalam bahasa yang sama, yang biasa disebut *intralingual*. Sedangkan menerjemahkan yang dilakukan dalam bahasa yang berbeda, misalnya, dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris atau sebaliknya disebut *Interlingual*. Contoh ini juga memperlihatkan bahwa yang di terjemahkan ke dalam bahasa Inggris adalah kata Indonesia, dan dalam hal ini bahasa Indonesia disebut bahasa sumber (*source language*) dan bahasa Inggris disebut bahasa sasaran atau penerima (*target* atau *receptor language*). Jika kita berangkat dari bahasa Inggris, maka bahasa sumber kita adalah bahasa Inggris dan bahasa sasaran kita, bahasa Indonesia.

Dalam penelitian ini, terjemahan digunakan untuk menerjemahkan onomatope dari satu bahasa ke bahasa lain atau biasa disebut *Interlingual*. Bahasa Jepang sebagai bahasa sumber (*source language*) ke dalam bahasa Indonesia (*target* atau *receptor language*).

A. Strategi Penerjemahan

Molina & Albir (2002:509) mendefinisikan Strategi penerjemahan sebagai prosedur untuk menganalisa dan mengklarifikasikan bagaimana kesepadanan terjemahan berlangsung dan dapat diterapkan pada berbagai satuan lingual.

Penelitian ini mengadopsi 18 Strategi penerjemahan yang di usulkan Molina & Albir (2002:509). Berikut jenis-jenis strategi penerjemahan tersebut:

1. Adaptasi (*adaptation*), strategi penggantian unsur budaya pada Bsu dengan hal yang sifatnya sama pada budaya Bsa (Molina & Albir, 2002:509). Contoh dalam bahasa Jepang ke Indonesia kita menjumpai terjemahan frasa *haifuku* menjadi *dengan terhormat*. Atau frasa *sousou fuitsu* diterjemahkan menjadi *hormat saya*. Contoh dalam bahasa Inggris ke Indonesia seperti frasa *as white as snow* misalnya, digantikan dengan ungkapan *seputih kapas* bukan *seputih salju* karena salju tidak dikenal dalam bahasa sasaran
2. Amplifikasi (*amplification*), strategi penerjemahan yang mengeksplisitkan atau memparafrasa suatu informasi yang implisit dalam Bsu (Molina & Albir 2002: 509). Amplifikasi merupakan lawan dari reduksi atau pengurangan. Berikut adalah beberapa contoh strategi penambahan: Bsu: *kono "sekai" sae buchikowaserebana!!!*. Diterjemahkan menjadi *asalkan **aku** bisa menghancurkan "dunia" ini!!!*. Terdapat penambahan kata *aku* untuk memperjelas kalimat.
3. Peminjaman (*borrowing*), adalah strategi penerjemahan dimana penerjemahan meminjam kata atau ungkapan dari bahasa sumber. Peminjaman itu bisa bersifat murni (*pure borrowing*) atau peminjaman yang

sudah dinaturalisasi (*naturalized borrowing*). Contoh dari *pure borrowing* adalah karaoke yang diterjemahkan menjadi karaoke. Teknik *naturalized borrowing* adalah *Kii'* yang diterjemahkan menjadi *Kiik*, dan *Hyuoooo* diterjemahkan menjadi *Hyuuuu*. Digunakannya strategi peminjaman, karena tidak ditemukannya padanan hasil terjemahan baik dalam makna maupun bentuk. Oleh sebab itu digunakannya strategi peminjaman untuk mengisi kekurangan yang ada.

4. Kalke (*calque*), strategi penerjemahan dengan mentransfer kata atau frasa dari Bsu secara harfiah ke Bsa baik secara leksikal maupun struktural (Molina & Albir, 2002:509). Contoh: *sayonara* diterjemahkan menjadi selamat tinggal atau sampai jumpa lagi. Interferensi struktur bahasa sumber pada bahasa sasaran adalah ciri khas dari strategi *calque*.
5. Kompensasi (*compensastion*), strategi memperkenalkan elemen informasi atau efek stilistik lain pada tempat lain pada Bsa karena tidak ditempatkan pada posisi yang sama seperti dalam Bsu (Molina & Albir, 2002: 509). Contoh: *kore kara nyuushi made ato sanku-getsu, bari-bari benkyou shiyoo*. Diterjemahkan menjadi *Ayo kita belajar sungguh-sungguh selama 3 bulan lagi dari sekarang sampai pada ujian masuk*. (FBJ, 2013: 102)
6. Deskripsi (*description*), strategi yang menggantikan istilah dengan deskripsi bentuk atau fungsinya (Molina & Albir, 2002: 509). Contoh: *torikago* diterjemahkan menjadi (*sangkar burung*): *Jeruji-jeruji raksasa yang sangat tajam buatan Doflamigo. Bentuknya menyerupai sangkar burung*. strategi penerjemahan tersebut dilakukan karena dalam bahasa Indonesia tidak

dikenal istilah atau jenis makanan *torikago*, sehingga dianggap untuk menggantikan kata benda itu dengan sebuah deskripsi yang menggambarkan benda atau hal yang dimaksud.

7. Kreasi diskursif (*discursive creation*), strategi penggunaan suatu padanan temporer yang diluar konteks atau tak terprediksikan. Dengan kata lain strategi penerjemahan yang berupaya untuk menentukan atau menciptakan sebuah padanan sementara yang benar-benar di luar konteks yang tak terprediksi. Hal tersebut biasanya digunakan pada penerjemahan judul (Molina & Albir, 2002: 509). Contoh: judul anime yang pernah tayang dilayar kaca televisi Indonesia Nintama Rantaro diterjemahkan menjadi Ninja Boy, Rurouni Kenshin diterjemahkan menjadi Samurai X, dan Tsurupika Hagemaru-kun di terjemahkan menjadi Si Botak Hagemaru.
8. Kesepadanan Lazim (*established equivalent*), penggunaan istilah yang telah lazim digunakan baik dalam kamus atau dalam bahasa sasaran sebagai padanan dari Bsu tersebut (Molina & Albir, 2002:509). strategi ini mirip dengan penerjemahan harfiah. Contoh: kata *Samurai* lebih lazim digunakan dari pada kata Kesatria feodal Jepang. Contoh lain bahasa Inggris ke Indonesia *its means that the leaf growth span is limited among species* diterjemahkan menjadi *artinya masa tumbuh daun terbatas sesuai dengan jenisnya*. Penerjemah menerjemahkan *it means* menjadi *artinya*. Penerjemah menerjemahkan *it means* dengan menggunakan istilah atau ungkapan yang sudah lazim (berdasarkan kamus atau penggunaan sehari-hari).

9. Generalisasi (*generalization*), strategi penggunaan istilah yang lebih umum atau netral dalam bahasa sasaran (Molina & Albir, 2002: 509). Contoh: kata *nori* diterjemahkan menjadi *rumput laut khas Jepang*. Contoh dari bahasa Inggris ke Indonesia kata *Penhouse* diterjemahkan menjadi *tempat tinggal*. Strategi generalisasi banyak digunakan oleh penerjemah dalam menerjemahkan komik One Piece dikarenakan disana terdapat makna yang sesuai dengan Bsu namun tidak ditemukannya kesamaan bentuk. Dengan penggunaan strategi generalisasi pembaca akan mudah memahami hasil terjemahan karena menggunakan istilah yang sudah umum.
10. Amplifikasi linguistik (*linguistic amplification*), strategi penambahan elemen linguistik sehingga terjemahannya lebih panjang (Molina & Albir, 2002: 509). Teknik ini biasanya digunakan dalam pengalihan bahasa dan dubbing. Contoh: *ike* diterjemahkan *ayo kita pergi*.
11. Kompresi linguistik (*linguistic compression*), strategi ini mensintesis elemen linguistik yang ada menjadi lebih sederhana karena sudah dapat dipahami (Molina & Albir, 2002:509). Misalnya *Go-kigen wa ikaga desu ka?* Menjadi *apa kabar?*
12. Terjemahan Harfiah (*literal translation*), strategi penerjemahan suatu kata atau ungkapan secara kata per kata (Molina & Albir, 2002:509). Contoh: *Takusan no okurimono ga kita* diterjemahkan menjadi *Banyak kiriman datang*.
13. Modulasi (*modulation*), strategi penerjemahan dimana penerjemah mengubah sudut pandang, focus atau kategori kognitif dalam kaitannya terhadap Bsu;

bisa dalam bentuk structural maupun leksikal (Molina & Albir, 2002:509).

Contoh: *you are going to have a child*, diterjemahkan menjadi *Anda akan menjadi seorang bapak*. Contoh lainnya adalah *I cut my finger* diterjemahkan menjadi *jariku tersayat*, bukan *saya memotong jariku*.

14. Partikularisasi (Particularization), strategi penggunaan istilah yang lebih spesifik dan konkrit bukan bentuk umumnya (Molina & Albir, 2002:509). strategi ini merupakan kebalikan dari strategi generalisasi. Berdasarkan pernyataan tersebut disimpulkan bahwa strategi penerjemahan partikularisasi itu mencoba menerjemahkan satu istilah dengan cara mencari padanannya yang lebih spesifik atau khusus. Contoh: *hanami* diterjemahkan menjadi *melihat bunga sakura*.
15. Reduksi (*reduction*) strategi mengimplisitkan informasi karena komponen maknanya sudah termasuk dalam bahasa sasaran. Menghilangkan beberapa informasi dari Bsa kedalam Bsu (Molina & Albir, 2002:509). Contoh: *the month of fasting* diterjemahkan menjadi *Ramadhan*. Frasa *the month of fasting* untuk penerjemahan kata benda *Ramadhan* ke dalam bahasa Inggris karena kata tersebut ada dalam bahasa Arab dan sudah mengandung makna *the month of fasting* atau 'bulan puasa' sehingga tidak perlu di sebutkan lagi.
16. Substitusi (*Substitution: linguistic, paralinguistic*), strategi penggantian elemen-elemen linguistik dengan paralinguistik (intonation, gesture) dan sebaliknya. Biasanya digunakan dalam pengalihbasaan (Molina & Albir, 2002:509). Contoh: *menganggukkan kepala* diartikan menjadi *iya*, dan

menggerakkan telapak tangan kekanan dan kekiri diartikan menjadi tidak atau jangan.

17. Transposisi (*transposition*), strategi penggantian kategori grammar, strategi ini sama dengan strategi pergeseran kategori, struktur dan unit. Contoh: *kenkou ni wa, tsune ni chuui o shite iru*. Diterjemahkan menjadi selalu perhatikan kesehatan.
18. Variasi (*variation*), merupakan strategi penggantian unsure linguistik atau para linguistik (intonasi, gesture) yang mempengaruhi aspek keragaman linguistik misalnya penggantian gaya, dialek social, dialek geografis. strategi ini lazim diterapkan dalam naskah drama. Contoh: lakon sebuah cerita ketika seseorang akan menerjemahkan sebuah novel menjadi sebuah pertunjukan drama untuk anak-anak. Nada dalam hal ini adalah cara menyampaikan pikiran dan perasaan.

BAB III

ONOMATOPE BAHASA JEPANG DAN TERJEMAHANNYA DALAM

MANGA ONE PIECE VOL 76 DAN 77

3.1 Perbandingan Onomatope Bahasa Jepang dan Bahasa Indonesia

Dalam pembahasan ini, penulis akan membandingkan data onomatope bahasa Jepang dalam komik One Piece dengan terjemahannya bahasa Indonesia. Pertama-tama penulis memasukkan data sesuai klasifikasi onomatope, yaitu *giongo*, *giseigo*, dan *gitaigo* (*gitaigo*, *giyougo*, dan *gijougo*). Lalu menganalisisnya menurut bentuk, dan terjemahan. Tahap terakhir, yakni analisis hasil yang mencakup persamaan dan perbedaan yang terdapat pada keduanya.

3.1.1 *Giongo*

A. Onomatope yang Menggambarkan Tiruan Bunyi Fenomena Alam

Tabel 3.1
Data Tiruan Bunyi Fenomena Alam

No	Bahasa Jepang	Bahasa Indonesia	Deskripsi	Sumber
1	zabaaN	Zraaash	Bunyi ombak	OPBJ Vol. 77, 39 OPBI Vol. 77, 37
2	Hyuoooo	Hyuuuu	Bunyi hujan salju	OPBJ Vol. 77, 49 OPBI Vol. 77, 47

(1) Bunyi Ombak

Ombak yang deras menghempaskan kapal yang di gunakan Corazon dan Law.

ザバァーン
za/ba/a/-/N/

KV/KV/V/R/N

(OPBJ Vol. 77, 39)

Data (1) tiruan bunyi *zabaaaN* digunakan untuk menunjukkan bunyi hempasan ombak. Bentuk tiruan bunyi *zabaaaN* adalah pemanjangan suara (cho'on) dari vokal /a/ dan penasalan suara (*hatsuon*). Bunyi *zabaaaN*, menurut Hamano (1986) onomatope dengan K₁ /z/ mengandung makna: tubuh kuat, ketenangan, ramai, luas, kasar. V₁ /a/ mengandung makna: datar, luas, terlibat. K₂ /b/ mengandung makna: letupan, mematahkan, ketegasan. V₂ /a/ mengandung makna: datar, luas, terlibat. Kemudian terdapat perpanjangan bunyi vokal /a/ mengandung makna aktivitas atau keadaan berlangsung lama. Penasalan yang menunjukkan bunyi kuat dan menggema.

Data terjemahan dalam bahasa Indonesia dari kata *zabaaaN*, yaitu *Zraaash*.

zraaash
/zr/a/a/a/sh/
/KK/V/V/V/KK

(OPBI Vol 77, 37)

Tiruan bunyi terjemahan bahasa Indonesia *zraaash*, mempunyai dua kluster. Kluster yang pertama terjadi antara konsonan /z/ dan /r/, dan kluster yang kedua terjadi antara konsonan /s/ dan /h/. konsonan /z/ adalah konsonan yang bersuara, geseran. Konsonan /r/ adalah konsonan yang bergetar. Sehingga makna bunyi gabungan /zr/ ialah suara yang bergetar dan terdapat geseran. Vokal /a/ berarti area yang luas atau sesuatu yang besar. Vokal /a/ mengalami perpanjangan bunyi yang menunjukkan aktivitas atau keadaan yang berlangsung lama. Konsonan /s/ adalah bunyi geseran, tak bersuara. Konsonan /h/ adalah geseran, bersuara. Sehingga makna bunyi gabungan /sh/ ialah geseran yang bersuara kecil.

Berdasarkan analisis tiruan bunyi di atas, diketahui bahwa onomatope yang menunjukkan tiruan bunyi hempasan ombak dalam bahasa Jepang diwakili dengan *giongo zabaaaN*, sedangkan hasil terjemahan ke bahasa Indonesia adalah *zraaash*. Kedua tiruan bunyi diatas memiliki persamaan dan perbedaan. Keduanya menggunakan konsonan awal /z/ dan mempunyai perpanjangan bunyi vokal /a/.

Sementara itu perbedaan terdapat pada bentuk onomatope. Tiruan bunyi *zabaaN* memiliki bentuk onomatope berupa *hatsuon* (Nasal). Sedangkan bunyi *zraaash* terdapat kluster dan merupakan bentuk kata dasar.

(2) Bunyi Hujan Salju

Hujan salju turun di tengah sergapan corazon terhadap bajak laut Barrels untuk mencuri buah iblis Ope ope No Mi

ヒュオオオオ
Hyu/o/o/o/o/
KSV/V/V/V/V/

(OPBJ Vol. 77, 49)

Data (2) tiruan bunyi *hyuoooo* digunakan untuk menunjukkan bunyi hujan salju atau turun salju. Bentuk tiruan bunyi *hyuoooo* adalah pemanjangan suara (cho'on). Bunyi *hyuoooo*, menurut Hamano (1986) onomatope dengan K1 /h/ mengandung makna: kelemahan, halus, hal yang tidak dapat dipercaya, yang tidak menentukan. V1 /u/ mengandung makna: sedikit menonjol Kecil, kekalahan. V2 /o/ adalah area yang sempit. Kemudian terdapat perpanjangan bunyi vokal /o/ mengandung makna aktivitas atau keadaan berlangsung lama. di pulau minion sedang mengalami musim salju, dengan begitu intensitas turun hujan salju akan sering terjadi dan berlangsung lama.

Data terjemahan dalam bahasa Indonesia dari kata *hyuoooo*, yaitu *hyuuuu*.

Hyuuuu
Hy/u/u/u/u/
KS/V/V/V/V

(OPBI Vol 77, 47)

Tiruan bunyi terjemahan bahasa Indonesia *hyuuuu*, terdapat perpanjangan vokal /u/ menunjukkan makna aktivitas atau keadaan berlangsung lama dan kluster. Kluster yang terjadi di bunyi *hyuuuu* adalah konsonan /h/ dan semi vokal /y/. Konsonan /h/ adalah geseran, bersuara dan bunyi semi vokal /y/ adalah bunyi hampiran, tidak keras. Sehingga makna bunyi gabungan /hy/ ialah bunyi hampiran yang mengalami geseran dan tidak bersuara keras. Vokal /u/ adalah bunyi bundar.

Berdasarkan analisis tiruan bunyi di atas, diketahui bahwa onomatope yang menunjukkan tiruan bunyi hujan salju dalam bahasa Jepang diwakili dengan *giongo hyuoooo*, sedangkan hasil terjemahan ke bahasa Indonesia adalah *hyuuuu*. Kedua tiruan bunyi diatas memiliki persamaan dan perbedaan. Keduanya menggunakan konsonan awal /h/ dan /y/, kedua data sama-sama mengalami pemanjangan bunyi vokal.

Sementara itu perbedaan terdapat pada bentuk pemanjangan bunyi vokal. Dalam onomatope bahasa Jepang terdapat dua bunyi vokal /u/ dan /o/, yang mengalami pemanjangan bunyi adalah vokal /o/. sedangkan onomatope terjemahan dalam bahasa Indonesia vokal yang mengalami pemanjangan bunyi adalah vokal /u/.

B. Onomatope yang Menggambarkan Tiruan Bunyi Benda

Tabel 3.2
Data Tiruan Bunyi Benda

No	Bahasa Jepang	Bahasa Indonesia	Deskripsi	Sumber
1	Bachin	Ctar	Bunyi cambuk	OPBJ Vol. 76, 39 OPBI Vol. 76, 37
2	gashaaN	Prang	Bunyi kaca pecah	OPBJ Vol. 77, 49 OPBI Vol. 77, 47
3	bokooN	Blarr	Bunyi bom atau ledakan	OPBJ Vol. 76, 32 OPBI Vol. 76, 30
4	dogooN	Duarr	Bunyi bom atau ledakan	OPBJ Vol. 77, 33 OPBI Vol. 77, 31

(1) Bunyi Cambukan

Di dalam pabrik Smile anak buah dari Doflamingo sedang mencambuki para peri untuk mendirikan kembali tangki *sad* yang rusak.

バチン
ba/chi/n
KV/KV/N

(OPBJ Vol. 76, 15)

Data (1), tiruan bunyi *bachin* digunakan untuk menunjukkan tiruan bunyi pencambukan. Bentuk tiruan bunyi *bachin* adalah hatsuon (Nasal). Bunyi *bachin*, menurut Hamano (1986) berpendapat onomatope dengan K₁ /b/ mengandung makna: tegang, kasar, besar. V₁ /a/ mengandung makna: datar, luas, terlibat. K₂ /t/ mengandung makna: memukul, pemufakatan, masuk ke dalam kejadian. V₂ /i/ ketajaman, kekencangan. Penggunaan nasal /N/ yang berarti sesuatu yang fleksibel dan elastis. Cambuk adalah alat yang elastic dan kegiatan mencambuk adalah suatu tindak kekerasan.

Data terjemahan dalam bahasa Indonesia dari kata *bachin*, yaitu *ctar*.

ctar
ct/a/r
KK/V/K

(OPBI Vol 76, 13)

Tiruan bunyi terjemahan bahasa Indonesia *ctar* terdapat kluster. Kluster yang terjadi di bunyi *ctar* adalah konsonan /c/ dan /t/. konsonan /c/ termasuk konsonan yang tak bersuara, memiliki makna bunyi yang tidak keras. Konsonan /t/ termasuk konsonan hambat, tak bersuara. Sehingga makna bunyi gabungan /ct/ ialah bunyi yang tidak keras dan mengalami hambatan. Vokal /a/ berarti area yang luas atau sesuatu yang besar dan resonan /r/ menimbulkan bunyi yang tidak teratur.

Berdasarkan analisis tiruan bunyi di atas, diketahui bahwa onomatope yang menunjukkan tiruan bunyi cambuk dalam bahasa Jepang diwakili dengan *giongo bachin*, sedangkan hasil terjemahan ke bahasa Indonesia adalah *ctar*. Dalam kamus, kata *bachin* mempunyai arti cambukan, tamparan dan pukulan. Kedua tiruan bunyi diatas memiliki perbedaan.

Sementara itu perbedaan terdapat pada bentuk onomatope. Tiruan bunyi *bachin* memiliki bentuk onomatope berupa *hatsuon* (Nasal). Sedangkan bunyi *ctar* terdapat kluster.

(2) Bunyi Kaca Jendela Pecah

Terjadi penyerangan dan pencurian buah iblis yang dilakukan oleh Corazon di Ghost Town tempat persembunyian bajak laut Barrels. Sehingga membuat isi ruangan berantakan dan kaca jendela pecah.

ガシヤアン

ga/sha/a/n/
KV/KKV/V/N

(OPBJ Vol. 77, 49)

Data (2), tiruan bunyi *gashaan* digunakan untuk menunjukkan tiruan bunyi kaca pecah. Bentuk tiruan bunyi *gashaan* adalah hatsuon (Nasal) dan pemanjangan suara (*cho'on*). Bunyi *gashaan*, menurut Hamano (1986) berpendapat onomatope dengan K₁ /g/ mengandung makna: kasar, tebal, besar, keras. V₁ /a/ mengandung makna: datar, luas, terlibat. K₂ /s/ mengandung makna: kontak yang lembut, perselisihan. V₂ /a/ mengandung makna: datar, luas, terlibat. Pada tiruan bunyi *gashaan* juga terdapat perpanjangan bunyi vokal /a/ (*cho'on*) dan penasalan (*hatsuon*) yang menunjukkan bunyi kuat dan menggema.

Data terjemahan dalam bahasa Indonesia dari kata *gashaan*, yaitu *prang*.

prang
/pr/a/ng/
/KK/V/KK/

(OPBJ Vol. 77, 47)

Tiruan bunyi terjemahan bahasa Indonesia *prang* terdapat kluster. Kluster adalah gabungan antara dua konsonan atau lebih. Kluster yang terjadi di bunyi *prang* adalah konsonan /p/ dan /r/. konsonan /p/ termasuk konsonan bunyi hambat, tak bersuara. Konsonan /r/ termasuk konsonan bergetar. Sehingga makna bunyi gabungan /pr/ ialah bunyi hambat yang bergetar. Vokal /a/ berarti area yang luas atau sesuatu yang besar dan /ng/ bunyi nasal menunjukkan bunyi gema.

Berdasarkan analisis tiruan bunyi di atas, diketahui bahwa onomatope yang menunjukkan tiruan bunyi kaca jendela pecah dalam bahasa Jepang diwakili dengan *giongo gashaan*, sedangkan hasil terjemahan ke bahasa Indonesia adalah

prang. Dalam kamus, kata *gashan* mempunyai arti bunyi berdentum / kerdum-kerdam.

Kedua tiruan bunyi diatas memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan terdapat pada penggunaan huruf vokal /a/ dan terdapat nasal. Sementara itu perbedaan terdapat pada bentuk onomatope. Tiruan bunyi *prang* terdapat kluster yaitu konsonan rangkap antara konsonan /p/ dan /r/.

(3) Bunyi Bom dan Ledakan

Di kerajaan Dresrosa telah terjadi perang antara Bajak laut Topi jerami yang beraliansi dengan Law melawan Bajak laut Shichibukai yang di pimpin oleh Doflamingo. Pertarungan bertambah luas saat angkatan laut datang untuk menangkap para bajak laut, banyak tembakan dan bom yang diluncurkan pada perang tersebut.

ボコオン

/bo/ko/o/N/

/KV/KV/V/N/

(OPBI Vol 76, 32)

Data (3), tiruan bunyi *bokooN* digunakan untuk menunjukkan tiruan bunyi bom atau ledakan. Bentuk tiruan bunyi *bokooN* adalah hatsuon (Nasal) dan pemanjangan suara (*cho'on*). Bunyi *bokooN*, menurut Hamano (1986) berpendapat onomatope dengan K₁ /b/ mengandung makna: tegang, kasar, besar. keras. V₁ /o/ adalah area yang sempit. K₂ /k/ mengandung makna: buka, patah ketidak sanggupan bergerak, perselisihan. V₂ /o/ adalah area yang sempit. Pada tiruan bunyi *bokooN* juga terdapat perpanjangan bunyi vokal /o/ (*cho'on*) dan penasalan (*hatsuon*) yang menunjukkan bunyi kuat dan menggema.

Data terjemahan dalam bahasa Indonesia dari kata *bokooN*, yaitu blrrrr.

Blarr
/bl/a/r/r/r/
/KK/V/K/K/K/

(OPBI Vol 76, 30)

Tiruan bunyi terjemahan bahasa Indonesia *blarr* terdapat kluster. Kluster yang terjadi di bunyi *blarr* adalah konsonan /b/ dan /l/. konsonan /b/ termasuk konsonan yang bersuara, memiliki makna bunyi yang keras. Konsonan /l/ termasuk konsonan sampingan dan berada di ujung lidah bagian langit-langit atas. Sehingga makna bunyi gabungan /bl/ ialah bunyi yang keras. Vokal /a/ berarti area yang luas atau sesuatu yang besar dan resonan /r/ menimbulkan bunyi yang tidak teratur.

Berdasarkan analisis tiruan bunyi di atas, diketahui bahwa onomatope yang menunjukkan tiruan bunyi bom atau ledakan dalam bahasa Jepang diwakili dengan *giongo bokooN*, sedangkan hasil terjemahan ke bahasa Indonesia adalah *blarr*. Dalam kamus, terdapat kata *bokoboko* mempunyai makna gumam, bunyi bergaung atau menggema, kata *bokoboko* mengalami perubahan menjadi kata dasar dan sebagai tambahan terdapat perpanjangan vokal /o/ dan penasalan jadilah *bokooN*. Kedua tiruan bunyi diatas memiliki perbedaan.

Perbedaan terdapat pada bentuk onomatope. Tiruan bunyi *bokooN* memiliki bentuk onomatope berupa perpanjangan vokal /o/ *hatsuon* (Nasal). Sedangkan bunyi *blarr* terdapat kluster dan terdapat perpanjangan konsonan /r/ menimbulkan bunyi tidak beraturan.

(4) Bunyi Ledakan atau tembakan

Para petinggi Doflamingo telah keluar untuk menghadang Luffy dkk yang ingin mengalahkan Joker. Para pejuang Coloseum yang tadinya bercerai-berai dan

bertengkar kini menyatu mendukung Luffy dkk dengan menghadang para petinggi.

ドゴオン
/do/ko/o/N/
/KV/KV/V/N/

(OPBJ Vol. 77, 33)

Data (4), tiruan bunyi *dokooN* digunakan untuk menunjukkan tiruan bunyi bom atau ledakan. Bentuk tiruan bunyi *dokooN* adalah hatsuon (Nasal) dan pemanjangan suara (*cho'on*). Bunyi *dokooN*, menurut Hamano (1986) berpendapat onomatope dengan K₁ /d/ mengandung makna: lemah, berat, luas dan kasar. V₁ /o/ adalah area yang sempit. K₂ /k/ mengandung makna: buka, patah ketidak sanggupan bergerak, perselisihan. V₂ /o/ adalah area yang sempit. Pada tiruan bunyi *dokooN* juga terdapat perpanjangan bunyi vokal /o/ (*cho'on*) dan penasalan (*hatsuon*) yang menunjukkan bunyi kuat dan menggema.

Data terjemahan dalam bahasa Indonesia dari kata *dokooN*, yaitu *duarr*.

duarr
/du/a/r/r/r/
/KV/V/K/K/K/

(OPBI Vol 76, 31)

Tiruan bunyi terjemahan bahasa Indonesia *duarr* terdapat diftong. Diftong yang terjadi pada kata *duarr* antara vokal /u/ dan /a/ yang termasuk dalam diftong naik, diftong naik terjadi jika vokal yang kedua diucapkan dengan posisi lidah menjadi lebih tinggi daripada yang pertama. Vokal /u/ adalah bunyi bundar dan vokal /a/ berarti area yang luas atau sesuatu yang besar, sehingga gabungan vokal /ua/ adalah bunyi yang besar di area yang luas. resonan /r/ menimbulkan bunyi yang tidak teratur.

Berdasarkan analisis tiruan bunyi di atas, diketahui bahwa onomatope yang menunjukkan tiruan bunyi bom atau ledakan dalam bahasa Jepang diwakili dengan *giongo dokooN*, sedangkan hasil terjemahan ke bahasa Indonesia adalah *duarr*. Makna ini sama seperti kata *bokooN* di data 5. Dalam penggunaannya di bedakan. Kata *bokooN* menggambarkan bunyi ledakan atau bom dari kejauhan, sedangkan *dokooN* menggambarkan bunyi ledakan atau bom dari dekat. Kedua tiruan bunyi diatas memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan terdapat konsonan awal sama-sama menggunakan konsonan /d/.

Sementara itu perbedaan terdapat pada bentuk onomatope. Tiruan bunyi *dokooN* memiliki bentuk onomatope berupa perpanjangan vokal /o/ *hatsuon* (Nasal). Sedangkan bunyi *duarr* terdapat kluster dan terdapat perpanjangan konsonan /r/ menimbulkan bunyi tidak beraturan.

3.1.2 Giseigo

A. Onomatope yang Menggambarkan Suara Binatang

Tabel 3.3
Data Tiruan Suara Binatang

No	Bahasa Jepang	Bahasa Indonesia	Deskripsi	Sumber
1	Kii'	Kiik	Suara kuda	OPBJ Vol. 76, 18 OPBI Vol. 76, 16
2	Bii'	Wuuung	Suara lebah terbang	OPBJ Vol. 76, 16 OPBI Vol. 76, 14

(1) Luffy, Cavendish, Law dan Kyros. Sedang menunggangi kuda yang di kendalikan oleh Cavendish untuk menuju istana tempat Doflamingo berada.

キイーツ
Ki/i/-/'/

KV/V/R/Q/

(OPBJ Vol. 76, 12)

Data (1), tiruan bunyi *kiii'* digunakan untuk menunjukkan tiruan suara kuda. Bentuk tiruan suara *kiii'* adalah *cho'on* (vokal panjang) dan *sokuon* (Pemadatan suara) yang berada di akhir kata. suara *kiii'*, menurut Hamano (1986) berpendapat onomatope dengan K₁/k/ permukaan kasar, ringan, kecil, baik. V₁/i/ ketajaman, kekencangan. *Cho'on* (vokal panjang) menunjukkan makna aktivitas atau keadaan berlangsung lama dan *sokuon* di akhir kata dengan makna sesuatu yang cepat.

Data terjemahan dalam bahasa Indonesia dari kata *kiii'*, yaitu *kiiik*.

Kiiik

/k/i/i/i/k/

/K/V/V/V/K/

(OPBI Vol 76, 13)

Tiruan suara terjemahan bahasa Indonesia *kiiik*, terdapat perpanjangan vokal /i/ menunjukkan makna aktivitas atau keadaan berlangsung lama. Konsonan /k/ merupakan bunyi hambat, tak bersuara. Vokal /i/ adalah bunyi yang tinggi dan tidak bundar. Terdapat konsonan mati di akhir kata yaitu konsonan /k/.

Berdasarkan analisis tiruan suara di atas, diketahui bahwa onomatope yang menunjukkan tiruan suara kuda dalam bahasa Jepang diwakili dengan *giseigo kiii'*, sedangkan hasil terjemahan ke bahasa Indonesia adalah *kiiik*. Kedua tiruan suara diatas banyak memiliki persamaan. Persamaan terdapat pada penggunaan konsonan awal /k/ dan penggunaan vokal /i/. terdapat pemanjangan vokal /i/ dan terdapat pemadatan suara (*sokuon*) dalam bahasa Jepang sedangkan di bahasa Indonesia terdapat konsonan mati yaitu konsonan /k/.

(2) Suara Lebah Terbang

Di dalam pabrik smile para peri sedang dikerja paksa oleh anak buah Doflamingo, teman-teman peri yang berada diluar memberitakan peri yang di dalam dengan formasi angka yang di bentuk lebah. Bahwa mereka telah ditipu.

ビーッ
bi/-'/
KV/R/Q/

(OPBJ Vol. 76, 16)

Data (2), tiruan suara *bii'* digunakan untuk menunjukkan tiruan suara lebah. Bentuk tiruan suara *bii'* adalah *cho'on* (vokal panjang) dan *sokuon* (Pemadatan suara) yang berada di akhir kata. Suara *biii'*, menurut Hamano (1986) berpendapat onomatope dengan $K_1/b/$ mengandung makna: tegang, kasar, besar. $V_1/i/$ objek ketajaman, kekencangan. *Cho'on* (vokal panjang) menunjukkan makna aktivitas atau keadaan berlangsung lama dan *sokuon* di akhir kata dengan makna sesuatu yang cepat.

Data terjemahan dalam bahasa Indonesia dari kata *bii'*, yaitu wuuung.

wuuung
/w/u/u/u/ng/
/K/V/V/V/KK/

(OPBI Vol 76, 14)

Tiruan suara terjemahan bahasa Indonesia *wuuung*, terdapat perpanjangan vokal /u/ menunjukkan makna aktivitas atau keadaan berlangsung lama. Konsonan /w/ adalah bunyi tak bersuara atau semi konsonan . Vokal /u/ adalah bunyi bundar, dan /ng/ bunyi nasal menunjukkan bunyi gema.

Berdasarkan analisis tiruan suara di atas, diketahui bahwa onomatope yang menunjukkan tiruan suara lebah dalam bahasa Jepang diwakili dengan *giseigo bii'*, sedangkan hasil terjemahan ke bahasa Indonesia adalah *wuuung*. Kedua tiruan suara diatas banyak memiliki persamaan. Persamaan terdapat pada klasifikasi yang menunjukkan tiruan suara binatang.

Perbedaan terdapat pada bentuk, tiruan bunyi *bii'* terdapat *sokuon* (pemadatan suara) yang berada di akhir kata. Sedangkan tiruan bunyi *wuuung* terdapat nasal. Selain itu susunan fonem yang digunakan juga berbeda.

B. Onomatope yang Menggambarkan Suara Manusia.

Tabel 3.4
Data Tiruan Suara Manusia

No	Bahasa Jepang	Bahasa Indonesia	Deskripsi	Sumber
1a	Gyaa	Gyaa	Suara teriakan	OPBJ Vol. 76, 39 OPBI Vol. 76, 37
1b	Kyaa	Kyaa	Suara teriakan	OPBJ Vol. 76, 49 OPBI Vol. 76, 47
2a	Waaaaa	Waaaaa	Suara keributan	OPBJ Vol. 76, 8 OPBI Vol. 76, 6
2b	Wa-	Waa	Suara teriakan	OPBJ Vol. 76, 10 OPBI Vol. 76, 8
3	Hikku	Hiks	Suara tangisan laki-laki	OPBJ Vol. 76, 57 OPBI Vol. 76, 55
4	Shiku shiku	Hiks hiks	Suara tangisan perempuan	OPBJ Vol. 76, 59 OPBI Vol. 76, 57

(1) Suara Teriakan

Suasana perang di Dressrosa memasuki bagian akhir. Banyak pertumpahan darah dan jeritan akibat peperangan ini.

- a. ギャー
/gya-/
/KSV/R/

(OPBJ Vol. 76, 10)

Data (1a), tiruan bunyi *gyaa* digunakan untuk menunjukkan tiruan suara teriakan. Bentuk tiruan bunyi *gyaa* adalah *cho'on* (vokal panjang). Bunyi *gyaa*, menurut Hamano (1986) berpendapat onomatope dengan *K₁/g/* kasar, tebal, besar, keras. Vokal /a/ mengandung makna: datar, luas, terlibat. *Cho'on* (vokal panjang) menunjukkan makna aktivitas atau keadaan berlangsung lama.

b. キャー
/kya/-/
/KSV/R/

(OPBJ Vol. 76, 14)

Selain tiruan bunyi *gyaa* ditemukan pula adanya variasi bentuk lainnya, tiruan bunyi (1b) *kyaa* digunakan untuk menunjukkan tiruan suara teriakan. Bentuk tiruan bunyi *kyaa* adalah *cho'on* (vokal panjang). Bunyi *kyaa*, menurut Hamano (1986) berpendapat onomatope dengan /k/ permukaan kasar, ringan, kecil, baik. Vokal /a/ mengandung makna: datar, luas, terlibat. *Cho'on* (vokal panjang) menunjukkan makna aktivitas atau keadaan berlangsung lama.

Data terjemahan dalam bahasa Indonesia dari kata *Gyaa*, yaitu *Gyaa* dan terjemahan *kyaa* menjadi *kyaa*.

Gyaa
/gy/a/a/
/KS/V/V/

(OPBI Vol. 76, 8)

Tiruan bunyi terjemahan bahasa Indonesia *gyaa*, terdapat perpanjangan vokal /a/ menunjukkan makna aktivitas atau keadaan berlangsung lama dan kluster. Kluster adalah gabungan antara dua konsonan atau lebih, kluster yang terjadi di bunyi *gyaa* adalah konsonan /g/ dan semi vokal /y/. Konsonan /g/ merupakan bunyi hambat, bersuara. Bunyi semi vokal /y/ adalah bunyi hampiran,

tidak keras. Sehingga makna bunyi gabungan /gy/ ialah bunyi hambatan, hampiran dan bersuara. Vokal /a/ berarti area yang luas atau sesuatu yang besar.

Kyaa
/ky/a/a/
/KS/V/V/

(OPBI Vol. 76, 12)

Tiruan bunyi terjemahan bahasa Indonesia *kyaa*, tidak jauh berbeda dengan tiruan bunyi *gyaa*. Hanya konsonan awal yang berbeda. Pada tiruan bunyi *kyaa* terdapat perpanjangan vokal /a/ menunjukkan makna aktivitas atau keadaan berlangsung lama dan kluster. Kluster yang terjadi di bunyi *kyaa* adalah konsonan /k/ dan semi vokal /y/. Konsonan /k/ merupakan bunyi hambat, tak bersuara. Bunyi semi vokal /y/ adalah bunyi hampiran, tidak keras. Sehingga makna bunyi gabungan /ky/ ialah bunyi hambatan, hampiran dan tak bersuara. Vokal /a/ berarti area yang luas atau sesuatu yang besar.

Berdasarkan analisis tiruan bunyi di atas, diketahui bahwa onomatope yang menunjukkan tiruan suara teriakan atau jeritan dalam bahasa Jepang diwakili dengan *giseigo gyaa* dan *kyaa*, sedangkan hasil terjemahan ke bahasa Indonesia adalah *gyaa* dan *kyaa*. Dalam kamus, kata *gyaa* mempunyai arti tiruan suara jeritan, omelan, pekik dan kata *kyaa* mempunyai arti tiruan bunyi orang kaget dan gembira. Kedua tiruan bunyi diatas banyak memiliki persamaan. Persamaan terdapat pada penggunaan konsonan dan vokal yang sama dan mengalami perpanjangan vokal /a/.

(2) Suara Keributan

Di negara Dressrosa tepatnya di dalam *Torikago* (sangkar burung / jeruji-jeruji raksasa yang sangat tajam buatan Doflaminggo, bentuknya menyerupai sangkar

burung. Sedang terjadi peperangan antara bajak laut Topi Jerami beraliansi dengan Trafalgar Law melawan bajak laut Donquixote yang ingin menguasai Dressrosa. Banyak korban berjatuhan baik dari warga sipil penghuni Dressrosa maupun bajak laut.

- a. わああああああ
/wa/a/a/a/a/a/
/KV/V/V/V/V/

(OPBJ Vol. 76, 8)

Data (2a) , tiruan bunyi *waaaaaa* digunakan untuk menunjukkan tiruan suara keributan. Bentuk tiruan suara *waaaaaa* adalah *cho'on* (vokal panjang). Suara *waaaaaa*, menurut Hamano (1986) berpendapat onomatope dengan $K_1/w/$ mengandung makna: kegaduhan manusia, emosional, kehebohan. Vokal */a/* mengandung makna: datar, luas, terlibat. *Cho'on* (vokal panjang) dalam kata *waaaaaa* mengandung makna derita yang sangat, dan rasa takut yang sangat.

- b. わー
/wa/-/
/KV/R/

(OPBJ Vol. 76, 10)

Selain tiruan bunyi *waaaaaa* ditemukan pula adanya variasi bentuk lainnya, tiruan bunyi (2b) *wa-* digunakan untuk menunjukkan tiruan menunjukkan tiruan suara keributan. Bentuk tiruan bunyi *wa-* adalah *cho'on* (vokal panjang). Bunyi *kyaa*, menurut Hamano (1986) berpendapat onomatope dengan $/w/$ mengandung makna: kegaduhan manusia, emosional, kehebohan. Vokal */a/* mengandung makna: datar, luas, terlibat. *Cho'on* (vokal panjang) dalam kata *waaaaaa* mengandung makna derita yang sangat, dan rasa takut yang sangat.

Data terjemahan dalam bahasa Indonesia dari kata *waaaaa*, yaitu *waaaaa* dan terjemahan *wa-* menjadi *waa*.

waaaaa
/wa/a/a/a/a/
/KV/V/V/V/V/

(OPBI Vol. 76, 6)

Tiruan bunyi terjemahan bahasa Indonesia *waaaaa*, terdapat perpanjangan vokal /a/ mengandung makna derita yang sangat, dan rasa takut yang sangat. semi konsonan /w/ adalah bunyi tak bersuara, mempunyai makna suara yang tidak keras. Vokal /a/ adalah bunyi yang bersuara, mempunyai makna luas dan bersuara keras.

waa
/wa/a/
/KS/V/

(OPBI Vol. 76, 8)

Tiruan bunyi terjemahan bahasa Indonesia *waa*, tidak jauh berbeda dengan tiruan bunyi *waaaaa*. Perbedaan terdapat pada banyaknya pemanjangan bunyi vokal yang mengandung makna derita yang sangat, dan rasa takut yang sangat.

Berdasarkan analisis tiruan bunyi di atas, diketahui bahwa onomatope yang menunjukkan tiruan suara keributan dalam bahasa Jepang diwakili dengan *giseigo waaaaa* dan *wa-*, sedangkan hasil terjemahan ke bahasa Indonesia adalah *waaaaa* dan *waa*. Kedua tiruan bunyi diatas banyak memiliki persamaan. Persamaan terdapat pada penggunaan konsonan dan vokal yang sama dan mengalami perpanjangan vokal /a/.

Perbedaan terdapat pada banyaknya pemanjangan bunyi vokal. Pemanjangan bunyi vokal yang lebih banyak, menunjukkan keributan yang dibuat

oleh banyak orang dan dapat menggambarkan betapa kacaunya kejadian yang dialami.

(3) Suara Tangisan Laki-laki

Bartolomeo, Robin, dan Rebecca terbang menuju taman bunga bersama para kumbang dengan membaca kunci borgol Law. Di tengah jalan mereka diserang oleh Pica, beruntung serangan tersebut dapat digagalkan oleh Zoro salah satu wakil kapten bajak laut Topi jerami. Melihat senior Zoro menyelamatkan nyawanya, Bartolomeo terharu sampai menitihkan air mata.

ひっく
/hi/k/ku/
/KK/K/KV/

(OPBJ Vol. 76, 57)

Data (3), tiruan bunyi *hikku* digunakan untuk menunjukkan tiruan bunyi Suara tangisan laki-laki. Bentuk tiruan bunyi *hikku* adalah bentuk kata dasar. Bunyi *hikku*, menurut Hamano (1986) berpendapat onomatope dengan K1 /h/ mengandung makna: kelemahan, halus, hal yang tidak dapat dipercaya, yang tidak menentukan. V1 /i/ mengandung makna: ketajaman, kekencangan. K2 /k/ mengandung makna: pembukaan, pemanasan, pembengkakan, perluasan, perpindahan dan dangkal. V2 /u/ mengandung makna kecil, kekalahan. Terdapat rangkap bunyi rangkap konsonan(*sokuon*) /k/ ditengah kata.

Data terjemahan dalam bahasa Indonesia dari kata *hikku*, yaitu *hiks*.

hiks
/hi/k/s/
/KV/KK/

(OPBI Vol. 76, 55)

Tiruan bunyi terjemahan bahasa Indonesia *hiks*, mempunyai bentuk kluster. Kluster yang terdapat pada tiruan suara *hiks*, ialah konsonan /k/ dan /s/. Konsonan /s/ adalah bunyi geseran, tak bersuara. konsonan /k/ adalah merupakan bunyi hambat, tak bersuara. Sehingga makna bunyi gabungan /ks/ ialah bunyi geseran dan hambatan yang tak bersuara. Vokal /i/ adalah bunyi yang tinggi dan tidak bundar.

Berdasarkan analisis tiruan suara di atas, diketahui bahwa onomatope yang menunjukkan tiruan suara tangisan laki-laki dalam bahasa Jepang diwakili dengan *giseigo hikku*, sedangkan hasil terjemahan ke bahasa Indonesia adalah *hiks*. Kedua tiruan bunyi di atas memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan terdapat pada sama-sama menggunakan konsonan /h/ pada awal kata, kemudian terdapat konsonan /k/ dan vokal /i/.

(4) Suara Tangisan Perempuan

Suatu ruangan di Istana, Mansherry sedang di penjara. Karena tidak tahan dengan siksaan yang diterima. Masherry menangis dan meminta tolong ke Leo.

しく しく
/shi/ku/ /shi/ku/
/KV/KV/ /KV/KV/

(OPBJ Vol. 76, 59)

Data (4), tiruan bunyi *shiku shiku* digunakan untuk menunjukkan tiruan bunyi Suara tangisan perempuan. Bentuk tiruan bunyi *shiku shiku* adalah bentuk pemajemukan morfem (*hanpukukei*) yang menunjukkan ungkapan bunyi atau kegiatan yang berulang-ulang dan berkesinambungan. Bunyi *shiku shiku*, menurut Hamano (1986) berpendapat onomatope dengan K₁ /s/ mengandung makna: melekat, ketenangan tubuh, cahaya, kecil dan indah. V₁ /i/ mengandung makna:

ketajaman, kekencangan. K₂ /k/ mengandung makna: pembukaan, pemanasan, pembengkakan, perluasan, perpindahan dan dangkal. V₂ /u/ mengandung makna kecil kekalahan.

Data terjemahan dalam bahasa Indonesia dari kata *Shiku shiku*, yaitu *hiks*.

hiks

/hi/k/s/

/KV/KK/

(OPBI Vol. 76, 55)

Tiruan bunyi terjemahan bahasa Indonesia *hiks* terdapat bentuk kluster. Kluster yang terdapat pada tiruan suara *hiks*, ialah konsonan /k/ dan /s/. Konsonan /s/ adalah bunyi geseran, tak bersuara. konsonan /k/ adalah merupakan bunyi hambat, tak bersuara. Sehingga makna bunyi gabungan /ks/ ialah bunyi geseran dan hambatan yang tak bersuara. Vokal /i/ adalah bunyi yang tinggi dan tidak bundar.

Berdasarkan analisis tiruan suara di atas, diketahui bahwa onomatope yang menunjukkan tiruan suara tangisan perempuan dalam bahasa Jepang diwakili dengan *giseigo shikushiku*, sedangkan hasil terjemahan ke bahasa Indonesia adalah *hiks*. Dalam kamus, kata *shiku shiku* mempunyai arti tangisan dan penuh dengan kesakitan, Kedua tiruan bunyi di atas memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan terdapat pada sama-sama menggunakan konsonan /h/ pada awal kata, kemudian terdapat konsonan /k/ dan vokal /i/.

Sementara itu perbedaan terdapat pada bentuk onomatope. Tiruan bunyi *shiku shiku* memiliki bentuk onomatope pemajemukan morfem (*hanpukukei*) yang menunjukkan ungkapan bunyi atau kegiatan yang berulang-ulang dan berkesinambungan. Sedangkan suara *hiks* merupakan kata dasar.

3.1.3 Gitaigo

A. Onomatope yang Menggambarkan Pergerakan Benda

Tabel 3.5
Data yang Menunjukkan Pergerakan Benda

No	Bahasa Jepang	Bahasa Indonesia	Deskripsi	Sumber
1	<i>Katakata</i>	Kratak kratak	Bunyi boneka kayu yang bergerak	OPBJ Vol. 76, 18 OPBI Vol. 76, 16
2	<i>Hyun</i>	Syut	Bunyi benda bergerak cepat	OPBJ Vol. 76, 82 OPBI Vol. 76, 80
3	<i>Karan koron</i>	Klatak klutuk	Bunyi dadu yang berputar-putar pada tempatnya	OPBJ Vol. 76, 139 OPBI Vol. 76, 137

(1) Bunyi Boneka Kayu yang Bergerak

Dalam perjalanan menuju istana, Luffy dkk tiba-tiba di tahan oleh gerombolan boneka dari kayu yang bisa bergerak.

カタカタ
/ka/ta/ka/ta/
/KV/KV/KV/KV/

(OPBJ Vol. 76, 35)

Data (1), tiruan bunyi *katakata* digunakan untuk menunjukkan tiruan bunyi boneka kayu yang bergerak. Bentuk tiruan bunyi *katakata* adalah bentuk pemajemukan morfem (*hanpukukei*) yang menunjukkan ungkapan bunyi atau kegiatan yang berulang-ulang dan berkesinambungan. Bunyi *katakata*, menurut Hamano (1986) berpendapat onomatope dengan K₁ /k/ mengandung makna permukaan kasar, ringan, kecil, baik. V₁ /a/ mengandung makna: datar, luas,

terlibat. K2 /t/ mengandung makna: memukul, pemufakatan, masuk ke dalam kejadian, dan V2 /a/ mengandung makna: datar, luas, terlibat.

Data terjemahan dalam bahasa Indonesia dari kata *katakata*, yaitu *kratak kratak*.

Kratak kratak
/Kr/a/ta/k/ /kr/a/ta/k/
/KK/V/KV/K/ /KK/V/KV/K/

(OPBI Vol. 76, 33)

Tiruan bunyi terjemahan bahasa Indonesia *kratak kratak*, terdapat bentuk pemajemukan atau pengulangan kata, kluster dan konsonan mati di akhir kata. Kluster yang terdapat pada tiruan bunyi *kratak kratak*, ialah konsonan /k/ dan /r/. Konsonan /k/ merupakan bunyi hambat, tak bersuara. Konsonan /r/ adalah konsonan yang bergetar. Sehingga makna bunyi gabungan /kr/ ialah suara yang tak bersuara dan bergetar. Vokal /a/ berarti area yang luas atau sesuatu yang besar, dan konsonan /t/ termasuk konsonan hambat, tak bersuara. Dan konsonan mati berupa konsonan /k/ bermakna benda yang kaku dan cepat.

Berdasarkan analisis tiruan bunyi di atas, diketahui bahwa onomatope yang menunjukkan tiruan bunyi boneka kayu yang bergerak dalam bahasa Jepang diwakili dengan *gitaigo katakata*, sedangkan hasil terjemahan ke bahasa Indonesia adalah *kratak kratak*. Dalam kamus, kata *katakata* mempunyai arti berisik ramai, gemerincing. Boneka kayu yang bergerak menimbulkan benturan antar sambungan kayu, sehingga menghasilkan bunyi yang nyaring atau berisik. Kedua tiruan bunyi di atas memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan terdapat pada pemajemukan atau pengulangan onomatope.

Sementara itu perbedaan terdapat pada bentuk onomatope. Tiruan bunyi *katakata* memiliki bentuk onomatope berupa kata dasar. Sedangkan bunyi *kratak kratak* terdapat kluster dan konsonan mati di akhir kata.

(2) Bunyi Benda Bergerak Cepat

Di Negara Dressrosa tepatnya di lantai tiga dataran istana sedang terjadi pertempuran antara Gladius dengan Bartolomeo. Gladius yang memakan buah iblis duar-duar dimana pemakan buah iblis ini dapat membuat dirinya sendiri dan benda anorgarnik yang disentuh menjadi peledak. Melemparkan peluru peledak kepada bartolomeo.

ヒュン
/hyu/N/
/KSV/ N/

(OPBJ Vol. 76, 82)

Data (2), tiruan bunyi *hyun* digunakan untuk menunjukkan tiruan bunyi benda yang melayang dengan cepat. Bentuk tiruan bunyi *hyun* adalah bentuk penasalan suara (*hatsuon*). Bunyi *hyun*, menurut Hamano (1986) berpendapat onomatope dengan K₁ /h/ mengandung makna: kelemahan, halus, hal yang tidak dapat dipercaya, yang tidak menentukan. V₁ /u/ mengandung makna: Kecil kekalahan. Dan Penasalan (*hatsuon*) yang menunjukan bunyi kuat dan menggema.

Data terjemahan dalam bahasa Indonesia dari kata *hyun*, yaitu *syut*.

syut
/sy/u/t/
/KK/V/K/

(OPBI Vol. 76, 80)

Tiruan bunyi terjemahan bahasa Indonesia *syut*, terdapat bentuk kluster dan konsonan mati di akhir kata. Kluster adalah gabungan antara dua konsonan

atau lebih kluster yang terdapat pada tiruan bunyi *syut*, ialah konsonan /s/ dan /y/. Konsonan /s/ adalah bunyi geseran, tak bersuara. Bunyi semi vokal /y/ adalah bunyi hampiran, tidak keras. Sehingga makna bunyi gabungan /sy/ ialah geseran dan hampiran yang tidak keras. Vokal /u/ adalah bunyi bundar, dan konsonan mati berupa /t/ termasuk konsonan hambat, tak bersuara, bermakna benda yang cepat.

Berdasarkan analisis tiruan bunyi di atas, diketahui bahwa onomatope yang menunjukkan tiruan bunyi benda yang melayang dengan cepat dalam bahasa Jepang diwakili dengan *gitaigo hyun*, sedangkan hasil terjemahan ke bahasa Indonesia adalah *syut*. Kedua tiruan bunyi di atas memiliki perbedaan.

Perbedaan terlihat dari perbedaan bentuk, tiruan bunyi *hyun* terdapat nasal (hatsuon) sedangkan hasil terjemahan dalam bahasa Indonesia bunyi *syut* terdapat konsonan mati berupa konsonan /t/ dan terdapat kluster antara konsonan /s/ dan konsonan /y/.

(3) Bunyi Dadu yang Berputar pada Tempatnya

Di daratan raja lama. Fujitora ahli pedang yang buta dan salah satu dari tiga Laksamana Markas Besar Angkatan Laut, tiba-tiba muncul di hadapan Raja Riku dkk. Fujitora yang mahir berjudi dadu, menggoyangkan wadah yang berisikan dadu.

カラン コロン
/ka/ra/N/ /ko/ro/N/
/KV/KV/N/ /KV/KV/N/

(OPBJ Vol. 76, 137)

Data (3), tiruan bunyi *karan koron* digunakan untuk menunjukkan tiruan bunyi dadu yang berputar-putar. Bentuk tiruan bunyi *karan koron* adalah bentuk

perubahan bunyi sebagian, menunjukkan sesuatu yang tidak beraturan. Bunyi *karan*, menurut Hamano (1986) berpendapat onomatope dengan K1 /k/ mengandung makna permukaan kasar, ringan, kecil, baik. V1 /a/ mengandung makna: datar, luas, terlibat. K2 /k/ mengandung makna: pembukaan, pemanasan, pembengkakan, perluasan, perpindahan dan dangkal, V2 /a/ mengandung makna: datar, luas, terlibat. Dan penggunaan nasal /N/ yang berarti sesuatu yang fleksibel dan elastis.

Pengulangan bunyi *koron* mengandung makna: K1 /k/ mengandung makna permukaan kasar, ringan, kecil, baik. V1 /o/ adalah area yang sempit. K2 /k/ mengandung makna: pembukaan, pemanasan, pembengkakan, perluasan, perpindahan dan dangkal, V2 /o/ adalah area yang sempit. Dan penggunaan nasal /N/ yang berarti sesuatu yang fleksibel dan elastis.

Data terjemahan dalam bahasa Indonesia dari kata *katakata*, yaitu *kratak kratak*.

Klatak klutuk
/Kl/a/ta/k/ /kl/u/tu/k/
/KK/V/KV/K/ /KK/V/KV/K/

(OPBI Vol. 76, 135)

Tiruan bunyi terjemahan bahasa Indonesia *kratak kratak*, terdapat bentuk perubahan sebagian bunyi, kluster dan konsonan mati di akhir kata. Kluster yang terdapat pada tiruan bunyi *klatak*, ialah konsonan /k/ dan /l/. Konsonan /k/ merupakan bunyi hambat, tak bersuara. Konsonan /l/ termasuk konsonan sampingan dan berada di ujung lidah bagian langit-langit atas. Sehingga makna bunyi gabungan /kl/ ialah suara yang tak bersuara dan berada di ujung lidah. Vokal /a/ berarti area yang luas atau sesuatu yang besar, dan konsonan /t/

termasuk konsonan hambat, tak bersuara. Dan konsonan mati berupa konsonan /k/ bermakna benda yang kaku dan cepat.

Pengulangan bunyi *klutuk*. sama halnya dengan bunyi *klatak*, perbedaan terletak pada vokal yang di gunakan adalah vokal /u/. Vokal /u/ adalah bunyi bundar.

Berdasarkan analisis tiruan bunyi di atas, diketahui bahwa onomatope yang menunjukkan tiruan bunyi dadu yang berputar pada wadahnya. Dalam bahasa Jepang diwakili dengan *gitaigo karan koron*, sedangkan hasil terjemahan ke bahasa Indonesia adalah *klatak klutuk*. Dalam kamus onomatope *karan koron* mempunyai arti bunyi keletak-kelutuk. Dalam kamus KBBI bunyi *kelatak* mempunyai arti tiruan bunyi batu kecil yang jatuh di papan dsb. Bunyi *kelutuk* mengandung arti tiruan bunyi ketukan; perkakas dari kayu yang berbunyi “tuk-tuk” jika di guncang-guncang. Bunyi *klatak klutuk* mengalami penghilangan vokal dan penggantungan vokal. Hilangnya vokal /e/ setelah konsonan /k/ dan pada bunyi *klatak* vokal /e/ pada tengah kata diganti vokal /a/.

Kedua tiruan bunyi di atas memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan terdapat pada keduanya mengalami perubahan bentuk sebagian.

Sementara itu perbedaan terdapat pada bentuk onomatope. Tiruan bunyi *karan koron* memiliki bentuk penasalan. Sedangkan bunyi *klatak klutuk* terdapat kluster dan konsonan mati di akhir kata.

B. Onomatope yang Menggambarkan Keadaan atau Karakter Benda

Tabel 3.6
Data yang Menunjukkan Keadaan atau Karakter Benda

No	Bahasa Jepang	Bahasa Indonesia	Deskripsi	Sumber
1	<i>Garara</i>	Grak	Benda kaku	OPBJ Vol. 76, 39 OPBI Vol. 76, 37

(1) Menggambarkan Pergerakan Benda yang Kaku

Pica yang kekuatannya dapat menggerakkan bangunan dan tanah. Menggunakan kekuatannya untuk menyerang Rebecca, Robin, Bartolomeo dan para Peri, karena menggunakan material dari bangunan dan tanah bentuk tubuh pica tidak beraturan cenderung kasar yang bergerak secara kaku.

ガララ
/ga/ra/ra/
/KV/KV/KV/

(OPBJ Vol. 76, 39)

Data (1), tiruan bunyi *garara* digunakan untuk menunjukkan tiruan suara benda kasar dan kaku. *garara* merupakan kata dari tiruan bunyi *garagara*, kata *garagara* dalam kamus Matsura (1994:206) mengandung arti giring-giring, suara bel sepeda yang terbuat dari logam. Bunyi bel sepeda memiliki bunyi yang keras dan terkesan kaku. bunyi *garara* mengalami penghilangan kosonan /g/, untuk menunjukkan pergerakan dalam satu waktu dan tidak berulang-ulang. Bentuk tiruan bunyi *garara* adalah bentuk kata dasar. Bunyi *garara*, menurut Hamano (1986) berpendapat onomatope dengan K₁ /g/ mengandung makna: kasar, tebal,

besar, keras. V1 /a/ mengandung makna: datar, luas, terlibat. K2 /r/ mengandung makna: bergelombang, tidak tetap. V2 /a/ mengandung makna: datar, luas, terlibat.

Data terjemahan dalam bahasa Indonesia dari kata *garara*, yaitu *grak*.

Grak
/gr/a/k/
/KK/V/K

(OPBI Vol. 76, 37)

Tiruan bunyi terjemahan bahasa Indonesia *grak*, terdapat kluster dan konsonan mati di akhir kata. Kluster adalah gabungan antara dua konsonan atau lebih. Kluster dalam tiruan bunyi *grak*, terjadi antara konsonan /g/ dan /r/. Konsonan /g/ merupakan bunyi hambat dan bersuara, memiliki makna bunyi yang keras. konsonan /r/ adalah konsonan yang bergetar, memiliki makna sesuatu yang tidak beraturan. Sehingga makna bunyi gabungan /gr/ ialah suara keras yang tidak beraturan. Vokal /a/ berarti area yang luas atau sesuatu yang besar. Dan konsonan mati /k/ merupakan bunyi hambat tak bersuara, memiliki makna pergerakan yang tiba-tiba dan terkesan kaku.

Berdasarkan analisis tiruan bunyi di atas, diketahui bahwa onomatope yang menunjukkan tiruan suara benda yang cenderung kasar dan bergerang secara kaku. dalam bahasa Jepang diwakili dengan *gitaigo garara*, sedangkan hasil terjemahan ke bahasa Indonesia adalah *grak*. Kedua tiruan bunyi di atas memiliki perbedaan.

Perbedaan terlihat dari perbebedaan bentuk, tiruan bunyi *garara* merupakan bentuk kata dasar, sedangkan hasil terjemahan dalam bahasa Indonesia bunyi *grak* terdapat kluster antara konsonan /g/ dan /r/ dan terdapat konsonan mati berupa konsonan /k/.

3.1.4 *Giyougo*

Giyougo menerangkan keadaan (keadaan tingkah laku) makhluk hidup. Berdasarkan klasifikasi menurut Akimoto (2002:138:139) terbagi atas aktivitas atau pergerakan manusia dan keadaan kesehatan manusia. Berikut ini merupakan data-data yang menunjukkan tiruan-tiruan bunyi tersebut.

A. Onomatope yang Menggambarkan Aktivitas atau Pergerakan Manusia

Tiruan bunyi aktivitas atau pergerakan manusia biasa juga disebut *hito no dousa* dalam digunakan untuk menunjukkan aktivitas atau pergerakan manusia, seperti saat berjalan, memukul dan melompat. Bentuk kata yang terdapat pada data tiruan bunyi aktivitas atau pergerakan manusia adalah bentuk pemajemukan morfem (*hanpukukei*) yang menunjukkan ungkapan bunyi atau kegiatan yang berulang-ulang dan berkesinambungan.

Tabel 3.7
Data yang Menunjukkan Aktivitas atau Pergerakan Manusia

No	Bahasa Jepang	Bahasa Indonesia	Deskripsi	Sumber
1	<i>Dodododo</i>	Drap drap	Bunyi lari	OPBJ Vol. 76, 96 OPBI Vol. 76, 94
2	<i>Katsun kashin</i>	Tap tap	Bunyi langkah	OPBJ Vol. 76, 104 OPBI Vol. 76, 102
3	<i>Pari pari</i>	Krauk krauk	Bunyi memakan makanan yang renyah	OPBJ Vol. 76, 27 OPBI Vol. 76, 25
4	<i>Gokkun</i>	Glek	Bunyi menelan	OPBJ Vol. 76, 51 OPBI Vol. 76, 49

(1) Bunyi Lari

Luffy sedang berlari menuju Rebecca untuk mengambil kunci borgol yang pisangkan kepada Law. Di belakangnya, boneka kayu sedang mengejar untuk memakan Luffy dan Law.

ド ド ド ド
/do/do/do/do
/KV/KV/KV/KV

(OPBJ Vol. 76, 96)

Data (1), tiruan bunyi *dodododo* digunakan untuk menunjukkan tiruan bunyi lari. Bentuk tiruan bunyi *dodododo* adalah bentuk pemajemukan morfem (*hanpukukei*) yang menunjukkan ungkapan bunyi atau kegiatan yang berulang-ulang dan berkesinambungan. Bunyi *dodododo*, menurut Hamano (1986) berpendapat onomatope dengan K₁ /d/ mengandung makna: lemah, berat, luas dan kasar. Vokal /o/ adalah area yang sempit.

Data terjemahan dalam bahasa Indonesia dari kata *dodododo*, yaitu *drap drap*.

Drap drap
/dr/a/p/ /dr/a/p/
/KK/V/K/ /KK/V/K/

(OPBI Vol. 76, 94)

Tiruan bunyi terjemahan bahasa Indonesia *drap drap*, terdapat bentuk pemajemukan atau pengulangan kata, kluster dan konsonan mati di akhir kata. Kluster adalah gabungan antara dua konsonan atau lebih. Kluster yang terdapat pada tiruan bunyi *drap drap*, ialah konsonan /d/ dan /r/. Konsonan /d/ merupakan bunyi hambat, bersuara. Konsonan /r/ adalah konsonan yang bergetar. Sehingga makna bunyi gabungan /dr/ ialah suara getaran akibat gerak lari. Vokal /a/ adalah

bunyi bersuara, konsonan mati di akhir kata /p/ adalah bunyi hambat tak bersuara, mempunyai makna gerak cepat.

Berdasarkan analisis tiruan bunyi di atas, diketahui bahwa onomatope yang menunjukkan tiruan suara lari. dalam bahasa Jepang diwakili dengan *giyougo dodododo*, sedangkan hasil terjemahan ke bahasa Indonesia adalah *drap drap drap drap*. Kedua tiruan bunyi di atas memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan terdapat pada klasifikasi yang menunjukkan aktivitas atau pergerakan manusia, terdapat bentuk pemajemukan morfem (*hanpukukei*) yang menunjukkan ungkapan bunyi atau kegiatan yang berulang-ulang dan berkesinambungan.

Perbedaan terlihat dari perbebedaan bentuk, tiruan bunyi *dodododo* merupakan bentuk kata dasar, sedangkan hasil terjemahan dalam bahasa Indonesia bunyi *drap drap drap* terdapat kluster antara konsonan /d/ dan /r/ dan terdapat konsonan mati berupa konsonan /p/.

(2) Bunyi Langkah Kaki

Di halaman kolam renang istana. Sugar yang mempunyai kekuatan mengubah benda yang dia sentuh menjadi mainannya, berjalan mendekati Luffy dan Law untuk mengubah keduanya.

カツン カシン
/ka/tsu/N/ /ka/shi/N
/KV/KV/N/ /KV/KV/N/

(OPBJ Vol. 76, 102)

Data (2), tiruan bunyi *katsun kashin* digunakan untuk menunjukkan tiruan bunyi orang jalan. Bentuk tiruan bunyi *katsun kashin* adalah perubahan sebagian bunyi. Bunyi *katsun kashin*, menurut Hamano (1986) berpendapat onomatope K₁ /k/ mengandung makna permukaan kasar, ringan, kecil, baik. V₁ /a/ mengandung

makna: datar, luas, terlibat. K2 /t/ mengandung makna: memukul, pemufakatan, masuk ke dalam kejadian, V2 /u/ mengandung makna: Kecil kekalahan. V3 /i/ ketajaman, kekencangan. Dan Penasalan yang menunjukkan bunyi kuat dan menggema.

Data terjemahan dalam bahasa Indonesia dari kata *kashun kashin*, yaitu *tap tap*.

Tap tap
/tap/ /tap/
/KVK/ /KVK/

(OPBI Vol. 76, 102)

Tiruan bunyi terjemahan bahasa Indonesia *tap tap*, terdapat bentuk pemajemukan atau pengulangan kata, dan konsonan mati di akhir kata. Konsonan /t/ termasuk konsonan hambat, tak bersuara. Vokal /a/ adalah bunyi bersuara, konsonan mati di akhir kata /p/ adalah bunyi hambat tak bersuara, mempunyai makna gerak cepat.

Berdasarkan analisis tiruan bunyi di atas, diketahui bahwa onomatope yang menunjukkan tiruan bunyi orang berjalan. dalam bahasa Jepang diwakili dengan *giyougo kastun kashin*, sedangkan hasil terjemahan ke bahasa Indonesia adalah *tap tap*. Kedua tiruan bunyi di atas memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan terdapat pada klasifikasi yang menunjukkan aktivitas atau pergerakan manusia, terdapat bentuk pemajemukan morfem (*hanpukukei*) yang menunjukkan ungkapan bunyi atau kegiatan yang berulang-ulang dan berkesinambungan.

Perbedaan terlihat dari perbebedaan bentuk, tiruan bunyi *katsun kashin* mengalami perubahan bunyi sebagian dan terdapat nasal (*hatsuon*) sedangkan

hasil terjemahan dalam bahasa Indonesia bunyi *tap tap* terdapat konsonan mati berupa konsonan /p/.

(3) Bunyi Memakan Makanan yang Renyah

Setelah sekian lama Kin-emon mencari Kanjuro akhirnya dia menemukannya di bawah tanah dataran Raja yang lama. Kanjuro yang mempunyai kekuatan apa yang dia gambar bisa jadi nyata, berhasil bertahan hidup dengan memakan kubis yang dia gambar.

パリパリ
/pa/ri/pa/ri
/KV/KV/KV/KV

(OPBJ Vol. 76, 25)

Data (3), tiruan bunyi *pari pari* digunakan untuk menunjukkan tiruan bunyi memakan makanan yang renyah. Bentuk tiruan bunyi *pari pari* adalah bentuk pemajemukan morfem (*hanpukukei*) yang menunjukkan ungkapan bunyi atau kegiatan yang berulang-ulang dan berkesinambungan. Bunyi *pari pari*, menurut Hamano (1986) berpendapat onomatope K₁ /p/ mengandung makna ketegangan, cahaya, kecil, indah. V₁ /a/ mengandung makna: datar, luas, terlibat. K₂ /r/ mengandung makna: bergelombang, tidak tetap, V₂ /i/ mengandung makna: ketajaman, kekencangan.

Data terjemahan dalam bahasa Indonesia dari kata *paripari*, yaitu *krauk krauk*.

Krauk krauk
/kr/au/k/ /kr/au/k/
/KK/VV/K/ /KK/VV/K/

(OPBI Vol. 76, 27)

Tiruan bunyi terjemahan bahasa Indonesia *krauk krauk*, terdapat bentuk pemajemukan atau pengulangan kata, kluster, diftong, dan konsonan mati di akhir kata. Kluster adalah gabungan antara dua konsonan atau lebih. Kluster yang terdapat pada bunyi *krauk* yaitu antara konsonan /k/ dan /r/. konsonan /k/ merupakan bunyi hambat, tak bersuara, konsonan /r/ adalah konsonan yang bergetar. Jadi gabungan konsonan /kr/ tak bersuara dan bergetar. Diftong yang terjadi pada bunyi *krauk* yaitu vokal /a/ dan /u/. Vokal /a/ adalah bunyi bersuara dan vokal /u/ adalah bunyi bundar. Jadi bunyi diftong dari /au/ bunyi suara yang bundar. konsonan mati di akhir kata /k/ adalah bunyi hambat tak bersuara, mempunyai makna gerak cepat.

Berdasarkan analisis tiruan bunyi di atas, diketahui bahwa onomatope yang menunjukkan tiruan bunyi orang memamakan makanan yang renyah. dalam bahasa Jepang diwakili dengan *giyougo paripari*, sedangkan hasil terjemahan ke bahasa Indonesia adalah *krauk krauk*. Dalam kamus elektronik zkanji, kata *pari pari* mempunyai arti garing dan kelas utama. Kedua tiruan bunyi di atas memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan terdapat pada klasifikasi yang menunjukkan aktivitas atau pergerakan manusia, terdapat bentuk pemajemukan morfem (*hanpukukei*) yang menunjukkan ungkapan bunyi atau kegiatan yang berulang-ulang dan berkesinambungan.

Perbedaan terlihat dari perbedaan bentuk, bunyi *krauk krauk* terdapat konsonan dan vokal ganda, kemudian terdapat konsonan mati di akhir bunyi.

(4) Bunyi Menelan

Corazon yang berhasil mencuri buah iblis Ope Ope No Mi dari tangan bajak laut Barrels. Segera membawanya ke Law untuk menyembuhkan penyakitnya. Karena rasa buah iblis yang tidak enak Law mencoba untuk tidak memakannya, tetapi Corazon memaksa Law untuk memakan buah itu untuk kesembuhannya.

ごっくん
/go/k/ku/N/
/KV/Q/KV/N/

(OPBJ Vol. 77, 51)

Data (4), tiruan bunyi *gokkun* digunakan untuk menunjukkan tiruan bunyi menelan. Bentuk tiruan bunyi *gokkun* adalah bentuk pemadatan suara (*Sokuon*) dan bentuk penasalan suara di akhir bunyi. Bunyi *gokkun*, menurut Hamano (1986) berpendapat onomatope K₁ /g/ mengandung makna kasar, tebal, besar, keras. V₁ /o/ adalah area yang sempit. Hambatan (*Sokuon*) di tengah bunyi menunjukkan gerakan cepat, sesaat dan cekatan. K₂ /k/ mengandung makna: pembukaan, pemanasan, pembengkakan, perluasan, perpindahan dan dangkal. V₂ /u/ mengandung makna: kecil, kekalahan.

Data terjemahan dalam bahasa Indonesia dari kata *gokkun*, yaitu *glek*.

glek
/gl/e/k/
/KK/V/K/

(OPBI Vol. 76, 49)

Tiruan bunyi terjemahan bahasa Indonesia *glek*, terdapat bentuk kluster, dan konsonan mati di akhir kata. Kluster adalah gabungan antara dua konsonan atau lebih. Kluster yang terdapat pada bunyi *glek* yaitu antara konsonan /g/ dan /l/. konsonan /g/ merupakan bunyi hambat, bersuara. konsonan /l/ termasuk konsonan sampingan dan berada di ujung lidah bagian langit-langit atas. Jadi gabungan

konsonan /gl/ bunyi hambatan di ujung lidah. Vokal /e/ adalah bunyi tidak bulat, bersuara sedang, semi tertutup. konsonan mati di akhir kata /k/ adalah bunyi hambat tak bersuara, mempunyai makna gerak cepat.

Berdasarkan analisis tiruan bunyi di atas, diketahui bahwa onomatope yang menunjukkan tiruan bunyi orang menelan. dalam bahasa Jepang diwakili dengan *giyougo gokkun*, sedangkan hasil terjemahan ke bahasa Indonesia adalah *glek*. Dalam kamus, kata *gokkun* mempunyai arti teguk dan menelan. Kedua tiruan bunyi di atas memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan terdapat pada klasifikasi yang menunjukkan aktivitas atau pergerakan manusia.

Perbedaan terlihat dari perbebedaan bentuk, bunyi *gokkun* terdapat bentuk pemadatan suara (*Sokuon*) dan bentuk penasalan suara di akhir bunyi. Pada terjemahannya bunyi *glek* terdapat kluster dan konsonan mati dibagian akhir.

B. Onomatope yang Menggambarkan Keadaan Kesehatan Manusia

Tiruan bunyi keadaan kesehatan manusia atau dalam bahasa Jepang disebut *hito no kenkou joutai* digunakan untuk menunjukkan keadaan kesehatan manusia. Seperti saat keadaan orang sedang pusing dan saat keadaan lemas setelah mabuk perjalanan. Bentuk kata yang terdapat pada data tiruan bunyi keadaan kesehatan manusia adalah bentuk kata dasar.

Tabel 3.8
Data yang Menunjukkan Keadaan Kesehatan Manusia

No	Bahasa Jepang	Bahasa Indonesia	Deskripsi	Sumber
1	<i>Doyo</i>	Waa	keadaan tubuh lemas	OPBJ Vol. 76, 119 OPBI Vol. 76, 117
2	<i>haahaa</i>	Hosh hosh	Menunjukkan keadaan lelah	OPBJ Vol. 76, 155 OPBI Vol. 76, 153

(1) Menggambarkan Keadaan Tubuh Lemas

Anak buah Doflamingo yang diubah menjadi boneka kayu oleh Sugar, telah kembali menjadi manusia dengan kondisi lemas. Setelah sugar pingsan akibat trauma melihat penampakan yang mengerikan.

どよ
/do/yo/
/KV/KV/

(OPBJ Vol. 76, 119)

Data (1), tiruan bunyi *doyo* digunakan untuk menunjukkan keadaan tubuh lemas. Bentuk tiruan bunyi *doyo* adalah bentuk kata dasar. Bunyi *doyo*, menurut Hamano (1986) berpendapat onomatope dengan K₁ /d/ mengandung makna: lemah, berat, luas dan kasar. Vokal /o/ adalah area yang sempit. K₂ /y/ mengandung makna yang berasal dari banyak sumber, samar-samar, sifat kekanak-kanakan.

Data terjemahan dalam bahasa Indonesia dari kata *doyo*, yaitu *waa*.

Waa
/wa/a/
/SV/V/

(OPBI Vol, 117)

Tiruan bunyi terjemahan bahasa Indonesia *waa*, terdapat bentuk pemanjangan vokal /a/. semi konsonan /w/ adalah bunyi tak bersuara, mempunyai makna suara yang tidak keras. vokal /a/ adalah bunyi yang bersuara, mempunyai makna luas dan bersuara keras. Tiruan bunyi menunjukkan kegaduhan para anak buah Doflamingo setelah mereka kembali menjadi manusia.

Berdasarkan analisis tiruan bunyi di atas, diketahui bahwa onomatope yang menunjukkan keadaan tubuh lemah. dalam bahasa Jepang diwakili dengan

giyougo doyo, sedangkan hasil terjemahan ke bahasa Indonesia adalah *waa*. Dalam bahasa Indonesia tidak terdapat onomatope yang menunjukkan keadaan tubuh lemas atau padanan kata *doyo*. Sehingga penerjemah menerjemahkan kata *waa* yang berada di samping kata *doyo* untuk mengisi kekosongan. Kata *waa* sendiri memiliki makna ramai. Setelah kembali menjadi manusia, anak buah doflamingo bertanya-tanya. Mereka pikir akan menjadi boneka kayu selamanya. Kegaduhan tersebut membuat suara menjadi ramai.

Kedua tiruan bunyi diatas memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan terdapat pada klasifikasi yang menunjukkan Keadaan Kesehatan Manusia. Sementara itu perbedaan terdapat pada bentuk pemanjangan bunyi vokal /a/ hasil terjemahan bahasa Indonesia.

(2) Menggambarkan Keadaan Lelah

Di Istana sedang terjadi pertempuran antara Luffy yang beraliansi dengan Law dengan kelompok Doflamingo. Serangan kombinasi Doflamingo dan Trebol berhasil melukai Law. Pertarungan ini yang melelahkan ini akan berakhir ketika ada yang kalah.

ハアハア
Ha/a/ha/a
KV/V/KV/V

(OPBJ Vol 76, 155)

Data (2) tiruan bunyi *haa haa* digunakan untuk menunjukkan keadaan lelah. Bentuk tiruan bunyi *haahaa* adalah pemanjangan suara (cho'on) dan pemajemukan morfem (*hanpukukei*) yang menunjukkan ungkapan bunyi atau kegiatan yang berulang-ulang dan berkesinambungan. Bunyi *haa haa*, menurut Hamano (1986) onomatope dengan K1 /h/ mengandung makna: kelemahan, halus,

hal yang tidak dapat dipercaya, yang tidak menentukan. V₁ /a/ mengandung makna: mengandung makna: datar, luas, terlibat. bentuk pemanjangan suara atau *cho'on* (vokal panjang) di akhir yang menunjukkan aktivitas dan keadaan yang berlangsung lama

Data terjemahan dalam bahasa Indonesia dari kata *haa haa*, yaitu hosh.

Hosh Hosh
Ho/sh/ Ho/sh/
KV/KK/ /KV/KK/

(OPBI Vol 76, 153)

Tiruan bunyi terjemahan bahasa Indonesia hosh, terdapat bentuk pemajemukan dan kluster. Kluster adalah gabungan antara dua konsonan atau lebih. Kluster yang terjadi di bunyi *hosh hosh* adalah konsonan /s/ dan semi vokal /h/. Konsonan /s/ adalah bunyi geseran, tak bersuara. Konsonan /h/ adalah geseran, bersuara. Sehingga makna bunyi gabungan /sh/ ialah geseran yang bersuara kecil. Vokal /o/ adalah bundar dan semi tertutup.

Berdasarkan analisis tiruan bunyi di atas, diketahui bahwa onomatope yang menunjukkan keadaan lelah dalam bahasa Jepang diwakili dengan *giyougo haa haa*, sedangkan hasil terjemahan ke bahasa Indonesia adalah *hosh hosh*. Dalam kamus, kata *haa haa* mempunyai arti napas pendek dan cepat, suara terengah-engah, hembusan napas. Kedua tiruan bunyi diatas memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan terdapat pada klasifikasi yang menunjukkan Keadaan Kesehatan Manusia. Keduanya menggunakan konsonan awal /h/, kedua data sama-sama mengalami pemajemukan morfem.

Sementara itu perbedaan terdapat pada bentuk pemanjangan bunyi vokal. Sedangkan hasil terjemahan bahasa Indonesia terdapat kluster /sh/.

3.1.5 *Gijougo*

Gijougo keadaan hati (perasaan) manusia. Berdasarkan klasifikasi makna menurut Akimoto (2002:138:139) terbagi atas keadaan atau perasaan manusia. Berikut ini data-data yang merupakan tiruan-tiruan bunyi tersebut.

A. Onomatope yang Menggambarkan Keadaan Hati atau Perasaan Manusia

Tiruan bunyi keadaan hati atau perasaan manusia bisa juga disebut *hito no yousu/shinjou* dalam bahasa Jepang digunakan untuk menunjukkan bermacam-macam perasaan yang dirasakan oleh manusia, seperti saat marah, bahagia dan sedih. Bentuk kata yang terdapat pada data tiruan bunyi keadaan hati atau perasaan manusia adalah pemajemukan morfem (*hanpukukei*) yang menunjukkan ungkapan bunyi atau kegiatan yang berulang-ulang dan berkesinambungan.

Tabel 3.9
Data yang Menunjukkan Keadaan Hati atau Perasaan Manusia

No	Bahasa Jepang	Bahasa Indonesia	Deskripsi	Sumber
1	<i>Dokidoki</i>	Deg deg deg	Keadaan perasaan berdebar-debar	OPBJ Vol. 76, 71 OPBI Vol. 76, 69
2	<i>Bikuu</i>	Degh	Efek suara orang terkejut hingga jantung berdetub kencang.	OPBJ Vol. 76, 71 OPBI Vol. 76, 69

(1) Menggambarkan keadaan perasaan berdebar-debar

Sugar terkejut karena bertemu orang yang mirip Usop, orang yang pernah membuatnya tidak sadarkan diri.

ドキドキ
/do/ki/do/ki/
/KV/KV/KV/KV/

(OPBJ Vol. 76, 71)

Data (1), tiruan bunyi *dokidoki* digunakan untuk menunjukkan keadaan perasaan berdebar-debar. Dalam kamus bahasa Jepang Matsura (1994:149) kata *dokidoki* mempunyai arti dag-dig-dug, dak-dik-duk, jantung yang berdebar-debar. Bentuk tiruan bunyi *dokidoki* adalah bentuk pemajemukan morfem (*hanpukukei*) yang menunjukkan ungkapan bunyi atau kegiatan yang berulang-ulang dan berkesinambungan. Bunyi *dokidoki*, menurut Hamano (1986) berpendapat onomatope dengan K₁ /d/ mengandung makna: lemah, berat, luas dan kasar. Vokal /o/ adalah area yang sempit. K₂ /k/ mengandung makna: pembukaan, pemanasan, pembengkakan, perluasan, perpindahan dan dangkal. V₂ /i/ ketajaman, kekencangan, bersuara, mengandung makna kondisi tubuh yang lemas, dan jantung yang kembang-kempis.

Data terjemahan dalam bahasa Indonesia dari kata *dokidoki*, yaitu deg deg deg.

Deg deg deg
/de/g/de/g/de/g/
/KV/K/KV/K/KV/K/

(OPBI Vol. 76, 69)

Tiruan bunyi terjemahan bahasa Indonesia *degdegdeg*, terdapat bentuk pemajemukan atau pengulangan kata, dan konsonan mati di akhir kata. Konsonan /d/ merupakan bunyi hambat, bersuara. vokal /e/ tidak bulat, bersuara sedang,

semi tertutup. Konsonan /g/ merupakan bunyi hambat, bersuara. bunyi tiruan *deg* mengalami naik turun suara, dari keras, ke sedang kembali ke keras. Begitupun dengan detak jantung saat berdebar-debar, iramanya tidak stabil. Cenderung naik turun.

Berdasarkan analisis tiruan bunyi di atas, diketahui bahwa onomatope yang menunjukkan keadaan perasaan berdebar-debar. dalam bahasa Jepang diwakili dengan *gijougo dokidoki*, sedangkan hasil terjemahan ke bahasa Indonesia adalah *deg deg deg*. Kedua tiruan bunyi di atas memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan terdapat pada klasifikasi yang menunjukkan Keadaan Hati atau Perasaan Manusia, terdapat bentuk pemajemukan morfem (*hanpukukei*) yang menunjukkan ungkapan bunyi atau kegiatan yang berulang-ulang dan berkesinambungan.

Perbedaan terlihat dari perbebedaan bentuk, tiruan bunyi *dokidoki* merupakan bentuk kata dasar, sedangkan hasil terjemahan dalam bahasa Indonesia bunyi *deg deg deg* terdapat konsonan mati berupa konsonan /g/.

(2) Menggambarkan Efek Suara Orang Terkejut Hingga Jantung berdetub Kencang.

Menggambarkan Efek suara orang terkejut hingga jantung berdetub kencang.

Sugar yang sempat pingsan karena melihat ekspresi muka Usop yang memakan cabe super pedas, di buat terkejut saat melihat anak buatnya yang mirip dengan Usop.

ビクウ
/bi/ku/u
/KV/KV/V

(OPBI Vol. 76, 71)

Data (2), tiruan bunyi *bikuu* digunakan untuk menunjukkan keadaan kerkejut. Bentuk tiruan bunyi *bikuu* adalah bentuk pemanjangan bunyi vokal /u/. Bunyi *bikuu*, menurut Hamano (1986) berpendapat onomatope dengan K₁ /b/ mengandung makna: tegang, kasar, besar. Vokal /i/ adalah ketajaman, kekencangan. K₂ /k/ mengandung makna: pembukaan, pemanasan, pembengkakan, perluasan, perpindahan dan dangkal. V₂ /u/ mengandung makna: sedikit menonjol, Kecil, kekalahan. Dan bentuk pemanjangan suara atau *cho'on* (vokal panjang) pada vokal /u/.

Data terjemahan dalam bahasa Indonesia dari kata *bikuu*, yaitu *degh*.

De gh
/de/gh/
/KV/KK/

(OPBI Vol. 76, 69)

Tiruan bunyi terjemahan bahasa Indonesia *degh*, terdapat bentuk pemajemukan atau pengulangan kata, dan kluster. Konsonan /d/ merupakan bunyi hambat, bersuara. vokal /e/ tidak bulat, bersuara sedang, semi tertutup. Kluster yang terdapat pada bunyi *degh* adalah konsonan /g/ dan /h/. Konsonan /g/ merupakan bunyi hambat, bersuara. konsonan /h/ adalah geseran, bersuara. jadi gabungan konsonan /g/ dan /h/ menghasilkan bunyi hambatan bersuara.

Berdasarkan analisis tiruan bunyi di atas, diketahui bahwa onomatope yang menunjukkan keadaan terkejut. dalam bahasa Jepang diwakili dengan *gijougo bikuu*, sedangkan hasil terjemahan ke bahasa Indonesia adalah *degh*. Kedua tiruan bunyi di atas memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan terdapat pada klasifikasi yang menunjukkan Keadaan Hati atau Perasaan Manusia,

Perbedaan terlihat dari perbebedaan bentuk, tiruan bunyi *bikuu* merupakan bentuk pemanjangan vokal /u/, sedangkan hasil terjemahan dalam bahasa Indonesia bunyi *degh* terdapat kluster konsonan /gh/.

Dari keseluruhan data ditemukan 118 macam onomatope yang dibagi menjadi 9 pengklasifikasi makna. Data paling banyak ditemukan masuk pada klasifikasi makna tiruan bunyi aktivitas atau pergerakan manusia dengan diikuti klasifikasi makna tiruan suara manusia. Hal ini selaras dengan genre yang digunakan komik One Piece yaitu aksi, pertualangan, komedi, drama, fantasi, mendominasi laki-laki, kekuatan hebat.

Dalam genre yang diusung komik One Piece. sering terjadi perang antar kelompok bajak laut, perang antar kelompok laut banyak aktifitas atau pergerakan manusia yang terjadi dari memukul, berlari, menendang dan lain sebagainya, dan menggunakan alat seperti meriam, pedang, tembakan, dan lain sebagainya.

3.2 Strategi Terjemahan yang digunakan dalam Komik One Piece

Molina & Albir (2002:509) mendefinisikan strategi penerjemahan sebagai prosedur untuk menganalisa dan mengklasifikasikan bagaimana kesepadanan terjemahan berlangsung dan dapat diterapkan pada berbagai satuan lingual.

Dalam penelitian ini penerjemah menerjemahkan komik One piece bahasa Jepang kedalam bahasa Indonesia menggunakan strategi terjemahan yang berbeda-beda. Berikut strategi terjemahan yang digunakan untuk menerjemahkan komik One Piece.

3.2.1 Strategi Generalisasi

Strategi generalisasi (*generalization*) adalah strategi penggunaan istilah yang lebih umum atau netral dalam bahasa sasaran (Molina & Albir, 2002: 509).

Tabel 3.10
Data Menggunakan Strategi Generalisasi

No	Bahasa Jepang	Bahasa Indonesia	Deskripsi	Sumber
1	<i>Gorogoropisha'</i>	Gluduk gluduk	Bunyi petir	OPBJ Vol. 76, 224 OPBI Vol. 76, 220
2	<i>Paripari</i>	Krauk krauk	Bunyi memakan makanan yang renyah	OPBJ Vol. 76, 27 OPBI Vol. 76, 25
3	<i>Katakata</i>	Kratak kratak	Bunyi boneka kayu yang bergerak	OPBJ Vol. 76, 18 OPBI Vol. 76, 16
4	<i>Garara</i>	Grak	Benda kaku	OPBJ Vol. 76, 39 OPBI Vol. 76, 37
5	<i>Dodododo</i>	Drap drap	Bunyi lari	OPBJ Vol. 76, 96 OPBI Vol. 76, 94
6	<i>Dokidoki</i>	Deg deg deg	Keadaan perasaan berdebar-debar	OPBJ Vol. 76, 71 OPBI Vol. 76, 69
7	<i>Doyo</i>	Waa	keadaan tubuh lemas	OPBJ Vol. 76, 119 OPBI Vol. 76, 117
8	<i>Katsun kashin</i>	Tap tap	Bunyi langkah	OPBJ Vol. 76, 104 OPBI Vol. 76, 102
9	<i>Hyun</i>	Syut	Bunyi benda bergerak cepat	OPBJ Vol. 76, 82 OPBI Vol. 76, 80
10	<i>Bii'</i>	Wuuung	Suara lebah terbang	OPBJ Vol. 76, 16 OPBI Vol. 76, 14
11	<i>Bachin</i>	Ctar	Bunyi pencambukan	OPBJ Vol. 76, 15 OPBI Vol. 76, 13
12	<i>bokooN</i>	Blarr	Bunyi ledakan bersuara keras	OPBJ Vol. 76, 140 OPBI Vol. 76, 138
13	<i>dokooN</i>	Duarr	Bunyi bom atau ledakan	OPBJ Vol. 76, 33 OPBI Vol. 76, 32
14	<i>Hikku hikku</i>	Hiks hiks	Suara tangisan anak laki-laki	OPBJ Vol. 76, 57 OPBI Vol. 76, 55
15	<i>Shiku shiku</i>	Hiks hiks	Suara tangisan perempuan	OPBJ Vol. 76, 59 OPBI Vol. 76, 57
16	<i>Karan koron</i>	Klatak klutuk	Bunyi dadu yang berputar-putar pada wadahnya	OPBJ Vol. 76, 139 OPBI Vol. 76, 137
17	<i>zabaaN</i>	Zraaash	Bunyi ombak	OPBJ Vol. 77, 39

				OPBI Vol. 77, 37
18	<i>Gokkun</i>	Glek	Bunyi Menelan	OPBJ Vol. 76, 51 OPBI Vol. 76, 49
19	<i>Haa haa</i>	Hosh hosh	Menunjukkan keadaan lelah	OPBJ Vol. 76, 155 OPBI Vol. 76, 153
20	<i>Bikuu</i>	Degh	Efek suara orang terkejut hingga jantung berdetub kencang.	OPBJ Vol. 76, 71 OPBI Vol. 76, 69

Strategi generalisasi digunakan untuk memudahkan pembaca dalam memahami bacaan dengan mudah, karena hasil strategi generalisasi menggunakan istilah yang lebih umum pada Bsa. Pada data 1 dan 2, para pembaca atau pada Bsa sudah mengenal dan mengetahui bahwa tiruan bunyi petir diwakili dengan tiruan bunyi *gluduk-gluduk* dan tiruan bunyi pada saat makan diwakili dengan tiruan bunyi *krauk-krauk*. Oleh sebab itu penerjemah menerjemahkan tiruan bunyi *Gorogoropisha* diterjemahkan *gluduk-gluduk*, sedangkan tiruan bunyi *paripari* diterjemahkan *krauk-krauk*.

3.2.2 Strategi Peminjaman

strategi peminjaman (*borrowing*), adalah strategi penerjemahan dimana penerjemahan meminjam kata atau ungkapan dari bahasa sumber. Peminjaman itu bisa bersifat murni (*pure borrowing*) atau peminjaman yang sudah dinaturalisasi (*naturalized borrowing*).

A. Strategi Peminjaman Murni

Tabel 3.11
Data Menggunakan Strategi Peminjaman Murni

No	Bahasa Jepang	Bahasa Indonesia	Deskripsi	Sumber
1	<i>Gyaa</i>	Gyaa	Suara teriakan	OPBJ Vol. 76, 39 OPBI Vol. 76, 37

2	<i>Kyaa</i>	Kyaa	Suara teriakan	OPBJ Vol. 76, 49 OPBI Vol. 76, 47
3	<i>Waaaaa</i>	Waaaaa	Suara keributan	OPBJ Vol. 76, 8 OPBI Vol. 76, 6
4	<i>Wa-</i>	Waa	Suara teriakan	OPBJ Vol. 76, 10 OPBI Vol. 76, 8
5	<i>Aaaa</i>	Aaaa	Suara teriakan orang menangis	OPBJ Vol. 76, 67 OPBI Vol. 76, 65
6	<i>Wai wai</i>	Wai wai	Suara sorak-sorai	OPBJ Vol. 76, 193 OPBI Vol. 76, 191

Strategi peminjaman murni digunakan karena pada Bsa tidak ditemukan padanan yang sesuai oleh sebab itu peminjaman dilakukan. Karena kata dari Bsu bisa diterima dalam Bsa, tidak ada atau tidak terjadi perubahan fonem yang mengikuti budaya Bsa.

Pada data 1 dan 2, yaitu tiruan bunyi *gyaa* dan *kyaa* yang mendeskripsikan bunyi teriakan. Penerjemah menerjemahkan tiruan bunyi tersebut sama persis seperti pada Bsu. Tidak ada perubahan bentuk maupun penambahan fonem.

B. Strategi Peminjaman yang sudah dinaturalisasi

Tabel 3.12
Data Menggunakan Strategi Peminjaman yang sudah Dinaturalisasi

No	Bahasa Jepang	Bahasa Indonesia	Deskripsi	Sumber
1	<i>Kii'</i>	Kiik	Suara kuda	OPBJ Vol. 76, 18 OPBI Vol. 76, 16
2	<i>Hyuoooo</i>	Hyuuuu	Bunyi hujan salju	OPBJ Vol. 77, 49 OPBI Vol. 77, 47
3	<i>Uooooon</i>	Uwooooo	Suara seorang menangis secara berlebihan	OPBJ Vol. 76, 41 OPBI Vol. 76, 39
4	<i>Haa haa</i>	Hah hah	Suara napas terengah-engah	OPBJ Vol. 77, 71 OPBI Vol. 77, 69

Strategi peminjaman yang sudah dinaturalisasikan digunakan karena pada Bsa tidak ditemukan padanan yang sesuai oleh sebab itu peminjaman dilakukan. Karena kata dari Bsu tidak bisa diterima dalam Bsa, terjadi perubahan fonem sebagian mengikuti pelafalan Bsa.

Pada data 1, yaitu tiruan suara kuda. Penerjemah menerjemahkan tiruan bunyi *kii*' dalam bahasa Jepang ke bahasa Indonesia menjadi *kiiik*. Penerjemah meminjam kata dari Bsu namun terjadi perubahan fonem mengikuti pelafalan pada Bsa.

Terjemahan onomatope diluar balon percakan untuk menunjang suasana yang ada pada gambar manga tersebut. pembaca akan lebih mendapat kesan dan dapat merasakan suasana yang terjadi dalam gambar berkat onomatope. Berdasarkan analisis diatas, penerjemah menerjemahkan komik One Piece lebih banyak menggunakan strategi generalisasi dibanding strategi lainnya. strategi generalisasi adalah strategi yang digunakan untuk memudahkan pembaca dalam memahami bacaan dengan mudah, karena hasil strategi generalisasi menggunakan istilah yang lebih umum pada Bsa.

Kelebihan penggunaan strategi generalisasi ini untuk memudahkah pembaca dalam memahami tanda atau suasana yang ditunjukkan oleh onomatope tersebut. kekurangan penggunaan strategi generalisasi adalah bentuk onomatope dari Bahasa Jepang akan kehilangan bentuk aslinya.

Digunakannya strategi peminjaman, karena tidak ditemukannya padanan hasil terjemahan baik dalam makna maupun bentuk. Oleh sebab itu digunakannya strategi peminjaman untuk mengisi kekurangan yang ada, dikarenakan onomatope

Bahasa Jepang yang sangat banyak dan beragam. Kelebihan penggunaan strategi peminjaman dapat mengisi kekosongan akibat tidak ditemukannya padanan pada Bsa dan bentuk asli dari Bsu masih bisa terlihat. Kekurangan penggunaan strategi peminjaman adalah pembaca akan sulit memahami tanda atau suasana yang ditunjukkan oleh onomatope tersebut.

BAB IV

PENUTUP

4. Kesimpulan

Dari keseluruhan data ditemukan 118 macam onomatope yang dibagi menjadi 9 pengklasifikasi makna. Data paling banyak ditemukan masuk pada klasifikasi makna tiruan bunyi aktivitas atau pergerakan manusia dengan diikuti klasifikasi makna tiruan suara manusia. Hal ini selaras dengan genre yang digunakan komik One Piece yaitu aksi, pertualangan, komedi, drama, fantasi, mendominasi laki-laki, kekuatan hebat.

Dalam genre yang diusung komik One Piece. Sering terjadi perang antar kelompok bajak laut, perang tersebut banyak aktifitas atau pergerakan manusia yang terjadi dari memukul, berlari, menendang dan lain sebagainya, dan menggunakan alat seperti meriam, pedang, tembakan, dan lain sebagainya.

Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh penulis. Dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan 24 data yang dianalisis, dapat disimpulkan bahwa onomatope bahasa Jepang dan bahasa Indonesia memiliki persamaan dan perbedaan bentuk. Persamaan, yaitu keduanya memiliki onomatope dengan bentuk kata berupa kata dasar, bentuk pemajemukan morfem dan susunan bentuk fonem yang serupa.

Sedangkan perbedaan antara onomatope bahasa Jepang dan bahasa Indonesia 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 bahasa, karena pada dasarnya, setiap bahasa memiliki aturan pengucapan fonem sendiri-sendiri.

2. Dalam menerjemahkan onomatope diluar balon percakapan pada Komik One penerjemah banyak menggunakan teknik Generalisasi dibanding dengan teknik lainnya. Kelebihan penggunaan strategi generalisasi ini untuk memudahkan pembaca dalam memahami tanda atau suasana yang ditunjukkan oleh onomatope tersebut. kekurangan penggunaan strategi generalisasi adalah bentuk onomatope dari Bahasa Jepang akan kehilangan bentuk aslinya.

Digunakannya strategi peminjaman, karena tidak ditemukannya padanan hasil terjemahan baik dalam makna maupun bentuk. Oleh sebab

itu digunakannya strategi peminjaman untuk mengisi kekurangan yang ada, dikarenakan onomatope Bahasa Jepang yang sangat banyak dan beragam. Kelebihan penggunaan strategi peminjaman dapat mengisi kekosongan akibat tidak ditemukannya padanan pada Bsa dan bentuk asli dari Bsu masih bisa terlihat. Kekurangan penggunaan strategi peminjaman adalah pembaca akan sulit memahami tanda atau suasana yang ditunjukkan oleh onomatope tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Akimoto, Miharū. 2002. *Yoku Wakaru Goi*. Tokyo: ALC.
- Chaer, Abdul. 2009. *Fonologi Bahasa Indonesia*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Ciptohartono, Anna Maria Ilvi. 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.
- Djajasudarma, T.Fatimah. 2010. *Metode Linguistik: Ancangan Metode Penelitian dan Kajian*. Bandung .PT Refika Aditama.
- Hadrianus, Juan. 2016. *One Piece, Maju Terus Pantang Mundur! Vol.76*. Jakarta. PT Gramedia.
- _____.2016. *One Piece, Smile Vol.77*. Jakarta. PT Gramedia.
- Ikuhiro, tamori. Lawrence Schourup.1999. *Onomatope - Keitai to Imi*. Tokyo: Kurosio.
- Lestari, Ayu. 2014. *Onomatope Bahasa Prancis dan Bahasa Indonesia (Analisis Morfofonemik)*. Skripsi, S.1. Yogyakarta: UNY.

- Molina, Albir. 2002. *Translation Techniques Revisited: A Dynamic and Functionalist Approach*. <https://www.erudit.org/revue/meta/2002/v47/n4/008033ar.pdf> (accessed on November 21, 2016).
- Mulya, Komara. 2013. *Fukushi Bahasa Jepang*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Muslich, Masnur. 2011. *Fonologi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Oda, Eichiro. 2015. *Wanpiisu, Kamawasu Susume 76kan. Shueisha Jump Comics*.
- _____. 2015. *Wanpiisu, Sumairu 77kan. Shueisha Jump Comics*.
- satoru, akutsu. 1994. *絵でわかる。擬音語 擬態語* Japan: ALC.
- Simatupang, Maurits. 2000. *Pengantar Teori Terjemahan*. Universitas Indonesia. Direktorat jenderal pendidikan tinggi Departemen pendidikan nasional.
- Sudaryanto. 1986. *Metode Linguistik, Bagian Pertama, ke Arah Memahami Metode Linguistik*. Yogyakarta: UGM Press.
- _____. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supangat, Nur Aini Satyani Putri. 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.

要旨

本論文のテーマは日本語の漫画とインドネシア語に翻訳されたものの比較である。その漫画にある擬音語・擬態語をインドネシア語でどのように翻訳されるか知りたいから、このテーマを選ぶことにした。

この研究の目的が2つある。それは日本語と翻訳したものの擬音語・擬態語の形を比べること、また翻訳するのにどんな方法を使うか調べることである。この研究の順番が3つある。それは、

1. データの収入のために、筆者は「ワンピース」という漫画から例文をとった。データはその漫画にある日本語の擬音語・擬態語とその翻訳したものである。

2. 擬音語・擬態語の例文を集めて、インドネシア語のものと比べてそれぞれの擬音語・擬態語を分析した。
3. 分析の結果を論文の形にまとめた。

筆者が見つけた擬音語・擬態語のデータは 118 である。擬態語は 59 で、擬音語 59 である。その中から 24 の例文を取って分析した。

「よくわかる語彙」という教科書に「ワンワン」「コケッココー」のような動物の声や「ゴー」「ビュービュー」「リーン」のような無生物の出す外界の音を表す語を擬声語（擬音語）という。また、「ノンノン歩く」「ジロジロ見る」「雨水がキラキラ輝く」のように動きや状態を音によって象徴的に表す語を擬態語という。この日本語の擬音語・擬態語の意味は 9 つに分類されて、それは自然現象、物が出す音、動物の鳴き声、人の声/音物の動き、物の様態/性質、人の動作、人の健康状態、人の様子/心情、人の身体的特徴である。

「ワンピース」には日本語と翻訳したインドネシア語と、形の類似点も相違点が見られる。それは次の通りである。

1. 日本語と翻訳したものは同じ形を持つ。

日本語	インドネシア語	場面	意味
Gyaa /K/S/V/R/ OPBJ Vol. 76, 39	Gyaa /K/S/V/V/ OPBI Vol. 76, 37	戦争中	叫ぶ
Uooooo /V/V/V/V/V/V/ OPBJ Vol. 76, 12	Uooooo /V/V/V/V/V/V/ OPBI Vol. 76, 10	戦争中	声援

上記のデータには、叫ぶ声や声援を表す擬声語は「ギャー」と「ウオオオオ」であって、インドネシア語に翻訳するのも「Gyaa」と「uooooo」になる。インドネシア語で「ギャー」と「ウオオオオ」の言葉はないため、その音をそのまま、翻訳してある。上記のオノマトペは長音の/a/と/o/はそのままインドネシア語に書いて、形と合成の音素も同じである。

2. 日本語と翻訳したものは違う形を持つ。

日本語	インドネシア語	場面	意味
<i>BachiN</i> /KV/KV/N/ OPBJ Vol 76, 15	<i>Ctar</i> /KK/V/K/ OPBI Vol. 76, 13	スマイルの工場 の中で	鞭
<i>Hokuhoku</i> /KV/KV/KV/KV/ OPBJ Vol 76, 68	<i>Hehehehe</i> /KV/KV/KV/KV/ OPBI Vol. 76, 66	空を飛び中	笑い声

上記のデータは、日本語の鞭の音を表す擬音語は「バチン」と「ほくほく」である。そして、インドネシア語に翻訳すると「ctar」と「hehehehe」になる。インドネシア語で「バチン」と「ほくほく」の言葉はない。「Generalization」という方法で、翻訳者は「鞭打ちの音」と「笑い声」を「Ctar」と「hehehehe」に変えた。「バチン」、「Ctar」、「ほくほく」、「Hehehehe」はそれぞれの「C」と「H」の音を残して、それを近い音に翻訳された。また翻訳者はインドネシア人がよく聞いていて、慣れている言葉を選んだ。

また、翻訳者が使った翻訳術はこの以下で説明する。

A. Pure Borrowing

日本語	インドネシア語	場面	意味
Waaaa /K/V/V/V/V/ OPBJ Vol. 76, 8	Waaaa /K/V/V/V/V/ OPBI Vol. 76, 6	戦争中	叫ぶ
Waiwai /K/V/V/K/V/V/ OPBJ Vol. 76, 193	Waiwai /K/V/V/K/V/V/ OPBI Vol. 76, 191	都市の中で	声援団

この「*Pure Borrowing*」は翻訳者が日本語のものを変えなくてそのままインドネシア語に訳される。この漫画には 10 の擬音語・擬態語がこの方法で訳される。

B. Naturalized Borrowing

日本語	インドネシア語	場面	意味
Kii' /K/V/R/Q/ OPBJ Vol. 76, 18	Kiik /K/V/V/K/ OPBI Vol. 76, 16	馬に乗る	馬声
Hyuoooo /KSV/V/V/V/V/ OPBJ Vol. 77, 49	Hyuuuu /K/S/V/V/V/V/V/ OPBI Vol. 77, 47	雪が降る	雪の音

上記の言葉を翻訳するために、翻訳者はインドネシア人がよく耳した言葉を選んで、日本語の音を少し変えて訳された。馬の声が「キーツ」より「Kiik」のほうがインドネシア語に合っていて、よく使われているから、この言葉を選んだ。つまり、インドネシア語の自然さも考えて、翻訳された。

C. Generalization

日本語	インドネシア語	場面	意味
<i>Gorogoropisha'</i> /KV/KV/KV/ KV/ KV/ KSV/Q/ OPBJ Vol. 77, 222	Gludukgluduk /KK/V/KV/K/ /KK/V/KV/K/ OPBI Vol. 77, 220	雨中	雷の音
<i>boribori</i> /KV/KV/KV/KV/ OPBJ Vol. 77, 22	Kraukkrauk /KK/VV/K/ /KK/VV/K/ OPBI Vol. 77, 20	事務所長	食事の音

雷の音や食べている時、口から出した音はインドネシア語にも擬音語・擬態語がある。雷の音は「Gluduk-gluduk」で、食べている時の音は「Krauk-Krauk」である。こういう擬音語・擬態語はインドネシア人がだれでも知っているから、翻訳者はこの言葉を選んで、「ゴロゴロピシャッ」や「ボリボリ」の音を翻訳された。

日本語は擬音語・擬態語が豊かである言語である。一方インドネシア語はあまり多くない。だから、日本語からインドネシア語に翻訳する時にいろいろな問題が出てくると思う。

翻訳者はになるために日本語の能力がもちろん、インドネシア語の能力も次かせないものだということが分かるようになった。インドネシア語に合っている言葉や自然なインドネシア語などを考えて、翻訳するべきだと思ふ。

LAMPIRAN

No	Bahasa Jepang	Hal	Bahasa Indonesia	Hal	Volume	Banyak	Deskripsi
Giongo, Onomatope yang Menggambarkan Tiruan Bunyi Fenomena Alam							
1	ザバァーン	39	Zraaash	37	76	1	Bunyi ombak
2	ヒュオオオオ	49	Hyuuuuuu	47	77	1	Bunyi Hujan Salju
3	ゴロゴロピシャツ	222	Gluduk Gluduk	220	77	1	Bunyi petir
Onomatope yang Menggambarkan Tiruan Bunyi Benda							
1	バチン	15	Ctar	13	76	1	Bunyi Mencambuki
2	ガシャアン	49	Prang	47	77	1	Bunyi Kaca Pecah
3	パァン！！	76	DUARR	6	76	1	Bunyi tembakan
4	ドドン	13	Dor Dor	11	76	1	Bunyi tembakan
5	ピリツァー！！	17	Priiit	15	76	1	Bunyi peluit untuk memanggil kawan-kawannya
6	ポオッ！！	12	BLARR	10	76	1	Bunyi ledakan besar
7	ポコオン	140	BLARRR	138	76	1	Bunyi ledakan bersuara keras
8	ドゴオン	33	DUARRR	31	76	1	Bunyi bom atau ledakan
9	ドン	45	DOR	43	76	1	Bunyi tembakan
10	ギゴゴゴ	50	GRAAAK	48	76	1	Bunyi gerbang besar terbuka
11	バン	68	DAR	66	76	1	Bunyi tembakan / ledakan
12	カチャ	74	CREK	72	76	1	Bunyi ketika sedang menyambungkan sambungan kayu dan bunyi putaran tuas
13	ガチャ	74	CRAK	72	76	1	Bunyi ketika sedang menyambungkan sambungan kayu
14	ギイン	84	TRING	82	76	1	Bunyi pedang sedang beradu
15	ギン	85	DZING	83	76	1	Bunyi pedang sedang beradu
16	ダダ	85	DAR	83	76	4	Bunyi tembakan bertubi-tubi

17	ジャキン	93	CKREK	91	76	1	Bunyi tuas pistol
18	カチャ	93	CKREK	91	76	1	Bunyi tuas pistol
19	カチャン	97	CRANG	95	76	1	Bunyi rantai borgol yang jatuh
20	ボンツ	110	BUM	108	76	1	Bunyi bom yang diluncurkan
21	ボン	111	BHUMM	109	76	1	Bunyi ledakan bom
22	ガキイン キイン	158	TRANG	156	76	1	Bunyi pedang sedang beradu
23	カチャ	160	CKLEK	158	76	1	Bunyi gagang pintu yang terbuka
24	パリン	162	PRANG	160	76	1	Bunyi Kaca Pecah
Giseigo, Onomatope yang Menggambarkan Suara Binatang							
1	キーツ	18	Kiiik	16	76	1	Bunyi Kuda
2	ビーツ	16	Wuuung	14	76	1	Bunyi Lebah Terbang
Onomatope yang Menggambarkan Suara Manusia							
1	わあああああ	8	WAAAAAA	6	76	1	Suara keributan orang-orang di sekitar.
2	わー	10	WAA	8	76	1	Suara Teriakan orang
3	ギャー	10	Gyaa	8	76	1	Suara Teriakan
4	キヤー	14	Kyaa	12	76	1	Suara Teriakan
5	ウオオオオオ	12	Uoooooo	10	76	1	Suara gemuruh pasukan Doflamigo atas kemunculan Hero mereka
6	おおおお	26	Oooo	24	76	1	Suara tokoh laki laki yang sedang menangis atau teriak
7	ざわ ざわ	26	Waa	24	76	1	Suara hiruk-pikuk para prajurit
8	どよ どよ	26	Bla Bla	24	76	1	Suara hiruk-pikuk prajurit yang bertanya-tanya
9	どよっ	28	Waa	26	76	1	Suara hiruk-pikuk prajurit yang tercengang
10	ゲホッ	40	OHOK	38	76	1	Suara muntah darah
11	うおおおん	41	UWOOO	39	76	1	Suara seorang menangis secara berlebihan
12	あああああ	45	UWAAAAA	43	76	1	Suara teriakan seorang yang sedang disiksa sampai menangis

13	ブオオオオ	53	UWOOOOO	51	76	1	Suara orang marah atau murka
14	ひっく ひっく	57	HIKS HIKS	55	76	1	Suara tangisan laki-laki
15	しく しく	59	HIKS HIKS	57	76	4	Suara tangisan perempuan
16	ひん	66	Hiks	64	76	1	Suara isak tangis
17	ふぎ	67	HUEE	65	76	1	Suara isak tangis
18	あああ	67	AAA	65	76	1	Suara teriakan orang menangis
19	ほく ほく	68	HEHE HEHE	66	76	1	Suara seorang tokoh tertawa
20	ハア ハア	71	HAH HAH	69	76	1	Suara napas terengah-engah
21	ハア	121	HAA	119	76	1	Suara napas terengah-engah
22	ベッハッハッハ	124	BEHEHEHE	122	76	1	Suara tertawa
23	はははは	160	hahahaha	158	76	1	Suara tertawa
24	きゃはは	160	kyahaha	158	76	1	Suara tertawa
25	ぐすっ	176	UHUK	174	76	1	Suara batuk
26	グビグビ	185	GLEK GLEK	183	76	1	Suara menenggak minuman
27	わいわい	193	WAI WAI	191	76	1	Suara sorak-sorai
28	がははは	40	gahahaha	38	77	1	Suara orang tertawa
29	くかー	25	groom	23	77	1	Suara orang tidur atau mendengkur
30	ホギャー ホギャー	222	oEEK oEEK	220	77	1	Suara bayi menangis
Gitaigo, Onomatope yang Menggambarkan Pergerakan Benda							
1	カタカタ	35	Kratak Kratak	33	76	1	Bunyi Boneka Kayu yang bisa bergerak
2	ヒュン	82	Syut	80	76	1	Efek bunyi benda yang bergerak dengan cepat.
3	ポタ!	11	Tes	9	76	1	Bunyi tetesan darah atau air yang jatuh
4	ギゴゴ	39	GROOR	37	76	1	Bunyi benda yang besar sedang bergerak
5	ザザア	45	ZRAKH	43	76	1	Bunyi benda atau orang terseret
6	ギゴゴゴ	50	GRAAAK	48	76	1	Bunyi gerbang besar terbuka

7	オオオ	85	WOOOSH	83	76	1	Efek bunyi peluru yang melesat dengan cepat
8	ブン	95	TES	93	76	1	Bunyi kucuran air mata yang tersedu-sedu
9	ポロ	96	TES	94	76	1	Bunyi kucuran tangisan keras
10	カラン コロン	139	klatak klutuk	137	76	1	Bunyi dadu yang berputar-putar pada wadahnya
Onomatope yang Menggambarkan Keadaan atau Karakter Benda							
1	ガララ	39	Grak	37	76	1	Bunyi gerakan benda yang kaku
2	メキッ	90	KRAKK	88	76	1	Suara gedung yang retak
Giyougo, Onomatope yang Menggambarkan Pergerakan atau Aktivitas Manusia							
1	ドドドド	18	Drap Drap	16	76	1	Bunyi orang sedang berlari dengan cepat.
2	カッソ カシン	104	Tap tap tap	102	76	1	Bunyi langkah seorang
3	タン タタン タン	10	Tap Tap Tap	8	76	1	Bunyi seorang berpindah dengan cepat
4	ドサツツ	93	BLUGH	91	76	1	Bunyi jatuh dengan tidak keras
5	バキ！！	17	BUAKH	15	76	1	Bunyi pukulan atau tendangan yang keras
6	ドガガガ	30	BUK BUK BUK	28	76	1	Bunyi pukulan atau tendangan beruntun
7	ドガガガガ	23	Bugh bugh bugh	21	76	1	Bunyi pukulan beruntun yang dilakukan luffy
8	ガチッ！	39	Graup	37	76	1	Bunyi ketika tokoh zoro menggigit pedang
9	ガン！	13	Buk	11	76	1	Bunyi Pukulan atau tendangan
10	ビュッ	22	Sret	20	76	1	Bunyi seorang karakter bergerak dengan cepat
11	パリパリ	27	Krauk krauk	25	76	1	Bunyi memakan makanan yang renyah
12	ばっ！！	29	Bhats	27	76	1	Bunyi gerakan tangan dengan cepat untuk menggunakan jurus
13	ばっ！！	29	Bats	27	76	1	Bunyi seorang tokoh menunggangi hewannya.
14	ドゴオン	46	DUAKH	44	76	1	Bunyi hantaman yang keras
15	ギュオ	47	WOOOSH	45	76	1	Efek bunyi seorang atau benda yang bergerak dengan cepat
16	がばっ	51	GREP	49	76	1	Bunyi memeluk

17	ガン ゴン	51	BUK BUK	49	76	1	Bunyi Pukulan bertuntun
18	ぶちゅ	53	CUP	51	76	1	Bunyi ciuman antar tokoh
19	ガガッ	69	GREP	67	76	1	Bunyi menyerkap
20	ダッ	83	DRAP	81	76	1	Bunyi berlari dengan cepat
21	ギュン	84	WUNG	82	76	1	Bunyi bergerak secara cepat.
22	ダン	84	DRAP	82	76	1	Bunyi melangkah
23	ドサア	93	BLUGH	91	76	1	Bunyi orang jatuh
24	カシン	104	TAP	102	76	1	Bunyi melangkah
25	グイツ	122	GYUT	120	76	1	Bunyi menjambak
26	ぎゅっ	136	Gyut	134	76	1	Bunyi mencubit
27	ドンッ	121	DUK	119	76	1	Bunyi menendang
28	ゴキン	144	BUAHK	142	76	1	Bunyi menendang
29	ガガガガ	153	dak dak dak dak	151	76	1	Bunyi menendang bertubi-tubi
30	パパン	161	PLAK PLAK	159	76	1	Bunyi tamparan
31	スパン	169	PLAK	167	76	1	Bunyi tamparan
32	パチン	11	CTIK	9	76	1	Bunyi jentikan tangan
33	ポリポリ	22	krauk krauk	20	77	1	Bunyi orang makan
34	ズズズ	35	SLURP	33	77	1	Bunyi orang menyeruput
35	モガモギ	51	GRAUK GRAUK	49	77	1	Bunyi orang makan
36	ごっくん	51	GLEK	49	77	1	Bunyi Menelan
Onomatope yang Menggambarkan Kesehatan Manusia							
1	ハアハア	155	hosh hosh	153	76	1	Menunjukkan keadaan lelah
2	プルプル	140	brr brr	138	77	1	Menunjukkan keadaan tubuh yang beretar
3	どよ	119	Waa	117	76	1	Menunjukkan keadaan tubuh yang lemas
4	ぐったり	114	BRUK	112	76	1	Menunjukkan keadaan tubuh yang lemas

Gijougo, Onomatope yang Menggambarkan Keadaan Hati dan Perasaan Manusia							
1	ドキドキ	71	Deg deg deg	69	76	1	Seorang tokoh yang jantungnya berdebar-debar karena kaget
2	へた	54	PEEESH	52	76	1	Efek suara seorang tokoh tersipu malu
3	ズキューン	55	DEGH	53	76	1	Efek suara jantung berdetak kencang
4	ぐ〜っ	67	GRUUUK	65	76	1	Efek Suara senang
5	ビクウ	71	DEGH	69	76	1	Efek suara orang terkejut hingga jantung berdetub kencang
6	ドクン	192	DEGH	190	76	1	Efek suara jantung berdetak kencang
7	ギク	18	DEG	16	77	1	Efek suara kaget

BIODATA PENULIS

Nama Lengkap : Tri Sutrisna
NIM : 13050112140105
Alamat : jl. Karimun Jawa No 52 Griya Nusantara Cirebon
Nama Orang Tua : Saeful Rosid Satori (Bapak)
Eva Ruvaedah (Ibu)
Nomor Telepon : 089660454259
E mail : tri.porty@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. SD : SDN Nusantara Jaya Kota Cirebon, tamat tahun 2006
2. SMP : SMPN 4 Kota Cirebon, tamat tahun 2009
3. SMK : SMKN 1 Kota Cirebon, tamat tahun 2012
4. Universitas : Universitas Diponegoro Semarang, tamat tahun 2017