

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Salah satu sumber untuk menuntut ilmu adalah buku. Buku adalah beberapa helai kertas terjilid berisi tulisan untuk dibaca atau yang kosong untuk ditulis berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia Dalam Jejaring (KBBI Daring).

Surahman (dalam Andi Prastowo, 2012, hlm. 167) membedakan buku menjadi empat jenis yaitu, 1) buku sumber yaitu buku yang biasa dijadikan rujukan, referensi dan sumber untuk kajian ilmu tertentu biasanya berisi suatu kajian ilmu yang lengkap), 2) buku bacaan, buku yang hanya berfungsi untuk bahan bacaan saja, seperti cerita, legenda, novel, komik, dan lain sebagainya,

3) buku pegangan yaitu buku yang bisa dijadikan pegangan guru atau pengajar dalam melaksanakan proses pengajaran, dan 4) buku teks yaitu buku yang disusun untuk proses pembelajaran dan berisi bahan-bahan atau materi pelajaran yang akan diajarkan.

Salah satu jenis buku yang banyak beredar kini adalah jenis buku bacaan. Buku bacaan yang paling banyak diminati belakangan ini adalah komik. Perkembangan komik di Indonesia sangat pesat. Hampir di setiap toko buku terdapat area khusus penjualan komik. Umumnya komik yang dijual adalah komik yang berasal dari Jepang.

Komik adalah cerita bergambar yang umumnya mudah dicerna dan lucu berdasarkan KBBI Daring. Komik dalam bahasa Jepang disebut *manga*. Komik yang berasal dari negeri sakura ini memiliki berbagai macam jenis seperti *shonen manga* untuk laki-laki, dan *shoujo manga* yang ditargetkan untuk wanita. *Manga* tidak hanya untuk anak-anak, *manga* khusus orang dewasa juga ada.

Banyak komik yang beredar di Indonesia seperti *Doraemon*, *Shinchan*, *Dragon Ball*, dan masih banyak lagi. Komik yang beredar di Indonesia tersebut sudah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Catford menjelaskan pengertian penerjemahan adalah upaya mengganti bahan teks dalam Bahasa Sumber (BSu) ke dalam teks yang sepadan dalam Bahasa Sasaran (BSa) (sebagaimana dikutip dari buku Rochayah, 2000, hlm. 5). Menurut Benny (2006), seorang penerjemah dalam menerjemahkan harus memahami BSu dan BSa dengan baik, begitu pula dengan budaya yang melatari kedua bahasa itu.

Dalam menerjemahkan komik bukanlah suatu hal yang mudah. Seperti yang dituturkan oleh Benny (2006) salah satu hal yang harus diperhatikan dalam menerjemahkan adalah budaya dari kedua bahasa. Pesan yang terkandung dalam BSu harus bisa tersampaikan ke dalam BSa. Oleh karena itu terdapat strategi dalam menerjemahkan suatu teks.

Baker (1992) menjelaskan terdapat delapan strategi dalam menerjemahkan. Diantaranya 1) menerjemahkan dengan kata yang lebih umum, 2) menerjemahkan dengan kata yang lebih netral/ kurang ekspresif, 3) menerjemahkan dengan substitusi budaya, 4) menerjemahkan dengan kata serapan atau kata serapan dan penjelasan, 5) menerjemahkan dengan parafrasa dengan kata yang berhubungan, 6) menerjemahkan dengan parafrasa dengan kata yang tidak berhubungan, 7) menerjemahkan dengan menghilangkan, dan 8) menerjemahkan dengan ilustrasi.

Tidak hanya strategi penerjemahan, hal lain yang harus diperhatikan adalah budaya dalam BSu dan BSa. Setiap negara memiliki ciri khas dan budayanya masing-masing. Menurut Edward B. Taylor (1871) budaya adalah keseluruhan yang kompleks dimana ada pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat dan kemampuan lainnya yang didapat dari seseorang sebagai anggota masyarakat. Budaya Jepang dan Indonesia pun memiliki banyak perbedaan.

Seperti contoh yang terdapat pada komik *Doraemon* volume 4. Nobita, salah satu karakter dalam *manga* ini baru saja pulang dari sekolah. Dalam BSu, ia mengucapkan *ただいま tadaima*. Bagi masyarakat Jepang ketika pulang ke

rumah setelah melakukan aktifitas di luar, mereka mengucapkan *tadaima*. *Tadaima* diterjemahkan ke dalam BSA menjadi *assalamualaikum*. Penerjemahan kata *tadaima* menjadi *assalamualaikum* dipengaruhi oleh budaya Indonesia yang mayoritas masyarakat Indonesia adalah pemeluk agama Islam. Oleh karena itu strategi yang digunakan adalah menerjemahkan dengan substitusi budaya

Koentjaraningrat mengemukakan bahwa ada tujuh unsur kebudayaan yaitu 1) bahasa, 2) kesenian, 3) sistem religi, 4) sistem peralatan hidup dan teknologi, 5) sistem mata pencaharian, 6) organisasi sosial, dan 7) sistem ilmu pengetahuan (Koentjaraningrat, 1990, hlm. 203-204). Penelitian ini difokuskan pada salah satu unsur kebudayaan universal yaitu sistem peralatan hidup dan teknologi yang terdapat dalam komik *Doraemon*. Unsur kebudayaan tersebut dipilih karena banyak terdapat dalam komik *Doraemon*.

Komik *Doraemon* adalah komik karangan Fujiko. F. Fujio, terbit pada tahun 1969-1996. Bercerita tentang robot dari masa depan yang bernama Doraemon yang dikirim ke masa lalu untuk memperbaiki kehidupan seorang anak yang malang bernama Nobita. Cerita berpusat pada alat-alat canggih dari masa depan milik Doraemon yang digunakan untuk membantu Nobita ketika menghadapi kesulitan.

Dalam komik *Doraemon* banyak terdapat unsur kebudayaan. Dari tujuh unsur kebudayaan yang dikemukakan oleh Koentjaraningrat, yang paling menonjol dalam komik ini adalah sistem peralatan hidup dan teknologi. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada unsur kebudayaan tersebut.

Penelitian mengenai strategi penerjemahan pernah dilakukan oleh Dini Oktafia dan Lina Pangestuning Tyas, mahasiswa STBA LIA Jakarta. Dini Oktafia meneliti masalah pada tingkatan kata yang terjadi dalam penerjemahan komik *Kiri Kiri Tei No Buraun Sensei*, dan strategi yang digunakan dalam memecahkan masalah tersebut. Dalam penelitian ini dibahas cara seorang penerjemah komik yang bernama Sissy Rahim dalam menerjemahkan komik *Kiri Kiri Tei No Buraun Sensei* jilid 9. Dini Oktafia menggunakan metode *Think Aloud Protocol*. Metode *Think Aloud Protocol* digunakan untuk meminta penerjemah mengungkapkan apa yang mereka pikirkan pada saat mereka menerjemahkan suatu teks sumber ke dalam teks sasaran. Informasi yang telah didapatkan, kemudian diidentifikasi untuk mengetahui strategi yang digunakan ketika terdapat masalah dalam penerjemahan.

Penelitian yang dilakukan oleh Lina Pangestuning Tyas juga membahas mengenai strategi penerjemahan. Penelitiannya berfokus kepada *wakamono kotoba* atau bahasa slang pada komik *Kuroko no Basuke* volume 1-3. Kata-kata slang adalah kata-kata non standar yang informal yang disusun secara khas atau kata-kata kiasan yang khas, bertenaga, dan jenaka yang dipakai dalam percakapan.

Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya. Penelitian ini difokuskan pada strategi penerjemahan kata yang mengandung unsur budaya sistem peralatan hidup dan teknologi dalam komik *Doraemon* volume 1-10. Penelitian ini dilakukan karena dalam penerjemahan komik banyak kata yang mengandung unsur kebudayaan sistem peralatan hidup dan teknologi.

## **B. Masalah Penelitian**

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah penerjemahan kata yang mengandung unsur kebudayaan sistem peralatan hidup dan teknologi dalam terjemahan komik *Doraemon* telah sepadan?
2. Strategi apa yang digunakan penerjemah untuk mencapai kesepadanan pada kata yang mengandung unsur kebudayaan sistem peralatan hidup dan teknologi dalam terjemahan komik *Doraemon*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Menganalisis kesepadanan penerjemahan kata yang mengandung unsur kebudayaan sistem peralatan hidup dan teknologi dalam terjemahan komik *Doraemon*.
2. Mengidentifikasi strategi yang digunakan dalam penerjemahan pada kata yang mengandung unsur kebudayaan sistem peralatan hidup dan teknologi dalam terjemahan komik *Doraemon*.

## **D. Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini hanya difokuskan pada penelitian kata yang mengandung unsur kebudayaan sistem peralatan hidup dan teknologi pada komik *Doraemon* volume 1-10 karya Fujiko F. Fujio. Hingga tahun 2015, komik *Doraemon* sudah diterjemahkan kembali akan tetapi penerjemahan tiap

volumenya tidak dilakukan oleh satu orang. Namun terjemahan komik *Doraemon* yang diterbitkan pada tahun 1991-1992 diterjemahkan oleh satu orang yaitu Arnida Mazlisa. Arnida Mazlisa menerjemahkan dari volume 1-10. Oleh karena itu komik *Doraemon* volume 1-10 yang diterjemahkan oleh Arnida Mazlisa dipilih sebagai ruang lingkup penelitian.

## **E. Metode Penelitian**

### **1. Metodologi**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode kualitatif adalah penelitian yang tujuannya terutama untuk mendeskripsikan secara sistematis sebuah situasi, masalah, dan fenomena yang terjadi (Kumar, 2012). Pendekatan deskriptif menjelaskan secara sistematis suatu situasi, masalah, fenomena, pelayanan atau program, atau menyediakan informasi mengenai kondisi masyarakat, atau mendeskripsikan isu suatu isu dengan mengklasifikasi dan memberikan penjelasan. (Kumar, 2012)

### **2. Sumber Data**

Data yang diambil adalah kata yang mengandung unsur kebudayaan sistem peralatan hidup dan teknologi yang diambil dari komik *Doraemon* volume 1-10 karya Fujiko F. Fujio dan karya terjemahannya dalam bahasa Indonesia diterjemahkan oleh Arnida Mazlisa.

### 3. Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kajian kepustakaan, yaitu dengan memanfaatkan informasi dari buku, skripsi, dan situs internet serta menggunakan data berupa hasil *scan* komik *Doraemon* bahasa Jepang, dan buku komik *Doraemon* dalam bahasa Indonesia.

Pengumpulan data dilakukan dalam beberapa tahap. Tahap pertama membaca hasil *scan* komik *Doraemon* bahasa Jepang dan terjemahannya. Kedua, mencari kata yang mengandung unsur kebudayaan universal sesuai dengan teori Koentjaraningrat dari komik *Doraemon* volume 1-10 dan mencatatnya dalam buku catatan. Ketiga, mengelompokkan kata yang didapat sesuai dengan kategori unsur budaya universal masing-masing. Keempat, setelah mengetahui jumlah data pada kategori kata yang mengandung unsur budaya sistem peralatan hidup dan teknologi, diambil secara acak 30 data mewakili jumlah keseluruhan data yang ditemukan untuk dianalisis.

### 4. Analisis Data

Setelah sampel data dikumpulkan, tahap selanjutnya adalah analisis data. Dalam penelitian untuk menganalisis data digunakan metode komparatif, yaitu membandingkan bahasa sumber dengan terjemahannya. Kemudian, mencari makna literatur dari 30 kata yang mengandung unsur sistem peralatan hidup dan teknologi yang telah dipilih secara acak dengan membandingkan hasil terjemahannya agar diketahui kesepadanan hasil

terjemahan tersebut. Kamus yang digunakan sebagai acuan untuk mencari makna literatur tersebut ada tiga, yaitu 1) Kamus Jepang-Indonesia Kenji Matsuura, 2) Kamus Besar Bahasa Indonesia Dalam Jejaring (KBBI Daring), 3) Kamus Jepang-Jepang *kotobank.jp*. Langkah selanjutnya adalah menganalisis strategi yang digunakan penerjemah untuk mencapai kesepadanan.

#### **F. Sistematika Penulisan**

Penelitian ini terdiri dari empat bab. Dalam Bab I yakni Pendahuluan, dijelaskan latar belakang penelitian, masalah penelitian, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, metodologi serta sistematika penulisan. Dalam Bab II dijelaskan teori yang digunakan dalam penelitian ini. Bab III berisi analisis data, dan Bab IV berisi simpulan penelitian.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Definisi penerjemahan**

Penerjemahan dalam bahasa Jepang disebut 翻訳 *honyaku*. Dalam kamus besar bahasa Jepang Koujien (1991), *honyaku* memiliki arti mengganti kalimat yang diekspresikan dalam suatu bahasa ke bahasa lain. Selain itu Nida dan Taber (1969) juga menjelaskan penerjemahan adalah reproduksi di dalam bahasa sasaran yang memiliki padanan pesan yang paling dekat dan wajar dari bahasa sumber.