

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Selain *anime*, industri hiburan terkenal yang berasal dari Jepang adalah *manga*. *Manga* atau yang biasa disebut sebagai komik merupakan cerita bergambar yang terdiri dari kumpulan bab dalam satu volume atau lebih (KBBBI daring). Komik Jepang memiliki beberapa genre yang memiliki alur cerita tersendiri, yaitu 1). *Action* yaitu jenis komik yang biasanya menggambarkan perkelahian, kekerasan, kekacauan, dan gerakan-gerakan cepat. 2). *Mecha* yaitu jenis komik yang melibatkan dan berkonsentrasi pada segala jenis mesin robot yang besar; 3). *Shoujo* yaitu jenis komik yang ditujukan untuk pembaca atau penonton wanita, biasanya melibatkan banyak

romansa dan perkembangan karakter yang kuat; 4). *Shounen* yaitu jenis komik yang ditujukan untuk remaja laki-laki, biasanya melibatkan perkelahian dan kekerasan.

Selain itu tema cerita yang diangkat di dalam komik juga beragam, contohnya komik yang menceritakan mengenai olahraga seperti *Captain Tsubasa* dan *Eyeshield21*; komik yang menceritakan tentang masakan seperti *Yakitate Japan* dan *Kitchen Princess*; komik yang menceritakan musik klasik seperti *Nodame Cantabile* dan *Shigatsu wa Kimi no Uso*; dan berbagai jenis tema lainnya. Semakin banyaknya genredan tema yang ada membuat komik-komik Jepang semakin menarik untuk dibaca. Kinsella (2000) dan Schodt (1996) menyatakan bahwa sejak 1950-an, komik telah terus menjadi bagian utama dari industri penerbitan Jepang, komik juga telah memiliki pembaca di seluruh dunia yang signifikan termasuk di Indonesia.

Di Indonesia banyak komik Jepang telah diterjemahkan dan diterbitkan oleh Elex Media, Level Comic, dan M&C. Sebuah artikel *online* dalam Tribunnews.com yang berjudul “Indonesia Peringkat ke-2 Pembaca Manga Terbanyak di Dunia” menyatakan bahwa dengan banyaknya komik Jepang yang masuk dan diterbitkan di Indonesia, Indonesia menjadi negara dengan pembaca komik terbanyak ke dua setelah Finlandia. Banyaknya komik-komik bahasa Jepang yang diterbitkan di Indonesia, tentunya tidak terlepas dari peran penerjemah yang telah menerjemahkan komik dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia.

Menurut Machali dalam *Pedoman Bagi Penerjemah*, (2000, hlm.5) penerjemahan adalah kegiatan mengalihkan pesan dari suatu bahasa (bahasa sumber) ke bahasa yang lain (bahasa sasaran). Newmark (1981, hlm.5) menyatakan bahwa penerjemahan adalah “*Rendering the meaning of a text into another language in the way that the author intended the text*” (menerjemahkan makna suatu teks ke dalam bahasa lain sesuai dengan yang dimaksud pengarang). Dapat disimpulkan bahwa penerjemahan adalah kegiatan menyampaikan pesan dari pengarang kepada pembaca agar pembaca mengerti apa yang dimaksud oleh pengarang dan pembaca mendapat respon yang sama saat membaca sebuah hasil terjemahan.

Kegiatan penerjemahan tentunya melewati suatu proses sehingga hasil penerjemahan bisa dinikmati oleh pembaca. Nida dan Taber (1966, hlm.33) menyatakan bahwa Proses yang harus dilewati dalam penerjemahan adalah analisis, pengalihan, dan penyerasian. Dari dalam kegiatan penerjemahan tersebut tentu terdapat kendala dalam menerjemahkan. Nida (1966, hlm.91) mengemukakan bahwa kendala dalam penerjemahan adalah perbedaan empat hal, yaitu (1) bahasa; (2) budaya; (3) religi;(4) kebudayaan materil. Nida berpendapat bahwa budaya menjadi salah satu kendala dalam penerjemahan, karena setiap kebudayaan mempunyai kekhasan masing-masing yang membuatnya unik, sehingga tidak ada dua kebudayaan yang sama. Kebudayaan setiap negara berbeda sehingga dalam penerjemahannya membutuhkan prosedur khusus agar hasil terjemahan dapat dimengerti oleh pembaca teks sasaran (TSa).

Dalam setiap karyanya, pengarang komik Jepang memasukkan unsur-unsur budaya Jepang yang bertujuan agar pembacanya mengerti dan mengenal budaya Jepang. Dengan banyaknya genre dalam sebuah komik tentunya kata budaya yang muncul juga beragam. Newmark (1981, hlm. 95) mengidentifikasi jenis-jenis kebudayaan yang dapat diterjemahkan menjadi beberapa kategori, yaitu (1) ekologi: seperti flora dan fauna; (2) material : seperti makanan, pakaian, bangunan, transportasi; (3) sosial; (4) organisasi dan aktivitas seperti politik dan pemerintahan, agama; (5) gerak tubuh dan kebiasaan.

Salah satu unsur di dalam kategori organisasi sosial adalah sistem pemerintahan. Terjemahan yang berkaitan seperti sebutan untuk kepala negara atau nama parlemen, sebutan untuk kepala negara seperti presiden, perdana menteri, dan raja sudah memiliki terjemahan yang pasti dengan kata lain mudah diterjemahkan. Meski sudah memiliki terjemahan yang sudah pasti, dalam bidang organisasi, masalah penerjemahan pun dapat terjadi. Misalnya dalam menerjemahkan suatu organisasi di bawah *United Nations* (Perserikatan Bangsa-Bangsa) seperti WHO, FAO, atau ILO, karena dalam bahasa Indonesia belum ada padanan yang resmi, biasanya akan diterjemahkan dengan padanan budaya. Misalnya, WHO diterjemahkan menjadi Organisasi Kesehatan Dunia, FAO diterjemahkan menjadi Organisasi Pangan Dunia, dan ILO diterjemahkan menjadi Organisasi Buruh Dunia.

Merujuk pada salah satu jenis kebudayaan yang dapat diterjemahkan adalah organisasi dan aktivitas seperti politik, pemerintahan, dan agama yang telah diidentifikasi oleh Newmark (1981, hlm.99), dikatakan bahwa kehidupan politik dan sosial suatu negara tercermin dalam hal kelembagaan. Salah satu kelembagaan dalam sebuah negara adalah pengadilan. Dalam KBBI pengadilan merupakandewan atau majelis yang mengadili perkara. Pengadilan adalah sebuah forum publik yang resmi di mana kekuasaan publik ditetapkan oleh otoritas hukum untuk menyelesaikan perselisihan dan pencarian keadilan dalam hal sipil, buruh, administratif, dan kriminal di bawah hukum (dikutip dari *Kejaksaan Republik Indonesia.go.id*)

Hukum disuatu negara ditetapkan atau disahkan oleh pemerintah negara. Aturan yang ditata sedemikian rupa menjadi “tata hukum“ tersebut antara yang satu dengan yang lainnya saling berhubungan dan saling menentukan. Tata hukum suatu negara adalah tata hukum yang ditetapkan atau disahkan oleh pemerintah negara. Karena hukum adalah kesepakatan yang dibuat oleh negara, maka hukum yang berada disuatu negara pun berbeda. Begitu pula dalam menentukan pengadilan. Di Indonesia pengadilan diatur dalam Undang-undang pasal 24 ayat (2) dan pasal 24B ayat (1) UUD1945. Sedangkan di Jepang, Konstitusi (Undang-Undang Dasar) Jepang menetapkan tiga badan pemerintahan, yaitu badan legislatif (Parlemen), badan eksekutif (kabinet), dan badan yudikatif (pengadilan) yang mulai berlaku pada 1947. Perbedaan dalam pengadilan ini tentunya

terkait dengan budaya yang ada di negara tersebut. Perbedaan budaya ini tentunya menjadi sebuah kesulitan bagi penerjemah.

Komik yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah *Jekyll & Hyde and the Citizen Judges*. Dalam komik ini terdapat banyak sekali istilah mengenai pengadilan. Cerita komik ini berlatar di pengadilan di daerah Tokyo. Pada awal cerita sudah diperlihatkan tata cara pemilihan juri dalam persidangan dan juga situasi persidangan. Pada bab-bab berikutnya diceritakan bagaimana sang tokoh utama menangani kasus serta bagaimana menjatuhkan vonis kepada para terdakwa.

Komik *Jekyll & Hyde and the Citizen Judges* menceritakan mengenai seorang hakim muda bernama Jekyll Henmi, yang tiba-tiba dihinggapi makhluk asing bernama Hyde. Berkat kekuatan Hyde, Jekyll dapat melihat semua catatan perilaku manusia, walau harus dibayar dengan umurnya. Namun untuk menjatuhkan vonis berdasarkan kebenaran yang hanya diketahui olehnya, Jekyll terpaksa harus melanggar peraturan pengadilan.

Kata budaya yang muncul dalam sebuah komik, apabila diterjemahkan akan menjadi daftar kosakata baru yang akan membantu pemelajar bahasa Jepang untuk menambah daftar kosakata yang tidak ada didalam kamus dan menambah pengetahuan tentang bidang tertentu. Penelitian ini akan membahas prosedur penerjemahan kata yang ada di pengadilan Jepang yang terdapat di komik bahasa Jepang *Jikiru to Haido to Saibannin* karya

Kitahara Masaki yang sudah dialihbahasakan oleh Isao Arief menjadi *Jekyll & Hyde and The Citizen Judges* kedalam bahasa Indonesia.

1.2. Permasalahan

Permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Apa saja istilah pengadilan yang muncul dalam komik *Jikiru to Haido to Saibanin* yang diterjemahkan ke *Jekyll & Hyde and the Citizen Judges*?
2. Prosedur apa yang digunakan untuk menerjemahkan istilah pengadilan dalam komik *Jekyll & Hyde and the Citizen Judges*?
3. Apakah terjemahannya dari komik *Jekyll & Hyde and the Citizen Judges* sudah sepadan?

1.3. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk memaparkan istilah pengadilan yang muncul dalam komik *Jikiru to Haido to Saibanin* ke dalam terjemahannya *Jekyll & Hyde and The Citizen Judges*.
2. Untuk mengetahui Mengetahui prosedur yang digunakan dalam menerjemahkan komik *Jikiru to Haido to Saibanin* ke dalam terjemahannya *Jekyll & Hyde and The Citizen Judges*.

3. Untuk melihat kesepadanan hasil terjemahan dari komik *Jekyll & Hyde and the Citizen Judges*.

1.4. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada istilah mengenai pengadilan di Jepang yang muncul di komik *Jikiru to Haido to Saibanin* dan terjemahannya *Jekyll & Hyde and the Citizen Judges*. Komik *Jikiru to Haido to Saibanin* merupakan karya Kitahara Masaki yang diterbitkan di Jepang oleh Shogakukan pada 2009. Komik *Jekyll & Hyde and the Citizen Judges* sudah dialihbahasakan dalam bahasa Indonesia yang dilakukan oleh Isao Arief dan diterbitkan oleh Level Komik pada 2013. Data yang diambil dalam penelitian ini sebanyak tiga volume yaitu dari volume 1-3, data-data berupa dialog yang dituturkan oleh tokoh dikumpulkan dan dikelompokkan lalu dianalisis sesuai dengan teori yang digunakan.

1.5. Metodologi penelitian

1.5.1 Metode

Metode yang dipakai adalah deskriptif kuantitatif, yaitu penelitian yang menghasilkan data deskriptif dari objek yang diamati. Komik yang akan menjadi sumber data adalah komik berbahasa Jepang berjudul *Jikiru to Haido to Saibannin*. Pengumpulan data dilakukan dengan membaca

secara seksama komik *Jikiru to Haido to Saibanin* dan terjemahannya *Jekyll & Hyde and the Citizen Judges* dalam bahasa Indonesia untuk mencari istilah-istilah yang berkaitan dengan pengadilan. Data yang ditemukan dianalisis secara deskriptif lalu terjemahan dari istilah-istilah tersebut kemudian dilihat untuk mengetahui prosedur penerjemahan yang digunakan oleh penerjemah.

1.5.2 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah komik berbahasa Jepang berjudul *Jikiru to Haido to Saibanin* (ジキルとハイドと裁判員) sebagai Tsu, dan komik versi bahasa Indonesianya, yaitu *Jekyll & Hyde and The Citizen Judges* sebagai Tsa. Komik *Jekyll & Hyde and The Citizen Judges* berjumlah 5 volume, tetapi yang digunakan sebagai sumber data hanya komik volume 1-3 karena data mengenai pengadilan lebih banyak ada di volume tersebut.

Jekyll & Hyde and The Citizen Judges merupakan komik serial karya Kitahara Masaki yang diterbitkan di Jepang oleh Shogakukan pada 2009. Versi bahasa Indonesia dari komik *Jikiru to Haido to Saibanin* yang berjudul *Jekyll & Hyde and The Citizen Judges* merupakan terbitan Level Komik pada 2013, dan diterjemahkan oleh Isao Arief.

1.5.3 Tahapan Kerja

Tahapan kerja dalam penelitian ini dijelaskan dengan rincian sebagai berikut.

- a. Membaca kedua sumber data untuk mencari istilah pengadilan dalam komik *Jikiru to Haido to Saibannin* (TSu) dan *Jekyll & Hyde and The Citizen Judges* (TSa).
- b. Memilih sumber data untuk penelitian, yaitu istilah-istilah pengadilan bahasa Jepang dalam komik *Jikiru to Haido to Saibannin* (TSu).
- c. Menganalisis data mengenai istilah pengadilan yang muncul pada TSu dan Tsa dengan menggunakan prosedur terjemahan Newmark.
- d. Menarik kesimpulan dari data yang telah dianalisis.

1.6. Sistematika penulisan

Sistematika penulisan terdiri dari empat bab, yaitu :

Bab I merupakan bab pendahuluan yang membahas tentang latar belakang, permasalahan, tujuan penulisan, metodologi penulisan, sistematika penulisan, dan sumber data yang digunakan untuk penulisan ini.

Bab II merupakan bab landasan teori yang membahas mengenai teori-teori yang digunakan dalam penulisan.

Bab III merupakan bab analisis. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis sesuai dengan teori yang dipakai.

Bab IV merupakan bab kesimpulan. Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan bab.

BAB II

KERANGKA TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan teori-teori yang akan digunakan dalam penelitian yaitu teori prosedur penerjemahan oleh Peter Newmark, masalah dan kesulitan dalam penerjemahan oleh Benny Hoendoro Hoed dan Koentjaraningrat, dan kesepadanan dalam penerjemahan oleh Eugene Albert Nida dan Charles Russell Taber. Penerjemahan adalah kegiatan menyampaikan pesan dari pengarang kepada pembaca agar pembaca mengerti apa yang dimaksud oleh pengarang dan pembaca mendapat respon yang sama saat membaca teks sasaran (TSa). Menurut Nida dan Taber (1972, hlm.17) tindak penerjemah adalah memproduksi (menulis ulang) padanan pesan yang paling akurat dan wajar dalam bahasa