

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Anime menjadi bagian penting dalam kebudayaan bangsa Jepang dan telah menjadi salah satu pelopor terjadinya pengenalan budaya Jepang ke seluruh penjuru dunia. Kata *anime* telah masuk ke berbagai kamus digital tidak hanya kamus bahasa Jepang, tetapi secara internasional. Kata *anime* sudah masuk dalam KBBI daring yang memiliki arti sebagai animasi atau kartun khas Jepang. Pertumbuhan *anime* yang mengandung banyak unsur budaya populer dan tradisional Jepang yang sangat pesat dan semakin banyak diminati oleh para penggemarnya, tidak hanya dari dalam negeri, tetapi hingga ke berbagai belahan dunia. Saat ini *anime* Jepang telah banyak tersebar dan diminati oleh masyarakat global. Penggemar *anime* di luar Jepang biasanya mengandalkan takarir agar dapat mengerti alur cerita dan dialog karakter-karakter dalam *anime*.

Salah satu faktor yang mendukung perkembangan *anime* yang sangat tinggi hingga ke luar Jepang karena plot cerita dalam *anime* Jepang cukup menarik. *Kimetsu no Yaiba* (鬼滅の刃) atau yang lebih dikenal dengan judul dalam bahasa Inggris *Demon Slayer* menjadi salah satu *anime* terbaik sepanjang masa menurut JW-Web Magazine (2021) yang dinilai melalui kepopuleran, *rating*, serta komentar dari para penggemar *anime*. *Anime* tersebut memiliki jalan cerita yang kompleks dan sulit ditebak dengan paduan beragam adegan mulai dari adegan penuh aksi yang bersemangat, adegan sedih yang menyayat hati, dan tidak lupa pula tambahan humor-humor khas Jepang yang membuat penonton terhibur dan tidak mudah merasa bosan.

Humor dalam *anime* merupakan faktor yang cukup penting dalam perkembangan cerita sehingga tidak monoton. Bahkan, dalam *anime* dengan genre yang cukup serius pun penambahan humor cukup penting untuk sekadar mengganti suasana. *Anime-anime* dengan genre utama humor, seperti *Nichijou* (日常), banyak diminati hingga ke luar Jepang. *Anime-anime* dengan genre komedi ini tentunya memiliki peminat tersendiri yang tidak kalah jumlahnya dari penggemar *anime action*, *science fiction*, dan lainnya. Hal tersebut dikarenakan kelucuan atau humor berlaku bagi manusia untuk menghibur karena hiburan merupakan kebutuhan mutlak bagi manusia untuk ketahanan diri dalam proses pertahanan hidupnya (Widjaja, 1993). Dengan demikian, keberadaan humor sebagai sarana hiburan menjadi sangat penting. Humor sendiri identik dengan segala sesuatu yang lucu dan dapat membuat tertawa.

Humor di Jepang mulai muncul dalam puisi dan cerita Jepang. Karya-karya paling awal dapat ditemukan di *kojiki* (古事記) dan *manyoshu* (万葉集) yang

merupakan beberapa buku tertulis pertama di Jepang yang disusun pada abad ke-8. Humor menjadi lebih intelektual selama Periode Heian (794—1185). Selain karya literatur seperti puisi, cerita narasi, novel, dan esai, juga terlihat perkembangan yang pesat dalam seni pertunjukan. Saat ini terdapat tiga gaya komedi yang populer di Jepang, yaitu *rakugo* (落語), *konto* (コント), dan *manzai* (漫才). Peterson dalam Sigmundsdóttir (2016) memberikan penjelasan mengenai *rakugo*, *konto*, dan *manzai*.

Rakugo berarti bercerita secara komikal. Biasanya satu orang menceritakan kisah lucu kepada penonton. *Konto* biasanya ditampilkan secara berkelompok. *Konto* menampilkan cerita lucu atau pertemuan dalam sketsa dengan *set-up*, serta alat peraga. Sedangkan *manzai* bisa disebut sebagai gaya komedi paling populer di Jepang. *Manzai* biasanya terdiri dari dua komedian yang berpasangan dan membuat lelucon bersama dalam bentuk dialog. Mereka biasanya memiliki dua peran yang berbeda, satu menjadi *boke* dan yang lainnya *tsukkomi*.

Dari humor-humor yang populer di Jepang seperti yang telah dijelaskan sebelumnya dapat dilihat bahwa penyampaian humor sering dilakukan secara lisan. Sama halnya dengan humor yang terdapat dalam *anime* yang biasanya berupa humor-humor terkait bahasa, misalnya berupa permainan kata. Humor yang menggunakan permainan kata cukup sering ditemukan dalam *anime*. Dalam bahasa Jepang, permainan kata sendiri memiliki berbagai jenis, yaitu *dajare* (ダジャレ), *kaibun* (回文), *shiritori* (しりとり), *goroawase* (語呂合わせ), *hayakuchi kotoba* (早口言葉), dan *nazo-nazo* (なぞなぞ). Partington (2006) dalam Gustafsson (2010) mengatakan

bahwa “*Dajare* merupakan salah satu permainan kata yang digolongkan ke dalam kelompok permainan bahasa yang disebut *pun* versi Jepang”. *Pun* sendiri merupakan permainan kata yang biasanya lucu untuk menampilkan dua atau lebih makna dari sebuah kata atau makna dari kata lain yang bunyinya serupa, sedangkan definisi *dajare* menurut Kobayashi dalam Zakiyya (2014):

駄洒落とは、同じ音から多数のイメージを生成して笑いを誘う、高度な言葉遊びである。

(*Dajare* merupakan permainan kata tingkat tinggi dengan mengkreasikan kata-kata yang mempunyai bunyi sama, membuat kesan yang beragam dan mengundang tawa.)

Dajare menggunakan kata-kata homofon yang digunakan dalam sebuah kalimat. Contoh: イルカがいるか (*iruka ga iru ka?*). *Iruka* (イルカ) ‘lumba-lumba’ dalam bahasa Indonesia digunakan bersamaan dengan kata yang berhomofon, yaitu *iru ka?* (いるか) ‘apakah ada?’ sehingga terjadi permainan kata dalam kalimat tersebut. Namun, jika diterjemahkan ke bahasa Indonesia secara langsung, kalimat itu akan menjadi ‘apakah ada lumba-lumba?’ yang tidak terdapat permainan kata di dalamnya. Dalam permainan kata, terdapat *semantic ambiguity* ‘ambiguitas semantik’. Kombinasi kata berhomofon digunakan untuk menghasilkan penggunaan kata dengan makna yang berbeda secara berdampingan dalam satu kalimat. Hal tersebut dapat menimbulkan kesan lucu, menarik, dan cerdas. Namun, lucu dan tawa tersebut hanya dapat timbul pada orang yang mengerti makna dari kata-kata ambigu tersebut. Dalam *dajare*, hanya penutur asli dan orang yang mempelajari dan mengerti bahasa dan budaya Jepang dengan baik yang dapat melihat adanya humor yang terdapat dalam sebuah kalimat dengan *dajare*.

Kata *イルカ* (*iruka*) 'lumba-lumba' dan *いるか* (*iruka*) 'apakah ada?' ditulis dengan huruf yang berbeda, katakana dan hiragana. Penutur ataupun pembelajar bahasa Jepang yang melihat tulisan tersebut akan segera mengetahui bahwa dua kata *iruka* tersebut memiliki makna yang berbeda, lain halnya dengan orang yang tidak mengerti bahasa Jepang.

Di sini peran penerjemah dalam menerjemahkan kalimat dengan permainan kata, khususnya *dajare*, sangat penting agar orang yang tidak mengerti bahasa Jepang dapat mengetahui bahwa ada permainan kata dan humor yang terkandung dalam kalimat pada contoh sebelumnya sehingga tidak hanya menghasilkan terjemahan secara langsung, seperti “apakah ada lumba-lumba?”.

Permainan kata atau *dajare* dikenal dalam bahasa Inggris dan Indonesia. *Dajare* dalam bahasa Inggris biasa disebut dengan *pun* atau ‘penggunaan kata/frasa yang memiliki makna berbeda dengan bunyi yang serupa secara humoris’. (Cambridge Online Dictionary, 2022). Dalam bahasa Indonesia juga ditemukan permainan kata yang serupa, yaitu pelesetan. Pelesetan sendiri merupakan hasil dari pembentukan kata dengan cara mempelesetkan sebuah kata sehingga makna kata itu berubah atau bertambah dari makna semula. Akan tetapi, pelesetan sendiri memiliki jangkauan yang lebih luas, tidak hanya dalam bentuk kata seperti *dajare*, tetapi juga dapat dalam bentuk frasa dan kalimat. Selanjutnya, tidak hanya dengan memainkan unsur fonologis (bunyi), tapi juga grafis (huruf) dan ideologis (semantis) (Sibarani, 2004).

Dalam *anime*, *dajare* merupakan salah satu permainan kata yang sering ditemui dalam dialog antarkarakter. Bahkan, ada beberapa karakter dalam *anime* yang sengaja

dibuat untuk selalu berbicara dengan menggunakan *dajare* bahasa Jepang. Penggunaan *dajare* yang merupakan salah satu jenis permainan kata tentunya sangat terpengaruh oleh kosakata dalam bahasa tertentu sehingga muncul berbagai kesulitan dalam pemahaman bagi peminat *anime* di luar Jepang yang mengandalkan takarir untuk dapat mengerti dialog dan cerita dalam *anime* tersebut. Meskipun sudah ada dalam *anime*, takarir tersebut belum tentu dapat menyampaikan maksud *dajare* dengan baik. Hal tersebut dikarenakan mengalihkan pesan bukan merupakan hal yang mudah, terutama dalam humor. Biasanya penerjemah gagal mengalihkan efek humor, tidak seperti menerjemahkan genre teks lain. Vandaele dalam Rahmanadji (2007) menyatakan bahwa “terjemahan humor secara kualitatif berbeda dari jenis terjemahan lainnya. Akibatnya, penerjemah tidak dapat menerjemahkan humor dengan cara yang sama seperti jenis terjemahan lainnya.”

Sama halnya dalam penerjemahan *dajare*, sering ditemukan kesulitan bagi penerjemah untuk dapat menyampaikan makna dari *dajare* yang ada dalam *anime* dan tetap mempertahankan humor dari *dajare* tersebut. Hal tersebut tentunya merupakan kesulitan tersendiri bagi penerjemah untuk dapat mengalihkan humor dalam B_{Su} ke B_{Sa} karena bahasa Jepang disebut sebagai bahasa yang kaya istilah, tetapi miskin bunyi. Menurut Budiadi dalam Dewi (2015) “permainan kata sangat mudah dibuat karena bahasa Jepang memiliki banyak kata yang berhomofon, berbeda dengan bahasa Indonesia yang memiliki lebih banyak bunyi sehingga kata yang berhomofon tidak sebanyak bahasa Jepang”. Dengan demikian, tidak hanya kosakata dan budaya dari B_{Su} dan B_{Sa}, tetapi pengetahuan tentang strategi-strategi yang dapat digunakan dalam penerjemahan, khususnya humor dan permainan kata, sangat diperlukan.

Berkaitan dengan penerjemahan, kesetaraan antara bahasa sumber dan bahasa sasaran baik dalam hal bentuk, gaya, makna, maupun sejenisnya merupakan hal yang menjadi acuan dalam mencapai kesepadanan dalam penerjemahan. Dalam penerjemahan humor, kelucuan humor belum tentu bisa ditampilkan sepenuhnya karena latar belakang budaya yang berbeda. Dengan demikian, strategi penerjemahan pada humor tidak seharusnya sesuai dengan peraturan penerjemahan yang biasa. Oleh karena itu, penerjemahan humor sulit dicapai pada standar kesepadanan dalam penerjemahan teks umum lainnya. Namun, hal yang penting adalah menyampaikan efek kelucuannya atau disebut dengan mencapai kesepadanan dinamis menurut teori kesepadanan Nida (dalam Munday, 2016).

Dari penjabaran di atas dapat dilihat bahwa diperlukan analisis strategi dalam penerjemahan *dajare* yang dapat ditemukan menggunakan teori strategi penerjemahan *pun* oleh Dirk Delabastita (2004) untuk menganalisis strategi penerjemahan *dajare*. Selain itu, akan dianalisis kesepadanan dinamis dari hasil terjemahan *dajare* dengan melihat ketersampaian humor dan tanggapannya terhadap hasil terjemahan *dajare* dengan melakukan wawancara menggunakan *open-ended question* ke beberapa responden.

Salah satu contoh *anime* yang banyak menggunakan dialog berupa *dajare* adalah *anime* Kakushigoto: *My Dad's Secret Ambition*. Selain ditayangkan di beberapa stasiun televisi Jepang, seperti BS-NTV, AT-X, Tokyo MX, dan SUN, *anime* yang dirilis pada April hingga Juni 2020 ini sudah masuk ke pasar global dan disiarkan di beberapa platform internasional, seperti Bilibili TV, Aniplus, Crunchyroll, dan juga Netflix. *Anime* juga ini memasukkan *dajare* dalam dialog setiap episodenya.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini telah ditelusuri, di antaranya yang berjudul “*Translation Techniques and Equivalence in the Indonesian Translation of Humor in Harry Potter and the Sorcerer's Stone*” dalam jurnal *Translating Asia: Then and Now*. Penelitian ini menjelaskan tentang teknik dan efeknya dalam penerjemahan humor serta respon dari pembaca novel tersebut dengan menggunakan teori teknik penerjemahan oleh Molina-Albir (2002) dan kuesioner dengan memberikan *open-ended questions* kepada dua belas mahasiswa yang membaca novel tersebut untuk melihat respon pembaca. Dengan hasil berupa adanya penggunaan empat belas teknik terjemahan dengan teknik generalisasi menyebabkan humor paling banyak berkurang serta respons pembaca yang sebagian besar menyatakan bahwa humor dalam novel berkurang atau bahkan hilang dalam terjemahan (Yuliasri, I dan Hartono, R, 2014). Penelitian lain yang membahas humor dalam novel Harry Potter adalah “Strategi Penerjemahan Humor Pada Novel *Harry Potter and the Philosopher's Stone* Terjemahan Bahasa Jepang” dalam *Jurnal Kajian Jepang Universitas Indonesia*. Fokus dalam penelitian tersebut menganalisis strategi serta ideologi penerjemahan menggunakan metode penerjemahan Newmark (1988). Dari 21 data didapatkan penggunaan strategi penerjemahan komunikatif merupakan strategi yang paling banyak digunakan dan ideologi yang digunakan sebagian besar merupakan ideologi domestikasi (Sininta dan Santiar, 2020).

Selain dua penelitian di atas terdapat penelitian lain yang juga membahas analisis strategi penerjemahan yang juga akan dilakukan dalam penelitian ini. Penelitian lain tersebut berjudul “*Humor Translation on Comedy Film Subtitle*” oleh Maharani dan Ediwan (2019) dalam *International Journal of Linguistics and Discourse*

Analytics Vol. 1, No. 1 dan “Penerjemahan *Dajare* dalam Komik *Kuroko no Basket* Karya Fujimaki Tadatoshi” oleh Dewi (2016) dalam *E-Jurnal Humanis, Fakultas Sastra dan Budaya Unud Vol 15*. Dalam penelitian oleh Maharani dan Ediwan data didapatkan dari takarir film 9JKL. Dari analisis penelitian, dapat ditemui bahwa terdapat dua jenis humor yang terdapat dalam film tersebut, yaitu *universal humour* dan *culture specific humour*. Lalu terdapat empat strategi yang digunakan dalam penerjemahan, yaitu *paraphrase*, *transfer*, *imitation*, dan *transcription*. Dalam penelitian oleh Dewi, data yang diambil merupakan humor dalam komik dan berfokus pada *dajare*, yang juga merupakan fokus dari penelitian penulis. Dari penelitian dalam komik *Kuroko no Basket* ini, digunakan teori Strategi Penerjemahan *Dajare* Delabastita (2004) untuk menganalisis strategi penerjemahan *dajare* yang juga akan digunakan dalam penelitian serta prosedur penerjemahan Machali (2000) untuk melihat rincian prosedur penerjemahannya. Perbedaan penelitian ini dari penelitian-penelitian terdahulu adalah selain menganalisis strategi penerjemahan, juga kesepadanan dinamis dalam penerjemahan *dajare* pada takarir anime *Kakushigoto: My Dad’s Secret Ambition*

Dari beberapa penelitian terdahulu sebagian besar penelitian adalah menganalisis strategi penerjemahan pada humor dengan metode studi pustaka dan kuesioner. Selain strategi penerjemahan, dalam penelitian ini juga dianalisis kesepadanan dinamis dengan metode wawancara agar pertanyaan kepada responden dapat disampaikan dengan jelas dan jawaban yang didapatkan dapat lebih beragam serta rinci.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam penerjemahan permainan kata, khususnya *dajare*. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang lebih kepada pembaca mengenai topik yang diangkat.

1.2 Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana strategi yang digunakan dalam penerjemahan *dajare* dalam anime *Kakushigoto: My Dad's Secret Ambition*?
2. Bagaimana kesepadanan dinamis dalam penerjemahan *dajare* dalam anime *Kakushigoto: My Dad's Secret Ambition*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. untuk mengetahui dan menganalisis strategi yang digunakan dalam penerjemahan *dajare* dalam anime *Kakushigoto: My Dad's Secret Ambition*;
2. untuk mengetahui dan menganalisis kesepadanan dinamis dalam penerjemahan *dajare* dalam anime *Kakushigoto: My Dad's Secret Ambition*.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Data berasal dari dialog dalam anime yang berjudul *Kakushigoto: My Dad's Secret Ambition* episode 1—12 dengan takarir bahasa Indonesia yang ditayangkan pada platform daring Bilibili TV. Anime tersebut dirilis pada 2020 dan tayang selama April

hingga Juni 2020 dan diproduksi oleh Murano Yuuta. Data berupa kalimat yang mengandung *dajare* pada dialog dalam bahasa sumber (bahasa Jepang) dan takarir resmi pada teks bahasa sasaran (bahasa Indonesia).

Alasan pengambilan *anime* ini sebagai sumber data adalah penggunaan *dajare* di hampir setiap episodenya membuat *anime* ini relevan dan kaya akan sampel data yang dapat digunakan. Selain itu, *anime* ini mudah untuk diakses dari dalam dan luar Jepang karena ditayangkan oleh banyak saluran televisi nasional Jepang dan internasional, seperti BS-NTV, AT-X, Tokyo MX, SUN dan Aniplus. Selain di televisi, *anime* ini juga ditayangkan melalui platform *online*, seperti Bilibili TV, Crunchyroll, dan Netflix. Pemilihan keseluruhan episode dalam *anime* ini sebagai sumber data adalah agar jumlah data yang didapat cukup dan beragam.

Dalam penelitian ini juga dilakukan wawancara ke beberapa responden untuk menganalisis kesepadanan dinamis dengan melihat efek humor dari data yang diperoleh. Responden dalam wawancara hanya lima orang karena keterbatasan dalam ketersediaan responden dan waktu. Responden yang akan memvalidasi penelitian ini adalah responden yang memahami bahasa Indonesia dan Jepang dengan baik dengan kriteria memiliki kemampuan bahasa Jepang setara N-3 dikarenakan pemahaman konsep permainan kata dan humor akan lebih mudah dipahami.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam subbab ini dijelaskan secara detail mengenai metodologi yang digunakan, seperti desain dan prosedur penelitian, metode pengumpulan dan analisis data, serta sistematika penulisan.

1.5.1 Desain penelitian

Dalam melakukan penelitian ini digunakan metode kualitatif. Menurut John Creswell (2007) “metode kualitatif adalah jenis penelitian yang mengeksplorasi dan memahami makna di sejumlah individu atau sekelompok orang yang berasal dari masalah sosial.” Penelitian kualitatif secara umum dapat digunakan untuk penelitian tentang kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, konsep atau fenomena, dan masalah sosial. Salah satu alasan menggunakan pendekatan kualitatif karena metode ini dapat menemukan dan memahami apa yang tersembunyi di balik fenomena yang kadangkala merupakan suatu yang sulit untuk dipahami. Desain penelitian kualitatif digunakan untuk menganalisis secara menyeluruh *dajare* yang terdapat dalam dialog *anime Kakushigoto: My Dad's Secret Ambition* dengan studi pustaka serta analisis wawancara.

1.5.2 Prosedur Penelitian

Penelitian ini akan ditempuh dalam tiga tahapan, yaitu tahapan (1) Pengumpulan data, dilakukan dilakukan dengan metode simak dan catat dengan sumber *anime Kakushigoto: My Dad's Secret Ambition*, (2) Analisis data, menggunakan teori strategi penerjemahan *pun* oleh Delabastita (2004) serta kesepadanan dinamis oleh Nida (dalam Munday, 2016) dengan melakukan wawancara ke lima orang responden, dan (3) Penyajian hasil analisis data, dengan memaparkan hasil temuan yang diuraikan secara deskriptif, yaitu menggambarkan, menjabarkan suatu fenomena yang terjadi saat ini dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara aktual (Sutedi, 2011). Dengan kata lain, menggambarkan

data yang telah diperoleh dengan kata-kata sehingga menjadi sebuah karya ilmiah yang mudah dipahami oleh pembaca atau pendengar.

1.5.3 Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data digunakan metode simak dan catat menurut Mahsun (2012). Metode simak dilakukan untuk menyimak dialog yang mengandung *dajare* dalam *anime*, dilanjutkan dengan metode catat, baik dialog dalam bahasa Jepang yang ditranskripsi ke dalam tulisan dan maupun takarir dalam bahasa Indonesia.

Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam mengumpulkan data (1) mengunduh sumber data berupa *anime Kakushigoto: My Dad's Secret Ambition* dari platform Bilibili TV dengan takarir bahasa Indonesia, (2) menyimak percakapan yang terdapat pada *Kakushigoto: My Dad's Secret Ambition*, (3) mencatat percakapan yang dianggap mengandung *dajare*, (4) mencatat konteks yang melatarbelakangi terjadinya percakapan, dan (5) membandingkan data pada bahasa sumber (BSu) dengan takarir terjemahan pada bahasa sasaran (BSa).

1.5.4 Analisis Data

Data yang terkumpul dari hasil pemadanan transkripsi dianalisis melalui penelusuran strategi penerjemahan *pun* yang dikemukakan oleh Delabastita (2004) untuk melihat strategi penerjemahan *dajare* dari BSu (bahasa Jepang) ke BSa (bahasa Indonesia) yang digunakan dalam takarir *anime Kakushigoto: My Dad's Secret Ambition*. Lalu diklasifikasikan berdasarkan strategi penerjemahan yang digunakan serta dilihat kesepadanan dinamis dari hasil terjemahan *dajare* dengan mengonfirmasinya ke kamus Weblio *インドネシア語辞典 (Indonesiago jiten)* dan

menganalisis hasil dari wawancara ke beberapa responden. Responden akan diberikan beberapa pertanyaan *open-ended* untuk mengetahui bagaimana humor yang terdapat dalam data hasil terjemahan, seperti bagaimana kesan/anggapan, apakah ditemukan kelucuan dalam data yang ada, serta bagaimana efek humor dari data hasil terjemahan tersebut. Wawancara dilakukan ke lima orang responden yang yang memahami bahasa Indonesia dan Jepang dengan baik dengan kriteria memiliki kemampuan bahasa Jepang setara N-3. Hal tersebut dikarenakan pemahaman konsep permainan kata dan humor akan lebih mudah dipahami. Metode wawancara digunakan agar penulis dapat menjelaskan pertanyaan kepada responden sehingga tidak terjadi kesalahpahaman dalam perihal yang ditanyakan serta untuk mendapatkan jawaban yang lebih dalam dan rinci.

1.5.5 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terbagi menjadi empat bab. Bab I—IV menjelaskan langkah-langkah penelitian secara keseluruhan.

1. Bab I pendahuluan yang terdiri dari latar belakang penelitian, perumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.
2. Bab II landasan teori yang terdiri atas definisi dan jenis-jenis humor, penerjemahan humor, *dajare*, strategi terjemahan humor dan permainan kata, serta kesepadanan humor.
3. Bab III strategi penerjemahan *dajare* dan kesepadanan dinamis dari hasil wawancara pada *anime Kakushigoto: My Dad's Secret Ambition episode 1—12* takarir bahasa Indonesia.

4. Bab IV simpulan dari hasil analisis strategi penerjemahan serta kesepadanan dinamis serta saran.