

PENDAHULUAN

Menurut Newmark (1988) penerjemahan adalah menerjemahkan makna suatu teks ke dalam bahasa lain sesuai dengan yang dimaksudkan pengarang. Penerjemahan bukan sekedar memindahkan teks bahasa sumber ke dalam teks bahasa sasaran tanpa memikirkan isi yang ingin disampaikan pengarang, melainkan juga memikirkan dari sisi target sasaran penerjemahan. Para ahli penerjemahan seperti Newmark (1981), Nida dan Taber (1982), dan Baker (1992) menyebutkan bahwa fokus dari penerjemahan adalah menghadirkan terjemahan yang sepadan.

Penerjemahan merupakan kegiatan penggantian sebuah teks yang memiliki kesepadanan antara TSu dan TSa, dan hal yang penting dalam penerjemahan yaitu kesepadanan atau ekuivalen (Catford John C. 1965:20). Nyatanya, sulit untuk mendapatkan hasil yang memiliki kesamaan sempurna bagi penerjemah. Pasti ada hal-hal yang tidak dapat di terjemahkan secara tepat, Suka atau tidak suka kenyataan ini harus diterima bagi penerjemah bahwa ada nuansa tertentu yang sulit untuk di ungkapkan karena banyaknya perbedaan sudut pandang sosiokultural atau perbedaan cara pengungkapan pada TSu dan TSa (Kushartanti, 2007:223)

Menurut Eddy Setia (2007:125) tidak ada seorang penerjemah pun dapat memberikan sebuah terjemahan yang benar-benar sama/padan dengan teks sumbernya. Meskipun ada kesamaan dalam penguraian kata-kata dalam satu bahasa, selalu ada beberapa informasi yang hilang. Dengan demikian penerjemah dipastikan memiliki problematika pada saat menerjemahkan suatu teks.

Dalam menghadapi sebuah problematika, penerjemah membutuhkan strategi untuk mengatasi kesulitan-kesulitan dalam proses menerjemahkan suatu teks. Penerjemah yang tidak bisa menggunakan strategi penerjemahan akan kesulitan ketika menerjemahkan suatu Teks Sumber yang tidak memiliki kesepadanan kata didalam Teks Sasaran. Seperti menerjemahkan komik bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia di dalam komik bahasa Jepang tersebut banyak perbedaan budaya, dan istilah baru yang tidak ada kata didalam bahasa Indonesia.

Masinambow dalam Chaer (1995:217), mengatakan kebudayaan dan bahasa merupakan suatu sistem yang melekat pada manusia, atau dengan kata lain kebudayaan mengatur interaksi manusia di dalam masyarakat. Dalam menerjemahkan suatu istilah baru pada komik juga diperlukan pengetahuan mengenai budaya di dalam TSu dan juga Tsa agar pembaca dapat menemukan korelasi dan dapat dengan mudah memahami tujuan penulis dalam membuat sebuah cerita.

Menurut Scott McCloud (1993:5), komik merupakan gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (posisi berdekatan atau bersebelahan) dalam urutan tertentu, yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari pada pembacanya. Komik juga bisa disebut sebagai sastra gambar. Karena adanya kolaborasi antara gambar dan teks menjadikan komik mudah dimengerti, komik juga dijadikan sebagai sarana komunikasi visual yang berguna untuk menyampaikan sebuah informasi.

Dalam penelitian ini, peneliti akan membahas tentang strategi apa yang digunakan penerjemah dalam menerjemahkan istilah baru di dalam komik

Doraemon volume 22, 23, 24, 25 dan 27 yang berperan sebagai Teks Sumber (TSu) yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia sebagai Teks Sasaran (TSa). Volume 26 tidak digunakan karena sumber data dalam bahasa Indonesia tidak dapat ditemukan.

Menurut artikel dari jref.com, *Doraemon* merupakan judul sebuah *manga* dan *anime* dikarang Fujiko F. Fujio sejak 1 juni 1969. Serial komik *doraemon* pertama kali diterbitkan pada bulan desember 1969 di enam majalah berbeda sebanyak 1.345 cerita dibuat dalam rangkaian aslinya. *Doraemon* merupakan *manga* yang menceritakan tentang robot kucing ajaib dari masa depan yang membantu Nobita agar masa depannya menjadi lebih baik. Dalam kesehariannya robot Doraemon membantu Nobita dengan mengeluarkan alat-alat ajaib dari kantong ajaibnya yang mempermudah Nobita dalam menghadapi masalah-masalah sehari-hari.

Dalam jurnal yang ditulis oleh Fauzi dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang tahun 2016 berjudul “Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Film *Doraemon* Yang Berjudul *Stand By Me* Dan Implementasinya Dengan Pendidikan Akhlak Di MIN Kawistolegi Karanggeneng Lamongan”, dibahas tentang pendidikan karakter dalam film *Doraemon Stand By Me*, menggunakan metode penelitian kualitatif dan menggunakan pendekatan studi kasus. Hubungan penelitian ini dengan jurnal tersebut adalah sama-sama meneliti tentang *Doraemon*, tetapi yang membedakan adalah data yang digunakan di dalam jurnal tersebut adalah film sedangkan penulis menggunakan komik. Lalu pembahasan yang di lakukan adalah tentang pendidikan karakter, sedangkan dalam penelitian ini membahas istilah baru di dalam *Doraemon*.

Lalu dalam jurnal yang ditulis oleh Nuraini dari Universitas Riau yang berjudul “Makna Penerjemahan Idiom Bahasa Jepang Pada Komik Doraemon Edisi Sebelas”, digunakan metode deskriptif, dan Teknik pengumpulan data dengan studi pustaka. Persamaan penelitian ini dengan jurnal ini adalah sama-sama meneliti tentang terjemahan di dalam komik *Doraemon*, tetapi yang membedakan adalah fokus di dalam artikel jurnal ini hanya pada idiom, sedangkan penulis meneliti tentang istilah baru di dalam komik *Doraemon*.

Kemudian dalam jurnal yang ditulis Merry Lapasau dari Universitas Indraprasta PGRI yang berjudul “Pengayaan Bahasa Indonesia Melalui Istilah Baru Terkait Covid-19” digunakan metode kualitatif, dan pengumpulan data diambil dari koran yang terbit dalam kurun waktu kurang lebih lima bulan. Artikel jurnal ini sama-sama membahas tentang istilah baru, tetapi yang menjadi perbedaan adalah dari sumber data yang digunakan yaitu istilah mengenai Covid-19 dan penelitian ini menggunakan *manga Doraemon* dan juga terjemahannya.

Dalam menerjemahkan *manga Doraemon* sering sekali penerjemah menghadapi problematika yang sulit seperti menerjemahkan istilah baru yaitu nama alat ajaib yang dikeluarkan dari dalam kantong Doraemon tersebut. Salah satu contoh penerjemahannya adalah pada komik *Doraemon volume 22*, dengan istilah メカ・メカ [mekameka]. *Mekameka* jika diterjemahkan langsung ke dalam bahasa Indonesia adalah “pembuat mekanik (robot)”. Tetapi jika penerjemah langsung menerjemahkan kata tersebut tanpa menggunakan strategi maka pembaca mungkin tidak mengerti dengan maksud dari si penulis, dan menjadikan hasil terjemahan dari penerjemah tersebut tidak baik.

Penulis menggunakan delapan belas (18) strategi penerjemahan yang tertulis di dalam buku Molina dan Albir halaman 509-511 sebagai dasar dalam artikel ini. Molina dan Albir (2002:509) mendefinisikan strategi penerjemahan sebagai prosedur untuk menganalisa dan juga mengklarifikasikan kesepadanan bagaimana kesepadanan terjemahan berlangsung dan dapat diterapkan pada hasil terjemahan.

Berikut adalah delapan belas (18) strategi penerjemahan menurut Molina & Albir (2002:509):

1. Adaptasi (*Adaptation*), strategi pergantian elemen budaya pada TSu dengan hal yang sama pada elemen budaya TSa .
2. Amplifikasi (*Amplification*), strategi penerjemahan yang menambahkan suatu detail ke dalam TSu .
3. Peminjaman (*Borrowing*), adalah strategi penerjemahan dimana penerjemah meminjam kata atau ungkapan dari TSu . Peminjaman itu bisa bersifat murni (*Pure Borrowing*) atau peminjaman yang dinaturalisasi (*naturalized borrowing*).
4. Kalke (*calque*), strategi penerjemahan memindahkan kata atau frasa dari TSu secara harfiah ke TSa baik secara leksikal maupun struktural.
5. Kompensasi (*compentation*), strategi memperkenalkan elemen informasi atau efek stilistik pada tempat lain pada TSa karena tidak ditempatkan pada posisi yang sama seperti di Tsu
6. Deskripsi (*description*), strategi yang menggantikan istilah dengan deskripsi bentuk atau fungsinya.

7. Kreasi diskursif (*discursive creation*), strategi penggunaan suatu padanan temporer diluar konteks atau tidak dapat diprediksi.
8. Kesepadanan lazim (*established equivalent*), penggunaan istilah yang lazim digunakan di dalam kamus atau dalam TSa sebagai padanan dari TSu.
9. Generalisasi (*generalization*), strategi penggunaan istilah yang lebih umum atau netral dalam TSa.
10. Amplifikasi linguistik (*linguistic amplification*), strategi penambahan elemen linguistik sehingga terjemahannya lebih Panjang.
11. Kompresi linguistik (*linguistic compression*), strategi dalam mensintesis elemen linguistik yang ada menjadi lebih sederhana karena mudah dipahami.
12. Terjemahan harfiah (*literal translation*), strategi penerjemahan suatu kata atau ungkapan kata per kata.
13. Modulasi (*modulation*), strategi penerjemahan untuk mengubah sudut pandang, fokus atau kategori kognitif yang ada kaitanya pada TSa. Bisa dalam bentuk leksikal ataupun structural.
14. Partikularisasi (*particularization*), strategi ini menggunakan istilah yang lebih spesifik dan kongkrit bukan bentuk umumnya.
15. Reduksi (*reduction*), strategi menekan informasi TSu karena komponen maknanya sudah termasuk dalam TSa.
16. Substitusi (*substitution: linguistic, paralinguistic*), strategi penggantian elemen linguistik dengan paralinguistik dan sebaliknya. Biasanya digunakan dalam pengalihbasaan.

17. Transposisi (*transposition*), strategi penggantian kategori grammar, strategi ini sama dengan strategi pergeseran kategori, struktur, dan unit.
18. Variasi (*variation*), merupakan strategi penggantian unsur linguistik atau paralinguistik yang mempengaruhi aspek keragaman linguistik misalnya penggantian gaya, dialek sosial, dialek geograhis. Strategi ini lazim diterapkan dalam naskah drama.

Alasan penulis memilih tema ini adalah untuk mengetahui bagaimana strategi penerjemah dalam menerjemahkan istilah-istilah baru di dalam komik *Doraemon volume 22, 23, 24, 25 dan 27* bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia. Dari strategi-strategi penerjemah yang digunakan di dalam menerjemahkan komik *Doraemon volume 22, 23, 24, 25, dan 27* dapat menjadi acuan kepada penerjemah saat ini dalam menerjemahkan istilah-istilah baru yang muncul di dalam komik atau *manga* dengan tepat dan sepadan ke dalam bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Dalam penulisan karya ilmiah ini penulis menggunakan metode kualitatif. Menurut Syamsuddin dan Damaianti (2009:132), pendekatan dalam metode kualitatif yaitu, mencoba memperoleh gambaran yang lebih mendalam, memandang peristiwa secara keseluruhan dalam konteksnya dan mencoba memperoleh pemahaman yang holistik, memahami makna (*meaning*) atau *verstehen*, dan memandang hasil penelitian sebagai spekulatif. Data yang diperoleh juga di bandingkan dengan data yang lain untuk memperoleh informasi yang sesuai. Tujuan menggunakan metode kualitatif untuk menjelaskan suatu