

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Menurut Larson, menerjemahkan pada dasarnya adalah mengubah suatu bentuk menjadi bentuk lain (bahasa sumber ke bahasa sasaran dan sebaliknya) (dalam Maurits D.S. Simatupang, 1999: hlm. 1). Bentuk lain yang dimaksud bisa berupa bentuk bahasa sumber atau bahasa sasaran. Contoh bahasa sumber adalah frasa dalam bahasa Jepang *gakkou e iku* (学校へ行く) yang diterjemahkan ke dalam bentuk lain berupa bahasa sasaran, bahasa Indonesia, menjadi “pergi ke sekolah.” Teks sumber yang dapat diterjemahkan terdiri atas kata, rangkaian kata (frasa), kalimat, alinea, tulisan yang terdiri atas beberapa alinea, atau tulisan yang lebih panjang lagi. Baik kata, frasa, kalimat, alinea, maupun tulisan atau teks yang lebih panjang disebut bentuk (*form* atau

surface structure) (Nida dan Taber, 1969: hlm. 210). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa menerjemahkan adalah mengalihkan makna bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran dengan mengungkapkan kembali makna yang dimaksud dalam bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran.

Machali (2000: hlm. 5-6) menyatakan, melalui kegiatan penerjemahan, seorang penerjemah menyampaikan kembali isi sebuah teks dalam suatu bahasa ke dalam bahasa lain. Penerjemahan dalam hal ini melakukan kegiatan komunikasi dengan bahasa yang dimengerti pembaca dari hasil kegiatan komunikasi yang sudah ada (dalam teks), penerjemah melakukan upaya membangun “jembatan makna” antara produsen teks sumber (TSu) dan pembaca teks sasaran (TSa). Dengan adanya kegiatan penerjemahan dari teks sumber ke dalam teks sasaran ini pembaca teks sasaran menjadi mudah untuk mengerti pesan/makna yang ada dalam teks sumber.

Salah satu kendala penerjemahan yang paling sulit bagi penerjemah adalah cara menemukan padanan leksikal atau kata untuk benda dan kejadian yang tidak dikenal dalam kebudayaan sasaran. Venuti menyatakan bahwa ideologi penerjemahan untuk menentukan yang “berterima” dan “baik” untuk pembaca ada dua dalam menerjemahkan kosakata yang mengandung unsur budaya. Penerjemah diberi pilihan dalam menerjemahkan kosakata budaya tersebut, yaitu menggunakan penerjemahan yang berorientasi ke bahasa sumber atau berorientasi pada bahasa sasaran (dalam Hoed, 2006: hlm. 83-87).

Contohnya, kata *furo (-ba)* dalam bahasa Jepang diterjemahkan menjadi *bathroom* (kamar mandi) dalam bahasa Inggris. Kamar mandi di Jepang memiliki perbedaan dengan kamar mandi di Inggris. Kamar mandi di Jepang dapat digunakan untuk kegiatan mandi biasa dan juga digunakan untuk sauna. Di sisi lain, kamar mandi di Inggris hanya digunakan untuk kegiatan mandi biasa dan sauna menggunakan ruang yang berbeda (Catford, 1965: hlm. 99). Konsep dalam bahasa sumber tidak mempunyai padanan kata dalam bahasa sasaran disebabkan perbedaan geografis, adat istiadat, wawasan, dan lain-lain (Larson, 1988: hlm. 169).

Dalam menerjemahkan, penerjemah dapat menggunakan teknik-teknik yang dapat memudahkan pembaca untuk mengerti maksud yang akan disampaikan oleh pembicara. Selain itu, dalam menerjemahkan kosakata yang mengandung unsur budaya dibutuhkan strategi dalam menerjemahkan teks sumber ke dalam teks sasaran. Baker menyatakan dalam bukunya *A Coursebook on Translation*, untuk mencapai kesepadanan dalam penerjemahan tingkat kata, diperlukan berbagai strategi yang tepat. Strategi-strategi tersebut di antaranya, menerjemahkan dengan kata yang lebih umum, menerjemahkan dengan kata yang lebih netral atau kurang ekspresif, menerjemahkan dengan substitusi budaya, menerjemahkan dengan kata serapan atau kata serapan yang disertai dengan penjelasan, menerjemahkan dengan parafrasa, menerjemahkan dengan parafrasa yang tidak berkaitan,

menerjemahkan dengan menghilangkan, dan menerjemahkan dengan ilustrasi (1992: hlm. 26).

Menurut Newmark (1988) yang dikutip dalam buku *Penerjemahan dan Kebudayaan*, sebuah teks sumber (TSu) dipengaruhi oleh sejumlah faktor, antara lain faktor penulis (pembuat TSu), norma yang berlaku dalam bahasa sumber (BSu), kebudayaan yang melatari TSu, budaya tulis dan cetak TSu, dan hal yang dibicarakan dalam TSu. Pada sisi teks sasaran (TSa), faktor yang memengaruhi adalah calon pembaca yang diperkirakan, norma yang berlaku dalam bahasa sasaran (BSa), kebudayaan yang melatari TSa, budaya tulis dan cetak TSa, dan penerjemah. Penerjemahan memiliki kaitan yang sangat erat dengan kebudayaan yang melatari bahasa sumber dan bahasa sasaran. Hal tersebut disebabkan karena bahasa merupakan penggambaran kebudayaan penuturnya. Bahkan, Nida mengemukakan bahwa faktor kebudayaan dapat menjadi kendala dalam penerjemahan (dalam Hoed, 2006: hlm. 79). Dalam menerjemahkan kosakata bermuatan budaya penerjemah harus memperhatikan budaya yang terkandung dalam kata tersebut, karena bahasa sangat erat kaitannya dengan budaya bahasa sumber.

Menurut salah satu definisi Kroeber dan Kluckhohn, yang dimaksud dengan kebudayaan adalah cara hidup yang perwujudannya terlihat dalam bentuk perilaku serta hasilnya terlihat secara material (disebut artefak), yang diperoleh melalui proses pembiasaan dan pembelajaran dalam suatu masyarakat dan diteruskan dari generasi ke generasi (dalam Hoed, 2006: hlm.

79), dan karena kebudayaan adalah cara hidup maka tidak ada dua kebudayaan yang sama. Begitu juga dengan Indonesia dan Jepang, banyak perbedaan kebudayaan dari kedua negara tersebut. Contohnya, *Osechi Ryouri* (お節料理) yang diterjemahkan menjadi ‘masakan pergantian tahun’ adalah masakan yang disiapkan untuk menandai pergantian musim (<http://id.wikipedia.org/wiki/Osechi>). Di Indonesia tidak ada kebudayaan perayaan pergantian musim dan tidak ada konsep yang spesifik dalam pergantian tahun. Jadi, tidak ada masakan tertentu yang dibuat dalam penyambutan tahun baru tersebut. Oleh karena itu, dalam menerjemahkan kata *Osechi Ryouri* ke dalam bahasa Indonesia membutuhkan strategi dalam menerjemahkannya karena budaya bahasa sumber tidak dikenal dalam bahasa sasaran.

Menurut Simatupang (1999: hlm. 78), proses penerjemahan yang melibatkan dua struktur bahasa dan budaya yang berbeda tidak dapat dilepaskan dari pergeseran bentuk bahasa dan makna. Semua bahasa berbeda dalam bentuk, maka secara alami bentuk-bentuk dalam bahasa sumber pasti berubah saat penerjemah mengungkapkan kembali isi pesan bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran. Pergeseran di bidang makna mengakibatkan hasil terjemahan makna tidak selalu berpindah yang terdapat di dalam teks atau bahasa sumber ke dalam teks atau bahasa sasaran secara tepat atau utuh.

Contoh yang dikemukakan oleh Hoed dalam bukunya yang berjudul *Penerjemahan dan Kebudayaan* adalah :

- (a) “A” level exam (Inggris)
- (b) Ujian SPMB (Indonesia)

Contoh (a) yang sebenarnya adalah nama ujian masuk perguruan tinggi dalam sistem pendidikan di Inggris, diterjemahkan ke dalam (b) yang juga adalah nama ujian masuk perguruan tinggi dalam sistem pendidikan di Indonesia (2006: hlm. 78).

Banyak karya sastra Jepang yang sudah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, di antaranya puisi, cerpen, novel, komik, dan film. Komik dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu (2008: hlm. 718). Scott McCloud dalam bukunya yang berjudul *Understanding Comics* (1993: hlm. 4) menyatakan, “*Comics is the word worth defining, as it refers to the medium itself, not a specific object as ‘Comic book’ or ‘comic strip’ do. The World of comics is a huge and varied one, our definition must encompass all these types, while not being so broad as to include anything which is clearly not comics.*” Dapat dikatakan bahwa definisi komik tidak hanya mengacu pada objek seperti ‘buku komik’ atau ‘comic strip’. Dunia komik itu luas dan bervariasi. Definisi dari komik tersebut harus mencakup semua tipe, tetapi tidak terlalu luas. Namun, harus dibatasi pada yang bukan termasuk komik. (1993: hlm. 2-4).

Dalam penelitian ini, sumber data yang digunakan untuk dianalisis adalah komik *Yakitate Japan* karya Hashiguchi Takashi. Di dalam komik *Yakitate Japan* banyak terdapat kata bermuatan budaya di bidang kuliner, karena komik *Yakitate Japan* ini menceritakan tentang berbagai macam makanan dan cara membuatnya. Komik tersebut menceritakan tentang seorang anak yang pernah makan roti buatan seorang koki dan akhirnya bercita-cita menjadi pembuat roti yang rasanya melampaui nasi dan menjadi roti kebanggaan orang Jepang di seluruh dunia, bahkan bagi orang Jepang sakali pun. Roti itupun dinamakan *Ja-Pan* (*Ja* ‘Japan’ (padanan dalam bahasa Inggris ‘Japan’, ‘Jepang’) dan *Pan* ‘roti’). Demi bertemu dengan koki seorang anak tersebut bercita-cita untuk meneruskan membuat ‘Roti Jepang’ dan belajar membuat banyak makanan.

Topik penelitian ini dipilih karena kata bermuatan budaya sangatlah berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari dan menerjemahkan kata berbudaya adalah salah satu masalah yang sering ditemukan oleh penerjemah dalam penerjemahan. Berdasarkan paparan di atas, komik *Yakitate Japan vol 1 dan 2* versi bahasa Jepang dan versi bahasa Indonesia dipilih sebagai sumber data dalam penelitian ini karena di dalamnya banyak terdapat kata bermuatan budaya. Penelitian ini hanya membahas kata bermuatan budaya di bidang kuliner. Alasan pemilihan kata bermuatan budaya di bidang kuliner untuk diteliti adalah karena kata bermuatan budaya menjadi salah satu jenis kata yang sulit untuk dicari padanannya dalam proses terjemahan dan dibutuhkan

strategi dalam menerjemahkan kata tersebut. Contohnya kata *natto* (なつと) yang ada dalam komik *Yakitate Japan*. Di dalam komik terjemahan bahasa Indonesia kata *natto* (なつと) tidak diterjemahkan. Hal itu dikarenakan kata tersebut tidak memiliki padanan yang tepat dalam bahasa Indonesia dan karena perbedaan konsep yang tidak dikenal di dalam budaya bahasa sasaran,. Oleh karena itu penerjemah menggunakan strategi menerjemahkan dengan kata serapan karena jika diterjemahkan dapat menimbulkan ketidaksepadanan dalam terjemahan.

1.2 Perumusan Masalah Penelitian

Permasalahan yang dibahas dan dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil penerjemahan kata di bidang kuliner dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia yang ada dalam komik *Yakitate Japan Vol. 1 dan 2* karya Hashiguchi Takashi.

Permasalahan yang diteliti adalah sebagai berikut:

1. Apakah terjemahan kata bermuatan budaya dalam komik *Yakitate Japan* di bidang kuliner dalam T_{Sa} bahasa Indonesia sudah sepadan dengan T_{Su} dari bahasa Jepang?
2. Apa strategi yang digunakan dalam menerjemahkan kata di bidang kuliner dalam komik *Yakitate Japan* dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis terjemahan kata di bidang kuliner pada komik *Yakitate Japan Vol. 1 dan 2* karya Hashiguchi Takashi dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia. Tujuan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kesepadanan makna dalam penerjemahan kata di bidang kuliner yang ada dalam komik *Yakitate Japan Vol. 1 dan 2* karya Hashiguchi Takashi.
2. Untuk mengetahui strategi yang digunakan dalam menerjemahkan kata di bidang kuliner yang ada dalam komik *Yakitate Japan Vol. 1 dan 2* karya Hashiguchi Takashi.

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dan dapat menjadi bahan referensi tambahan dalam menerjemahkan kata bermuatan budaya khususnya di bidang kuliner dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia, serta memberi wawasan dan pengetahuan mengenai strategi dalam menerjemahkan kata bermuatan budaya.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini kata bermuatan budaya yang diteliti hanya terbatas pada kata bermuatan budaya di bidang kuliner. Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, yang dimaksud dengan kuliner adalah sesuatu yang berhubungan dengan masak-memasak (2008: hlm. 753). Penelitian ini juga

membahas mengenai kesepadanan dan strategi penerjemahan yang digunakan oleh penerjemah dalam menerjemahkan kata bermuatan budaya dalam komik seri berbahasa Jepang, yakni *Yakitate!! Japan* (焼きたて!!ジャぱん) karya Takashi Hashiguchi (橋口たかし) terbitan *Shougakukan* tahun 2002 dengan seri berbahasa Indonesia yang berjudul *Yakitate Japan*, yang pertama kali dipublikasikan di Indonesia melalui majalah komik bulanan *Shonen Star* yang lisensinya dipegang oleh Elexmedia Komputindo. Komik ini terdiri dari 26 jilid. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang berasal dari jilid 1 dan 2. Alasan pemilihan data yang hanya dibatasi pada jilid 1 dan 2 dari 26 jilid adalah karena data yang ditemukan pada keduanya sudah cukup untuk diteliti.

1.5 Metode Penelitian

Pengumpulan data dilakukan dengan metode kepustakaan, yaitu dengan membandingkan TSu kata bermuatan budaya di bidang kuliner dalam bahasa Jepang dengan TSa yang berupa hasil terjemahan kata bermuatan budaya di bidang kuliner dalam bahasa Indonesia. Metode yang digunakan dalam menganalisis data adalah metode deskriptif. Metode deskriptif adalah metode yang bertujuan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan sifat-sifat suatu keadaan atau gejala, dan menggambarkan data secara langsung apa adanya. Metode deskriptif menurut Kumar (1999: hlm. 9) adalah metode yang digunakan untuk mencoba mendeskripsikan secara sistematis dengan

menyediakan informasi mengenai kondisi kehidupan suatu komunitas, atau menggambarkan perilaku terhadap suatu isu.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mencari dan memahami teori penerjemahan, teori kesepadanan, teori strategi penerjemahan, teori pergeseran dalam terjemahan, dan teori kata bermuatan budaya secara umum.
2. Membaca sumber data kemudian mencari data kata bermuatan budaya di bidang kuliner, yaitu komik *Yakitate Japan Vol. 1 dan 2* karya Hashiguchi Takashi yang diterbitkan tahun 2002 oleh *Shougakukan* seri berbahasa Indonesia.
3. Mengumpulkan data dengan cara menandai kata yang bermuatan budaya di bidang kuliner dalam komik *Yakitate Japan Vol. 1 dan 2*.
4. Membandingkan dan menganalisis padanan kata bermuatan budaya di bidang kuliner dalam TSa dalam bahasa Indonesia dan TSu dalam bahasa Jepang.
5. Menganalisis strategi yang digunakan oleh penerjemah dalam menerjemahkan kata bermuatan budaya di bidang kuliner.
6. Membuat simpulan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang penelitian, perumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Kerangka Teori

Bab ini berisi ulasan mengenai berbagai teori yang digunakan dalam penelitian ini, di antaranya teori penerjemahan, teori kesepadanan, teori strategi terjemahan, teori pergeseran dalam terjemahan, dan teori kata bermuatan budaya.

Bab III Analisis

Bab ini berisi ulasan mengenai analisis mengenai strategi penerjemahan kata bermuatan budaya di bidang kuliner bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia yang terdapat pada komik *Yakitate Japan Vol. 1 dan 2* karya Hashiguchi Takashi serta terjemahannya.

Bab IV Simpulan

Bab ini berisi simpulan dari keseluruhan yang telah dilakukan selama proses penulisan skripsi ini dan pemecahan masalah dalam menerjemahkan kata bermuatan budaya.