

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa akan selalu berubah dan berkembang seiring dengan berlalunya waktu dan perkembangan zaman karena sifatnya yang dinamis, dan karena itu setiap bahasa akan berusaha untuk memperluas diri dengan cara menyerap kata-kata dari bahasa lain. Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan oleh Abdul Chaer (2007:53) bahwa bahasa itu bersifat dinamis, salah satunya karena kegiatan manusia yang juga selalu berubah, sehingga bahasa pun ikut berubah.

Proses penyerapan kata-kata dan istilah dari bahasa lain yang dipinjam kemudian dijadikan sebagai bagian dari kosakata bahasa nasional disebut sebagai proses peminjaman (Sudjianto dan Dahidi, 2004:104). Dalam bahasa Jepang, kata-kata pinjaman ini dikenal dengan istilah *gairaigo* (外来語). Kata pinjaman ini sudah lazim dipakai dalam kehidupan sehari-hari seperti halnya kosakata asli bahasa Jepang. Dalam bahasa Jepang, kata-kata dari bahasa asing mudah dikenali karena ditulis dalam aksara *katakana*. Namun, tidak semua yang ditulis dengan

katakana merupakan *gairaigo*. *Gairaigo* hanya merujuk pada nomina (kata benda), verba (kata kerja), adjektiva (kata sifat), dan adverbial (kata keterangan), sedangkan untuk *onomatope*, nama orang, dan tempat tidak termasuk dalam kategori *gairaigo*, walaupun ditulis dengan *katakana* (Tangguh, 2010:3).

Masyarakat Jepang pada zaman sekarang ini banyak yang menggunakan *gairaigo* (kata serapan) dalam kegiatan kesehariannya. Hal ini juga dapat dibuktikan dengan banyaknya penggunaan kata serapan yang biasa dijumpai dalam berbagai jenis majalah-majalah, buku-buku seperti novel dan komik, dan juga film. Kecenderungan penggunaan *gairaigo* oleh masyarakat Jepang ini, dapat dikatakan antara lain karena nuansa makna yang terkandung dalam sebuah kata asing tidak dapat terwakili oleh kata yang ada dalam bahasa Jepang (Shinji dalam Natalie, 2006:3). Pada saat menerjemahkan *gairaigo* tidak sedikit kendala yang harus dihadapi oleh penerjemah, dan pemilihan kata yang kurang tepat dapat mempengaruhi hasil terjemahan secara keseluruhan.

Dalam menerjemahkan suatu teks, penerjemah tidak hanya sekedar mengalihbahasakan suatu teks dari bahasa sumber (BSu) ke dalam bahasa sasaran (BSa), namun keterampilan menerjemahkan yang baik juga tidak terlepas dari kemahiran penerjemah untuk mengalihkan makna ke dalam bahasa yang dituju (Ambarastuti, 2018). Hal ini sama dengan yang dimaksud oleh Peter Newmark (1988:5), yang menyatakan bahwa terjemahan dianggap sebagai proses menginterpretasikan makna dari teks ke bahasa lain berdasarkan cara yang dimaksudkan oleh penulis teks. Sering kali penerjemah menemukan beberapa permasalahan dalam usaha mencapai kesepadanan. Salah satu contohnya ketika menerjemahkan *gairaigo*.

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Nurul Hasanah (2016) membahas tentang analisis teknik penerjemahan *gairaigo*. Namun sumber data berasal dari satu novel yang kemudian diteliti dengan menggunakan dua teori teknik penerjemahan, yaitu strategi penerjemahan yang dikemukakan oleh Mona Baker dan prosedur penerjemahan dari Newmark. Penelitian terdahulu juga menggunakan teori Carmel Heah Lee Hsia untuk menganalisis kata yang merupakan *gairaigo*.

Pada penelitian ini sumber data berasal dari komik berseri, lalu data-data yang berjenis *gairaigo* itulah yang kemudian diteliti menggunakan prosedur penerjemahan dari Newmark. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang berfokus pada mengkategorikan *gairaigo* yang telah didapat dari sumber data, penelitian ini lebih menjelaskan tentang prosedur penerjemahan yang digunakan penerjemah serta fungsi dari prosedur itu sendiri, dan dengan begitu dapat diketahui alasan mengapa penerjemah menggunakan prosedur penerjemahan tersebut.

Dalam penelitian kali ini, peneliti memilih komik sebagai sumber data karena komik umumnya lebih mudah untuk dibaca dan dimengerti. Terlebih lagi dengan adanya gambar dalam komik, penerjemah bisa lebih mengerti maksud dan pesan cerita melalui ekspresi tokoh-tokoh yang ada dalam cerita tersebut. Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI Daring), komik diartikan sebagai suatu cerita bergambar yang sifatnya mudah dicerna dan lucu (biasanya terdapat di majalah surat kabar atau dibuat berbentuk buku).

Alasan peneliti memilih komik *Dear Boys* dalam penelitian ini yaitu karena sebagian besar dari tokoh-tokoh yang ada dalam komik ini merupakan anak-anak muda yang masih duduk di bangku SMA dan berkegiatan dalam klub basket, sehingga penggunaan *gairaigo* juga banyak digunakan dalam komik ini.

Penggunaan kata pinjaman dalam bahasa Jepang digunakan oleh penuturnya karena dirasa lebih cocok untuk mengekspresikan maksud yang ingin disampaikan dibanding dengan menggunakan kata asli yang sudah ada dalam bahasa Jepang, juga digunakan karena semata-mata kata pinjaman tersebut lebih enak didengar (Keene dan Rimer dalam Giovanni, 2013:5). Contohnya seperti salah satu analisis data yang ada dalam penelitian ini yaitu:



あいてこう
TSu: 相手校にゲームをもっていられました. . .

(*aite kou ni geemu wo motte ikaremashita*)

TSA: Pertandingan itu jadi milik lawan... (DB Act 1 Vol 4:119)

Pada gambar di atas terdapat kata *geemu* (ゲーム) yang kata aslinya berasal dari bahasa Inggris (*game*). Pada bahasa Inggris kata ini mempunyai beberapa arti yang berbeda yaitu, 1) sebuah aktivitas yang dilakukan untuk bersenang-senang dan mempunyai aturan menang dan kalah, 2) sebuah pertandingan olahraga tim yang bersaing satu sama lain (*Oxford Dictionary*). Kata *geemu* dalam bahasa Jepang pun juga memiliki beberapa arti yaitu 1) permainan, 2) kompetisi atau pertandingan, 3) set atau babak dalam sebuah pertandingan (*Kotobank.jp*). Dalam

TSa kata ini diterjemahkan menjadi ‘pertandingan’, yang mempunyai arti 1) perlombaan dalam olahraga yang menghadapkan dua pemain (atau regu) untuk bertanding, 2) persaingan atau perbandingan (*KBBI Daring*). Kata *geemu* dalam BSu memang mempunyai beberapa perbedaan makna, namun seperti yang dijelaskan dalam konteks cerita di atas kata *geemu* ini mempunyai makna sebuah ‘pertandingan’, namun dalam bahasa Jepang pun terdapat kata *shiai* (試合) yang juga berarti ‘pertandingan’. Pada kata ini penerjemah menggunakan prosedur penerjemahan langsung atau juga disebut *through translation* karena kata diterjemahkan secara harfiah dengan padanan kata yang sudah ada dan hasil terjemahan dapat dikatakan sudah sepadan dan dapat berterima oleh para pembaca karena padanan katanya yang tepat.

Pada saat menerjemahkan kata yang merupakan *gairaigo* seperti contoh di atas, tentunya ada berbagai kendala yang harus dilewati oleh penerjemah. Karena kata yang termasuk *gairaigo* pun mempunyai beberapa makna yang berbeda, juga terkadang artinya dapat berubah dari arti yang terdapat dari kata asalnya karena sudah disesuaikan dengan penggunaan bahasa Jepang. Penerjemah akan terbantu untuk mengatasi kendala tersebut dengan mengetahui adanya beberapa prosedur-prosedur dalam penerjemahan.

1.2 Perumusan Masalah

1. Apa saja prosedur penerjemahan yang diterapkan dalam menerjemahkan *gairaigo* pada komik *Dear Boys* dalam bahasa Indonesia?
2. Apakah hasil terjemahan *gairaigo* pada komik *Dear Boys* sudah sepadan?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui prosedur penerjemahan yang digunakan dalam menerjemahkan *gairaigo* yang terdapat pada komik *Dear Boys*.
2. Untuk menganalisis kesepadanan hasil terjemahan *gairaigo* pada komik *Dear Boys*.

1.4 Ruang Lingkup

Komik pada umumnya berisi tentang cerita fiksi. Salah satu komik yang menggunakan banyak *gairaigo* adalah *Dear Boys*, yang merupakan seri *manga shounen* (ragam komik ditujukan kepada pembaca remaja laki-laki) Jepang bertema olahraga yang ditulis dan diilustrasikan oleh Hiroki Yagami. Ceritanya berkisah tentang klub basket SMA Mizuho yang berupaya untuk memenangkan kejuaraan antar prefektur. *Manga* ini juga menitikberatkan pada hubungan antara para pemain dalam tim, terutama dua karakter utama Kazuhiko Aikawa dan Takumi Fujiwara. Penelitian ini difokuskan pada *gairaigo* dalam tingkat kata dan frasa yang terdapat dalam komik *Dear Boys Act I* karya Hiroki Yagami volume 1-10. Pada komik *Dear Boys* volume 1-10 terdapat banyak penggunaan peminjaman bahasa (*gairaigo*), karena komik ini bertema tentang olahraga basket sehingga sering ditemukan istilah-istilah yang dipinjam dari bahasa lain.

1.5 Metode Penelitian

1. Metodologi

Model penelitian penerjemahan dalam penelitian ini adalah model perbandingan (*comparative model*) karena data berasal dari teks yang terdapat dalam komik dan teks terjemahannya (Chesterman dalam Saldanha, 2014:6).

Penelitian ini bersifat kualitatif karena tujuan utamanya yaitu untuk mendeskripsikan secara sistematis sebuah masalah, situasi, dan fenomena yang terjadi (Kumar, 2011). Tahap-tahap penelitiannya yaitu pertama mengumpulkan data dari beberapa jilid komik, kemudian dari data-data yang sudah didapat, setiap kata akan dicari artinya menggunakan *KBBI*, *Kamus Oxford*, juga kamus *Weblio* yang berbentuk aplikasi. Kemudian hasil terjemahan dibandingkan dari teks sumber dan sarasanya lalu dianalisis prosedur penerjemahannya dengan menjelaskan fungsi prosedur tersebut dan kemungkinan alasan penerjemah menggunakan prosedur tersebut.

2. Sumber Data

Data dalam penelitian ini diambil dari komik yang berjudul *Dear Boys* karya Hiroki Yagami volume 1-10 yang diterbitkan oleh Kodansha Ltd., Tokyo pada tahun 1996 dan terjemahannya diterbitkan oleh PT Elex Media Komputindo pada tahun 2005. Pada volume 1-3 diterjemahkan oleh Utama Satyanegara, volume 4 diterjemahkan oleh Ratna Juwita, dan volume 5-10 diterjemahkan oleh Ari Nirwana.

3. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan studi pustaka. Studi kepustakaan merupakan segala usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Informasi dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, tesis dan disertasi, peraturan-peraturan, ketetapan-ketetapan, buku tahunan, ensiklopedia dan

sumber-sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik lain (sebagaimana dikutip dari *gurupendidikan.co.id*).

4. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap. Tahap pertama yaitu membaca komik *Dear Boys* dalam bahasa Jepang dan juga terjemahannya. Kedua, mengumpulkan data dengan menandai kata yang merupakan *gairaigo*. Ketiga, memilih data yang dianalisis.

5. Analisis Data

Setelah data dikumpulkan, tahap selanjutnya adalah menganalisis data. Dari data yang sudah dipilih, kata dicari artinya melalui kamus, lalu dilakukan kategorisasi jenis prosedur penerjemahan apa saja yang digunakan, kemudian dibandingkan TSu dengan TSa, dan ditentukan sepadan atau tidaknya hasil terjemahan.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan proposal penelitian ini terdiri dari empat bab. BAB I merupakan pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan. BAB II menjelaskan landasan teori yang akan digunakan untuk menganalisis data. BAB III berisi temuan data-data yang diambil dari komik *Dear Boys* serta penjelasan dari hasil penelitian. BAB IV merupakan simpulan dari penelitian yang dilakukan.