

ABSTRAK

Nama: Liana Rachmawati Azhuri

NPM: 2015420008

**Judul: KEBERTERIMAAN PENERJEMAHAN HUMOR PADA KOMIK
*KIMETSU NO YAIBA***

Humor merupakan salah satu elemen yang tidak dapat dihilangkan dari manusia. Namun, hasil terjemahan humor bahasa sasaran terkadang tidak selucu humor bahasa sumber dan sebaliknya. Terjemahan yang baik adalah terjemahan yang bisa mentransfer kelucuan humor ke dalam bahasa sasaran seperti pada bahasa sumber. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui metode dan strategi penerjemahan yang digunakan oleh penerjemah, yaitu Sabit Bito Cintaku dalam menerjemahkan humor yang terdapat pada komik *Kimetsu no Yaiba* volume 4 karya Koyoharu Gotouge ke dalam bahasa Indonesia. Rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Teori yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu metode penerjemahan oleh Newmark dan strategi penerjemahan oleh Baker. Dari 10 data yang diteliti, hasilnya menunjukkan bahwa penerjemah menggunakan metode penerjemahan adaptasi dan menggunakan 4 strategi penerjemahan, yaitu 2 data kata yang bermakna lebih umum, 4 data parafrase dengan kata-kata yang tidak berhubungan, 3 data parafrase dengan kata-kata yang berhubungan, dan 1 data penghilangan dalam menerjemahkan humor yang terdapat pada komik *Kimetsu no Yaiba* volume 4 ke dalam bahasa Indonesia.

Kata kunci: metode, strategi, penerjemahan, humor, *Kimetsu no Yaiba*

要旨

Nama: Liana Rachmawati Azhuri

NPM: 2015420008

**Judul: KEBERTERIMAAN PENERJEMAHAN HUMOR PADA KOMIK
*KIMETSU NO YAIBA***

ユーモアは、人間から切り離すことのできない要素の 1 つです。ただし、ターゲット言語のユーモアの翻訳結果は、ソース言語のユーモアほど面白くない場合があります、その逆も同様です。良い翻訳とは、ソース言語と同じようにターゲット言語にもユーモアを伝えることができる翻訳です。この研究は、翻訳者であるサビット・ビト・チンタクが、吾峠呼世晴によるコミック「鬼滅の刃」第 4 巻に含まれるユーモアをインドネシア語に翻訳する際に使用した翻訳方法と戦略を決定することを目的としています。使用される研究デザインは、記述的方法による質的研究です。この研究で使用された理論は、ニューマークによる翻訳方法とベイカーによる翻訳戦略です。調査した 10 個のデータから、コミック「鬼滅の刃」第 4 巻のユーモアをインドネシア語に翻訳結果は、翻訳者が適応翻訳法を使用し、4 つの翻訳戦略を使用することを示しています。つまり、より一般的な意味を持つ 2 つのデータ語、無関係な語句による 4 つのデータ言い換え、関連語による 3 つの言い換えデータ、および 1 つのデータ省略です。

キーワード: 方法、戦略、翻訳、ユーモア、鬼滅の刃

LATAR BELAKANG

Di dalam kehidupan, bahasa merupakan alat yang penting bagi manusia untuk berkomunikasi. Tanpa bahasa, manusia akan sulit berinteraksi satu sama lain. Menurut Walija (1996), bahasa adalah alat komunikasi yang paling lengkap dan efektif untuk menyampaikan ide, pesan, maksud, perasaan, dan pendapat kepada orang lain. Dapat disimpulkan bahwa manusia sebagai makhluk sosial menggunakan bahasa untuk menyampaikan pesan atau maksud, baik melalui bahasa lisan maupun tulis.

Dalam bahasa, manusia memiliki berbagai banyak cara untuk mengekspresikan pembicaraannya, contohnya melalui humor. Menurut Ross (1999), humor adalah sesuatu yang membuat orang tertawa ataupun tersenyum dan digunakan sebagai alat untuk menarik perhatian. Humor adalah sesuatu yang sangat berkaitan dengan respon tertawa (Provine, 2000). Richman (2000) berpendapat bahwa humor adalah sesuatu yang menimbulkan kesenangan dan ketertarikan bagi banyak orang. Humor merupakan salah satu elemen yang tidak dapat dihilangkan dari manusia. Keberadaan humor sebagai sarana hiburan sangatlah penting.

Dalam humor, bahasa yang digunakan cukup berbeda dengan bahasa yang digunakan sehari-hari. Bahasa yang digunakan cenderung menggunakan bahasa yang tidak lazim dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat tidak resmi atau nonformal. Amanda (2010) menjelaskan bahasa humor adalah bahasa yang melahirkan suatu pikiran baik dengan kata-kata yang dapat menimbulkan simpati dan hiburan. Jadi, bahasa humor adalah kata-kata, kalimat, atau ujaran yang mampu mengundang tawa seseorang yang dapat berupa lisan, yaitu tuturan dari seseorang yang mengundang canda tawa bagi pendengarnya maupun berupa tulisan, yaitu isi cerita dari pengarang yang mampu membangun tawa pembacanya.

Pencipta bahasa humor sengaja mengkreasi bentuk humor melalui permainan kata-kata, gambar, gaya bahasa, dan nalar agar maksud yang disampaikan dapat dicerna dan diterima dengan terasa santai dan halus. Konteks lingkungan dan latar belakang pencipta bahasa humor sangat berpengaruh terhadap humor yang dihasilkan, sebagaimana tercermin pada gaya, tema, dan wujud kebahasaan sesuai kemampuan serta pengalaman pencipta bahasa humor.

Namun, hasil terjemahan humor bahasa sasaran (BSa) terkadang tidak selucu humor bahasa sumber (BSu) dan sebaliknya, mengakibatkan humor terjemahannya terkadang terasa lebih hambar atau terasa lebih lucu jika dibandingkan dengan humor aslinya. Membuat hasil penerjemahan humor menjadi faktor yang sangat penting karena hal tersebut tidaklah mudah dan akan sangat memengaruhi respon pembaca BSa. Jika pembaca BSa tidak merasakan kelucuan, maka terjemahan tersebut tidak berhasil dan mungkin akan mengurangi minat orang untuk membaca. Menurut Delabastita (1996), penerjemahan tidak hanya mentransfer pesan, melainkan yang lebih penting adalah situasi yang melatarbelakangi humor tersebut sehingga kelucuan pada BSu bisa disampaikan pada BSa.

Selain itu, pembaca BSa dalam komik terjemahan BSa juga beragam, misalnya ada pembaca yang sangat mengetahui budaya BSu dan ada juga pembaca yang sama sekali tidak mengetahui budaya BSu. Oleh karena itu, diperlukan kemampuan penerjemah untuk menguasai dan menggunakan dua bahasa, serta kemampuan penerjemah untuk memahami dan memadankan kedua budaya tersebut. Terjemahan yang baik adalah terjemahan yang bisa mentransfer kelucuan bahasa humor ke dalam BSa seperti pada BSu. Dapat disimpulkan bahwa penerjemahan humor harus bisa memberikan efek kelucuan yang sama seperti pada pembaca BSu.

Dalam penelitian ini, teori yang digunakan adalah metode penerjemahan oleh Newmark. Menurut Newmark (1988), metode penerjemahan berjumlah delapan dan terbagi atas dua kelompok besar, yaitu:

1. Empat metode yang memberikan penekanan pada BSu, yakni:
 - a. Penerjemahan Kata demi kata (*Word-for-word Translation*)
Penerjemahan yang susunan katanya dalam kalimat terjemahan sama persis dengan susunan kata dalam kalimat BSu.
 - b. Penerjemahan Harfiah (*Literal Translation*)
Penerjemahan yang susunan katanya disesuaikan dalam kalimat terjemahannya yang sesuai dengan susunan kata dalam kalimat BSa.
 - c. Penerjemahan Setia (*Faithful Translation*)

Penerjemahan berpegang teguh pada maksud dan tujuan teks BSu, sehingga hasil terjemahannya kadang-kadang terasa kaku dan seringkali asing.

d. Penerjemahan Semantik (*Semantic Translation*)

Penerjemahan lebih fleksibel dan mempertimbangkan unsur estetika BSu dengan mengkompromikan makna selama masih dalam batas kewajaran.

2. Empat metode yang memberikan penekanan terhadap BSa, yakni:

a. Penerjemahan Adaptasi (*Adaptation*)

Penerjemahan yang paling bebas dan paling dekat dengan BSa.

b. Penerjemahan Bebas (*Free Translation*)

Penerjemahan yang mengutamakan isi dan mengorbankan bentuk teks BSu dikarenakan adanya perubahan yang cukup drastis pada teks BSa.

c. Penerjemahan Idiomatik (*Idiomatic Translation*)

Penerjemahan yang mereproduksi pesan dalam teks BSu, tetapi sering menggunakan kesan keakraban dan ungkapan idiomatik yang tidak didapati pada BSu.

d. Penerjemahan Komunikatif (*Communicative Translation*)

Penerjemahan yang mengupayakan reproduksi makna kontekstual yang sedemikian rupa, sehingga baik aspek kebahasaan maupun aspek isi langsung dapat dimengerti oleh pembacanya.

Lalu, teori lain yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi penerjemahan oleh Baker. Menurut Baker (2011), strategi penerjemahan terdiri atas delapan strategi, yaitu:

1. Penerjemahan dengan menggunakan kata yang bermakna lebih umum
Strategi ini menggunakan kata yang lebih umum digunakan untuk mencari padanan kata dari berbagai macam kata yang tidak memiliki padanan langsung.
2. Penerjemahan dengan menggunakan kata yang lebih netral
Strategi ini digunakan untuk mengurangi kesan negatif yang ditimbulkan oleh kata akibat makna dalam BSu tersebut.
3. Penerjemahan dengan menggunakan substitusi budaya

Strategi ini mengganti konsep kebudayaan pada BSu dengan konsep kebudayaan pada BSa yang memiliki makna serupa dengan BSu.

4. Penerjemahan dengan menggunakan kata pinjaman

Strategi ini umumnya digunakan berhubungan dengan penerjemahan kata budaya yang spesifik, konsep-konsep modern, dan istilah-istilah populer.

5. Penerjemahan dengan menggunakan parafrase dengan kata-kata yang berhubungan

Strategi ini digunakan ketika istilah dalam BSu mempunyai padanan dalam BSa, namun memiliki perbedaan bentuk.

6. Penerjemahan dengan menggunakan parafrase dengan kata-kata yang tidak berhubungan

Strategi ini digunakan untuk mengungkapkan makna istilah yang terdapat dalam BSu dengan menggunakan kata atau frasa yang berbeda.

7. Penerjemahan dengan penghilangan

Strategi ini berguna untuk menghilangkan suatu kata atau istilah dalam konteks apabila makna yang disampaikan dengan istilah khusus tidak diperlukan untuk disebutkan dalam penerjemahan.

8. Penerjemahan dengan menggunakan ilustrasi

Strategi ini dapat bermanfaat apabila padanan yang ada pada BSa tidak dapat mencakup beberapa aspek yang ada pada kata atau istilah yang ada pada BSu dan padanan tersebut dapat diilustrasikan, khususnya untuk menghindari penjelasan yang berlebihan sehingga lebih ringkas dan tidak bertele-tele.

Komik *Kimetsu no Yaiba* ditulis dan diilustrasikan oleh Koyoharu Gotouge, serta pertama kali diserialisasikan oleh majalah Weekly Shonen Jump tanggal 15 Februari 2016. *Kimetsu no Yaiba* menceritakan tentang Kamado Tanjirou, seorang pemburu iblis yang berjuang untuk membalaskan kematian keluarganya dan mengembalikan adiknya, yaitu Kamado Nezuko yang telah diubah menjadi iblis untuk kembali menjadi manusia.

Dalam menyusun penelitian ini, penulis mencantumkan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis, yaitu tesis yang ditulis oleh Xiao Qin yang berjudul ANALISIS TERJEMAHAN

BAHASA HUMOR DALAM NOVEL HIDUP. Penelitian tersebut menganalisis penerjemahan bahasa humor dalam novel terjemahan yang berjudul “Hidup” dan menggunakan novel aslinya yang berjudul “*Huo Zhe*” yang berasal dari Cina sebagai pembandingnya. Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah sama-sama membahas tentang strategi penerjemahan humor yang dipakai oleh penerjemah dan membandingkan dengan karya aslinya. Perbedaannya terletak pada pembahasan tentang jenis humor verbal yang digunakan dan ekuivalensi fungsional dari novel terjemahan tersebut, sedangkan penulis menitikberatkan pada metode dan strategi penerjemahan humor pada komik *Kimetsu no Yaiba* volume 4.

Rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah bagaimana metode dan strategi penerjemahan humor pada komik *Kimetsu no Yaiba* volume 4 ke dalam bahasa Indonesia. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui metode dan strategi penerjemahan yang dipakai oleh penerjemah pada komik terjemahan bahasa Indonesia *Kimetsu no Yaiba* volume 4. Manfaat dari penelitian ini adalah hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam penerjemahan humor pada sebuah karya sastra bagi para pelajar bahasa Jepang.

METODE PENELITIAN

Alasan penulis menggunakan penelitian kualitatif adalah untuk menjelaskan setiap tahap dan makna selama proses penelitian berlangsung. Penelitian ini akan dibentuk secara naratif mulai dari awal hingga akhir penelitian. Menurut Saryono (2010) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif yang penjabarannya dilakukan dengan menggunakan kata atau kalimat yang diterjemahkan oleh penerjemah komik *Kimetsu no Yaiba* volume 4 beserta beberapa kamus pendukung.