

## LATAR BELAKANG

Menurut Mona Baker (1992:301), penerjemahan melibatkan pemahaman yang mendalam tentang teks asli, bahasa sasarannya, serta konteks sosial, budaya, dan politik di mana teks tersebut muncul. Newmark (1988:5), mengemukakan bahwa penerjemahan adalah mengungkapkan kembali makna sebuah teks ke dalam bahasa lain, sesuai maksud dari penulis aslinya. Nida dan Taber (1982:12) berpendapat bahwa penerjemahan adalah proses untuk menyampaikan kembali isi pesan dari bahasa sumber ke bahasa sasaran dengan makna yang paling dekat.

Terdapat lima karakteristik teknik penerjemahan yang dikemukakan oleh Molina dan Albir (2002:509), yaitu:

- 1) mempengaruhi hasil terjemahan,
- 2) diklasifikasikan dengan perbandingan pada teks Bsu,
- 3) mempengaruhi unit teks mikro,
- 4) diskursif dan kontekstual,
- 5) fungsional.

Teknik penerjemahan dapat membantu penerjemah dalam menerjemahkan bahasa sumber (Bsu) ke dalam bahasa sasaran (Bsa) agar pesannya dapat tersampaikan dengan baik. Molina dan Albir (2002) mengungkapkan bahwa terdapat 18 teknik penerjemahan, yaitu:

- 1) adaptasi,
- 2) amplifikasi,
- 3) peminjaman,
- 4) kalke,
- 5) kompensasi,

- 6) deskripsi,
- 7) kreasi diskursif,
- 8) padanan lazim,
- 9) generalisasi,
- 10) amplifikasi linguistik,
- 11) kompresi linguistik,
- 12) penerjemahan harfiah,
- 13) modulasi,
- 14) partikularisasi,
- 15) reduksi,
- 16) substitusi,
- 17) transposisi,
- 18) variasi.

Penulis menganalisis teknik penerjemahan pada kata umpatan atau *nonoshiri no kotoba* yang terdapat dalam salah satu serial anime *JoJo's Bizarre Adventure: Stardust Crusaders* episode 1-2. *JoJo's Bizarre Adventure: Stardust Crusaders/JoJo no Kimyou na Bouken: Sutādasuto Kuruseidāsu* (ジョジョの奇妙な冒険 : スターダストクルセイダース) merupakan serial anime yang dibuat berdasarkan manga *Jojo's Bizarre Adventure* bagian ke-3 karya Hirohiko Araki. Serial ini mengisahkan tentang seorang pemuda bernama Jotaro Kujo yang harus melakukan perjalanan ke Mesir bersama kakek dan teman-temannya demi menyelamatkan ibunya dari vampir bernama Dio Brando yang merupakan musuh bebuyutan dari leluhur Jotaro. Dalam perjalanannya, Jotaro bertemu dengan banyak

orang yang memiliki kekuatan supernatural yang disebut ‘*Stand*’, yang membantunya dalam pertempuran melawan Dio dan anak buahnya.

Definisi umpatan atau umpat menurut KBBI adalah perkataan yang keji (kotor dan sebagainya) yang diucapkan karena marah (jengkel, kecewa, dan sebagainya). Wijana dan Rohmadi (2013: 109) berpendapat bahwa umpatan adalah suatu sarana pembebasan dari segala bentuk dan situasi yang tidak mengenakan. Terdapat beberapa referensi dalam umpatan bahasa Indonesia (2013: 119), yaitu:

- 1) makhluk halus,
- 2) binatang,
- 3) keadaan,
- 4) benda-benda,
- 5) kekerabatan,
- 6) bagian tubuh,
- 7) profesi,
- 8) aktivitas.

Menurut Trudgill dan Andersson (dalam Stone (Ed.), 2015: 66) mengemukakan bahwa umpatan adalah kata yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Hal yang mengacu pada sesuatu yang tabu, kurang sopan dan dilarang di dalam suatu budaya.
- 2) Dapat digunakan untuk mengekspresikan emosi yang kuat, seperti marah.
- 3) Dapat digunakan untuk menghasut seseorang untuk jengkel atau risau.

- 4) Termasuk ke dalam kata atau bahasa yang tidak sopan, lebih kuat daripada slang atau bahasa sehari-hari.
- 5) Dapat digunakan untuk humor dan sebagai tanda atau identitas dari suatu kelompok.

Dalam bahasa Jepang, kata umpatan disebut sebagai *nonoshiri no kotoba*. *Nonoshiri* 罵り dalam kamus Kenji Matsuura berarti caci-maki; cacian; makian; sumpah maki.

Pada artikel berjudul “Teknik dan Metode Penerjemahan Nonoshiri Kotoba (Kata Umpatan) pada Manga *Beelzebub* Karya Ryuhei Tamura” yang ditulis oleh Suherman (2016) diidentifikasi bahwa terdapat 4 teknik penerjemahan Molina dan Albir (2002) pada *nonoshiri no kotoba* dalam manga *Beelzebub*, yaitu: harfiah; amplifikasi; reduksi; dan kreasi diskursif. Pada artikel yang membahas mengenai jenis-jenis *nonoshiri no kotoba* yang ditulis oleh Agiamintasari (2016) berjudul “Umpatan (*Nonoshiri no Kotoba*) dalam Bahasa Jepang”, terdapat lima referensi umpatan menurut Hughes, yaitu referensi pada binatang, gangguan mental, kotoran, anatomi anggota tubuh manusia dan kata umpatan umum.

Sementara itu dalam artikel yang ditulis oleh Hartanto (2016) berjudul “Tuturan Umpatan Bahasa Jepang Dalam Film *Crows Zero 1*”, diidentifikasi bahwa terdapat 4 jenis klasifikasi *nonoshiri no kotoba* dalam film *Crows Zero*. Kata umpatannya meliputi, hewan (*chikkin, butayarou*), keadaan (*baka, saite, konoyarou, kuso chibi*), sebutan orang (*teme, omae da*), dan kata kerja (*koroshiteyaru, tome kure, dete koi, ikagennishiro*).

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah teknik penerjemahan apa yang dipakai oleh penerjemah saat menerjemahkan kata-kata umpatan pada anime *JoJo's Bizarre Adventure: Stardust Crusaders* episode 1-2. Sementara itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui teknik penerjemahan yang dipakai oleh penerjemah saat menerjemahkan kata-kata umpatan pada anime *JoJo's Bizarre Adventure: Stardust Crusaders* episode 1-2.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut Kontour (2004, 108), penelitian deskriptif merupakan jenis penelitian yang memberi gambaran atas suatu keadaan dengan sejelas mungkin tanpa ada perlakuan terhadap objek yang diteliti. Tahapan penelitiannya yaitu menganalisis teknik penerjemahan dari kata umpatan atau *nonoshiri no kotoba* yang bersumber dari anime *Jojo's Bizarre Adventure: Stardust Crusaders* episode 1-2. Dalam episode 1-2 terdapat 28 data *nonoshiri no kotoba*, namun terjadi beberapa pengulangan kata umpatan sehingga hanya diambil 14 data dan 5 data yang dianalisis untuk mewakili teknik penerjemahan menurut Molina dan Albir.

Data dalam penelitian ini berupa dialog dan ungkapan yang termasuk ke dalam *nonoshiri no kotoba*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik simak catat. Penulis menggunakan metode padan teknik pilah unsur penentu dalam menganalisis data. Pilah unsur penentunya meliputi *nonoshiri no kotoba* yang terdapat dalam dialog pada sumber data. Kemudian menganalisis teknik penerjemahan dalam dialog tersebut dengan menggunakan konteks dan kamus beserta gambar dalam anime.