

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam penerjemahan, salah satu karya sastra bergambar yang menjadi objek penerjemahan adalah komik. Seperti halnya karya sastra, komik sebagai salah bentuk karya sastra bergambar, memiliki unsur dalam penciptaannya. Unsur-unsur yang terdapat dalam komik adalah tema, penokohan, latar, alur, sudut pandang penokohan, panel-panel dan balon yang berisi ucapan, dialog tokoh dan penjelasan pencerita (Muhammad, 2015).

Salah satu negara yang komik sangat terkenal dan banyak diminati adalah komik Jepang. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan data yang dirilis oleh Oricon pada tahun 2019, komik *One Piece* karya Eiichiro Oda yang menduduki peringkat pertama untuk kategori seri dan volume komik yang paling banyak terjual dan telah menempati posisi tersebut selama 12 tahun. Selain itu, pada tahun 2013 Indonesia juga berada di posisi ke-2 sebagai negara yang penduduknya membaca komik Jepang terbanyak di dunia. Hal tersebut diungkapkan pada acara NTV Sekai Banzuke pada Jumat 11 September 2013 (Tribunnews, 2013).

Dalam bahasa Jepang, komik dikenal dengan istilah '*manga*'. Selain itu, *manga* Jepang merupakan salah satu media hiburan yang paling digemari. Hal ini

dibuktikan dengan *manga* Jepang yang menjadi salah satu dari budaya populer Jepang yang mendunia (Hatami, 2017).

Tidak jarang *manga* asal Jepang yang populer juga sudah diterbitkan menjadi serial kartun dan ditayangkan juga di siaran televisi Indonesia, seperti serial komik Doraemon, yang sudah dianimasikan dengan judul yang sama, lalu Naruto, One Peace, Shinchon dan lain sebagainya.

Maka dari itu, kegiatan penerjemahan dari *manga* berbahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia harus menghasilkan terjemahan yang disesuaikan dengan sasaran pembacanya. Misalnya untuk *manga* anak-anak dan remaja pemilihan kata yang digunakan cenderung ringan dan tidak kompleks agar lebih mudah dimengerti dan membuat pembaca lebih menikmati alur cerita.

Selain itu, berkaitan dengan penerjemahan *manga*, hal yang juga harus diperhatikan adalah ukuran balon yang menentukan jumlah kata di dalamnya. Fungsi balon ini adalah untuk menggambarkan dialog yang sedang diucapkan oleh tokoh (Muhammad, 2015). Agar balon dialog tidak terlalu penuh, penerjemah harus pandai memilih diksi atau pilihan kata.

Banyak diksi yang digunakan di dalam hasil terjemahan *manga* agar hasil terjemahan yang disajikan tidak kaku dan lebih natural. Perbedaan variasi bahasa bukan tentang perbedaan isi pembicaraannya, melainkan perbedaan dalam bidang morfologi, sintaksis dan kosakata (Astika, 2007). Dengan kata lain, pemilihan diksi harus memiliki konteks yang sama dengan teks sumbernya dan perbedaan yang boleh digunakan dalam diksi harus dari segi bentuk kata, struktur kalimat atau sintaksis dan pemilihan kosakata yang memiliki arti sama atau bersinonim. Maka dari itu, prioritas utama dalam menerjemahkan *manga* adalah penggunaan kata dan

pembentukan kalimat yang tepat. Selain disesuaikan dengan sasaran pembaca, pesan pada hasil penerjemahan harus dibuat sesuai dengan versi aslinya.

Mengacu pada pendapat yang dikemukakan oleh Nida dan Taber (1982:12) diketahui bahwa terdapat dua hal yang penting dalam proses menerjemahkan, yaitu pertama adalah menghasilkan pesan yang sepadan dengan teks sumber, kedua adalah menghasilkan kesepadanan yang alamiah dalam hal gaya bahasa. Tetapi untuk menerjemahkan teks sumber ke dalam teks sasaran agar mampu menggunakan gaya bahasa yang alamiah tidaklah mudah. Hal tersebut mengakibatkan penerjemah sering mengalami kendala dalam proses menerjemahkan.

Untuk membantu mengatasi kendala dalam penerjemahan maka dalam proses menerjemahkan, penerjemah menggunakan metode penerjemahan tertentu. Seperti yang dikemukakan oleh Molita dan Albir (2002), metode penerjemahan akan memengaruhi keseluruhan teks hasil terjemahan sehingga dalam menerjemahkan sebuah teks baik itu berupa teks ilmiah atau sebuah karya sastra termasuk komik, seorang penerjemah perlu menggunakan metode penerjemahan. Misalnya pada salah satu adegan *manga Strobe Edge* karya Io Sakisaka pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Perbandingan Tsu dan Tsa.

Sumber: Komik *Strobe Edge* Bahasa Jepang dan BahasaIndonesia Vol. 1. Hal. 18

Dalam proses menerjemahkan kalimat 「すごい! 近いっ」 ‘*sugoi chikai Tsu*’ menjadi “hebat! dekat sekali!”, penerjemah diduga telah menerapkan metode penerjemahan harfiah atau Literal translation. Mengacu pada pendapat yang dikemukakan oleh Newmark (1988), bahwa metode penerjemahan harfiah dalam proses menerjemahkannya mencari konstruksi yang sesuai antara teks sumber dan teks sasaran. Tetapi sebelum itu, penerjemah terlebih dahulu menerjemahkan kata demi kata lalu menyesuaikan dengan tatanan teks sasaran.

Pada contoh di atas metode harfiah telah diterapkan. Hal itu dapat dilihat dari frasa ‘*sugoi*’ yang telah diterjemahkan secara langsung menjadi ‘hebat’. Sedangkan frasa ‘*chikai-Tsu*’ diterjemahkan menjadi ‘dekat sekali!’. Secara leksikal ‘*chikai*’ berarti dekat dan penerjemah menambahkan modifikator ‘sekali!’’. Pada kalimat teks sumber, terdapat huruf ‘*Tsu*’ kecil. Dalam komik bahasa Jepang kemunculan huruf ‘*Tsu*’ kecil di akhir kalimat sering digunakan untuk mengekspresikan emosi keterkejutan atau kepanikan secara tertulis. Maka dari itu, penerjemah menambahkan kata ‘sekali!’ untuk menggambarkan ekspresi panik dari tokoh dalam *manga* secara tertulis.

Berdasarkan analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam proses menerjemahkan kalimat tersebut penerjemah menggunakan metode harfiah karena ada kata yang diterjemahkan secara langsung lalu frasa selanjutnya diterjemahkan dengan mencari konstruksi yang sesuai antara teks sumber dan teks sasaran. Adapun akibat dari digunakannya metode penerjemahan harfiah dalam menerjemahkan *manga* tersebut adalah, hasil terjemahan pada kalimat bahasa Indonesia menjadi lebih berterima dalam tatanan kalimat bahasa Indonesia.

Penerjemah juga melakukan pilihan padanan pada kata 「メール」 ‘meeru’ yang jika diterjemahkan secara leksikal, kata tersebut berarti ‘*e-mail*’. Sedangkan pada komik versi bahasa Indonesia, tidak terdapat kata ‘*e-mail*’ karena penerjemah lebih memilih menggunakan kalimat ‘kasih tahu’ dengan tujuan yang sama dengan kata 「メール」 ‘meeru’ yaitu memberikan kabar.

Hasil penerjemahan kata ‘meeru’ menjadi ‘kasih tahu’ disebabkan karena penerjemah menggunakan metode penerjemahan komunikatif. Penerjemahan komunikatif (*communicative translation*) berupaya untuk menerjemahkan makna kontekstual dalam teks Tsu, baik aspek kebahasaan maupun aspek isinya, agar dapat diterima dan dimengerti oleh pembaca teks sasaran (Tsa). Metode ini juga sangat memperhatikan keefektifan bahasa terjemahannya (Newmark, 1988). Maka dari itu, penerjemah memilih menggunakan pilihan padanan ‘kasih tahu’ dalam menerjemahkan kata ‘meeru’ agar lebih efektif dari pada menggunakan kalimat ‘mengirimkan *e-mail*’ atau ‘mengirimkan pesan’.



Gambar 1.2 Perbandingan Tsu dan Tsa.

Sumber: Komik *Strobe Edge* Bahasa Jepang dan BahasaIndonesia Vol. 1. Hal.16

Selanjutnya pada kalimat 「なんか冷たい人っぽいよな実際」 '*nanka Tsumetai hitoppoi yo na jissai*' pada *manga Strobe Edge* versi bahasa Indonesia menjadi “Pada kenyataannya dia seperti orang yang berhati dingin”. Kalimat ini diterjemahkan dengan menggunakan metode penerjemahan bebas atau *free translation*. Hal ini dapat dilihat dari perubahan struktur kalimat bahasa Jepang yang mengandung struktur modifikator adjektif menjadi struktur ‘diterangkan-menerangkan’ pada frase '*Tsumetai hitoppoi*'. Pada hasil terjemahan bahasa Indonesia diterjemahkan menjadi ‘Pada kenyataannya dia terlihat seperti orang yang berhati dingin’. Kalimat tersebut menjadi kalimat pasif yang ditunjukkan dengan adanya imbuhan ‘ter’. Selain itu, pada kalimat bahasa Indonesia juga ditambahkan unsur subjek ‘dia’ dan penambahan kata sandang ‘yang’ untuk menjelaskan nomina ‘orang’. Hal itu dilakukan dengan tujuan agar makna dari kalimat teks sumber tetap bisa disampaikan dengan baik pada hasil terjemahan bahasa Indonesia.

Berdasarkan pendapat Newmark (1988), metode penerjemahan bebas akan menghasilkan terjemahan yang lebih mementingkan isi dari pada bentuk teks sumber. Seperti halnya contoh kalimat di atas, dengan menggunakan metode penerjemahan bebas penerjemah memodifikasi hasil kalimat terjemahan dengan menambahkan imbuhan sehingga menghasilkan kalimat yang berbentuk pasif serta menambahkan unsur subjek. Akibatnya, metode ini menghasilkan parafrase yang lebih panjang dari pada bentuk aslinya dan dalam bahasa Indonesia menjadi kalimat yang berterima.

Dari kedua contoh tersebut, dapat disimpulkan penerjemah tidak hanya sekedar mengalihbahasakan suatu teks sumber (Tsu) ke dalam teks sasaran

(Tsa). Tetapi penerjemah juga melakukan modifikasi agar menghasilkan bahasa terjemahan yang dapat diterima.

Selain itu, dengan menganalisis metode penerjemahan yang digunakan dalam menerjemahkan *manga Strobe Edge* ini maka akan mengetahui ideologi penerjemahan yang dianut oleh penerjemah. Sebab, metode penerjemahan yang paling sering digunakan oleh penerjemah akan bermuara pada ideologi penerjemahan yang dianut oleh penerjemah.

Berkaitan dengan penerjemahan pada manga, sebelumnya ada beberapa penelitian yang membahas tentang penerjemahan manga. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Octaviani (2016). Penelitian tersebut membahas tentang proses dan metode penerjemahan yang digunakan dalam menerjemahkan bahasa slang pada *manga Crayon Shinchan*. Objek utama pada penelitian yang dilakukan oleh Octaviani (2016) adalah bahasa slang yang terdapat pada *manga Crayon Shinchan*. Dalam penelitian tersebut, dibandingkan bahasa slang pada teks sumber dengan hasil terjemahan bahasa slang pada bahasa sasaran.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, pada penelitian kali ini akan menganalisis metode penerjemahan tidak hanya pada satu jenis gaya bahasa saja. Tetapi pada kata, frasa dan bahkan kalimat yang terdapat pada *manga Strobe Edge*. Selanjutnya berdasarkan metode yang ditemukan juga akan mengetahui kecenderungan ideologi penerjemahan yang digunakan oleh penerjemah.

Metode dan ideologi penelitian penting untuk dianalisis. Tujuannya adalah dengan memahami metode dan ideologi penerjemahan, maka diketahui pula bahwa hasil terjemahan lebih cenderung memihak pada teks sumber atau teks sasaran.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian mengenai analisis metode penerjemahan pada *manga Strobe Edge* bahasa Jepang ke bahasa Indonesia ini penting untuk dikaji lebih lanjut. Hal tersebut karena dalam proses menerjemahkan, penerjemah tidak hanya sekedar mengubah kata-kata saja. Pada saat menerjemahkan, terdapat proses seperti memodifikasi kata dan kalimat agar menghasilkan kalimat terjemahan yang efektif. Selain itu, dari hasil teks terjemahan juga akan terlihat ideologi penerjemah yang dianut oleh penerjemah.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas ditemukan beberapa masalah yang teridentifikasi.

1. Dalam menerjemahkan *manga* harus disesuaikan dengan sasaran pembaca *manga* tersebut agar pembaca dapat memahami dengan baik isi yang ingin disampaikan pembuat *manga*. *Manga Strobe Edge* merupakan *Shojo manga* atau *manga* untuk remaja, maka dari itu seharusnya pada versi terjemahan bahasa Indonesia menggunakan bahasa yang kasual dan tidak terlalu baku.
2. Untuk menerjemahkan sebuah *manga* penerjemah harus memilih diksi yang sesuai agar pada balok kata tidak terlihat penuh oleh teks terjemahan. *Manga Strobe Edge* versi asli menggunakan bahasa Jepang dan jika diterjemahkan ke bahasa Indonesia yang menggunakan huruf romaji, maka kalimatnya menjadi cenderung lebih panjang. Maka dari itu dalam menerjemahkan *manga Strobe Edge* penerjemah harus memilih diksi yang tepat.

3. Penerjemah harus menghasilkan kesepadanan antara makna pada teks sumber dan gramatikal pada teks sasaran. Namun, hal tersebut tidak mudah karena bahasa Jepang dan bahasa Indonesia memiliki gaya bahasa serta struktur gramatikal yang berbeda. Untuk memudahkan penerjemah, maka digunakanlah metode penerjemahan.
4. Pada hasil teks terjemahan akan terlihat ideologi penerjemah yang lebih mementingkan teks sumber atau teks sasaran. Namun, untuk mengetahui ideologi dari penerjemahan yang digunakan dalam menerjemahkan *manga Strobe Edge* ke dalam versi bahasa Indonesia, harus terlebih dahulu mengetahui metode penerjemahan yang digunakan.
5. Untuk memudahkan penerjemah dalam menerjemahkan *manga Strobe Edge* versi bahasa Jepang ke bahasa Indonesia, diperlukan metode penerjemahan. Namun belum ada pembuktian seberapa jauh pengaruh penggunaan metode penerjemahan yang dipilih terhadap *manga* versi terjemahan bahasa Indonesia.
6. Meskipun sudah beredar di pasaran tetapi belum ada penelitian yang membuktikan kualitas teks terjemahan pada *manga Strobe Edge* versi terjemahan bahasa Indonesia.

1.3 Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini terdapat beberapa masalah yang telah teridentifikasi. Untuk menghasilkan penelitian yang lebih terarah, maka diperlukan pembatasan masalah. Maka dari itu, penelitian ini dibatasi pada penjabaran metode penerjemahan dan ideologi penerjemahan yang diaplikasikan dalam

menerjemahkan kata, frasa dan kalimat pada *manga Strobe Edge* versi bahasa Jepang ke versi bahasa Indonesia.

1.4 Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah yang akan diteliti lebih lanjut, yaitu.

1. Metode penerjemahan apakah yang digunakan dalam menerjemahkan *manga Strobe Edge*?
2. Ideologi penerjemahan apakah yang terdapat pada teks terjemahan bahasa Indonesia dari *manga Strobe Edge*?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan metode penerjemahan yang digunakan untuk menerjemahkan *manga Strobe Edge* versi terjemahan bahasa Indonesia.
2. Untuk mendeskripsikan kecenderungan ideologi penerjemahan yang dianut oleh penerjemah dalam menerjemahkan *manga Strobe Edge* versi terjemahan bahasa Indonesia.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Menyampaikan uraian analisis metode dan ideologi penerjemahan yang digunakan dalam menerjemahkan *manga “Strobe Edge”* karya Io Sakisaka versi bahasa Jepang ke versi terjemahan bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

A. Bagi Penulis

Penulis mendapat pemahaman terhadap proses penerjemahan dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia.

B. Bagi Pembelajar dan Pengajar

Dapat menjadikan penelitian ini sebagai acuan dalam proses menerjemahkan sebuah teks terjemahan terutama dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia.

C. Bagi Peneliti Lain

Dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi tambahan mengenai metode dan ideologi penerjemahan yang digunakan dalam menerjemahkan sebuah teks terjemahan. Selain itu diharapkan dengan adanya penelitian ini, peneliti lain dapat mengembangkan penelitian dengan tema sejenis tetapi memiliki sumber data yang berbeda.

