

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah alat untuk berkomunikasi dan berinteraksi. Menurut Sutedi (2009:2) bahasa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan sesuatu, ide, pikiran, hasrat, dan keinginan kepada orang lain. Berdasarkan pendapat tersebut, bahasa adalah komponen penting untuk berinteraksi sesama manusia. Namun, bahasa yang digunakan oleh manusia juga bisa berbeda tergantung negara atau daerah di mana ia berasal. Oleh karena perbedaan itu pula, komunikasi dan interaksi manusia juga dapat mengalami kendala. Perbedaan itu juga mendorong manusia untuk mempelajari dan menguasai lebih dari satu bahasa.

Karena banyaknya bahasa yang ada di dunia, terjadi keterbatasan dalam komunikasi antar manusia yang disebabkan oleh perbedaan bahasa yang digunakan satu sama lain. Karena keterbatasan manusia itu sendiri, tidak semua bahasa dapat dikuasai. Sehingga lahir profesi di mana orang-orang yang menguasai lebih satu bahasa, akan menjadi jembatan antar manusia untuk dapat menyampaikan pesan. Profesi tersebut disebut dengan “penerjemah”, dan kegiatan yang dilakukan disebut “menerjemahkan”.

Penerjemah bertugas untuk menerjemahkan pesan dalam satu bahasa ke dalam bahasa lainnya. Penerjemahan akan melahirkan sebuah produk yang disebut dengan terjemahan. Terjemahan menurut Petrus dalam Ezmir (2015: 1) merupakan

“a text written in a well-known language which refers to and represents a text in a language which is not as well known.”

“Sebuah teks yang dalam bahasa yang diketahui yang mengacu dan merepresentasikan sebuah teks dalam bahasa yang tidak diketahui.”

Terjemahan bisa ada dalam berbagai macam bentuk, salah satunya adalah terjemahan sebuah *manga*.

Dalam era globalisasi, penyebaran informasi dan budaya antarnegara menjadi salah satu hal yang mudah untuk dilakukan. Salah satu caranya adalah dengan melalui karya sastra yaitu *manga*. *Manga* adalah karya yang dibuat oleh para komikus Jepang. Tidak hanya di Jepang, tapi di seluruh dunia termasuk Indonesia, *manga* begitu terkenal di kalangan para pecinta budaya Jepang. *Manga* tidak terbatas hanya untuk menghibur para pembaca, tetapi *manga* juga dapat digunakan oleh pembelajar bahasa Jepang sebagai sumber untuk mengetahui budaya dan bahasanya. Pada siaran acara televisi NTV *Sekai Banzuke* yang dimuat dalam *tribun news* pada tahun 2013, Indonesia menduduki peringkat kedua pembaca *manga* terbanyak setelah Finlandia. Untuk *manga* yang diterbitkan di Indonesia, bahasanya telah diterjemahkan oleh penerjemah perorangan ataupun tim yang dibentuk oleh penerbit *manga* tersebut.

Salah satu *manga* yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia adalah *manga* berjudul “名探偵コナン” atau hasil terjemahannya adalah “Detektif Conan”. *Manga* tersebut bercerita tentang Kudo Shinichi, seorang detektif muda terkenal karena telah memecahkan berbagai macam kasus. Suatu hari Shinichi dibius dan diminumkan obat oleh sebuah organisasi gelap sehingga tubuhnya menyusut selayaknya anak SD. Sambil mencari cara untuk mengembalikan tubuhnya seperti semula, Shinichi dengan dibantu oleh teman-temannya dan seorang profesor mulai memecahkan kasus-kasus sebagai detektif cilik yang dikenal sebagai Conan. *Manga* tersebut merupakan karya Aoyama Gosho. Aoyama Gosho sendiri sudah banyak menerima penghargaan, salah satunya dilansir dari adalah *manga meitantei conan* sendiri yang menjadi penerima penghargaan untuk kategori *shonen manga* pada *Shogakukan Award* ke 46. *Shogakukan Manga Award* (小学館漫画賞) merupakan satu ajang penghargaan *manga* terkemuka di Jepang yang disponsori oleh *Shogakukan Publishing*. Penghargaan ini diberikan setahun sekali kepada serial *manga* semenjak 1955. *Manga Meintantei Conan* diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia oleh Ninuk Sulistyawati. Ninuk sudah banyak menerjemahkan komik dan novel yang berasal dari Jepang dan juga beliau menyusun kamus bahasa Jepang serta buku-buku pembelajaran bahasa Jepang. Penerbit dari buku ini di Indonesia adalah PT. Elex Media Komputindo, sebuah perusahaan penerbit yang sudah banyak pula menerbitkan komik-komik Jepang yang sudah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia.

Menurut Nida & Taber dalam Emzir (2015:5) penerjemahan adalah usaha mereproduksi pesan dalam bahasa sumber (BSu) ke dalam bahasa sasaran (BSa) dengan ekuivalensi alami yang semirip mungkin, pertama-tama dalam makna dan kemudian dalam gaya bahasanya. Penerjemah harus bisa menemukan kata dalam BSa yang makna dan gaya bahasanya sesuai dengan bahasa sumber agar tidak ada kesalahan bagi pembaca dalam memahami suatu cerita. Penerjemahan dalam *manga* bisa disebut materi tekstual, sebagaimana yang dikemukakan oleh Catford (1965:20), terjemahan adalah penggantian materi tekstual dalam BSu dengan materi tekstual yang ekuivalen dalam BSa. Untuk mendapat hasil terjemahan yang baik, tentu pendalaman tentang objek dan teori sangat diperlukan bagi penerjemah guna mendapatkan hasil yang sesuai. Seorang penerjemah juga harus memiliki kemampuan bahasa dan budaya dari objek yang akan dia terjemahkan. Dalam penerjemahan, ada kata-kata dari bahasa sumber yang tidak bisa diartikan ke dalam bahasa sasaran karena adanya perbedaan pola kalimat dan budaya. Sehingga jika suatu terjemahan hanya diterjemahkan begitu saja tanpa adanya metode yang digunakan, maka hasil terjemahan tersebut akan menjadi sulit dimengerti oleh pembaca. Penggunaan teknik penerjemahan yang tepat, akan mempermudah pembaca untuk memahami isi dari pesan yang hendak disampaikan oleh sang pengarang asli dari karya terjemahan tersebut.

Nida dan Taber (1982: 33) menyatakan dalam bukunya "*The theory and practice of translation*", bahwa terdapat tiga tahapan dalam proses penerjemahan, yaitu *analysis*, *transfer*, dan *restructuring*. Proses penerjemahan tersebut mencakup

proses-proses berikut. Tahap pertama *analysis*, yaitu tahap menganalisis pesan dalam teks sumber. Tahap kedua adalah *transfer*, yaitu tahap menerjemahkan pesan dari teks sumber ke dalam Bahasa sasaran. Tahap terakhir adalah *restructuring*, yaitu tahap menyusun kembali pesan yang sudah diterjemahkan dari Bahasa sumber ke dalam Bahasa sasaran agar dapat diterima sepenuhnya oleh pembaca. Pentingnya mengetahui proses penerjemahan bagi penerjemah adalah sebagai acuan agar penerjemahan menjadi terstruktur dan mampu menghasilkan terjemahan yang baik. Dengan mengetahui proses dalam penerjemahan, penerjemah tidak akan terburu-buru dalam menerjemahkan suatu teks, tetapi akan melalui ketiga tahapan tersebut.

Struktur gramatika dalam bahasa Jepang dan bahasa Indonesia memiliki perbedaan. Oleh karena itu penerjemah kesulitan menerjemahkan sebuah teks dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia. Bahkan, ada ungkapan yang bila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, akan menjadi kaku dan tidak natural. Karena hal tersebut, terjadilah pergeseran bentuk dan pergeseran makna. Sebagai contoh, bisa kita lihat dalam contoh berikut.

(1) BSu: rumah di Jakarta bagus-bagus

BSa: *the houses in Jakarta are built beautifully*

(Machali, 2009: 95)

Dalam kalimat (1) terdapat salah satu pergeseran bentuk jenis pertama atau *level shift*. Pengulangan kata adjektiva atau kata sifat dalam bahasa Indonesia yaitu “bagus-bagus” yang maknanya menunjukkan kuantitas yang tersirat dalam

adjektiva, berubah menjadi penjamakan nominanya dalam bahasa Inggris, yaitu “houses” yang berarti “rumah (jamak)”.

Dalam penerjemahan bahasa Jepang, pergeseran juga terjadi. Hal ini terjadi karena perbedaan budaya dan gramatikal antara bahasa Indonesia dengan bahasa Jepang berbeda. Contoh pergeseran bentuk dalam bahasa Jepang adalah sebagai berikut

(2) BSu: “面白いデザインの靴ですね。どこで買ったんですか”

BSa: “sepatu anda desainnya menarik ya, Di mana anda membelinya”

(Buku Minna no Nihongo, hal. 26)

Menurut teori dari Catford (1965: 73) pada kalimat (2) di atas merupakan contoh dari pergeseran *structure shift*. Pada contoh di atas frasa “面白いデザインの靴ですね” ketika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia mengalami perubahan struktur frasa dari menerangkan-diterangkan menjadi diterangkan-menerangkan, sehingga diterjemahkan menjadi “sepatu anda desainnya menarik ya”. Hal ini dilakukan agar hasil terjemahan dapat berterima dengan bahasa Indonesia.

Tabel 1.1 Contoh Perubahan Dalam Pergeseran

BSu (menerangkan-diterangkan)	BSa (diterangkan-menerangkan)
面白いデザインの靴ですね。	Sepatu anda desainnya menarik ya

Selain pergeseran bentuk, dikenal juga pergeseran lainnya yaitu pergeseran makna. Pergeseran makna adalah variasi bentuk dari sebuah pesan yang didapatkan melalui pergantian sudut pandang. Pergeseran ini juga terjadi dalam penerjemahan bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia. Sebagai contoh ada dalam kalimat berikut.

(2) BSu: またふざけたことを。。

BSa: lagi-lagi ngaco

(*Meitantei conan* volume 61)

Pada contoh (2), terjadi pergeseran makna, yang masuk ke dalam kategori *abstract to concrete*. Kata “ざけたこと” terdiri dari verba “ふざける” yang dalam *goo jisho* memiliki makna “membicarakan hal lucu/bodoh”, dan nomina “こと” yang memiliki makna “hal”. Frasa “ふざけたこと” jika diterjemahkan secara harfiah akan menjadi “hal yang bodoh/lucu”, namun penerjemah menerjemahkannya dengan kata “ngaco”. Kata “ngaco” berasal dari kata “mengacau” yang menurut KBBI dapat memiliki makna “kusut/tidak karuan”. Secara leksikal, makna dari kedua kata tersebut tidak memiliki kesamaan, namun secara gramatikal konteks dari kata “ngaco” diucapkan karena lawan bicara

mengatakan hal yang tidak karuan dan tidak sesuai dengan topik yang sedang dibahas.

Pergeseran bentuk dan makna merupakan hal yang sering terjadi dalam penerjemahan dikarenakan perbedaan struktur gramatikal dan budaya antar bahasa. Penerjemah penting untuk memahami pergeseran-pergeseran tersebut serta proses penerjemahannya agar mendapatkan hasil terjemahan yang sistematis dan alami dalam BSa. Penelitian tentang proses penerjemahan dan pergeseran makna yang menggunakan teori dari Vinay dan Dalbelnet dalam penerjemahan bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia masih belum ada, oleh karena hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui bagaimana pergeseran bentuk dan pergeseran makna terjadi, serta proyeksi terhadap proses terjadinya pergeseran-pergeseran tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti pergeseran bentuk dan pergeseran makna apa saja yang ada, serta proses penerjemahannya dalam *manga* karya Aoyama gosho yaitu “*Meitantei Conan*” dengan judul “ANALISIS PERGESERAN BENTUK DAN PERGESERAN MAKNA DALAM TERJEMAHAN MANGA “MEITANTEI CONAN” VOLUME 61” KARYA AOYAMA GOSHO.

B. Fokus dan Sub fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada analisis pergeseran bentuk dalam terjemahan. Sub fokus dari penelitian ini adalah pergeseran bentuk dan pergeseran makna yang

ada dalam terjemahan manga karya Aoyama Gosho yaitu *Meitantei Conan* volume 61.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pergeseran bentuk pada *manga* “*Meitantei Conan* volume 61” karya Aoyama gosho?
2. Bagaimana pergeseran makna yang ada pada *manga* “*Meitantei Conan* volume 61” karya Aoyama gosho?
3. Bagaimana proses penerjemahan dalam terjadinya pergeseran bentuk dan pergeseran makna pada *manga* “*Meitantei Conan* volume 61” karya Aoyama Gosho terjadi?

D. Manfaat Penelitian

Ada berbagai manfaat yang didapat dalam penelitian ini baik secara teoritis maupun secara praktis. Manfaatnya dapat dirasakan oleh penulis sendiri, pengajar bahasa Jepang, dan pembelajar bahasa Jepang.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan di bidang linguistik, khususnya semantik, juga dapat

memperkaya kajian ilmiah di bidang bahasa Jepang khususnya mengenai penerjemahan. Hasil penelitian ini bisa dijadikan referensi karena memperkuat teori yang sudah ada.

2. Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian ini secara khusus mengenai penerjemahan, diharapkan dapat menjadi referensi bagi pembelajar bahasa Jepang yang ingin memperdalam ilmu dalam menerjemahkan, sehingga dapat menjadi penerjemah yang baik. Penelitian ini juga menjadi motivasi penulis untuk memperdalam ilmu penerjemahan dan ilmu bahasa Jepang.

