

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Penerjemahan dalam bahasa Inggris disebut dengan istilah *Translation* yang berasal dari bahasa Latin, *Tranlation* yang berarti “sesuatu yang diseberangkan”. *Translatio* terdiri dari kata *Trans* yang artinya melintas dan *latio* yang berarti membawa. Menurut Newmark, (1988) penerjemahan adalah proses terjalannya komunikasi antara dua bahasa atau dengan menyepadankan pesan yang paling dekat dan wajar dari bahasa sumber (Bsu) ke bahasa sasaran (Bsa). Dengan demikian penerjemahan merupakan proses menyampaikan kembali maksud atau isi dalam teks atau lisan agar dapat dimengerti oleh masyarakat bahasa sasaran, sehingga terjadinya komunikasi antar kedua bahasa tersebut.

Pada zaman yang sudah memiliki teknologi maju seperti saat ini akses media hiburan seperti film, drama atau animasi yang berasal dari berbagai negara sudah menjadi sangat mudah karena adanya media online seperti *Youtube*, *Netflix* dan media lainnya. Dengan adanya media hiburan dari berbagai negara yang sudah mudah diakses menjadikan penerjemahan merupakan hal yang penting karena konsumen media hiburan belum tentu mengerti sepenuhnya akan bahasa asing yang digunakan pada film, drama ataupun animasi yang berasal dari negara lain.

Nonoshiri kotoba terdiri dari *Nonoshiri* yang memiliki arti umpatan dan *Kotoba* yang berarti ‘Ungkapan atau kata’ dan diartikan dalam bahasa Indonesia sebagai “Kata umpatan”. Kata umpatan merupakan hal yang

dianggap *Taboo* oleh masyarakat umum di Indonesia begitupun di Jepang. Walau begitu tetap banyak digunakan secara sengaja ataupun tidak sengaja. Menurut Wijana (2006:109) umpatan merupakan salah satu cara seseorang untuk mengekspresikan dirinya dari segala bentuk atau situasi yang tidak mengenakan, walaupun ada juga fakta pemakaian umpatan yang secara pragmatik mengungkapkan pujian, keheranan, dan menciptakan suasana pembicaraan yang akrab. Dalam novel, film, animasi dan dramapun juga sering digunakan kata umpatan yang bertujuan untuk mengungkapkan emosi atau perasaan karakter dan komedi. Hal yang dianggap tidak baik namun masih digunakan inipun harus tetap diterjemahkan agar tujuan penggunaan kata umpatan tersampaikan. Namun dengan adanya perbedaan latarbelakang budaya terkadang kata umpatan yang digunakan dalam bahasa sumber tidak ada dalam bahasa sasaran dengan itu perlu adanya penerjemahan yang baik dan bisa dimengerti oleh masyarakat bahasa sasaran (Indonesia). Salah satu penentu penerjemahan bisa lebih mudah dimengerti oleh masyarakat bahasa sasaran yaitu dengan teknik penerjemahan dan metode penerjemahan yang digunakan.

Anime adalah salah satu hiburan yang banyak diminati oleh banyak kalangan di Indonesia dan banyak tersedia di media hiburan online seperti *Youtube*, *Netflix* dan media online lainnya. Karena hal itu, peneliti memilih *Anime* sebagai bahan penelitian. *Anime* yang akan diteliti adalah *Tokyo Revengers* Karya Ken Wakui sebagai sumber data dan hanya akan mengambil data dari episode 1 sampai 5 untuk fokus dalam penelitian. *Anime* yang bergenre komedi dan aksi ini tayang pada media online

Youtube diterjemahkan oleh tim Muse Indonesia memiliki total 24 episode. Menceritakan tentang Hanagaki Takemichi seorang pemuda 26 tahun yang mengalami kecelakaan di stasiun kereta dan mengalami perjalanan ke masa lalu yaitu 12 tahun yang lalu saat ia masih duduk di bangku SMP kelas 2. Takemichi mengalami kecelakaan saat ia menunggu kereta datang, ia didorong oleh seseorang dari belakang dan tertabrak kereta. Saat Takemichi sadar dia berdiri di dalam kereta dan tiba – tiba seseorang yang ia lama kenal memanggilnya yaitu teman – temannya semasa SMP dan takemichipun tersadar bahwa ia kembali ke masa lalu. Takemichi masih belum percaya dan melihat pantulan dirinya di cermin berdiri seorang siswa SMP dengan gaya pakaian yang norak, rambut pirang dengan model yang norak pula dan Takemichipun teringat bahwa dia seorang anak geng yang memiliki kepercayaan diri lebih dari dirinya yang sekarang. Namun kenyataannya dia hanya seorang anak berandalan yang diperlakukan seperti budak oleh senior – seniornya. Takemichipun teringat masa terpuruknya dan juga dimana dia pergi setelah kelulusan sekolah untuk keluar dari kehidupan sebagai berandalan. Pada saat itu pula Takemichi teringat kejadian yang terjadi pada mantan pacarnya sebelum ia mengalami perjalanan ke masa lalu, yang dimana mantan pacarnya pada masa SMP yaitu Tachibana Hinata meninggal dunia karena kecelakaan yang diakibatkan yakuza, Takemichipun bertemu dengan Hinata dan ia menangis begitu melihat Hinata yang membukakan pintu untuknya. Setelah bertemu dengan Hinata di jalan pulang ia bertemu dengan Naoto yaitu adik Hinata dan Takemichi menceritakan semua hal yang terjadi padanya pada hari itu. Naotupun

percaya dan berjanji akan menjaga kakanya. Mereka berjabat tangan dan Takemichi kembali ke masa sekarang. Takemichi diselamatkan oleh Naoto yang percaya dengan ceritanya pada masa lalu. Setelah itu mereka pun bertekad untuk menyelamatkan Hinata dengan cara Takemichi memasuki kelompok yakuza Tokyo Manji yang pada masa lalu adalah geng yang ia tinggalkan setelah Takemichi lulus SMP. Dengan sinopsis yang ada dapat disimpulkan bahwa *anime* ini banyak muncul kata umpatan yang digunakan oleh setiap karakter yang digambarkan sebagai berandalan dan juga cerita yang penuh emosi akan setiap karakternya yang dapat diolah sebagai data.

BSu	BSa
「バカ、教育実習に決まったんだろう。」	“ Bodoh. Tugas praktik mengajar. Apa lagi?”

Kata umpatan *Baka* pada tuturan di atas tidak terdapat pergeseran makna antara BSu dan BSa. Karena BSu diterjemahkan sesuai dengan arti *Baka* dalam BSa yaitu “bodoh” sesuai dalam Matsuura (2005). Bisa diambil kesimpulan bahwa teknik penerjemahan yang digunakan penerjemah dalam kata *Baka* pada tuturan di atas adalah teknik harfiah.

Analisis di atas adalah contoh analisis yang akan digunakan pada penelitian ini. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode menyimak dan teknik catat. Metode menyimak digunakan untuk memperoleh data bahasa Jepang sebagai bahasa sasaran yang berbentuk bahasa lisan. Sedangkan teknik catat digunakan untuk memperoleh data bahasa Indonesia yang berbentuk *Subtitles*. Lalu setelah data diperoleh peneliti menganalisis teknik penerjemahan dan metode penerjemahan yang

digunakan dengan cara membandingkan antara bahasa sumber dan bahasa sasaran.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka ditemukan rumusan masalah yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Bagaimana teknik penerjemahan *nonoshiri kotoba* yang digunakan dalam menerjemahkan *Anime Tokyo Revengers*?
2. Bagaimana metode penerjemahan *nonoshiri kotoba* yang digunakan dalam menerjemahkan *Anime Tokyo Revengers*?

3. Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan teknik penerjemahan *nonoshiri kotoba* yang digunakan dalam menerjemahkan *Anime Tokyo Revengers*.
2. Mendeskripsikan metode penerjemahan *nonoshiri kotoba* yang digunakan dalam menerjemahkan *Anime Tokyo Revengers*.

4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada para penerjemah dan para pembaca terjemahan tentang penerjemahan kata umpatan bahasa Jepang kedalam bahasa Indonesia. Khususnya mengenai teknik penerjemahan dan metode penerjemahan kata umpatan bahasa Jepang yang ada pada drama, film atau animasi.

5. Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data penelitian ini digunakan metode simak dan teknik catat. Metode simak adalah metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan menyimak penggunaan bahasa lisan dalam bahasa Jepang sebagai bahasa sumber. Sedangkan teknik catat adalah teknik menulis kembali *subtitles* dalam bahasa Indonesia sebagai bahasa sasaran.

Setelah peneliti menyimak penggunaan bahasa lisan (percakapan) yang terdapat dalam *Anime "Tokyo Revenger"* Karya Ken Wakui dan menulis ulang *subtitles* bahasa Indonesia sebagai pembanding. Peneliti melihat definisi kata umpatan untuk menentukan kata atau tuturan yang dapat dikategorikan sebagai umpatan. Setelah data telah diperoleh tahap selanjutnya akan dianalisis teknik penerjemahan dan metode penerjemahan yang digunakan oleh penerjemah dengan membandingkan hasil data menyimak bahasa lisan (Bahasa Jepang) dan hasil data menulis ulang *subtitle* bahasa Indonesia.