A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Komik (dalam bahasa Jepang: *manga*) adalah salah satu media membaca alternatif yang digunakan seseorang untuk mengisi waktu luang. Komik merupakan sebuah media visual dalam mengekspresikan ide melalui gambar, sering dikombinasikan bersama perangkat tekstual, yaitu sebuah alat atau media dalam menerapkan satuan bahasa berupa teks seperti balon ucapan, keterangan, dan *onomatope*. Informasi visual komik dapat dipahami dari urutan panel. Menurut Frannz & Meiier (1994:55), komik adalah cerita yang menekankan gerakan dan aksi yang ditampilkan melalui serangkaian gambar yang dibuat khusus dalam kombinasi dengan kata-kata. Lebih lanjut, Scott McCloud (2002:9) mengidentifikasikan komik sebagai kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi dalam teks cerita yang tersusun rapi dan saling berhubungan antara gambar dengan kata-kata yang disajikan penulisnya.

Fungsi komik sebagai media yang digunakan untuk menyampaikan informasi melalui serangkaian gambar berarti menyampaikan makna atau pesan yang hendak disajikan oleh pengarang dalam karyanya sehingga dapat dipahami oleh pembaca. Menurut Bonnef (1998:7), komik termasuk ke dalam karya sastra, yaitu sastra bergambar. Agar sebuah karya sastra dapat dinikmati tidak hanya oleh masyarakat dari pemilik bahasa asli, diperlukan proses penerjemahan untuk mengalihkan pesan atau makna yang terkandung dari bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran (Hoed, 2006:51).

Watashi ga Motete Dōsunda (Bahasa Jepang: 私がモテてどうすんだ "Apa Gunanya Aku Jadi Populer?") yang juga dikenal sebagai Kiss Him, Not Me adalah sebuah komik Jepang yang diterbitkan di Indonesia oleh PT. Gramedia dengan judul Hey, I'm Popular. Buku ini merupakan komik berseri shōjo Jepang bergenre komedi romantis yang ditulis dan diilustrasikan oleh Junko. Volume pertama komik ini telah diterbitkan oleh Kodansha pada 2013 dalam majalah Bessatsu Friend dan ditamatkan di volume ke-14 pada 2018. Komik ini telah mengalami proses penerbitan selama 5 tahun.

Untuk menerjemahan suatu bahasa ke bahasa lain sehingga sebuah karya dapat dinikmati tidak hanya oleh pembaca bahasa sumber tetapi juga pembaca bahasa sasaran, penerjemah menggunakan sejumlah teknik yang diperlukan selama proses penerjemahan. Adapun di antaranya teknik yang digunakan dalam penerjemahan komik *Watashi ga Motete Dōsunda* ini adalah *discursive creation*, yaitu sebuah teknik penerjemahan yang dikemukakan oleh Molina dan Hurtado Albir (2002:209), yang bertujuan untuk menampilkan kesepadanan sementara yang tidak terduga atau keluar dari konteks pada hasil penerjemahan. Hasil kesepadanan dalam *discursive creation* membuat terjemahan BSa benar-benar berbeda dari BSu, dan perbedaan tersebut tidak hanya berupa makna, tetapi juga dapat berupa sudut pandang, subjek, karakter, dan situasi (Lilik Istiqomah dkk., 2019). Sebagai contoh, dalam volume 6 halaman 39 *manga Watashi ga Motete Dōsunda* terdapat hasil penerjemahan sebagai berikut:

Gambar 1.1. Penerjemahan「大好きですよ!」pada Data [28]

TSu (Bahasa Jepang) 大好きですよ!

TSa (Bahasa Indonesia) Aku juga datang!

Junko 2015: 39

Tim Penerjemah M&C!. 2016: 39

TSu:「大好きですよ!」TSa: "Aku juga datang!"

Pada TSu gambar 1.1, kata *daisuki* 「大好き」 berasal dari kata sifat dasar *suki* 「好き」 di mana berdasarkan situs kamus digital weblio.jp, 「好き」 memliki makna "suka". Sementara penggunaan kata *dai* 「大」 yang berfungsi sebagai imbuhan yang memiliki makna "besar" mendahului 「好き」 sehingga membuat arti harfiah dari *daisuki* 「大好き」 adalah "rasa suka yang (bersifat) besar/sangat suka." Melalui panel, konteks gambar 1.1 digambarkan dengan MC yang mendapatkan pernyataan cinta dari tokoh perempuan yang bernama Nishina. Nishina datang bersama 4 tokoh laki-laki lain yang juga sama-sama menyukai MC. Hanya kata *suki* 「好き」 di dalam balon teks Nishina di antara pernyataan *suki* 「好き」 dari 5 tokoh yang muncul yang mengalami perubahan makna harfiah dan diartikan sebagai "aku juga datang!". Sementara pada KBBI, "datang" bermakna "tiba di tempat yang dituju."

Perbedaan kesepadanan pesan antara TSu dan TSa itu terjadi pada perbedaan situasi, di mana TSu 「大好きですよ!」 merujuk pada ungkapan situasi Nishina yang menyukai MC. Sementara pada TSa, "aku juga datang!" adalah ungkapan yang menyatakan situasi kehadiran Nishina sebagai salah satu orang yang datang bersama keempat tokoh lainnya untuk menyatakan suka pada MC. Selain diterjemahkan menjadi "datang", terdapat teks yang mengandung kata 「大好き」 yang juga diterjemahkan sebagai berikut:

Gambar 1.2. Penerjemahan「先輩が大好きです!!」pada Data [56]



TSu: 「先輩が大好きです!!」

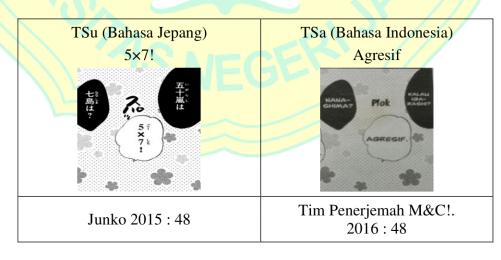
TSa: "Kita bertengkar seperti ini!!"

Pada TSu gambar 1.2, terlihat bahwa perubahan terjemahan di dalam teks tersebut mencakup keseluruhan TSu dari *senpai ga daisuki desu!!* 「先輩が大好きです!!」yang diterjemahkan menjadi "kita bertengkar seperti ini!!" pada TSa. 「先輩が大好きです!!」terdiri dari dua unsur kata utama yaitu *senpai* 「先輩」 dan *daisuki* 「大好き」. Berdasarkan kamus digital weblio.jp, *senpai* 「先輩」 memiliki makna "senior".

Berdasarkan identifikasi arti harfiah unsur-unsur kata dalam TSu tersebut, diketahui bahwa secara literal penerjemahan 「先輩が大好きです!!」 seharusnya menjadi "aku sangat menyukai Senior!!". Melalui panel, konteks di dalam komik digambarkan dengan Nishina datang ke hadapan seniornya (MC) untuk meminta maaf setelah pertengkaran yang pernah terjadi bersama MC sebelumnya. Pada TSu, 「先輩が大好きです!!」 merujuk pada suatu ungkapan di mana Nishina menyukai seniornya (MC), sementara pada TSa, "kita bertengkar seperti ini!!" merujuk pada Nishina yang merasa bersalah karena terlibat pertengkaran dengan MC. Perbedaan kesepadanan pesan yang terjadi di antara TSu dan TSa tersebut adalah perbedaan subjek, di mana pada TSu subjek yang dibicarakan adalah MC sebagai orang yang disukai Nishina sementara pada TSa, subjeknya adalah "kita" yang tengah bertengkar.

Contoh lainnya terdapat pada volume 6 halaman 48. Terdapat hasil penerjemahan yang diperlihatkan sebagai berikut:

Gambar 1.3. Penerjemahan [5×7] pada Data [13]



TSu: \[5 \times 7! \]TSa: "Agresif"

Goshichi 「5×7」 pada TSu gambar 1.3 berasal dari kata numerial dasar 「5」 dan 「7」 di mana bilangan kata ini termasuk ke dalam kategori angka yang menunjukkan besaran atau jumlah sesuatu. Dua angka ini adalah unsur dari kanji nama dua tokoh laki-laki dalam cerita, yaitu 五十嵐 (Igarashi) dan 七 島 (Nanashima). Penggunaan dua unsur kanji dalam teks ini diidentifikasikan sebagai bagian dari kegiatan coupling yang dilakukan MC setelah memahami penjelasan dalam komik Watashi ga Motete Dōsunda volume 1 halaman 13, di mana coupling adalah "mencoba memasangkan atau menjodohkan tokoh A dan B" yang biasanya dinyatakan dengan unsur kata dari nama A dan B bersangkutan. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penggunaan istilah 「5×7」 yang terjadi pada teks ini merujuk pada kegiatan coupling yang dilakukan MC kepada Igarashi dan Nanashima.

Konteks pada TSu ini dipahami dengan menganalisis alur cerita pada panel-panel sebelumnya, di mana MC diperlihatkan tengah mengemukakan pandangannya terhadap beberapa teman laki-lakinya (termasuk Igarashi) yang akan berkencan dengan MC besok secara bergantian. Di hadapan Achan, teman MC yang menanyakan pandangan MC terhadap Igarashi, MC mengungkapkan bahwa dia melihat Igarashi sebagai pasangan *coupling* dari Nanashima dengan mengatakan 「5×7」. Sementara pada TSa gambar 1.3, diperlihatkan bahwa hasil terjemahan 「5×7」 adalah "agresif." Dalam KBBI, "agresif" bermakna "bersifat atau bernafsu menyerang."

Melalui pemahaman kaitan antara hasil terjemahan dan konteks cerita, ungkapan 「 5×7 」 pada TSu merujuk pada sudut pandang MC dalam melihat Igarashi dan Nanashima sebagai bahan *coupling*. Sementara "agresif" dalam TSa ini diungkapkan sebagai penggambaran sudut pandang MC yang melihat Igarashi melalui sikap pribadinya. Perbedaan kesepadanan pesan yang terjadi di antara TSu dan TSa tersebut adalah perbedaan sudut pandang.

Contoh pada gambar 1.1, 1.2 dan 1.3 tersebut adalah hasil terjemahan menggunakan teknik *discursive creation* yang memiliki ciri berupa hasil terjemahan menghasilkan kesepadanan sementara yang tidak terduga atau keluar dari konteks.

Dengan penggunaan discursive creation, suatu hasil penerjemahan memiliki kemungkinan untuk diterjemahkan sangat berbeda dari hasil penerjemahan secara literal atau bahkan tidak ada hubungannya sama sekali dengan maksud yang hendak disampaikan oleh pengarang di dalam karyanya. Dengan kata lain, hasil penerjemahan bukan tidak mungkin menghasilkan penerjemahan yang tidak akurat karena tidak sepenuhnya menyampaikan informasi yang hendak disampaikan oleh pengarang kepada pembaca. Sementara itu, ciri terjemahan yang baik dan berkualitas adalah terjemahan yang akurat, tepat, dan wajar dalam bahasa sasaran (Larson, 1984).

Ciri-ciri penerjemahan yang baik dan berkualitas tersebut diimplementasikan pada instrumen penilaian kualitas hasil terjemahan dalam rentang skor 1 sampai 3 pada masing-masing kriteria keakuratan, keberterimaan, dan keterbacaan menurut teori kualitas hasil terjemahan dari

Nababan. Nilai tertinggi pada setiap kriteria kualitas hasil terjemahan tersebut menempati skor 3 yang artinya kriteria tersebut dikategorikan baik, 2 yang berarti dikategorikan kurang baik, sementara yang terendah adalah 1 yang artinya kriteria tersebut dikategorikan tidak baik.

Berikut dipaparkan contoh penentuan skor kualitas hasil terjemahan dalam penilaian kriteria keakuratan, keberterimaan, dan keterbacaan menurut instrumen penilaian kualitas hasil terjemahan dalam teori Nababan. Skor kualitas hasil terjemahan pada tabel di bawah ini ditentukan berdasarkan penilaian oleh 3 penilai yang berbeda.

Tabel 1.1 Contoh Penilaian Kualitas Hasil Terjemahan

No	TSu	TSa	Skor KHT		
Data	150	15	Akr	Btr	Tbc
13	5×7!	Agresif	1	2	2
28	大好きですよ!	Aku juga datang!	1	3	2
56	先輩が大好きです!!	Kita bertengkar seperti ini!!	1	2	2

Berdasarkan pada tabel di atas, data [13] hanya memperoleh skor 1 pada kriteria keakuratan sebab makna kata, istilah atau teks pada TSa data [13] mengalami perubahan makna sehingga pesan yang disampaikan antara TSu dan TSa mengalami perbedaan. Begitu pun pada data [28] dan [56], dapat dikatakan TSa tidak mampu menyampaikan pesan yang sebenarnya dari TSu karena mengalami perbedaan kesepadanan pesan.

TSa pada data [13] dan [56] mendapatkan skor 2 pada keberterimaan karena pada umumnya terjemahan sudah terasa alamiah, namun ada sedikit masalah pada penggunaan istilah teknis; sementara data [28] mendapatkan skor 3 karena pada umumnya terjemahan terasa alamiah; istilah teknis yang

digunakan lazim digunakan dan akrab bagi pembaca. Sementara itu, kriteria keterbacaan pada ketiga data dalam tabel 1.1 mendapatkan skor 2 dikarenakan pada umumnya terjemahan pada ketiga data tabel tersebut masih dapat dipahami oleh pembaca; namun ada bagian tertentu yang harus dibaca lebih dari satu kali untuk memahami terjemahan yang menyangkut pada konteks dalam alur cerita yang terjadi.

Berdasarkan pemaparan di atas, dengan menggunakan parameter kualitas hasil terjemahan yang mencakup kriteria keakuratan, keberterimaan, dan keterbacaan suatu hasil terjemahan berdasarkan teori Nababan, penulis memutuskan untuk mengidentifikasi kualitas hasil terjemahan pada komik *Watashi ga Motete Dōsunda* vol 3-6 karya Junko yang menggunakan teknik *discursive creation* yang diterjemahkan oleh Muhammad Rizal dari tim Penerbit M&C! pada tahun 2016 ini.

2. Rumusan Masalah

Terkait pemaparan latar belakang di atas, rumusan masalah yang diangkat di dalam penelitian ini adalah: bagaimana kualitas hasil terjemahan yang menggunakan teknik discursive creation pada komik Watashi ga Motete Dōsunda vol. 3-6 karya Junko?

3. Tujuan Penelitian

Terkait dengan rumusan masalah yang dipaparkan di atas, tujuan yang diangkat di dalam penelitian ini adalah: untuk mengidentifikasi kualitas hasil terjemahan dalam komik *Watashi ga Motete Dōsunda* vol. 3-6 karya Junko yang menggunakan teknik *discursive creation*.