

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa memiliki peran penting dalam kehidupan manusia sehari-hari sebagaimana air, udara, dan makanan yang tidak diragukan lagi kepentingannya. Bahasa merupakan sarana berkomunikasi yang memiliki keunikan dan keistimewaannya masing-masing.

Sesuai dengan perkembangan zaman, bahasa akan terus berkembang dan bervariasi oleh karena sifatnya yang fleksibel. Terbentuknya variasi bahasa dalam masyarakat tidak hanya disebabkan oleh masyarakatnya yang tidak homogen, tetapi juga perbedaan pekerjaan, jabatan, atau tugas para penuturnya sendiri (Suyanto, 2015). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2003), ragam variasi bahasa adalah variasi bahasa menurut pemakaian, topik pembicaraan, hubungan pembicara, lawan bicara, orang yang dibicarakan, serta medium pembicaraan. Ragam variasi bahasa terjadi karena interaksi sosial yang beragam dan juga penuturnya yang tidak homogen (Chaer & Agustina, 2004).

Variasi bahasa dari segi penutur dibedakan menjadi empat macam, yaitu: variasi bahasa yang bersifat perseorangan (idiolek); variasi bahasa dari sekelompok penutur yang jumlahnya relatif yang berada pada suatu wilayah tertentu (dialek); variasi bahasa yang digunakan oleh sekelompok sosial pada masa tertentu (kronolek); dan variasi bahasa yang berkenaan dengan status, golongan, dan kelas

sosial penuturnya (sosiolek). Variasi bahasa yang menyangkut pada pribadi penuturnya seperti usia, gender, pendidikan, pekerjaan, jabatan, dan lain-lain adalah variasi sosiolek. Dalam penelitian ini, variasi bahasa yang diangkat adalah variasi sosiolek bahasa slang wanita Jepang, yakni variasi bahasa yang digunakan oleh kalangan tertentu yang terbatas dan umum digunakan oleh kaum perempuan berusia muda.

Bahasa Jepang memiliki bermacam-macam variasi bahasa. Penggunaan bahasa Jepang yang beragam salah satunya dipengaruhi oleh perbedaan usia penuturnya (Sudjianto, 2007). Oleh sebab itu, terdapat ragam bahasa anak-anak (*jidougo* dan *youjigo*), bahasa anak muda (*wakamono kotoba*), dan bahasa orang tua (*roujingo*). Bahasa anak muda, disebut juga slang, memiliki sifat yang khas yang hanya dipakai antar sesama teman atau kelompok tertentu seperti anak muda atau antar komunitas mahasiswa, maka sering kali merupakan bahasa yang sulit dipahami selain dari kelompok tersebut (Sudjianto, 2007). Anak muda, baik di negara mana pun, sering kali membuat kata-kata baru atau memodifikasi kata yang sudah ada, dengan tujuan membuat percakapan menjadi mengikuti perkembangan zaman sehingga terasa populer dan keren. Sama seperti terbentuknya slang di Indonesia, dalam bahasa Jepang sendiri bahasa gaul atau slang yang sering digunakan oleh anak muda bersifat temporal dan dapat berubah-ubah sesuai perkembangan zaman.

Fenomena bahasa slang yang sering ditemukan oleh semakin majunya teknologi dari zaman ke zaman, serta masuknya budaya barat yang membawa perubahan pada pola dan gaya hidup remaja, memberikan pengaruh yang kuat pula

pada penggunaan *wakamono kotoba* di kalangan remaja Jepang. Fenomena bahasa slang ini diawali oleh kemunculan *kogyaru kotoba* (Laili, 2012). *Kogyaru kotoba* sendiri berasal dari kata *koukougakkou* yang berarti ‘Sekolah Menengah Atas’ dan kata *gyaru*. *Gyaru* atau *gal* sendiri adalah kata serapan yang diambil dari bahasa Inggris ‘*girl*’, yang merupakan kelompok sosial perempuan sekitar usia 14 sampai 30 tahun yang seringkali membuat trend *fashion style*, sikap, tingkah laku, serta bahasa baru. Sehingga dapat diartikan bahwa *kogyaru kotoba* berarti bahasa percakapan yang digunakan oleh penutur wanita dari jangkauan umur remaja sampai dewasa muda. *Kogyaru kotoba* atau yang sekarang sering disebut sebagai *gyaru go* menjadi asal muasal dari berkembangnya fenomena *wakamono kotoba* dikalangan remaja Jepang.

Di Jepang, terdapat sebuah kelompok sosial berisi remaja wanita yang gemar untuk memodifikasi bahasa slang dan menjadikannya trend, yang dikenal sebagai *gyaru* (Eva, 2011). Namba Koji dalam Marx (Marx, 2012) menyatakan bahwa *gyaru* atau *gal* yang dalam bahasa Inggris ‘*girl*’ adalah sekelompok perempuan yang sangat peduli pada penampilan dirinya yang modis, menarik perhatian, dan cenderung memiliki sifat yang ceria dan supel. Dengan kata lain, *gyaru* identik dengan perempuan yang berpenampilan unik dan mencolok, menguasai teknologi komunikasi, sikap mereka yang berani dan cenderung konsumtif, sifat yang cenderung emosional dan perasa, *fashion style* yang modis, dan cara kreatif memodifikasi kata-kata. Dengan mengikuti perkembangan zaman, trend baru yang mereka buat pun ikut berkembang dan perlahan menjadi sulit jika hanya membedakan seorang *gyaru* dengan wanita biasa yang memiliki selera berpakaian

yang mencolok. Oleh karena itulah, salah satu karakteristik seorang *gyaru* dapat dilihat dari cara mereka berkomunikasi.

Salah satu hal yang membedakan *gyaru* dengan wanita Jepang pada umumnya adalah kemampuan mereka untuk membuat kata-kata baru di luar aturan baku bahasa Jepang. Bahasa yang digunakan oleh *gyaru* terkonstruksi secara sosial dengan memiliki sifat seperti *wakamono kotoba* pada umumnya, yaitu adanya penyingkatan, inisialisme, akronim, kontraksi, penggalan, pelesapan, kata serapan, kata ulang, kata yang mengalami penggantian sebagian unsur katanya, kata yang dibalik urutannya, serta kata yang diberi sisipan di bagian awal dan bagian akhir (Miller, 2004). Keberadaan bahasa slang sekelompok khusus wanita dengan identitas sebagai *gyaru* di Jepang merupakan fenomena bahasa yang cukup unik dan menjadi salah satu subkultur Jepang yang menarik untuk diteliti.

Oleh karena keunikannya sendiri sebagai fenomena bahasa yang disebabkan oleh karakteristik *gyaru* yang suka memberontak atau menyimpang dari budaya Jepang, maka seringkali ditemukan kesulitan dalam memahami kata atau teks yang mengandung *gyaru go* (Marx dalam Susanty & Prasetyo, 2019). Keunikan *gyaru go* menarik perhatian masyarakat Jepang hingga beberapa media seperti website dan majalah membuat artikel seperti kumpulan *gyaru go* yang disertai makna dan penggunaannya tiap tahun. Penerjemah yang baik dan berpengalaman idealnya memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas dalam mengasai atau memahami bahasa tidak hanya secara teks tetapi dengan konteks budaya sasaran dimana karya asli dihasilkan (Kardimin, 2018). Dalam menerjemahkan *gyaru go*, seorang penerjemah dituntut untuk memiliki wawasan yang luas baik dalam segi

kebahasaan maupun faktor lain yang memengaruhi penutur, seperti keseluruhan peristiwa tutur yang terjadi disekitar penutur.

Salah satu tokoh tertua dalam studi penerjemahan menyatakan bahwa penerjemahan merupakan penggantian materi tekstual yang ada pada teks sumber ke dalam materi tekstual pada teks sasaran (Catford, 1965). Penerjemahan adalah penyampaian makna suatu teks ke dalam bahasa lain sesuai dengan maksud penulis teks sumber (Newmark, 1988). Definisi penerjemahan lainnya yaitu sebagai pengalihan pesan secara tertulis dari teks sumber ke dalam teks sasaran yang menggunakan bahasa yang berbeda dari teks sumber (Hoed, 2006). Dengan beberapa definisi penerjemahan di atas, dapat dipahami bahwa istilah penerjemahan memiliki definisi yang berbeda menurut pakar, namun secara garis besar berarti sebuah proses alih bahasa dari bahasa sumber ke bahasa sasaran.

Menerjemahkan bahasa slang khususnya dalam interaksi verbal, merupakan praktek penerjemahan yang menantang karena sifat variasi bahasanya yang dapat berubah sewaktu-waktu mengikuti perkembangan zaman dan pengaruh budaya luar. Keterkaitan antara situasi dan kondisi peristiwa tutur juga turut memengaruhi penerjemah dalam proses penerjemahan. Bahasa slang memiliki sifat yang khas yang akan sulit dipahami oleh orang tua karena hanya digunakan dalam percakapan antar remaja (Tanaka dalam Sudjianto, 2007). Sebagai contoh, dalam menerjemahkan kata pelecehan seksual dalam bahasa Indonesia ke dalam bahasa Jepang terjadi perubahan dari *seitiki iyagarase* 「性的嫌がらせ」 menjadi 'sekuhara' 「セクハラ」 (Oyanagi, 2008).

Menurut kamus online bahasa slang Jepang zokugo-dict.com *sekuhara* memiliki definisi yaitu:

セクハラとはセクシュアル・ハラスメントの略で、相手を不愉快にさせる性的な言動を意味する。

Sekuhara adalah singkatan dari *sekushuaru harasumento*, yang berarti tindakan pelecehan secara seksual yang membuat orang lain merasa tidak nyaman.

Menurut kamus online bahasa Jepang weblio.jp *seiteki iyagarase* memiliki definisi yaitu:

性に関連する事柄について、相手が嫌だと感じたり苦痛に感じたりする行為や発言を行うこと。「セクハラ」(セクシュアルハラスメント)の訳語として用いられる表現。

Tindakan atau pernyataan yang membuat korban merasa tidak nyaman akibat hal-hal yang berbau seksual. Sebuah ungkapan yang digunakan sebagai terjemahan dari '*sekuhara*' (*sekushuaru harasumento*).

Berdasarkan kedua definisi di atas, pada dasarnya, kedua kata tersebut memiliki makna yang sama, yakni 'pelecehan seksual'. Namun, penggunaan kata '*sekuhara*' lebih sering digunakan baik secara verbal maupun tulisan, bahkan bisa dikatakan telah menggantikan kata '*seiteki iyagarase*' dalam penggunaannya secara umum. Perubahan tersebut terjadi karena abreviasi '*sekuhara*' lebih mudah dipahami secara universal sebab merupakan abreviasi dari bahasa Inggris '*sexual harassment*' yang kemudian diserap ke bahasa Jepang menjadi '*sekushuaru harasumento*'. Dalam penggunaannya, ketika penutur mengucapkan kata tersebut, terutama ketika korban pelecehan seksual menyuarakan terjadinya pelecehan pada dirinya, terdapat implikasi bahwa hal yang terjadi merupakan sebuah hal besar yang dikategorikan sebagai tindakan kriminal. Sementara penggunaan '*seiteki iyagarase*'

membuat penutur seolah ingin menyampaikan bahwa peristiwa yang terjadi adalah hal yang sepele, sehingga penggunaan kata tersebut mungkin hanya digunakan untuk situasi formal atau ketika melakukan pembicaraan tentang tindakan pelecehan seksual (Oyanagi, 2008). Adanya perubahan seperti ini tentu akan mempersulit pembelajar bahasa Jepang dalam berkomunikasi dengan penutur asli yang mungkin lebih sering menggunakan 'sekuhara' dibanding 'seiteki iyagarase' dalam percakapan sehari-hari. Contoh selanjutnya yaitu:

Teks sumber: あれはマジで感動したわ!

Are wa maji de kandoushita wa!

Teks sasaran: Aku benar-benar tersentuh!

(Oshiete! Gyaruko chan Episode 6 menit 06:40 - 06:45)

Teks sumber (TSu) di atas memaparkan sebuah kata yang umum digunakan dalam percakapan anak muda, yaitu 'maji'. Kata 'maji' merupakan *wakamono kotoba* yang berasal dari kata 「真面目」 (*majime*). Menurut kamus Jepang-Indonesia Gakushudo, *majime* memiliki arti 'kesungguhan; ketekunan; ketulusan; kejujuran'. Kemudian, kamus zokugo-dict.com mendefinisikan *maji* sebagai berikut:

マジとは真面目の略で、「真面目」「本気」「真剣」「冗談ではない」といった意味で使われる。マジは江戸時代から芸人の楽屋言葉として使われた言葉だが、1980年代に入り、若者を中心に広く普及。「マジで」「マジに」といった副詞として、また「マジ〇〇」といった形容詞的にも使われる。

Maji merupakan abreviasi dari ‘*majime*’, ‘*honki*’, ‘*shinken*’, ‘*joudande wa nai*’. *Maji* digunakan sejak zaman Edo sebagai kata untuk ruang ganti komedian, memasuki tahun 1980-an, kata ini populer di kalangan anak muda. Terdapat penggunaan seperti “*maji de*” dan “*maji ni*” sebagai adverbia, serta “*maji* ○○” sebagai adjektiva.

Menurut kamus aplikasi perangkat lunak Jepang-Inggris Takoboto, ‘*maji*’ diterjemahkan menjadi ‘*serious; not joking*’ yang berarti ‘serius; tidak bercanda’. Terjemahan tersebut menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti ‘sungguh-sungguh’ yang memiliki makna yang sama dengan ‘benar-benar’. Oleh karena itu, teknik penerjemahan harfiah yang digunakan untuk menerjemahkan TSu tersebut merupakan terjemahan yang sepadan. Selain penerjemahan seperti yang sudah disebutkan di atas, terdapat juga permasalahan dalam menerjemahkan *gyaru go* ketika tidak ditemukannya padanan yang tepat dalam BSA, sebagai contoh:

Teks sumber: やっぱり、プールの時の少年だわ！超ぐうぜん！

Yappari, puuru no toki no shounen da wa! **Chou-guuzen!**

Teks sasaran: Sudah kuduga, kamu anak laki-laki yang waktu itu di kolam renang, kan! **Kebetulan sekali!**

(*Oshiete! Gyaruko chan* Episode OVA menit 23:46 - 24:00)

Teks sumber bahasa Jepang (TSu) di atas menggunakan salah satu frase yang umum digunakan oleh penutur *gyaru* yaitu ‘*chou*’ yang dalam bahasa Indonesia memiliki arti ‘sangat’. Namun, pada teks terjemahan bahasa Indonesia yang selanjutnya akan disebut sebagai teks sasaran (TSa), kata ‘*chou*’ diartikan ‘sekali’. Hal ini karena kata tersebut diikuti oleh kata ‘*guuzen*’ yang berarti ‘kebetulan’. Konteks dalam tuturan tersebut adalah karakter utama dari anime tersebut yang

bernama Gyaruko secara kebetulan bertemu dengan seorang anak laki-laki yang pernah ia temui sebelumnya. Jika teks tersebut diterjemahkan secara harfiah tanpa penyesuaian ke dalam bahasa Indonesia (BSa), maka terjemahannya menjadi 'sangat kebetulan' yang terkesan kaku dan jarang ditemui penggunaannya dalam percakapan sehari-hari di negara BSa. Oleh karena itu, TSu 'chou-guuzen' diterjemahkan menjadi 'kebetulan sekali' menggunakan teknik penerjemahan variasi karena terjemahan tersebut lebih umum digunakan dalam BSa.

Berdasarkan dari uraian sebelumnya, peneliti menemukan salah satu permasalahan dalam penerjemahan *gyaru go*, seperti terjemahan yang menghilangkan muatan bahasa slang dalam menerjemahkan bahasa sumber (BSu) agar lebih diterima dalam tutur bahasa sasaran (BSa). Hal ini dapat dibuktikan dari kata 'chou' pada contoh terjemahan 'chou-guzen' yang secara harfiah berarti 'sangat kebetulan'. Makna sebenarnya dari 'chou' sendiri berarti 'sangat', namun pada terjemahan tersebut dihilangkan dan tergantikan menjadi 'sekali' agar terjemahannya menjadi 'kebetulan sekali' yang lebih mudah diterima oleh penonton bahasa sasaran. Dalam menerjemahkan suatu teks, penerjemah harus mempertimbangkan *closest natural equivalence* yang berarti 'kesepadanan yang terdekat dan natural' agar terjemahan TSA memiliki respons yang sama dengan teks asli yang terdapat pada TSu (Nida dan Taber dalam Oenida, 2016).

Fenomena-fenomena bahasa khususnya bahasa slang di Jepang paling mudah ditemui di dalam anime. Sebagai animasi Jepang yang mendunia dan dapat ditonton oleh siapapun dan kapanpun tanpa perbatasan umur, anime menjadi salah satu sumber informasi dan pengetahuan yang umum digunakan serta kredibel untuk

dijadikan bahan penelitian. Mengamati hal ini, sebagai anime yang ditujukan untuk mengenalkan seorang *gyaru* serta memperlihatkan cara berkomunikasi mereka yang khas, anime *Oshiete! Gyaruko chan* tentunya banyak menggunakan bahasa slang wanita atau *gyaru go* dalam penuturan tokoh karakter utamanya. Anime tersebut menceritakan sebuah keseharian yang membawakan tema terkait kehidupan remaja SMA seorang *gyaru* bersama teman-temannya.

Berdasarkan uraian sebelumnya, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai penerjemahan *subtitle* bahasa Indonesia *gyaru go* serta teknik penerjemahan yang digunakan dalam menerjemahkan *gyaru go* yang dituturkan dalam interaksi verbal maupun tulisan dalam anime *Oshiete! Gyaruko chan*. Penelitian ini berfokus pada teknik penerjemahan, hasil terjemahan, serta konteks penggunaan bahasa slang wanita dari bahasa Jepang (BSu) ke bahasa Indonesia (BSa). Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini digunakan sebuah anime berjudul *Oshiete! Gyaruko chan* yang memiliki 12 episode dan 1 episode OVA (ekstra), menimbang anime tersebut memiliki data yang memadai untuk melaksanakan penelitian. Sehingga topik penelitian yang akan diteliti adalah “Analisis Teknik Penerjemahan Bahasa Slang Wanita dalam Anime *Oshiete! Gyaruko chan* Karya Kenya Suzuki”.

B. Fokus dan Subfokus Penelitian

1. Fokus

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penelitian ini memfokuskan pada ragam bahasa slang wanita atau *gyaru go* dalam animasi Jepang yang menceritakan seorang karakter *gyaru* sebagai karakter utamanya, yaitu *Oshiete! Gyaruko chan* karya Kenya Suzuki pada tahun 2016 yang kemudian dianalisis terjemahan katanya serta teknik penerjemahan yang digunakan dan dikaji dengan kajian peristiwa tutur dalam bidang sociolinguistik.

2. Sub Fokus

Adapun sub fokus penelitian berdasarkan fokus penelitian di atas, yaitu:

- a. Bahasa slang wanita (*gyaru go*) yang ditemukan dalam anime *Oshiete! Gyaruko chan* serta teknik penerjemahannya.
- b. Terjemahan, karakteristik teknik penerjemahan dan peristiwa tutur penggunaan bahasa slang wanita (*gyaru go*) dalam anime *Oshiete! Gyaruko chan*.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana penerapan teknik penerjemahan dalam menerjemahkan bahasa slang wanita (*gyaru go*) dalam anime *Oshiete! Gyaruko chan* dilihat dari hasil teks terjemahannya dalam bentuk *subtitle*?
- 2) Bagaimana karakteristik hasil teks terjemahan bahasa slang wanita (*gyaru go*) dalam anime *Oshiete! Gyaruko chan* berdasarkan teknik penerjemahan dan konteks penggunaannya?

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi tambahan ilmu pengetahuan serta wawasan, baik untuk penulis maupun pembelajar bahasa Jepang, utamanya dalam penerjemahan bahasa slang wanita Jepang yang digunakan dalam kelompok subkultur sosial wanita muda dengan sebutan *gyaru go*.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi lebih mendalam untuk peneliti sendiri serta pembelajar bahasa Jepang mengenai ragam bahasa slang wanita (*gyaru go*) yang digunakan para *gyaru* di Jepang baik dalam penerjemahannya, teknik penerjemahan yang digunakan didalamnya serta konteks penggunaan kebahasaannya dilihat dari peristiwa tutur yang terjadi.