

# **BAB I**

## **Pendahuluan**

### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa berfungsi sebagai alat utama untuk mengekspresikan pikiran, perasaan, dan nilai-nilai budaya dalam kehidupan manusia. Rasyid (2009) mendefinisikan bahasa sebagai suatu sistem lambang bunyi yang bersifat arbitrer dan digunakan oleh anggota masyarakat dalam interaksi sosial serta kerja sama. Definisi ini menegaskan bahwa bahasa memiliki peran sentral dalam membangun komunikasi antar manusia. Dalam ranah sosial, bahasa tidak bersifat statis, melainkan mengalami perkembangan yang dinamis, mencakup aspek struktur, kosakata, maupun konteks penggunaannya. Meskipun bahasa merupakan instrumen vital dalam komunikasi, perbedaan geografis, sosial, dan generasional menyebabkan keragaman dalam bentuk dan penggunaannya (Chaer, 2012).

Kenyataannya, bahasa di dunia sangat beragam. Setiap bahasa memiliki sistem fonologi, morfologi, sintaksis, dan semantik yang berbeda-beda. Perbedaan inilah yang sering menjadi kendala dalam komunikasi lintas budaya. Untuk itu, manusia memerlukan suatu sarana yang dapat menjembatani perbedaan tersebut yaitu penerjemahan dengan individu yang memiliki kompetensi linguistik dan pragmatik dalam dua bahasa atau lebih untuk menyampaikan makna secara akurat dan kontekstual yang disebut penerjemah (Larson, 1984). Penerjemah tidak hanya berfungsi sebagai pengalih bahasa, melainkan juga sebagai sarana transfer budaya. Nida & Taber (1982)

menegaskan bahwa penerjemahan pada dasarnya merupakan proses reproduksi makna dari bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran dengan tetap mempertahankan kesetaraan makna dan gaya secara natural, agar dapat diterima dan dipahami oleh pembaca sasaran sebagaimana pembaca bahasa aslinya.

Pembaca pada umumnya hanya berinteraksi dengan produk akhir dari suatu proses penerjemahan, tanpa menyadari kompleksitas yang tersembunyi di balik keputusan linguistik yang diambil oleh penerjemah. Hal ini menyebabkan aspek-aspek penting seperti kesulitan terminologis, dilema makna, hingga pertimbangan kontekstual yang dihadapi penerjemah sering kali luput dari perhatian. Padahal, membedakan antara produk dan proses dalam penerjemahan sangatlah penting. Mengetahui proses penerjemahan memungkinkan kita untuk memahami tahap-tahap yang dilalui penerjemah, termasuk strategi, teknik, dan prosedur linguistik yang digunakan, serta alasan rasional di balik pemilihan kesepadanan kata atau frasa tertentu.

Salah satu masalah yang paling sering muncul adalah penerjemahan idiom. Idiom merupakan gabungan kata yang maknanya tidak dapat ditafsirkan secara literal dari unsur-unsurnya. Dalam kajian penerjemahan, idiom menjadi salah satu objek yang menantang. Setiap bahasa memiliki idiom yang khas, yang mengandung makna figuratif dan nuansa budaya tertentu. Dalam konteks penerjemahan, kesalahan dalam menafsirkan idiom dapat menyebabkan hilangnya makna, perubahan nuansa, atau bahkan kesalahpahaman bagi pembaca bahasa sasaran. Sejalan dengan ini, Baker (2011) menegaskan bahwa idiom tidak hanya bersifat linguistik, tetapi juga kultural. Dengan demikian, penerjemah harus memahami idiom secara mendalam baik di bahasa sumber

maupun di bahasa sasaran agar tidak terjadi kesalahpahaman. Misalnya, idiom bahasa Inggris *kick the bucket* tidak dapat diterjemahkan secara literal menjadi menendang ember dalam bahasa Indonesia, karena maknanya adalah “meninggal dunia.” Oleh karena itu, strategi penerjemahan idiom menjadi isu penting yang perlu dikaji dalam penelitian linguistik.

Perkembangan penerjemahan di Indonesia dalam dua dekade terakhir cukup pesat, terutama di bidang sastra populer seperti novel, film, dan komik atau *manga*. Banyak penerbit besar di Indonesia, seperti Gramedia, Elex Media Komputindo, dan M&C!, secara resmi menerbitkan manga Jepang ke dalam bahasa Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa karya-karya budaya Jepang telah mendapat tempat yang luas di hati pembaca Indonesia. Menurut data dari *Japan Foundation* (2016), *manga* termasuk salah satu bentuk budaya Jepang yang paling banyak dikenal di Indonesia selain *anime* dan musik *J-pop*. Kehadiran *manga* dalam bahasa Indonesia tentu tidak lepas dari peran penerjemah, yang bertugas mengalihkan teks berbahasa Jepang ke bahasa Indonesia dengan tetap menjaga keaslian makna dan nuansa budaya.

Salah satu manga yang menarik untuk dikaji adalah *Barakamon* karya *Satsuki Yoshino*. Manga ini bercerita tentang seorang kaligrafer muda bernama *Seishuu Handa* yang pindah ke sebuah pulau terpencil setelah mengalami konflik dalam kariernya. Kehidupan sehari-hari *Handa* di pulau tersebut mempertemukannya dengan berbagai karakter unik, terutama anak-anak desa yang polos namun cerdas. Dialog dalam *Barakamon* banyak menggunakan bahasa sehari-hari, humor, serta idiom khas Jepang. Dalam edisi terjemahan bahasa Indonesia, *Barakamon* diterbitkan oleh Elex Media Komputindo. Proses

penerjemahannya tentu menghadapi tantangan besar, khususnya dalam menyampaikan idiom khas Jepang agar dapat dipahami oleh pembaca Indonesia. Kesulitan muncul karena tidak semua idiom memiliki padanan langsung dalam bahasa Indonesia. Misalnya, ungkapan idiomatik Jepang yang sangat kontekstual terkadang harus diubah bentuknya agar tetap dapat menyampaikan makna yang sama dalam bahasa sasaran. Contohnya :

BSu: 空気が読めない (*kuuki ga yomenai*)

BSa: Tidak bisa membaca situasi

(Data ilustratif, dibuat oleh penulis)

Menurut kamus *weblio.jp* idiom ini memiliki arti

「場の雰囲気や状況、相手の気持ちなどを理解するのが苦手で、適切な言動ができないこと」

*”Kesulitan dalam memahami suasana hati, situasi, dan perasaan orang lain, serta ketidakmampuan untuk mengatakan atau melakukan sesuatu yang tepat.”.*

Ungkapan “空気が読めない” terdiri dari “空気” yang berarti “udara”, “読む” yang berarti “membaca”, dan bentuk negatif “～ない” yang jika diartikan secara harfiah menjadi “tidak bisa membaca udara”, ungkapan jelas tidak logis dalam makna harfiah karena udara bukan sesuatu yang bisa dibaca dan tidak lazim diucapkan dalam bahasa Indonesia. Namun, dalam konteks budaya Jepang, idiom ini mengacu pada ketidakmampuan seseorang untuk memahami konteks sosial, isyarat non-verbal, atau suasana hati orang lain dalam suatu situasi. Oleh karena itu, berdasarkan sifat maknanya yang tidak transparan dan tidak dapat diurai dari elemen penyusunnya, idiom “空気が読めない”



tergolong dalam idiom penuh menurut klasifikasi Abdul Chaer (2007), yaitu bentuk idiom yang unsur pembentuknya secara keseluruhan sudah menjadi satu kesatuan dan makna keseluruhan dari idiom tidak bisa dipahami hanya dari kata penyusunnya.

Dalam teori kesepadanan *above word level* menurut Mona Baker (2011), yaitu upaya menemukan kesepadanan kata atau frasa dalam bahasa sasaran yang paling tepat untuk mewakili makna dari bahasa sumber, dengan mempertimbangkan nuansa makna, ketersediaan kesepadanan langsung, dan kewajaran penggunaan. Idiom “空気が読めない” termasuk ke dalam satuan leksikal yang lebih dari satu kata, yaitu frasa idiomatik yang tersusun dari beberapa kata, “空気”, partikel “が” dan “読めない”. Meskipun secara harfiah berarti “tidak bisa membaca udara”, makna sebenarnya adalah “tidak mampu menangkap situasi sosial atau konteks percakapan” yang merupakan makna idiomatik khas budaya Jepang. Jika hanya melihat dari hasil terjemahan bahasa sasaran, ada kemungkinan pembaca akan kesulitan mengerti arti dari idiom yang dituliskan dari bahasa sumber, namun karena bahasa sasaran tidak memiliki idiom dengan arti yang sama, idiom diterjemahkan ke dalam ungkapan yang secara makna leksikal ekuivalen dalam bahasa Indonesia, yaitu “tidak bisa membaca situasi”. Walaupun bentuk idiomatik tidak dipertahankan, makna idiom tercermin dalam ungkapan sasaran. Jika dilihat dari teori Nida & Taber (1982), penerjemahan ini termasuk ke dalam kesepadanan dinamis karena pesan dari bahasa sumber “空気が読めなくて” disampaikan dengan mempertimbangkan gaya bahasa dan kebiasaan komunikatif dalam bahasa

sasaran “tidak bisa membaca situasi” yang fokusnya bukan pada bentuk harfiah, melainkan respons dan pemahaman pembaca sasaran agar setara dengan pembaca asli bahasa Jepang.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kesepadanan penerjemahan yang digunakan dalam menerjemahkan ungkapan idiom dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia dalam *manga Barakamon* volume 1-5. Dengan mengidentifikasi kesepadanan yang digunakan serta efektivitasnya dalam menyampaikan makna idiom, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang studi penerjemahan, khususnya penerjemahan idiom dalam karya sastra populer seperti *manga*.

## 1.2 Rumusan Masalah

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

1. Apa saja ungkapan idiom yang terdapat dalam *manga Barakamon* versi bahasa Jepang?
2. Bagaimana kesepadanan idiom antara bahasa asli dan bahasa sasaran yang terdapat dalam *manga Barakamon* dilihat dari sudut pandang teori Mona Baker?
3. Bagaimana kesepadanan idiom antara bahasa asli dan bahasa sasaran yang terdapat dalam *manga Barakamon* dilihat dari sudut pandang teori Eugene Nida dan Charles Taber?

### 1.3 Tujuan Penelitian

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

1. Mengidentifikasi dan mendeskripsikan berbagai ungkapan idiomatik yang terdapat dalam *manga Barakamon* versi bahasa Jepang.
2. Menganalisis kesepadanan idiom antara bahasa sumber dan bahasa sasaran berdasarkan klasifikasi teori kesepadanan penerjemahan yang dikemukakan oleh Mona Baker yang mencakup kesepadanan *word level*, kesepadanan *above word level*, kesepadanan gramatikal, kesepadanan tekstual, dan kesepadanan pragmatik.
3. Menganalisis kesepadanan idiom antara bahasa sumber dan bahasa sasaran berdasarkan teori kesepadanan formal dan dinamis yang dikemukakan oleh Eugene Nida dan Charles Taber yang mencakup kesepadanan formal dan kesepadanan dinamis.

### 1.4 Batasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada analisis ungkapan idiom yang terdapat dalam manga *Barakamon* volume 1 hingga 5 versi bahasa Jepang serta hasil terjemahannya ke dalam bahasa Indonesia yang dicetak secara resmi oleh Elex Media Komputindo ke bahasa Indonesia. Ruang lingkup penelitian dibatasi hanya pada idiom yang muncul dalam dialog dan narasi manga, tidak termasuk ungkapan non-idiom atau istilah khusus lainnya. Validasi idiom yang akan menjadi data penelitian dilakukan menggunakan teori Abdul Chaer (2007)

dalam bukunya, Linguistik Umum. Kesepadanan penerjemahan idiom yang dianalisis mengacu teori Mona Baker (2011) dalam bukunya *In Other Words: A Coursebook on Translation*, serta klasifikasi kesepadanan dinamis dan formal menurut Eugene Nida dan Charles Taber (1982) dalam buku *The Theory and Practice of Translation* (1969). Dengan demikian, penelitian ini tidak membahas aspek penerjemahan di luar idiom, seperti onomatope, atau unsur budaya yang tidak terkait langsung dengan frasa idiomatik.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat sebagai berikut :

1. Menambah wawasan bagi penerjemah.
2. Menjadi bahan ajar dalam pendidikan bahasa dan penerjemahan, khususnya penerjemahan idiom.
3. Referensi bagi peneliti lain yang tertarik pada bidang penelitian yang sama.

### **1.6 Keaslian Penelitian (*State of The Art*)**

Dalam kajian linguistik, sudah banyak peneliti yang mengangkat tema yang berkaitan dengan kesepadanan penerjemahan dan ungkapan idiomatik. Walau begitu, adanya gap antar penelitian sehingga peneliti mampu meneliti skripsi berjudul “Analisis Penerjemahan Idiom Dalam *Manga “Barakamon”* Volume 1-5 Terjemahan Elex Media Komputindo”. Tentu saja, banyak pula penelitian terdahulu yang memiliki kemiripan baik dari teori yang dipakai,



objek yang diteliti, maupun tema yang dipilih. Namun, penelitian ini memiliki beberapa perbedaan yang signifikan.

Salah satu penelitian yang memiliki kemiripan adalah penelitian berjudul “Kesepadanan Penerjemahan Lirik Lagu Jepang – Inggris dalam Game *Ensemble Stars!! Music*.” Karya Lestari Merry Cristina tahun 2023. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teori ekuivalensi domestikasi dan foreignisasi yang dicetuskan Venuti (1995) sebagai alat ukur kesepadanan penelitian. Tidak hanya menggunakan teori yang berbeda, objek yang diteliti dalam penelitian ini merupakan lirik lagu yang bersifat lebih singkat dan puitis, berbeda dengan dialog serta narasi dalam *manga*.

Penelitian lainnya yang memiliki tema yang cukup mirip adalah “Analisis Penerjemahan Idiom Bahasa Indonesia ke Dalam Bahasa Jepang Dalam Novel *Laskar Pelangi*” karya Rizky Paramitha pada tahun 2021. Kedua penelitian menggunakan teori Nida dan Taber (1982) sebagai alat ukur kesepadanan penerjemahan, namun objek penelitian berbeda, yaitu novel dan *manga*. Selain itu, bahasa sumber dan bahasa sasaran kedua objek berbeda, penelitian karya Rizky Paramitha memiliki bahasa sumber bahasa Indonesia dan bahasa sasaran bahasa Jepang, sedangkan penelitian ini berbahasa sumber bahasa Jepang dan bahasa sasaran bahasa Indonesia.