

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Dalam berkomunikasi, bahasa merupakan medium yang tidak tergantikan dalam mengekspresikan pikiran, emosi, dan maksud, serta memfasilitasi pemahaman satu sama lain. Selaras dengan pendapat Chaer & Agustina (2014) yang menyatakan bahwa fungsi bahasa sebagai alat komunikasi adalah yang paling baik dan sempurna dibandingkan dengan alat komunikasi lainnya. Ini adalah alasan mengapa bahasa memungkinkan individu untuk menyampaikan informasi, membangun relasi, membagikan pengetahuan, memecahkan masalah, memengaruhi orang lain, dan melestarikan identitas kultural. Komunikasi berkembang dengan adanya kesepahaman, dan bahasa yang digunakan bersama adalah dasar dari pemahaman ini. Ketika semua pihak berbicara dalam bahasa yang mereka saling dimengerti, komunikasi menjadi lebih jelas dan tepat. Agar hal ini dapat terjadi dengan lancar, dibutuhkan bahasa yang saling dipahami antar individu sehingga komunikasi yang efektif dapat dilakukan. Begitu juga sebaliknya, jika di antara pihak yang berbeda tidak terdapat bahasa yang saling dipahami, maka komunikasi yang efektif tidak akan terjadi.

Produk-produk dari budaya luar negeri saat ini dapat dengan mudah ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini terkait erat dengan pengembangan teknologi dan globalisasi, yang telah memfasilitasi akses ke berbagai bentuk media hiburan dari seluruh dunia. Dari film hingga musik, drama televisi hingga *videogame*, pengaruh

budaya asing dapat dengan cepat meresap dan menjadi bagian tak terpisahkan dari gaya hidup masyarakat kekinian. Patut diakui bahwa kehadiran produk budaya asing ini tidak hanya memberikan variasi dan hiburan tambahan, tetapi juga memperkaya perspektif kita tentang keragaman dunia dan mempromosikan pertukaran budaya yang positif.

Dengan adanya kemudahan akses media hiburan, kisah-kisah yang ditulis di negara yang berada jauh dari tempat kelahiran, yang kulturnya berkembang terpisah dari banyak kultur bangsa lain dapat dengan mudah dinikmati oleh siapa pun. Namun tentu saja tidak semua aspek kultural yang terdapat pada media hiburan tersebut dapat dipahami oleh semua penikmat media tersebut, terutama yang memiliki latar belakang kultur yang berbeda. Untuk memahami pesan yang disampaikan dalam media berbahasa asing tersebut, diperlukan penerjemahan. Penerjemahan memainkan fungsi penting dalam mengatasi kompleksitas komunikasi lintas budaya yang muncul dari keragaman bahasa dan konteks budaya. Nida & Taber (1988) mendefinisikan penerjemahan sebagai kegiatan untuk mencari padanan dari bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran. Proses penerjemahan membutuhkan pemahaman mendalam dari tuturan atau teks asli dan bahasa sumber (Bsu), serta kemampuan untuk memindahkannya secara akurat ke dalam bahasa sasaran (Bsa) tanpa kehilangan esensi atau maknanya.

Dalam media hiburan Jepang, kerap muncul berbagai ragam bahasa yang menyertai dan memperkaya narasi cerita, Kinsui Satoshi memperkenalkan ragam bahasa ini dengan sebutan “*yakuwarigo*”. *Yakuwarigo* didefinisikan oleh Kinsui (2003) sebagai rangkaian fitur bahasa lisan (seperti kosakata dan tata bahasa) dan karakteristik

fonetik (seperti pola intonasi dan aksen), yang terkait dengan jenis karakter tertentu dalam fiksi. Gunanya adalah untuk memperkuat penokohan dan mendeskripsikan karakteristik seperti latar belakang, gender, usia, profesi secara implisit dan efisien.

Yakuwarigo mencontoh dari stereotip linguistik yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun demikian, terdapat banyak juga ragam-ragam yang tidak didasarkan oleh ragam bahasa yang digunakan di dunia nyata. Penggunaan *yakuwarigo* membantu pembaca atau penonton untuk lebih mudah memahami sifat, peran, dan identitas suatu karakter dalam cerita. *Yakuwarigo* juga dapat membuat cerita terasa lebih nyata dengan menunjukkan bagaimana orang-orang dari latar belakang yang berbeda berbicara dengan cara yang khas, walaupun untuk beberapa stereotip tertentu penggunaan *yakuwarigo* bisa menjadi sama sekali tidak realistis namun berfungsi lain, yaitu untuk membuat suatu karakter lebih menonjol dan meninggalkan kesan mendalam kepada pembaca.

Namun stereotip dan budaya dalam bahasa Indonesia tidak selalu sepadan dengan yang ada dalam bahasa Jepang. Bahasa Indonesia tidak memiliki sistem pronomina dan partikel akhir dengan kompleksitas yang sama dengan bahasa Jepang untuk menandai usia, gender, hierarki, atau afiliasi kedaerahan. Akibatnya, penanda pronomina persona orang pertama seperti 俺 (*ore*), 僕 (*boku*), dan あたし (*atashi*), partikel akhir kalimat (*shuujoshi*) seperti -ぞ (*zo*)/-ね (*ne*), atau dialek daerah sering kali tidak memiliki padanan langsung. *Yakuwarigo* memiliki relevansi kuat dengan watak dan latar belakang karakter. Pemilihan pronomina, tingkat formalitas, serta bentuk-bentuk dialektal kelas sosial, usia, daerah asal, dan sikap sangat penting mengenai

bagaimana suatu karakter dalam dipahami oleh pembacanya. Kebanyakan pembaca dan penonton mungkin secara intuitif menangkap nuansa yang ingin disampaikan oleh penulis melalui intonasi ataupun interaksi tokoh, namun tak banyak yang sadar akan bagaimana *yakuwarigo* berandil dalam membantu menyampaikan karakteristik tokoh.

Jika impresi yang disajikan melalui *yakuwarigo* tidak tersampaikan dengan baik, maka memungkinkan bagi penikmat dari suatu karya kurang memahami dan mengapresiasi kedalaman identitas karakter, juga bagaimana identitas tersebut berhubungan dengan perkembangan narasi. Ini menggarisbawahi pentingnya strategi penerjemahan yang tepat untuk mengkompensasi perbedaan linguistik dan kultural yang ada antara kedua bahasa.

Berlanjut dari persoalan tersebut, penelitian ini berupaya membandingkan korpus dialog *manga* berbahasa Jepang dengan versi terjemahan bahasa Indonesia. Setiap kemunculan *yakuwarigo* diidentifikasi dan dianotasi variasinya berdasarkan unsur kebahasaan seperti pronomina persona, kopula, partikel akhir kalimat, dan kosakata lainnya. Selanjutnya, prosedur/teknik penerjemahan akan dikodekan untuk menilai bagaimana makna implisit *yakuwarigo* dipertahankan, dialihkan, atau dihilangkan dari teks sasarannya, yaitu *manga* terjemahan berbahasa Indonesia. Tujuan akhirnya adalah menelaah strategi yang memungkinkan pembaca *manga* terjemahan tetap menangkap pesan tersirat yang melekat pada *yakuwarigo* tanpa mengorbankan keterbacaan bahasa sasaran. Temuan penelitian diharapkan memberi kontribusi pada kajian penerjemahan dan lokalisasi *manga* ataupun literatur berbahasa Jepang lainnya.

Dalam penelitian ini, *manga Overlord* (オーバーロード) karya Maruyama Kugane dipilih menjadi sumber data. Seri *Overlord* sangat terkenal di kalangan penggemar anime & *manga*. Pada Desember 2021, jumlah novel ringan dan *manga Overlord* telah beredar sebanyak lebih dari 11 juta eksemplar (Famitsu, 2021). Dengan popularitas ini, banyak tersedia pula adaptasi dan terjemahan baik oleh penerbit resmi maupun oleh penggemar (*fan translation*). Seri *Overlord* juga memiliki jumlah karakter yang banyak dan sangat bervariasi dari usia, perilaku, peran, dan sebagainya. Volume 1 *manga* ini telah diterjemahkan dengan resmi ke dalam bahasa Indonesia oleh Helsa Evelyn dan diterbitkan oleh Phoenix Gramedia Indonesia, sehingga perbandingan antara teks sumber (TSu) dan teks sasaran (TSa) memungkinkan.

Selain itu seri *Overlord* juga pernah digunakan sebagai bahan dari bermacam penelitian dalam berbagai bidang. Contoh dari bidang linguistik bahasa Jepang adalah “Analisis Deskriptif Penggunaan *Keigo* Pada Film Animasi *Overlord*” karya Rizki Hilmiyawan Abidien (2018) yang menganalisis tentang ragam bahasa hormat beserta perannya sebagai penghormatan dan jarak psikologis. Pada bidang komunikasi terdapat “Analisis Semiotik Pesan Politik Dalam Film Animasi *Overlord*” karya Dimas & Hayanti (2024) yang menelaah bagaimana film animasi *Overlord* menyampaikan pesan politik melalui simbol, narasi, dan karakter, dengan fokus pada isu hegemoni, legitimasi, propaganda, serta dinamika geopolitik fantasi. Dalam bidang psikologi dan sastra “Analisis Penyesuaian Diri Tokoh Utama Di *Isekai* Dalam *Light Novel Overlord* Vol.1 Karya Kugane Maruyama” oleh Nurcahyo & Setiawan (2022) menerapkan teori psikologi sosial (Kurva-U) untuk menganalisis fase adaptasi mental tokoh utama dari

seorang pegawai kantor biasa menjadi penguasa absolut di dunia baru. Dari variasi penelitian-penelitian tersebut, bisa dipahami bahwa terdapat potensi penelitian pada seri ini. Berbagai alasan dan penelitian tersebut menjadikan *manga* ini sesuai untuk digunakan dalam penelitian ini yang bertemakan *yakuwarigo*.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijabarkan sebelumnya, maka masalah yang dirumuskan adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana variasi *yakuwarigo* yang digunakan dalam dialog tokoh *manga Overlord*?
2. Bagaimana teknik penerjemahan dan metode penerjemahan yang digunakan untuk menerjemahkan *yakuwarigo* ke dalam Bahasa Indonesia?

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui variasi *yakuwarigo* yang digunakan tokoh-tokoh *manga Overlord* berbahasa Jepang.
2. Memahami metode penerjemahan teks dan teknik penerjemahan yang digunakan untuk menerjemahkan *yakuwarigo* ke dalam Bahasa Indonesia.

1.4. BATASAN PENELITIAN

Demi menghindari pelebaran atau penyimpangan pokok masalah hingga penelitian dapat dilakukan secara efektif, bahasan penelitian ini akan dibatasi pada lingkup berikut.

- a. Dari segi linguistik penelitian ini mencakup ragam bahasa karya fiksi Jepang, yaitu *yakuwarigo*.
- b. Dari segi kajian penerjemahan penelitian ini meliputi teknik penerjemahan dan metode penerjemahan.
- c. Informasi yang didapatkan dari sumber data, *manga Overlord* volume 1 bahasa Jepang dan terjemahan bahasa Indonesia, berupa potongan teks dengan kosakata *yakuwarigo* beserta informasi mengenai tokoh, konteks cerita, panel gambar berkaitan.

1.5. MANFAAT PENELITIAN

- a. Segi Teoretis

Secara teoritis penelitian ini dapat membantu memperkaya pemahaman tentang *yakuwarigo* sebagai sebuah fenomena linguistik dalam anime dan *manga*. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi dan mengklasifikasikan jenis-jenis *yakuwarigo* yang digunakan dalam anime dan *manga*, lalu menganalisis fungsi dan makna *yakuwarigo* dalam konteks cerita dan karakter. Selain itu penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan *yakuwarigo* dan juga penerjemahan.

b. Segi Praktis

Penelitian ini diharapkan membantu memahami perbedaan kultur dari kedua bahasa, yaitu Jepang dan Indonesia, dalam penerjemahan sehingga tidak terdapat kendala dalam memahami makna secara keseluruhan.

1.6. KEASLIAN PENELITIAN

Mengenai topik relevan yang dibahas dalam penelitian ini, terdapat beberapa penelitian terdahulu dengan kedekatan tematik yang membantu menginspirasi penulisan penelitian ini; “Analisis *yakuwarigo* dalam terjemahan komik garudayana karya Is Yuniarto” oleh Charmita Amalina Wiky Putri, “Analisis *Yakuwarigo* dalam *Anime Gintama*” oleh Izzatul Maulina, dan “Penerjemahan *Wakamono Kotoba* dalam *Manga One Piece*” oleh Muhammad Nur Ramadhan. Ketiga judul tersebut membahas satu atau dua topik yang berkenaan dengan penelitian ini, namun terdapat perbedaan tujuan utama atau subjek penelitian yang berimbas pada analisis dan konklusi yang berbeda antara ketiga judul tersebut dengan penelitian ini.

“Analisis *yakuwarigo* dalam terjemahan komik Garudayana karya Is Yuniarto” oleh Charmita Amalina Wiky Putri (2019) merupakan analisis yang pada komik berbahasa Indonesia yang diterjemahkan ke dalam bahasa Jepang. Analisis difokuskan pada pengimbuhan makna implisit pada tuturan berbahasa Indonesia dengan mengaplikasikan *yakuwarigo* pada tiap karakter dalam terjemahan bahasa Jepang. *Yakuwarigo* yang ditemukan dalam komik berbahasa Jepang diidentifikasi dan dikategorikan berdasarkan variasi. Fokus utama penelitian tersebut lebih

menitikberatkan pada identifikasi kemunculan ragam *yakuwarigo* yang digunakan untuk membentuk citra tokoh dalam bahasa sasaran, sehingga analisis mengenai teknik penerjemahan yang digunakan untuk mentransfer unit bahasa sumber ke bahasa sasaran tidak menjadi bahasan utamanya. Fokus lebih ditempatkan kepada ragam *yakuwarigo* yang muncul setelah proses penerjemahan, bukan perbandingan kesepadanan antara kedua bahasa.

“Analisis *Yakuwarigo* dalam *Anime Gintama*” oleh Izzatul Maulina berfokus kepada *yakuwarigo* itu sendiri. Penelitian tersebut mengidentifikasi, serta memberikan konteks dari tuturan-tuturan *yakuwarigo* dalam bahasa Jepang. Analisis tersebut berupaya untuk menjelaskan fungsi kosakata *yakuwarigo* secara kontekstual dengan menyertakan contoh penggunaannya dalam narasi cerita, yaitu *anime Gintama*. Walaupun terjemahan berbahasa Indonesia digunakan untuk memperjelas maksud tuturan, Analisis *yakuwarigo* tidak membahas bagaimana *yakuwarigo* tersebut diterjemahkan dan menganalisis padan atau tidak padannya hasil terjemahan.

Penelitian dengan topik bersangkutan lainnya adalah “Penerjemahan *Wakamono Kotoba* dalam *Manga One Piece*” oleh Muhammad Nur Ramadhan (2019) yang menganalisis penerjemahan ragam bahasa yang secara dominan digunakan oleh generasi muda Jepang dalam medium *manga*. Terdapat banyak kemiripan bahasan dan analisis dari penelitian tersebut dengan penelitian ini, yaitu pada analisis teknik penerjemahan, kesepadanan, serta metode penerjemahan yang digunakan sebagai perbandingan Tsu dan Tsa ragam bahasa Jepang. Secara fundamental, perbedaan penelitian yang dilakukan Ramadhan dengan penelitian ini terletak pada objek kajiannya, *wakamono kotoba* dan *yakuwarigo*. Penelitian Ramadhan mengukur

kesepadanan secara denotatif, apakah *wakamono kotoba* tersampaikan dengan benar, lalu mengategorikan hasilnya menjadi sepadan atau tidak sepadan. Namun, bahasan *yakuwarigo* menyangkut informasi spesifik mengenai tokoh dalam cerita yang implisit dan dapat bersifat kontekstual, cakupan *yakuwarigo* sendiri sangat luas oleh karena banyaknya macam yang dapat dikategorikan berdasarkan gender, umur, daerah asal, pekerjaan, dan karakteristik lain yang berpotensi memiliki fokus penting dalam narasi cerita. Tanpa konteks visual/audio yang mendetail dan/atau penjelasan yang spesifik, penikmat karya dapat bersalah sangka mengenai identitas karakter. Oleh karena itu penelitian ini berusaha menyelidiki apakah makna konotatif *yakuwarigo* dapat dipertahankan setelah melalui proses penerjemahan.

Dari ketiga penelitian tersebut, terdapat suatu celah yang belum tertutup, terdapat peluang untuk penelitian mengenai *yakuwarigo* melalui perspektif penerjemahan dan perbandingan makna implisit dari kedua teks. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan menyelidiki strategi penerjemahan kosakata *yakuwarigo* dalam teks berbahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia. *Yakuwarigo* sebagai himpunan berbagai unsur kebahasaan dengan fungsi menggambarkan identitas sosial penutur, membangkitkan asosiasi dan stereotip tertentu pada pembaca yang dilekatkan pada kelompok demografis atau identitas karakter tidak pasti memiliki kesamaan kultural dengan ragam budaya yang terdapat di Indonesia. Berdasarkan alasan tersebut, hasil penelitian ini berupaya untuk menjelaskan strategi penerjemahan *yakuwarigo* dan juga bagaimana ragam bahasa ini kultural ini diterima dalam bahasa Indonesia.