

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini banyak sekali media hiburan dari Jepang yang masuk ke Indonesia, mulai dari hiburan berbasis elektronik seperti *anime*, *dorama*, *game*, hingga karya sastra seperti cerpen dan novel. Di Indonesia, media hiburan tersebut diminati oleh berbagai kalangan. Sebagai pembelajar bahasa Jepang, kemudahan akses ke berbagai media hiburan dari Jepang sangat membantu untuk dijadikan bahan pembelajaran di luar buku pelajaran. Namun bagi masyarakat umum yang tidak menguasai bahasa Jepang, tembok bahasa dapat menjadi kendala. Untuk mengatasi masalah tersebut, penerjemahan hadir sebagai penyambung antara satu pengguna bahasa dengan pengguna bahasa lainnya agar informasi dari bahasa yang sebelumnya tidak diketahui oleh pengguna bahasa sasaran dapat tersampaikan.

Newmark mendefinisikan penerjemahan sebagai kegiatan menerjemahkan makna suatu teks ke dalam bahasa lain sesuai dengan yang dimaksudkan pengarang (Machali, 2009:25). Dalam menerjemahkan sesuatu, penerjemahan dilakukan sesuai dengan kegunaan objek yang akan diterjemahkan. Sebagai contoh, penerjemahan untuk puisi atau novel pasti akan berbeda dengan penerjemahan surat resmi. Bahkan untuk sesama karya fiktional pun cara menerjemahkannya akan berbeda. Hartono (2017:76) menyatakan bahwa menerjemahkan karya sastra berbeda dengan menerjemahkan karya non-sastra. Ia menambahkan bahwa penerjemah karya sastra harus memiliki pengetahuan

linguistik dan pengetahuan budaya bahasa sumber juga budaya bahasa sasaran, dan apresiasi yang mendalam kepada karya sastra yang diterjemahkannya.

Adapun karya sastra yang dibahas dalam penelitian ini adalah novel. Novel yang dipilih sebagai objek penelitian ini berjudul *Hon o Mamorou to Suru Neko no Hanashi* karya Sosuke Natsukawa dan versi terjemahannya ke dalam Bahasa Indonesia dengan alih bahasa Lulu Wijaya cetakan ketujuh yang terbit pada Januari 2025. Peneliti memilih versi tersebut karena belum ada versi dari penerjemah lain. Dari cetakan sebelumnya dengan judul yang sama, tidak ditemukan adanya perubahan signifikan, sehingga peneliti memilih edisi yang sedang beredar.

Novel ini menceritakan kisah Rintarou Natsuki, seorang murid SMA yang mengurung diri dengan terus menerus membaca buku di toko buku kakeknya, Toko Buku Natsuki. Setelah kakeknya meninggal, Rintaro bertemu dengan seekor kucing yang bisa berbicara. Kucing tersebut kemudian mengajak Rintaro berpetualang menyusuri “labirin-labirin” yang kelihatannya tidak nyata, namun ingatan Rintaro mengunjungi tempat aneh tersebut tetap membekas. Mereka pergi ke dalam labirin-labirin tersebut untuk menyelamatkan buku-buku dan menyadarkan orang-orang yang membahayakan buku-buku tersebut. Dari petualangan itu, Rintaro yang cenderung mengurung diri perlahan-lahan memperoleh kepercayaan dirinya. Peneliti memilih novel ini sebagai objek karena novel ini bergenre fantasi yang banyak mengandung penggambaran dunia yang berbeda dengan dunia nyata, sehingga penerjemah harus menginterpretasikan kejadian-kejadian yang terjadi di dalam cerita. Sejalan dengan hal tersebut, dalam enam fungsi bahasa yang dikemukakan oleh Newmark, karya sastra merupakan

perwujudan dari fungsi ekspresif bahasa, dimana fungsi ini mementingkan perasaan pengarang (Machali, 2009). Nord (dalam Hartono, 2017:77) juga berpendapat bahwa menerjemahkan karya sastra tidak hanya mengalihkan pesan atau hanya mencari padanan bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran saja, namun juga menerjemahkan ide dan tujuan pengarang agar pesan asli dan tujuan penulisan pesan tersebut dapat sampai ke pembaca.

Sebagai kelas kata yang digunakan untuk meluaskan satuan bahasa atau menyambungkan antar kata, frasa, klausa, kalimat, atau paragraf, di dalam novel tidak jarang kita menemukan kata sambung. Dalam bahasa Jepang kata sambung disebut *setsuzokushi*. Ogawa mengemukakan bahwa *setsuzokushi* dapat dilihat berdasarkan cara pemakaiannya, artinya, atau fungsinya (Sudjianto dan Dahidi, 2012:170). Di antara tujuh jenis *setsuzokushi* yang diklasifikasikan oleh Masao (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2012:171), salah satu jenis *setsuzokushi* yang keberadaannya sering ditemui adalah *gyakusetsu no setsuzokushi*, yaitu *setsuzokushi* yang menyatakan hubungan pertentangan. Dilihat dari maknanya, hampir semua *gyakusetsu no setsuzokushi* mempunyai makna yang sama. Karena itu *setsuzokushi* merupakan salah satu kelompok kata yang jadi penghambat pembelajar asing bahasa Jepang (Morita dalam Setiana, 2012:1). Untuk membedakan penggunaan *gyakusetsu no setsuzokushi* antara satu dengan yang lainnya, pembelajar bahasa Jepang bisa melihat dari penggunaannya secara praktis, contohnya pada teks novel bahasa Jepang. Selain itu dari sudut pandang penerjemahan, *gyakusetsu no setsuzokushi* yang terdapat dalam teks bahasa sumber (TSu) pun belum tentu diterjemahkan secara harfiah menjadi “tetapi” dalam bahasa sasaran (TSa). Contohnya adalah sebagai berikut.

TSu 闇の中を見透かしても、女の姿は見えない。しかしそのどこかに立ち止まっているであろう相手に向かって、林太郎は語を継いだ。

TSa (...) Rintaro melihat ke tengah kegelapan, tapi tidak bisa melihat wanita itu. Tanpa gentar, dia terus berbicara pada keberadaan yang dia tahu ada disana.

(Kucing Penyelamat Buku halaman 180)

Pada teks bahasa sumber data (2) terdapat kalimat yang dihubungkan dengan *setsuzokushi shikashi*. Pada teks bahasa sasaran, *shikashi* tidak diterjemahkan menjadi konjungsi “tetapi”, namun diterjemahkan menjadi frasa nomina “tanpa gentar” yang terdiri dari adverbia “tanpa” dan nomina “gentar”. *shikashi* mengalami pergeseran bentuk dari konjungsi ke frasa nomina dan pergeseran makna dari “tetapi” ke “tanpa gentar”. Oleh karena itu penerjemah menggunakan prosedur *couplet* atau penggabungan dua prosedur penerjemahan yaitu transposisi dan modulasi bebas. Transposisi adalah prosedur penerjemahan yang melibatkan perubahan bentuk gramatikal pada bahasa sasaran (BSa), sedangkan modulasi adalah prosedur penerjemahan yang memberlakukan perubahan pada segi makna sehingga terjadi pergeseran makna. Salah satu jenis dari modulasi adalah modulasi bebas, yaitu yang dilakukan karena alasan nonlinguistik seperti untuk memperjelas makna atau mencari padanan yang terasa alami dalam BSa.

Pada penggalan teks di atas, kalimat sebelum *setsuzokushi* menjelaskan situasi menegangkan yang dialami oleh tokoh Rintaro yaitu 暗闇の中を見透かしても、女の姿は見えない. Kemudian kalimat tersebut diikuti oleh kalimat pertentangan しかしそのどこかに立ち止まっているであろう相手に向かって、林

太郎は語を継いだ yang menyatakan bahwa meski dalam keadaan gelap ia tetap melanjutkan aksinya. Penerjemah memilih frasa “tanpa gentar” untuk menerjemahkan *setsuzokushi shikashi* di atas untuk mendeskripsikan aksi Rintaro untuk tetap berani untuk berbicara kepada sosok wanita yang hilang dari pandangannya yang ditunjukkan pada bagian 女の姿は見えない. Pada data di atas, penerjemah ingin menghadirkan persepsi bahwa Rintaro menghadapi musuhnya dengan berani sehingga penerjemah tidak menerjemahkan *setsuzokushi shikashi* di atas menjadi konjungsi “tetapi”, tetapi diterjemahkan menjadi “tanpa gentar”.

Dari contoh di atas, dapat dilihat bahwa *gyakusetsu no setsuzokushi* tidak selalu diterjemahkan menjadi konjungsi pertentangan, tetapi ada kalanya *gyakusetsu no setsuzokushi* dicarikan padanan yang sesuai untuk menyambungkan kalimat sebelum dan sesudah *gyakusetsu no setsuzokushi*. Selain itu, karena tidak ada ketentuan baku untuk menerjemahkan *gyakusetsu no setsuzokushi*, perlu adanya gambaran bagaimana *gyakusetsu no setsuzokushi* diterjemahkan ke dalam bahasa sasaran. Berangkat dari masalah tersebut, maka dari itu peneliti memutuskan untuk meneliti prosedur penerjemahan *gyakusetsu no setsuzokushi* dalam novel *Hon o Mamorou to Suru Neko no Hanashi* karya Sosuke Natsukawa terjemahan Lulu Wijaya.

Penelitian yang membahas penerjemahan *gyakusetsu no setsuzokushi* sebelumnya pernah dilakukan oleh Radini (2016) tentang pergeseran makna *gyakusetsu no setsuzokushi* pada komik *School Rumble* volume 1 dan 2. Penelitian lain mengenai *gyakusetsu no setsuzokushi* dilakukan oleh Nusantara et al. (2016) yang membahas struktur pembentukan dan kegunaan *gyakusetsu no setsuzokushi* pada novel *Tobu ga Gotoku*. Kemudian terdapat juga penelitian yang membahas

gyakusetsu no setsuzokushi tertentu seperti yang dilakukan oleh Rini dan Soelistyowati (2016) yang membahas fungsi *setsuzokushi keredomo*, *demo*, dan *shikashi* pada cerita pendek *Shiro*. Meskipun ketiga penelitian tersebut membahas penerjemahan *gyakusetsu no setsuzokushi* atau *gyakusetsu no setsuzokushi*, penelitian-penelitian tersebut tidak semuanya membahas bagaimana *gyakusetsu no setsuzokushi* tersebut diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia, dan prosedur penerjemahan yang dibahas dalam penelitian ini tidak terbatas hanya kepada pergeseran makna saja. Selain itu, penelitian-penelitian sebelumnya juga memuat *setsuzokujoshi* seperti *-kedo* atau *-ga* dimana sebagai partikel penggunaan kedua *setsuzokushi* tersebut tidak terbatas kepada partikel untuk menyambung dalam kalimat saja.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan latar belakang seperti yang dituturkan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana *gyakusetsu no setsuzokushi* yang terdapat pada novel *Hon o Mamorou to Suru Neko no Hanashi* diterjemahkan ke dalam bahasa sasaran?
- 2) Bagaimana prosedur penerjemahan yang digunakan dalam menerjemahkan *gyakusetsu no setsuzokushi* yang terdapat dalam novel *Hon o Mamorou to Suru Neko no Hanashi*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui bagaimana *gyakusetsu no setsuzokushi* yang terdapat novel *Hon o Mamorou to Suru Neko no Hanashi* diterjemahkan dalam bahasa sasaran.
- 2) Untuk mengetahui bagaimana prosedur penerjemahan yang digunakan dalam menerjemahkan *gyakusetsu no setsuzokushi* yang terdapat pada novel *Hon o Mamorou to Suru Neko no Hanashi*.

1.4 Batasan Penelitian

Dalam penelitian ini, *gyakusetsu no setsuzokushi* yang akan dibahas terbatas hanya pada *gyakusetsu no setsuzokushi* yang menghubungkan antar kalimat dan antar paragraf. Dengan demikian, *gyakusetsu no setsuzokushi* yang dibahas merupakan kata sambung yang muncul setelah tanda titik. Adapun yang dibahas dalam penelitian ini adalah prosedur penerjemahan yang digunakan untuk menerjemahkan *gyakusetsu no setsuzokushi*. Prosedur penerjemahan berlaku untuk kalimat dan satuan-satuan bahasa yang lebih kecil seperti kata, frasa, dan klausa (Machali, 2009:93).

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini dibagi menjadi manfaat teoretis dan manfaat praktis. Uraianannya adalah sebagai berikut.

a. Manfaat Teoretis

Dapat mengetahui bagaimana penerjemah menerjemahkan *gyakusetsu no setsuzokushi* pada novel agar informasi yang ingin disampaikan pengarang bisa tersampaikan kepada pembaca, serta dapat menjadi referensi untuk penelitian yang akan datang.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi penerjemah, dapat menjadi masukan untuk menerjemahkan kalimat ataupun paragraf yang mengandung *gyakusetsu no setsuzokushi* dalam penerjemahan karya sastra khususnya novel.
- 2) Bagi pembelajar bahasa Jepang, dapat menjadi masukan dalam pembelajaran yang memuat kegiatan penerjemahan.
- 3) Bagi pengajar bahasa Jepang, dapat menjadi bahan ajar tambahan untuk materi penerjemahan.

1.6 Keaslian Penelitian (*State of The Art*)

Gyakusetsu no setsuzokushi merupakan topik yang kerap ditemukan dalam penelitian mengenai bahasa Jepang yang menjadikan media berbasis teks sebagai objek penelitiannya. Dalam penelusuran pustaka penulis menemukan penelitian terdahulu yang membahas tentang *gyakusetsu no setsuzokushi*. Meskipun sama-sama membahas *gyakusetsu no setsuzokushi*, terdapat perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu.

Penelitian mengenai *gyakusetsu no setsuzokushi* pernah dilakukan oleh Bella Adistya Radini dengan judul “Analisis Terjemahan *Gyakusetsu no Setsuzokushi* dalam Komik *School Rumble* Karya Kobayashi Jin (Kajian Tingkat Isi)” tahun 2016. Penelitian ini membahas tentang teknik penerjemahan serta pergeseran makna yang dialami *gyakusetsu no setsuzokushi* dalam komik *School Rumble* volume 1 dan 2. Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa teori, di antaranya adalah teori terjemahan oleh Moentaha, teori semantik oleh Ullmann mengenai perubahan makna dalam semantik, dan teori pembagian makna semantik oleh Chaer. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah

metode deskriptif. *Gyakusetsu no setsuzokushi* yang ditemukan dalam komik tersebut antara lain; (1) *shikashi* sebanyak 6 data, (2) *dakedo* dan *kedo* sebanyak 19 data, (3) *demo* sebanyak 19 data, dan (4) *daga* sebanyak 9 data. Dari 53 data tersebut, penulis menganalisis 17 data yang dianggap mewakili dan menyimpulkan *gyakusetsu no setsuzokushi* yang ditemukan sesuai dengan terjemahannya. Hasil penelitian tersebut antara lain; (1) *setsuzokushi shikashi* diterjemahkan menjadi konjungsi “namun”, diterjemahkan menjadi “tetapi”, dan tidak diterjemahkan. (2) *setsuzokushi dakedo* dan *kedo* diterjemahkan menjadi konjungsi “tetapi”, diterjemahkan menjadi kategori fatis “sih”, dan tidak diterjemahkan (3) *setsuzokushi daga* diterjemahkan dengan konjungsi “tetapi”, dan tidak diterjemahkan (4) *setsuzokushi demo* diterjemahkan dengan konjungsi “tetapi”, diterjemahkan dengan interjeksi “hmm”, dan tidak diterjemahkan.

Selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Nusantara et al. (2016) yang berjudul “Penggunaan *Gyakusetsu no Setsuzokushi* dalam Novel *Tobu ga Gotoku* Karya Ryoutarou Shiba”. Penelitian ini membahas struktur dan kegunaan *gyakusetsu no setsuzokushi* dalam novel *Tobu ga Gotoku*. Penulis menggunakan teori sintaksis Verhaar dan teori semantik Pateda untuk menganalisis data. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode simak dengan teknik lanjutan teknik catat. Dalam analisis data penulis menggunakan metode agih dan teknik bagi, kemudian dilanjutkan dengan teknik informal. Dalam penelitian ini ditemukan tujuh konjungsi yang termasuk ke dalam *gyakusetsu no setsuzokushi* yaitu *daga*, *shikashi*, *ga*, *to wa ie*, *tadashi*, *mottomo*, dan *tokoroga*. Hasil analisis dari data yang ditemukan adalah selain *setsuzokushi daga* yang berkonstruksi dengan kata benda, keenam *setsuzokushi* yang ditemukan berkonstruksi dengan kalimat

pertama. Terdapat juga *setsuzokushi* yang berkonstruksi dengan klausa pertama yaitu *shikashi*, *ga*, dan *to wa ie*. Kemudian dilihat dari penggunaannya, selain untuk menghubungkan kalimat yang berlawanan atau dua peristiwa yang berlawanan, ditemukan perbedaan yaitu *setsuzokushi ga* menyatakan ekspresi, kalimat yang dihubungkan dengan *setsuzokushi mottomo* berisikan komentar, dan kalimat yang dihubungkan oleh *setsuzokushi to wa ie* dan *tokoroga* mengandung harapan.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya mengenai *gyakusetsu no setsuzokushi* dapat dilihat dari objek penelitian dan pembahasan dalam penelitian. Objek penelitian ini adalah novel *Hon o Mamorou to Suru Neko no Hanashi* karya Sosuke Natsukawa beserta terjemahannya ke dalam Bahasa Indonesia dengan alih bahasa Lulu Wijaya yang berjudul *Kucing Penyelamat Buku*. Novel tersebut dipilih karena bergenre fantasi sehingga penerjemah harus menginterpretasikan isi cerita dengan baik. Kemudian untuk menganalisis prosedur penerjemahan yang digunakan untuk menerjemahkan *gyakusetsu no setsuzokushi* dalam novel tersebut, penulis menggunakan prosedur penerjemahan yang dikemukakan oleh Newmark (1988) yang telah disesuaikan khusus untuk penerjemahan ke dalam Bahasa Indonesia oleh Machali (2009). Adapun *gyakusetsu no setsuzokushi* yang dibahas dalam penelitian ini terbatas pada *gyakusetsu no setsuzokushi* yang menghubungkan antar kalimat dan antar paragraf, sehingga partikel penghubung atau *setsuzokujoshi* yang menyatakan pertentangan dalam kalimat seperti *-ga* atau *-kedo* tidak dibahas.