

BAB I

LATAR BELAKANG

A. Latar belakang

Setiap negara pasti memiliki bahasa yang berbeda, bahkan di negara yang sama pun, beberapa daerah memiliki bahasa yang berbeda, keberagaman bahasa akan menimbulkan adanya kesulitan dalam berkomunikasi. Oleh karena itu, dibutuhkan bahasa sebagai penghubung antar masyarakat yang menuturkan bahasa yang berbeda. Penerjemah memiliki arti mengalihkan pesan yang terdapat di dalam bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran sesuai aturan-aturan yang berlaku dalam bahasa sasaran sehingga dapat dimengerti oleh masyarakat bahasa sasaran.

Tidak semua unsur bahasa sumber dapat diterjemahkan ke dalam bahasa sasaran, karena adanya perbedaan budaya dan struktur bahasa di tiap bahasa itu sendiri. Dalam, menerjemahkan pasti ada hal yang hilang atau tidak sepadan, yang berarti suatu terjemahan tidak bisa sama persis dengan bahasa sumbernya. Bisa dikatakan akan terjadi pergeseran di dalam penerjemahan itu. Penerjemah perlu mencari padanan kata yang sesuai dengan bahasa sumber agar pesan yang ada di dalam terjemahan tersebut tidak hilang dan masih bisa tersampaikan.

Pergeseran pada penerjemahan suatu bahasa tidak hanya bergeser bentuknya saja, tetapi makna yang terkandung di dalam penerjemahan tersebut juga dapat bergeser. Contoh, dalam penerjemahan suatu karya sastra dari bahasa asing (bahasa sumber) ke bahasa sasaran yang sering kali tidak menggunakan bahasa yang baku, dengan tujuan untuk menciptakan suatu karya penerjemahan yang nyaman untuk dibaca atau didengar dan sesuai dengan bahasa masyarakat bahasa sasaran. Pada dasarnya pergeseran dalam penerjemahan juga terjadi karena adanya perbedaan sudut pandang dan budaya penutur bahasa yang berbeda. Misalnya apabila suatu kata dalam bahasa sumber dianggap lebih general dalam bahasa sasaran, maka dalam penerjemahan kata tersebut bisa digunakan kata yang lebih spesifik atau sebaliknya. Dengan jumlah bahasa yang begitu banyak, pasti setiap bahasa memiliki susunan kalimat yang berbeda-beda.

Contohnya susunan kalimat bahasa Jepang yang menggunakan susunan, subjek-objek-predikat, berbeda dengan kalimat dalam bahasa Indonesia yang memiliki susunan kalimat, subjek-predikat-objek. Selain itu bahasa Jepang menggunakan perubahan dalam bahasa sopan ketika berbicara kepada orang yang dianggap memiliki tingkat lebih tinggi, namun bahasa sopan seperti itu tidak ada di dalam bahasa Indonesia. Maka, pergeseran dalam penerjemahan tidak dapat dihindari. Selain itu, ada keunikan dari bahasa Jepang yang juga bisa menarik minat seseorang untuk mempelajari bahasa Jepang, yaitu onomatope.

Dalam bahasa Indonesia juga ada meskipun penggunaannya tidak sebanyak yang ada pada bahasa Jepang.

Onomatope adalah pembuatan nama-nama yang meniru bunyi-bunyi yang ditandainya. Onomatope bahasa Jepang dan bahasa Indonesia berbeda, di daerah yang ada di Indonesia pun berbeda, tergantung dialek daerah tersebut, misalnya suara ayam jantan yang ada di dalam bahasa Indonesia dan dialek Jakarta berbunyi “*kukuruyuk*”, tetapi dalam dialek sunda suara ayam jantan berbunyi “*kongkorongok*”. Walaupun bunyi dihasilkan dari sumber suara yang sama akan membentuk onomatope yang berbeda oleh dua penutur bahasa yang berlainan

Selain itu, ada juga istilah mimesis yang merupakan kajian mengenai kata-kata mewakili bunyi-bunyian untuk melambangkan keadaan yang tidak menghasilkan bunyi, seperti emosi, gerakan benda, atau keadaan benda secara fonetik. Negara Jepang sering kali menggunakan onomatope atau mimesis. Hampir dalam semua aspek, masyarakat Jepang menggunakan onomatope dan mimesis.

Giseigo berasal dari kata-kata yang menunjukkan bunyi atau suara yang meniru bunyi-bunyian yang dihasilkan oleh benda, suara manusia dan sebagainya. Sedangkan *gitaigo* merupakan kata-kata yang menunjukkan keadaan suatu benda, meskipun keadaan yang ditunjukkan kurang jelas (Sudjianto dan Dahidi, 2004, 116)

Dilihat dari artinya onomatope dapat diartikan sebagai *giseigo* dan *giongo* dan mimesis disebut *gitaigo*. Walaupun ada juga ahli yang menggabungkan keduanya. Namun pada penelitian ini hanya difokuskan kepada tiruan suara dari keadaan atau mimesis “*gitaigo*”.

Para mahasiswa Jepang pada umumnya jarang mempelajari secara khusus tentang mimesis. Maka dari itu mereka akan mengalami kesulitan untuk memahami hal tersebut. Melalui media seperti novel, lagu, *anime* dan *manga* atau komik para mahasiswa sastra Jepang dapat mempelajari mimesis secara tidak langsung.

Dengan adanya mimesis, sebuah karya sastra misalnya *manga* yang berupa gambar tidak besuara, membuat para pembuat *manga* akan mencari cara agar *manga* tersebut lebih terkesan untuk pembaca. Maka dari itu mimesis di masukan kedalam *manga* tersebut. mimesis di dalam *manga* akan membuat pembaca akan merasa bisa mendengar dan merasakan situasi yang digambarkan. Selain itu, mimesis digunakan sebagai elemen pendukung komunikasi dan estetika. Contohnya, pada *manga* yang menggambarkan pertarungan, penggunaan mimesis untuk menggambarkan gesekan pedang atau pukulan, membuat pembaca dapat merasakan pertarungan yang ada di dalam *manga* tersebut.

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, pada penerjemahan mimesis dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia, juga dapat mengalami pergeseran dalam hal makna maupun bentuknya. Hal tersebut dapat terjadi karena penerjemah mungkin lebih memilih menggunakan

kalimat-kalimat penjelasan untuk menggambarkan keadaan daripada menggunakan mimesis yang ada di dalam bahasa Indonesia. Namun, tidak sedikit penerjemah yang menerjemahkan mimesis ke dalam bentuk mimesis lagi.

Contoh pergeseran dalam penerjemahan mimesis dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia dalam lagu *Flying Get* yang dibawakan oleh JKT 48.

- (1) BSU : ギラギラよしない太陽 (arisuta,2018,62)
gira gira yoshanai taiyou
 BSA : **kilau-kilau** matahari bersinar

Pada kata *gira-gira*, menurut Toshiko dan Kazuko dalam Arisuta (2018,62), mengacu kepada cahaya kuat yang terus-menerus bersinar. Sering juga mengacu kepada ketidaknyamanan akibat sinar yang terlalu kuat maupun sinar yang tidak terlalu kuat. Sedangkan kata kilau-kilau, menurut kbbi, berasal dari kata “kilau” yang bermakna chaya gemerlap, cahaya berkilap, cahaya memantul seperti intan berlian.

Kilau-kilau digunakan ketika menggambarkan suatu cahaya gemerlap indah yang memantul dari benda lainnya, sedangkan *gira-gira* digunakan untuk menggambarkan keadaan cahaya yang bersinar dengan menyilaukan dan terlalu kuat sehingga membuat kondisi tidak nyaman.

Pergeseran makna mimesis *gira-gira* pada lagu *flying get*, mengubah makna asli yang semula bernuasa negatif menjadi kilau-

kilau yang bernuansa positif. Namun penerjemah juga tidak memilih kata “silau”, hal ini dapat diasumsikan kalau penerjemah menganggap kata kilau lebih enak didengar daripada mereduplikasikan kata silau menjadi silau-silau, disamping itu kata silau-silau jarang digunakan dalam bahasa Indonesia.

Kemudian ada contoh pergeseran penerjemahan dalam novel Totto Chan: gadis kecil di tepi jendela :

(2) Bsu : “それが、紙出しちゃって、画用紙をどかしたら、机に、ひどい黄色にギザギザが残ってしまって、ふいても、こすっても、とれません。”(Arianto,2018,31)

: “*Sorega, kami dashichatte, gayoushi wo shitara, tsukue ni, hidoi kiiru gizagiza ga nokotteshimatte, fuitemo, kosuttemo, toremasen.*”

Bsa : “Setelah kertasnya diambil di meja bekas **coret-coretan** kuning kotornya bukan main. Dilap tidak bisa, digosok pun sama saja.”

Berdasarkan kamus *giongo* dan *gitaigo*, mimesis *giza-giza* menggambarkan coretan yang berbentuk seperti pisau gergaji, tetapi pada penerjemahan bahasa Indonesia hanya di terjemahkan coret-coretan saja, penerjemah tidak memberikan gambaran coretan seperti apa yang digambar.

Salah satu novel Jepang yang di dalamnya banyak ditemukan kata-kata mimesis adalah *Botchan* karya Natsume Soseki. Novel ini merupakan salah satu karyanya yang populer di Jepang, banyak orang Jepang membacanya pada masa sekolah mereka. Tidak hanya bertema moralitas, novel ini juga disajikan dengan humor dan sarkasme.

Novel ini menceritakan tentang pemberontakan terhadap sistem pendidikan di sekolah yang terletak di desa kecil oleh seorang guru muda. Sifat pemeran utama “*Botchan*” yang selalu berterus terang dan tidak mau berpura-pura membuatnya kesulitan untuk berinteraksi dengan orang-orang yang ada di sekitarnya.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai pergeseran dalam penerjemahan mimesis bahasa Jepang ke bahasa Indonesia di dalam karya sastra dengan judul penelitian “PERGESERAN DALAM PENERJEMAHAN MIMESIS BAHASA JEPANG KE BAHASA INDONESIA PADA NOVEL BOTCHAN”

B. Rumusan masalah dan Fokus masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut

1. Mimesis apa sajakah yang ada di dalam novel *Botchan* karya Natsume Soseki?
2. Bagaimanakah bentuk-bentuk terjemahan mimesis dalam novel *Botchan* karya Natsume Soseki?
3. Bagaimanakah pergeseran yang terjadi dalam penerjemahan mimesis pada novel *Botchan* karya Natsume Soseki.

Dengan rumusan masalah di atas, peneliti hanya berfokus pada tiruan suara yang menggambarkan keadaan atau mimesis yang di

terjemahkan ke dalam bahasa Indonesia berdasarkan perubahan dalam penerjemahan novel *Botchan* karya Natsume Soseki.

C. Tujuan penelitian dan Manfaat penelitian

Tujuan penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Untuk memaparkan jenis-jenis mimesis bahasa Jepang yang di terjemahkan ke dalam bahasa Indonesia
2. Untuk mendeskripsikan pergeseran pada hasil penerjemahan mimesis “*gitaigo*” bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia

Adapun manfaat penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan pengetahuan serta pemahaman peneliti akan pergeseran penerjemahan mimesis bahasa Jepang kedalam bahasa Indonesia.
2. Memberikan informasi mengenai perubahan yang terjadi pada penerjemahan mimesis bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia khususnya kepada pembelajar bahasa Jepang.
3. Untuk menjadi bahan acuan referensi untuk penelitian-penelitian berikutnya yang berhubungan dengan perubahan makna penerjemahan mimesis.

D. Definisi operasional

1. Pergeseran dalam terjemahan

Yang dimaksud bergeser adalah pergeseran adalah keberangkatan dari korespondensi formal di dalam proses dari bahasa sumber ke bahasa sasaran. (catford,1978,73)

2. Mimesis “*gitaigo*”

Menurut kindachi (1990,7), pengertian mimesis atau *gitaigo* adalah sama seperti onomatope “*giongo*” yang menggambarkan makhluk hidup dan suara yang mewakili benda mati, mimesis mewakili kondisi keadaan makhluk hidup

E. Sistematika penelitian

Adapun sistematika penulisan ini antara lain sebagai berikut :

Pada Bab 1 berisi pendahuluan yang berisi tentang latar belakang, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan.

Pada Bab 2 berisi landasan-landasan teori mengenai pergeseran pada penerjemahan dan penjelasan mengenai mimesis juga jenis-jenis mimesis.

Pada Bab 3 berisi penjelasan dan metode penelitian yang digunakan oleh peneliti, yaitu mengenai metode, teknik pengumpulan data, proses penelitian, objek penelitian, dan sumber data.

Bab 4 adalah analisi data yang berisi pergeseran pada penerjemahan mimesis bahasa Jepang dalam komik *Botchan* dengan hasil penerjemahan bahasa Indonesia.

Bab 5 adalah penutup yang berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya.

