

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam Bahasa Jepang terdapat ragam perbedaan penggunaan bahasa yang didasarkan pada gender, usia, pekerjaan, wilayah, zaman, dan abstrak, hal tersebut disebut dengan *yakuwarigo*. *Yakuwarigo* adalah ragam bahasa yang mencakup ungkapan, kosakata, intonasi, maupun tata bahasa yang menerangkan karakteristik seseorang baik dari segi usia, zaman, pekerjaan, gender, wilayah, dan abstrak (Kinsui, 2011). *Yakuwarigo* ada dikarenakan adanya ragam tuturan dari tokoh penutur dalam suatu film atau anime yang menggunakan bahasa informal atau saat berada dalam situasi tidak formal. Selain itu, *yakuwarigo* biasanya selalu berkaitan dengan pronomina, kopula, dan interjeksi setiap tokoh penutur dalam suatu film maupun cerita.

Namun, apabila tokoh penutur menggunakan bahasa formal maka tidak ada pembeda *yakuwarigo*. Dikarenakan pada situasi formal baik penutur pria maupun wanita menggunakan bahasa yang netral, sopan, serta tanpa ada penegasan atau ekspresif dalam situasi formal. Maka akan sulit dikenali *yakuwarigo* dalam suatu tokoh penutur.

*Yakuwarigo* dapat dikenali apabila penutur menggunakan bahasa informal. Sebab jika menggunakan bahasa yang spontan, dan santai juga tidak ada batasan dalam menggunakan ekspresif dalam melakukan kegiatan berkomunikasi. Sehingga tokoh tersebut dapat dengan mudah dibedakan dengan tokoh lainnya dalam suatu film atau cerita.

Menurut Satoshi Kinsui, *yakuwarigo* memiliki banyak jenis. Berikut dibawah ini merupakan contoh dari *yakuwarigo* menurut Kinsui (2010,51) yang jika diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia akan memiliki makna “ya, aku tahu”:

- a) Bahasa professor : そうじゃ、わしがしっておる。

*Souja, washi ga shitteoru.*

- b) Bahasa wanita: そうよ、あたしがしているわ。

*Souyo, atashi ga shitteiruwa.*

- c) Bahasa pria : そうだ、おれがしってるぜ。

*Souda, ore ga shitteruzo.*

- d) Bahasa anak laki-laki : そうだよ、ぼくがしってるのさ。

*Sodayo, boku ga shitterunosu.*

- e) Bahasa tuan puteri : そうですわよ、わたくしがぞんじておりますわ。

*Soudesuwayo, watakushi ga zonziteorimasuwa.*

- f) Bahasa samurai : さよう、sesshaがぞんじております。

*Sayou, sessha ga zonziteorimasu.*

Oleh karena itu Kinsui menerangkan bahwa *yakuwarigo* selalu berkaitan dengan situasi informal. Pada contoh yang dikemukakan oleh Kinsui terdapat 6 pembicara, ke-6 pembicara tersebut menggunakan kopula, pronomina, dan interjeksi yang berbeda-beda berdasarkan jenis *yakuwarigo*. Seperti contoh Bahasa samurai diatas adalah pronomina dalam jenis *yakuwarigo* zaman dan dalam *yakuwarigo* zaman terdapat *bushi kotoba* atau *samuraigo*. Dalam *samuraigo* ini terdapat pronomina pertama seperti *sessha*,

dan *washi*. Untuk *sessha* dan *washi* sama-sama memiliki padanan *hyoujungo* yaitu *ore* atau *boku*. Dulu sering digunakan oleh kalangan samurai di Zaman Samurai di Jepang sebagai pronomina persona pertama yang menunjukkan kehormatan dan jenis kelamin dari tokoh penutur atau pembicara. Namun bukan berarti dalam film atau anime yang menceritakan Zaman *modern* tidak menggunakan salah satu tokohnya untuk menggunakan *samuraigo* ini.

Lalu ada juga, ragam bahasa dialek (*hougen*) adalah salah satu jenis *yakuwarigo* berdasarkan wilayah. Peran *hougen* atau dialek sebagai *yakuwarigo* dalam film atau anime adalah untuk menonjolkan karakteristik atau sifat pemakainya. Dimana tokoh dengan dialek tertentu akan mendapat citra yang sesuai dengan stereotip yang menempel pada dialek yang digunakannya tersebut. Misalnya, masyarakat atau tokoh penutur dengan berdialek Osaka akan mendapat stereotip banyak bicara dan emosional, masyarakat dialek Tohoku memiliki stereotip santun dan tradisional, masyarakat dialek Kyoto mendapat stereotip yang lebih berkelas seperti wibawa atau anggun, dan seterusnya (Kinsui, 2003).

Dengan terdapatnya *yakuwarigo* dalam anime, maka suatu tokoh dapat dibedakan antara satu tokoh dengan tokoh lainnya. Selain itu juga penonton dapat membedakan peran suatu tokoh sehingga penonton dapat menangkap alur cerita yang ingin disampaikan oleh pengarangnya. Namun tentunya ada juga penonton yang memilih menonton anime sesuai dengan bahasa sehari-harinya dikarenakan tidak begitu paham dengan bahasa asing dan juga supaya tidak terjadinya kesalahpahaman dalam suatu konteks bahasa yang tidak ada



dalam lingkungan kehidupan sehari-harinya. Disinilah peran penerjemah ikut andil dan sangat penting supaya dapat menjelaskan maksud dari pengarang yang ingin disampaikan kepada pembaca.

Penerjemahan menurut Newmark (1991) adalah proses menerjemahkan teks ke bahasa lain dengan sesuai dengan maksud dan arti dari penulis teks tersebut. Dengan adanya suatu teks dalam bahasa lain tentunya akan memudahkan bagi pembaca dalam memahami apa yang ingin disampaikan oleh pengarang atau pembuat suatu teks baik dengan ringkas atau padat. Sehingga penerjemahan banyak digunakan diberbagai industri, salah satunya adalah industri hiburan.

Dalam industri hiburan Jepang, terdapat banyak anime maupun manga yang digemari oleh khalayak umum baik dari masyarakat Jepang itu sendiri maupun masyarakat diluar Jepang. Supaya masyarakat diluar Jepang dapat menikmati anime maupun manga dengan baik, maka pengarang atau penerbit melakukan kerjasama dengan seorang penerjemah yang nantinya akan menerjemahkan suatu anime dari bahasa sumber (BSu) ke bahasa sasaran (BSa) menggunakan takarir atau *subtitle* dalam wadah anime.

*Subtitle* atau takarir menurut Cintas (dalam Mei Yuniati, 2017) adalah penerjemahan dari suatu bentuk ke bentuk yang lainnya, salah satunya adalah menjelaskan kembali makna dalam film baik itu dialog, lagu, maupun surat yang diubah ke dalam bentuk tulisan di bawah layar. Selain itu, takarir dapat

berupa dialog berupa BSu saja dan ada juga takarir yang menampilkan bahasa sumber (BSu) dan bahasa sasaran (BSa) sekaligus di bagian bawah tampilan.

Penerjemahan *yakuwarigo* sulit untuk dilakukan karena tidak terdapat konsep bahasa peran atau bahasa karakter dalam bahasa Indonesia. Berikut adalah contoh penerjemahan *yakuwarigo* pria dengan pronomina dalam jurnal penelitian Fahri Delfariyadi dan Siti Shafa Febriani Aryanto yang berjudul “Penerjemahan Pronomina Persona Bahasa Jepang pada Takarir Bahasa Indonesia Anime Tada Never Falls in Love” yang mengalami pembalikan makna sebagai berikut:

Naskah bahasa sumber

伊集院：光良の？彼女？マジで嘘だろ！俺聞いてないよ！

Ijuin: *Mitsuyoshi no? Kanojo? Maji de uso daro! Ore kiitenai yo*

Ijuin: Mitsuyoshi? Pacar? Benarkah bohong! Aku (laki-laki) tidak mendengarnya

多田：違えよ！

Tada: Chigae yo

Tada: Bukan

(Episode 1, 12:23)

Takarir

Ijuin: “Be-benarkah dia pacarnya Mitsuyoshi? Kamu tidak pernah bilang padaku”

Tada: “Dia bukan pacarku”

Penerjemahan *ore* menjadi *-ku* memperlihatkan adanya kesamaan antara kedua pronomina ini, yaitu bersifat tunggal dan menunjukkan keinformalitas situasi pembicaraan. Kesifatan tunggal dapat dilihat melalui makna leksikal yang terkandung pada pronomina *-ku* yang mengandung makna tunggal yang mengacu pada suatu individu dan informalitas dapat terlihat pada situasi pembicaraan. Pada naskah bahasa sumber, Ijuin menggunakan pronomina *ore* yang secara langsung menunjukkan identitas jenis kelaminnya, sedangkan pada takarir bahasa target identitas jenis kelamin penutur hilang. Akibat dari hal ini adalah timbulnya netralitas identitas pada tuturan.

Diperlukan pengetahuan akan prosedur penerjemahan yang baik untuk dapat menerjemahkan *yakuwarigo* ke dalam Bahasa Indonesia. Terutama penerjemahan takarir yang digunakan oleh penerjemah pada saat menerjemahkan suatu anime. Dengan latar belakang tersebut peneliti berusaha untuk mengkaji penerjemahan *yakuwarigo* dari Bahasa Jepang ke dalam Bahasa Indonesia.

Penulis memilih hasil terjemahan dari Netflix dikarenakan Netflix menyediakan layanan *streaming* film yang cukup lengkap dan legal, selain itu ada juga anime-anime dengan takarir bahasa Indonesia dan takarir bahasa

Jepang yang disediakan oleh Netflix dan salah satunya anime yang akan dijadikan peneliti untuk melakukan penelitian. Oleh karena itu melalui media anime ini juga yang menjadi salah satu sumber yang melatarbelakangi beberapa mahasiswa sastra Jepang untuk melakukan penelitian terhadap anime. Salah satu anime yang dijadikan peneliti untuk melakukan penelitian adalah anime Mairimashita! Iruma-kun.

Anime Mairimashita! Iruma-kun adalah anime yang menceritakan tentang kehidupan sekolah menengah seorang anak laki-laki yang berusia 14 tahun di dunia iblis. Dalam anime ini juga terdapat berbagai tokoh karakter seperti guru, murid, pelayan, samurai, dan bahkan raja. Sehingga dengan ragamnya tokoh dalam anime tersebut tentunya memiliki bahasa yang berbeda sehingga dapat berkaitan dengan ragam yang ada dalam *yakuwarigo* sehingga setiap tokoh memiliki perbedaannya masing-masing.

## **B. Rumusan dan Fokus Masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, masalah yang ingin penulis teliti dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimanakah penerjemahan *yakuwarigo* dalam anime Mairimashita! Iruma-kun?



- b. Strategi penerjemahan audiovisual apakah yang digunakan penerjemah dalam menerjemahkan *yakuwarigo* ke dalam Bahasa Indonesia?

## 2. Fokus Masalah

Adapun untuk fokus masalah dalam penelitian ini adalah penerjemahan *yakuwarigo* dari Bahasa Jepang ke dalam Bahasa Indonesia dalam media yang telah disediakan di Netflix.

## C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

Seperti yang sudah ditunjukkan pada rumusan masalah, maka untuk tujuan dengan adanya penelitian ini sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui bentuk terjemahan *yakuwarigo* yang terdapat dalam anime Mairimashita! Iruma-kun.
- b. Untuk mengetahui strategi penerjemahan audiovisual yang digunakan penerjemah dalam penerjemahan *yakuwarigo* ke dalam Bahasa Indonesia yang terdapat dalam anime Mairimashita! Iruma-kun.

### 2. Manfaat Penelitian

Adapun untuk manfaat dengan adanya penelitian ini yaitu dapat bertumpu pada manfaat secara teoretis dan juga manfaat praktis:

- a. Manfaat teoretis



- 1) Memberikan pembaca mengenai gambaran umum *yakuwarigo* dan penerjemahan dalam sebuah anime.
- 2) Dapat menjadi referensi penelitian selanjutnya khususnya penelitian yang berhubungan mengenai *yakuwarigo* dan penerjemahan.

b. Manfaat praktis

- 1) Dapat menjadi bahan acuan dalam belajar *yakuwarigo*.
- 2) Bagi para pembaca dan peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pemahaman yang berkaitan dengan penerjemahan *yakuwarigo*.

#### D. Definisi Operasional

1. Takarir

Takarir atau subtitle adalah penerjemahan yang terdiri dari penyajian teks tertulis, umumnya di bagian bawah layar yang berupaya menceritakan kembali dialog asli para pembicara, dan dapat berupa segala simbol dalam film (dialog, lagu, surat, papan nama). (Cintas, 2014).

2. *Yakuwarigo*

*Yakuwarigo* atau bahasa karakter adalah suatu susunan ungkapan atau cara bicara khusus yang berakar dari stereotip yang mencakup kosa kata, tata bahasa, ungkapan, intonasi, yang berkaitan dengan gambaran

karakteristik seseorang seperti jenis kelamin, usia, pekerjaan, wilayah, zaman, dan abstrak. (Kinsui, 2011).

### 3. *Hyoujungo*

Bahasa Jepang standar yang digunakan baik oleh masyarakat asli Jepang maupun masyarakat luar Jepang sampai saat ini (Zaman Reiwa).

## E. **Sistematika Penulisan**

Dalam penelitian ini, secara garis besar dibagi kedalam 5 pembahasan seperti berikut. BAB I PENDAHULUAN, bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, fokus masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. BAB II LANDASAN TEORETIS, bab ini memuat teori-teori mengenai *yakuwarigo*, penerjemahan, serta takarir sebagai dasar penulis dalam menganalisis data. BAB III METODOLOGI PENELITIAN, bab ini memuat pendekatan penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, kartu data, teknik analisis data, langkah penelitian, dan teknik pemaparan hasil analisis data. BAB IV ANALISIS DATA, bab ini berisi analisa data yang menjelaskan tentang hasil penelitian berikut pembahasannya. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN, bab ini berisi tentang uraian kesimpulan dan saran mengenai hasil penelitian.