

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Bahasa *slang* adalah ragam bahasa tidak resmi yang sebagian besar digunakan oleh kelompok usia muda. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008, 1365) bahasa *slang* adalah ragam Bahasa tidak resmi dan tidak baku yang sifatnya musiman, dipakai oleh kaum remaja atau kelompok sosial tertentu untuk komunikasi internal dengan maksud agar yang bukan anggota kelompok tidak mengerti. Lalu, menurut Chaer dan Agustina (2004, 67) yang dimaksud dengan *slang* adalah variasi sosial yang bersifat khusus dan rahasia. Banyak sekali faktor yang menyebabkan banyaknya istilah dalam bahasa *slang*. Hal ini disebabkan karena bahasa *slang* hanya digunakan oleh kelompok-kelompok tertentu dan sifatnya rahasia, sehingga banyak sekali istilah yang sering berubah. Bahasa *slang* biasanya digunakan dalam situasi non-formal di dalam sebuah kelompok tertentu. Menggunakan bahasa *slang* juga dianggap lebih moderen dan gaul sehingga dapat menimbulkan suasana santai dalam pembicaraan yang sedang berlangsung. Pembentukan kosakata atau istilah yang terdapat dalam bahasa *slang* sangatlah beragam, salah satunya diambil dari bahasa asing ataupun bahasa itu sendiri yang dimodifikasi. Misalnya dalam kasus remaja di Indonesia, kata *on the way* yang artinya sedang dalam perjalanan, dalam bahasa *slang* biasanya disebut *otewe*, atau *OTW* dan sebagainya. Bahasa *slang* ada hampir di seluruh dunia. Sama halnya di

Indonesia, bahasa *slang* di negara lain pun digunakan oleh kelompok usia muda meskipun tidak menutup kemungkinan digunakan oleh kalangan dewasa dan orang tua yang digunakan dalam situasi non-formal.

Di Jepang, bahasa *slang* disebut dengan *wakamono kotoba* yang artinya bahasa anak muda. Sesuai dengan artinya *wakamono kotoba* digunakan oleh sebagian besar anak muda atau remaja di Jepang. Pada kamus, diperlukan pemahaman darimana kata asal maupun perubahannya. *Wakamono kotoba* memiliki karakteristik salah satunya yaitu bebas digunakan tanpa memikirkan standar bahasa Jepang yang benar. Tanaka dalam Sudjianto menyatakan bahwa bahasa anak muda (*slang*) memiliki sifat yang khas yang akan sulit dipahami oleh orang tua karena hanya digunakan dalam percakapan antar anak muda (2007, 23). Dengan demikian kosakata *wakamono kotoba* akan lebih pantas diucapkan kepada lawan bicara yang seumuran atau yang telah akrab. *Wakamono kotoba* juga menyangkut tentang kata, ungkapan, dan pelafalan yang diungkapkan oleh anak muda. Pembentukannya pun hampir sama dengan bahasa *slang* pada umumnya, yaitu dari bahasa asing, Bahasa itu sendiri yang dimodifikasi, ataupun kosakata khusus yang tidak ada rumusnya. Penggunaan bahasa *slang* dalam Bahasa Jepang misalnya, dapat dengan mudah kita temui di drama, film, ataupun lagu yang berbahasa Jepang. Tidak heran apabila terdapat kata atau istilah yang kita dengar di film atau lagu yang tidak ada di kamus. Semakin banyaknya penggunaan *wakamono kotoba* ini juga mempengaruhi industri hiburan khususnya yang populer di kalangan anak muda di Jepang yaitu *anime*, film, komik, majalah, dan sebagainya. *Wakamono kotoba* yang digunakan dalam berbagai media ini bertujuan untuk

memberikan nuansa santai dan modernitas dalam penyampaiannya sehingga dapat mendekatkan diri dengan konsumen. Salah satu penggunaan *wakamono kotoba* adalah pada *anime*.

*Anime* merupakan animasi dari Jepang yang digambar dengan tangan maupun menggunakan teknologi komputer. Kata *anime* merupakan singkatan dari *animation* dalam bahasa Inggris, yang merujuk pada semua jenis animasi. *Anime* adalah salah satu hiburan yang banyak diminati oleh banyak kalangan di Indonesia dan banyak tersedia di media hiburan *online* seperti Youtube, Netflix dan media *online* lainnya. Dari media *online* itulah siapa saja dapat mengakses *anime* Jepang dengan sulih suara dan terjemahan bahasa Inggris maupun bahasa Indonesia.

Pada saat ini *anime* yang sedang banyak diminati oleh kalangan anak muda di Indonesia ialah *anime Tokyo Revengers*. *Anime* ini diadaptasi dari sebuah *manga* yang ditulis oleh Ken Wakui dan disutradarai oleh Kouichi Hatsumi pada tahun 2021. *Anime* yang bergenre komedi dan aksi ini tayang pada media *online* Netflix dan diterjemahkan oleh Yosua Adiguna dengan total 24 episode. *Tokyo Revengers* bercerita tentang sosok pemuda berusia 26 tahun bernama Hanagaki Takemichi yang merasa hidupnya payah, pecundang, dan tidak memiliki tujuan hidup yang jelas. Bagi Hanagaki Takemichi, masa-masa SMP adalah fase hidup yang paling indah dimana ia memiliki seorang kekasih cantik yaitu Tachibana Hinata. Pada masa itu, ia juga dikelilingi oleh teman-teman sebayanya yang hebat. Namun, kehidupannya berubah ketika suatu hari ia dikejutkan dengan berita kekasihnya Tachibana Hinata tewas karena dibunuh oleh geng Tokyo Manji. Suatu hari, ketika Hanagaki Takemichi yang sedang menunggu di stasiun didorong oleh seseorang.

Saat Hanagaki didorong, kereta juga sedang melaju sangat cepat. Hal itu kemudian membuat Hanagaki tak sadarkan diri. Saat berada diambang kematian, sesuatu yang aneh terjadi pada Hanagaki. Pada saat itu, ia merasakan kembali ke 12 tahun yang lalu dimana saat itu ia masih duduk di bangku SMP. Hanagaki menyadari bahwa ia seakan mendapat kesempatan kedua untuk memperbaiki takdir hidupnya supaya tidak menjadi Hanagaki yang payah dan pecundang. Demi menyelamatkan cinta pertama dan adiknya dari malapetaka di masa depan ia harus menjadi pemimpin geng sekolah yang ditakuti. Tak hanya itu, ia pun memiliki impian terbesar untuk hidup lebih baik dari takdir sebelumnya dan bisa berbahagia bersama Hinata.

Dari sinopsis singkat *anime Tokyo Revengers* di atas terlihat bahwa *anime* tersebut ditujukan untuk penonton usia remaja maupun dewasa. Hal itu terlihat dari beberapa tokoh di *anime* tersebut yang menggunakan ragam Bahasa anak muda atau *wakamono kotoba*. Berikut ini adalah salah satu contoh *wakamono kotoba* yang ditemukan dalam *anime Tokyo Revengers* yang selanjutnya akan menjadi data penelitian dalam penelitian ini.

Contoh :

Tsu :眠て一ぞバカヤロー!

*Nemuteezo Bakayaroo!*

Tsa :Jangan Tidur, **Bodoh!** ( *Tokyo Revengers*, Eps.02 Menit 08:56)

Berdasarkan contoh di atas, pada Bahasa sumber pengarang *anime* menggunakan *wakamono kotoba* バカヤロー (*bakayaroo*) yang diterjemhakan menjadi ‘bodoh’ pada Bahasa sasaran. バカヤロー (*bakayaroo*) berasal dari proses pelesapan



silabel う (u) pada kata バカやろう (*bakayarou*). Menurut kamus digital *weblio.jp* kata バカ (*baka*) memiliki arti ‘bodoh atau idiot’. Sedangkan やろう (*yarou*) menurut kamus digital *weblio.jp* memiliki arti ‘sebuah kata untuk mengejek seorang laki-laki dewasa’. Kata やろう (*yarou*) pada contoh kalimat di atas digunakan hanya untuk mempertegas kata umpatan tersebut yang ditujukan kepada seseorang lelaki dewasa. Penerjemahan バカヤロー (*bakayaroo*) dari Bahasa sumber menjadi ‘bodoh’ dalam Bahasa sasaran merupakan penerjemahan yang sepadan karena memiliki makna yang sama. Kata ‘bodoh’ dalam KBBI memiliki arti ‘seseorang yang tidak dapat atau susah untuk mengerti akan suatu hal’. Dari fenomena yang telah dijelaskan, peneliti menemukan salah satu permasalahan dalam penerjemahan *wakamono kotoba*, yakni terjemahan yang menghilangkan muatan Bahasa *slang* dalam menerjemahkan Bahasa sumber. Seperti pada contoh kata バカヤロー (*bakayaroo*) pada Bahasa sumber yang merupakan Bahasa *slang* yang diterjemahkan menjadi ‘bodoh’ dalam Bahasa sasaran yang merupakan bukan Bahasa *slang*. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa, penerjemah akan menemui kendala yang sulit dalam proses penerjemahan. Maka dari itu, penerjemah mengalihkan pesan yang terdapat pada Bahasa sumber dengan cara sedemikian rupa, agar pembaca atau penerima pesan yang telah diterjemahkan memiliki respons yang sama dengan pembaca atau penerima pesan teks asli.

Penerjemahan Bahasa Jepang merupakan hal yang cukup sulit bagi pembelajar Bahasa Jepang, karena Bahasa Jepang memiliki karakteristik yang sangat unik. Penerjemahan adalah suatu proses atau hasil pengalihan pesan, ide,

makna, dari teks sumber dalam suatu Bahasa ke dalam teks tujuan dalam Bahasa lain (Emzir, 2015, 11). Sementara itu, menurut Kridalaksana (2008, 181), penerjemahan adalah pengalihan amanat antarbudaya atau antar Bahasa dalam tataran gramatikal dan leksikal dengan maksud efek atau wujud yang sedapat mungkin tetap dipertahankan. Dengan demikian, kita dituntut untuk menyampaikan pesan dari Bahasa sumber ke Bahasa sasaran tanpa merubah makna dari Bahasa sumber tersebut. Di Indonesia banyak terdapat karya sastra Jepang yang diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia. Salah satu karya sastra yang sering diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia adalah *anime*. Penerjemahan karya sastra *anime* terbagi menjadi dua macam yaitu, *subtitling* dan *dubbing*. *Dubbing* adalah sulih suara yaitu mengganti audio Bahasa sumber dengan audio Bahasa sasaran, sedangkan *subtitling* adalah teks terjemahan yang muncul dibagian bawah layar (Sayougie, 2008, 209). Hal itu dilakukan agar lebih mudah dipahami oleh masyarakat Indonesia, maka *anime-anime* tersebut diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia baik tulisan maupun alih suara. Penerjemahan ragam bahasa khususnya *wakamono no kotoba* kerap menghadapi kendala. Kendala muncul karena tidak ada ragam serupa dalam bahasa Indonesia. Oleh karena itu diperlukan penelitian untuk menemukan strategi yang tepat. (berikan contoh penerjemahan *wakamono no kotoba*)

Dalam penelitian ini, penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai penerjemahan *wakamono kotoba* yang terdapat pada subtitle yaitu mengenai prodesur, metode dan kesepadanan penerjemahan dalam menerjemahkan

*wakamono kotoba* pada anime *Tokyo Revengers* dengan judul “**Penerjemahan Subtitle Wakamono Kotoba Dalam Anime Tokyo Revengers Karya Ken Wakui**”.

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

### 1. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

- a. Bagaimana prosedur penerjemahan *subtitle wakamono kotoba* pada anime *Tokyo Revengers* yang terdapat dalam Netflix?
- b. Bagaimana kesepadanan makna penerjemahan *subtitle wakamono kotoba* pada anime *Tokyo Revengers* yang terdapat dalam Netflix?

### 2. Fokus Masalah

Sesuai dengan tema penelitian, maka masalah pada penelitian ini difokuskan hanya pada penerjemahan *wakamono kotoba* yang diterjemahkan dari Bahasa Jepang ke dalam Bahasa Indonesia dalam anime *Tokyo Revengers* karya Ken Wakui dan terjemahan Bahasa Indonesia yang diterjemahkan oleh Yosua Adiguna pada media online Netflix. Sementara itu, fokus dalam penerjemahan meliputi prosedur dan kesepadanan penerjemahan *wakamono kotoba* ke dalam Bahasa Indonesia.

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### 1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui prosedur penerjemahan *wakamono kotoba* pada anime *Tokyo Revengers* yang terdapat dalam Netflix.

- b. Untuk mengetahui kesepadanan penerjemahan *subtitle wakamono kotoba* pada *anime Tokyo Revengers* yang terdapat dalam Netflix.

## 2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini ialah sebagai berikut:

### a. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperdalam pengetahuan serta meningkatkan pemahaman dalam menerjemahkan *wakamono kotoba* ke dalam Bahasa Indonesia.

### b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil analisis mengenai penerjemahan *wakamono kotoba* Bahasa Jepang ke dalam Bahasa Indonesia yang diambil dari *anime Tokyo Revengers* dan terjemahan Bahasa Indonesia nya. Sementara itu, untuk para pembelajar Bahasa Jepang khususnya mahasiswa/i STBA JIA Bekasi, agar lebih mengerti dan memahami penerjemahan *wakamono kotoba* dari Bahasa Jepang ke dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Selain itu, agar dapat digunakan sebagai landasan, acuan maupun referensi untuk penelitian selanjutnya.

## D. Definisi Operasional

Agar sesuai dengan masalah yang akan dibahas dan menghindari kesalahan dalam mengartikan mengenai istilah-istilah yang ada. Adapun definisi operasional yang terkait dengan judul penelitian ini, yaitu sebagai berikut:



- 1) **Penerjemahan:** Menurut Emzir, Penerjemahan adalah suatu proses atau hasil pengalihan pesan, ide, makna, dari teks sumber dalam suatu Bahasa ke dalam teks tujuan dalam Bahasa lain (2015, 11).
- 2) ***Wakamono kotoba:*** Tanaka dalam Sudjianto menyatakan Bahasa anak muda (yang disebut juga '*slang*') memiliki sifat yang khas yang akan sulit dipahami oleh orang tua karena hanya digunakan dalam percakapan antar anak muda (2007, 23).
- 3) ***Anime:*** Animasi atau kartun khas Jepang (<https://kbbi.kemendikbud.go.id>).

#### **E. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan ini terdiri dari lima bab yang menjelaskan sub-sub dari setiap bab. Adapun sistem yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini, diantaranya: Bab I Pendahuluan, dalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan dan fokus masalah, manfaat dan tujuan penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan. Bab II Landasan Teoritis, dalam bab ini berisi landasan teori yang digunakan sebagai acuan untuk menganalisis data, seperti konsep penerjemahan, prosedur penerjemahan, terjemahan teks pada film, teori *wakamono kotoba*, kelas kata dalam bahasa Jepang, pembentukan kata dalam bahasa Jepang, serta penelitian relevan. Bab III Metodologi Penelitian, dalam bab ini berisi metode yang digunakan, prosedur yang digunakan, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan sumber data yang terkait. Bab IV Analisis Data, dalam bab ini berisi sinopsis, paparan data, analisis data, dan interpretasi data berdasarkan teori-teori yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Bab V Penutup,

pada bab ini berisi kesimpulan dan saran, berupa kesimpulan dari pengkajian data dari bab-bab sebelumnya serta memberikan saran untuk penelitian selanjutnya.

