

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekarang ini bahasa menjadi hal yang dapat dikatakan tidak bisa lepas dari kehidupan sehari-hari. Perkembangan bahasa sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia, seperti aspek sosial dimana manusia saling berinteraksi satu dengan yang lain. Secara sederhana bahasa dapat diartikan sebagai alat komunikasi bagi manusia, seperti untuk menyampaikan suatu ide, gagasan, pikiran baik secara lisan maupun tulisan. Menurut Kridalaksana (Chaer, 2007:32) bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri.

Setiap negara mempunyai bahasa yang berbeda, bahkan didalam satu negara dapat menggunakan berbagai macam bahasa. Karena perbedaan bahasa tersebut, maka dalam berkomunikasi dibutuhkan penerjemahan sebagai penghubung. Menurut Hoed (2006:23) penerjemahan adalah kegiatan mengalihkan secara tertulis pesan dari teks suatu bahasa (misalnya bahasa Jepang) kedalam teks bahasa lain (misalnya bahasa Indonesia). Dalam hal ini teks yang diterjemahkan disebut teks sumber (TSu) dan bahasanya disebut bahasa sumber (BSu), sedangkan teks yang disusun oleh penerjemah disebut teks sasaran (TSa) dan bahasanya disebut bahasa sasaran (BSa).

Berbicara mengenai penerjemahan berarti berbicara mengenai makna. Di dalam linguistik terdapat salah satu cabang ilmu yang disebut semantik, yang

mengkaji tentang makna atau arti, asal-usul, pemakaian, perubahan dan perkembangannya. Semantik sendiri berasal dari bahasa Yunani yaitu “sema” (kata benda yang berarti “tanda” atau “lambang”). Para ahli bahasa memberikan pengertian semantik sebagai cabang ilmu bahasa yang mempelajari hubungan antara tanda-tanda linguistik atau tanda-tanda lingual dengan hal-hal yang ditandainya (makna) (Chaer, 2009:2). Menurut (Sutedi, 2008:111), salah satu objek kajian semantik (*imiron/意味論*) adalah makna kata (*go no imi*).

Secara gramatikal, kata dalam bahasa Jepang dapat diklasifikasikan ke dalam 10 kelompok kelas kata, yaitu *doushi* (kata kerja), *keiyoushi* (kata sifat i), *keiyoudoushi* (kata sifat na), *meishi* (kata benda), *fukushi* (kata keterangan), *rentaishi* (pronomina), *kandoushi* (kata seru), *setsuzokushi* (kata sambung), *jodoushi* (verba bantu), dan *joshi* (partikel) (Sudjianto, 2014:98). Salah satu diantara kelompok kata tersebut adalah *kandoushi* atau kata seru.

Interjeksi atau kata seru adalah kategori yang bertugas mengungkapkan perasaan pembicara; dan secara sintaksis tidak berhubungan dengan kata-kata lain dalam ujaran. Interjeksi bersifat ekstrakalimat dan selalu mendahului ujaran sebagai teriakan yang lepas atau berdiri sendiri. (Inilah yang membedakannya dari partikel fatis yang dapat muncul di bagian ujaran manapun, tergantung dari maksud pembicara.) (Kridalaksana, 1986:117)

Kandoushi adalah kelas kata yang termasuk *jiritsugo* yang tidak dapat berubah bentuknya, tidak dapat menjadi subjek, tidak dapat menjadi

keterangan, dan tidak dapat menjadi konjungsi. Namun kelas kata ini dengan sendirinya dapat menjadi *bunsetsu* (Sudjianto, 2014:169)

Menurut Murakami Nokojiro dalam (Sudjianto, 2003:109) *Kandoushi* adalah kata yang menyatakan suatu impresi atau emosi secara subjektif dan intuitif, misalnya rasa gembira atau rasa senang, marah, rasa heran, rasa sedih, rasa khawatir, terkejut. atau rasa takut. *Kandoushi* tidak dinyatakan secara objektif.

Sedangkan Nagayami Asami dalam (Sudjianto, 2003:110) membagi *kandoushi* menjadi tiga jenis. Yaitu *kandoushi kandou*, yang mengungkapkan impresi atau emosi, misalnya: rasa senang, marah, khawatir, kecewa dan sebagainya. *Kandoushi yobikake* (panggilan) yang menyatakan panggilan, ajakan atau imbauan, dan dapat pula sebagai peringatan terhadap orang lain. Kemudian yang terakhir adalah *kandoushi ootoo* (jawaban), yang berupa tanggapan atau reaksi terhadap pendapat atau tuturan orang lain.

Iwabuchi Tadasu dalam (Sudjianto, 2014:169) menyebutkan bahwa, oleh karena banyak *kandoushi* yang secara langsung menyatakan perasaan pembicara, maka kelas kata ini sering dipakai di dalam ragam bahasa lisan. Jadi orang Jepang biasa menggunakan *kandoushi* dalam kehidupan sehari-hari.

Selain digunakan di dalam kehidupan sehari-hari, *kandoushi* juga digunakan di dalam komik. Karena komik hanya terdiri dari gambar dan tulisan, *kandoushi* yang ada didalam komik berfungsi untuk menguatkan atau lebih menjelaskan ekspresi dari karakter atau tokoh yang ada di dalam komik.

Scott McCloud dalam (Kinanti, 2001:9) mendefinisikan komik sebagai gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (Jukstaposisi maksudnya berdekatan, bersebelahan, istilah yang sulit dalam sekolah seni). Sementara di Jepang Komik disebut dengan istilah *manga*. Di Indonesia ada dua penerbit besar yang menerbitkan *manga* yang diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia. Dua penerbit *manga* terbesar itu adalah Elex Media Komputindo dan m&c Comics yang merupakan bagian dari kelompok Gramedia. Sekitar tahun 2005, kelompok Gramedia juga telah menghadirkan Level Comics, yang lebih terfokus pada penerbitan *manga-manga* bergenre dewasa. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Manga>)

Salah satu *manga* yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia adalah *Tonari no Kaibutsu-kun* karya Robico, dan diterbitkan oleh PT Gramedia dengan judul *My Little Monster*. Komik *Tonari no Kaibutsu-kun* adalah komik yang menceritakan kehidupan percintaan dan persahabatan seorang gadis yang bernama Mizutani Shizuku. Shizuku adalah gadis serius yang selalu mementingkan pelajarannya dan tak pernah peduli dengan lingkungannya. Di bangku SMA dia harus dipertemukan dengan Yoshida Haru. Yoshida Haru adalah pria unik yang penampilannya seperti brandalan namun sebenarnya dia sangat polos. Dalam komik *Tonari no Kaibutsu-kun* terdapat banyak *kandoushi*. Sehingga peneliti bermaksud menjadikan komik ini sebagai media penelitian untuk meneliti penerjemahan *kandoushi*.



Gambar 1.1 Cover Komik *Tonari no Kaibutsu-kun*

Berikut salah satu contoh aplikasi penerjemahan *kandoushi* yang peneliti ambil dari komik berbeda, yaitu komik Detektif Conan Volume 22 Karya Aoyama Gosho.

1. おい、榛原ありや—CG。。。 (Gosho, 2009:32)

Oi, haibara ariyaa shiji..

Haibara itu hanya hasil rekayasa komputer lho. (M, 2012:31)

2. おい、そっちもっと詰めるよ！ (Gosho, 2009:34)

Oi, socchi motto tsumeroyo !

Hei, kalian agak merapat kesana, dong! (M, 2012:33)

Dari kedua contoh di atas, diketahui bahwa *kandoushi* yang digunakan adalah 'Oi'. *Oi* merupakan *kandoushi yobikake*, yang mengungkapkan suatu panggilan terhadap orang lain yang sederajat atau lebih rendah baik usia maupun kedudukannya. Secara leksikal, *Oi* memiliki arti 'hei', 'hai', 'hallo', atau 'wahai' di dalam bahasa Indonesia. Pada contoh no (1) *Oi* diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi 'Lho'. Padanan 'Lho' yang diberikan penerjemah tidak sesuai dengan makna leksikal *Oi* itu sendiri. Terlihat adanya pergeseran makna yang seharusnya *Oi* digunakan untuk memanggil Haibara, menjadi 'Lho', yang bertugas menekankan kepastian. Conan mengucapkan 'Lho' untuk menekankan kepada Haibara bahwa hal yang dia takutkan itu hanya rekaya komputer. Meskipun maknanya sedikit berbeda, tetapi penerjemah dapat menyampaikan pesan yang ada dalam Bsu kedalam BSa dengan maksud/pesan yang sama. Jadi untuk contoh no (1) teknik penerjemahan yang digunakan adalah *Modulasi*. Sedangkan pada contoh no (2) penerjemah memberikan padanan 'Hei'. Dimana padanan tersebut adalah padanan yang resmi dalam bahasa Indonesia sebagai BSa. Jadi untuk contoh no (2) teknik penerjemahan yang digunakan adalah penerjemahan resmi/baku.

Dengan melihat adanya perbedaan padanan yang diberikan untuk *kandoushi* yang sama, Seperti kata *Oi* di dalam contoh di atas. Hal ini merupakan masalah yang layak diteliti, agar mahasiswa tidak hanya mengerti makna leksikal saja, tetapi dapat mengerti proses dan teknik penerjemahan yang digunakan. Oleh karena itu peneliti merasa tertarik untuk melakukan

penelitian lebih lanjut, maka dipilih judul “**Penerjemahan *Kandoushi* Bahasa Jepang ke dalam Bahasa Indonesia pada komik *Tonari no Kaibutsu-kun* volume 1**”. Judul tersebut dipilih dengan tujuan untuk memperjelas penerjemahan *kandoushi* (kata seru) pada komik *Tonari no Kaibutsu-kun* volume 1.

B. Rumusan dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dikemukakan mengenai rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana terjemahan *kandoushi* bahasa Jepang yang digunakan dalam komik *Tonari no Kaibutsu-kun* volume 1?
2. Bagaimana teknik penerjemahan *kandoushi* bahasa Jepang yang digunakan dalam komik *Tonari no Kaibutsu-kun* volume 1?

2. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini, hanya terbatas kepada penerjemahan *kandoushi* (kata seru) pada komik *Tonari no Kaibutsu-kun* volume 1.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui terjemahan *kandoushi* bahasa Jepang yang digunakan dalam komik *Tonari no Kaibutsu-kun* volume 1.

2. Untuk mengetahui teknik penerjemahan yang digunakan dalam komik *Tonari no Kaibutsu-kun* volume 1.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian yang diharapkan adalah:

1. Dapat menambah pengetahuan bagi peneliti mengenai penerjemahan dan *kandoushi*.
2. Menjadi bahan masukan dan acuan untuk penelitian berikutnya yang berhubungan dengan penerjemahan dan *kandoushi*.
3. Memberikan gambaran mengenai budaya, cara hidup, dan keseharian orang Jepang melalui percakapan yang ada di dalam komik.
4. Meningkatkan ketertarikan para pembelajar bahasa Jepang untuk melakukan penelitian dibidang penerjemahan.

D. Metode Penelitian

Metode merupakan prosedur dan langkah kerja yang digunakan dalam kegiatan penelitian secara teratur dan sistematis, mulai dari tahap perencanaan, pengumpulan data, pengolahan data, sampai pada tahap pengambilan kesimpulan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif. Metode penelitian deskriptif adalah mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan (Arikunto, 2009:234)

E. Objek Penelitian dan Sumber Data

Objek data dalam penelitian ini yaitu terjemahan *kandoushi* (kata seru). Sedangkan sumber data yang digunakan adalah komik *Tonari no Kaibutsu kun* karya Robico yang telah diterjemahkan dan diterbitkan oleh PT Gramedia menjadi *My Little Monster*.

F. Definisi Operasional

1. **Penerjemahan** adalah upaya atau kegiatan mengalihkan pesan dari suatu bahasa (bahasa sumber/Bsu) ke bahasa yang lain (bahasa sasaran/Bsa) (Hoed, 2006:51)
2. ***Kandoushi*** adalah kata yang menyatakan suatu impresi atau emosi secara subjektif dan intuitif, misalnya rasa gembira atau rasa senang, marah, rasa heran, rasa sedih, rasa khawatir, terkejut. atau rasa takut. *Kandoushi* tidak dinyatakan secara objektif. (Murakami Nokojiro dalam (Sudjianto, 2003:109))
3. **Komik** adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (Scott McCloud dalam (Kinanti, 2001:9))

G. Sistematika Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya akan ditulis dalam lima bab, yaitu bab pendahuluan, landasan teoretis, metode penelitian, penelitian dan pembahasan,

lalu penutup atau kesimpulan. Pada bab pendahuluan memuat latar belakang masalah, rumusan masalah dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, metode penelitian dan sistematika penelitian. Pada bab landasan teoritis memuat tentang teori-teori mengenai penerjemahan, dan *kandoushi* serta penelitian yang relevan. Pada bab metode penelitian memuat metode penelitian, objek penelitian, teknik pengumpulan data, proses penelitian, data dan sumber data. Pada bab analisis data peneliti akan menyajikan sinopsis komik *Tonari no Kaibutsu-kun*, pemaparan data, analisis data mengenai penerjemahan *kandoushi* yang ada dalam komik *Tonari no Kaibutsu kun* dan interpretasi data. Serta yang terakhir adalah bab kesimpulan dan saran, yang memuat kesimpulan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya akan ditulis dalam bab ini.