

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di dunia ini terdapat ribuan bahasa, dan setiap bahasa mempunyai peraturan atau sistemnya masing-masing. Meskipun pada saat ini kegiatan berkomunikasi sudah dapat dilakukan dengan alat lain selain bahasa, tetapi pada prinsipnya manusia berkomunikasi dengan menggunakan bahasa. Bahasa adalah alat komunikasi yang terorganisasi serta terstruktur dalam bentuk satuan-satuan, seperti kata, kelompok kata, klausa, dan kalimat dan diungkapkan baik secara lisan maupun tulisan. Menurut Richards, Platt & Weber (1985 : 153) bahasa adalah sistem komunikasi manusia yang dinyatakan melalui susunan yang lebih besar, seperti morfem, kata, dan kalimat, yang diterjemahkan dari bahasa Inggris : *“the system of human communication by means of a structured arrangement of sounds (or written representation) to form larger units, eg. Morphemes, words, sentences”*. Di dalam memahami suatu bahasa, seorang penerjemah harus memiliki pengetahuan serta kemampuan dalam menguasai bahasa sumber (Bsu) sehingga dapat menerjemahkannya ke dalam bahasa sasaran (Bsa). Proses ini bukan hanya sekedar menerjemahkan sebuah bahasa sumber (Bsu), tetapi makna apa yang terkandung di dalamnya juga harus diperhatikan. Hal inilah yang membuat bahasa sangat erat kaitannya dengan kegiatan penerjemahan.

Penerjemahan selama ini didefinisikan melalui berbagai cara dengan latar belakang teori dan pendekatan yang berbeda. Jika melihat suatu terjemahan, maka sebagai pembaca teks terjemahan berarti membaca hasil akhir yang disajikan oleh seorang penerjemah. Dengan membaca hasil akhir tersebut, sebagai pembaca tidak mengetahui tentang proses penerjemahan yang dijalaninya. Menurut Hatim & Mason dalam Machali (1990 : 5), penerjemahan adalah kegiatan yang dapat membuktikan dengan jelas tentang peran bahasa dalam kehidupan sosial. Melalui kegiatan penerjemahan, seorang penerjemah menyampaikan kembali atau mereproduksi ulang isi dari sebuah teks ke dalam bahasa lain. Penerjemah dalam hal ini melakukan kegiatan komunikasi baru melalui hasil kegiatan komunikasi yang sudah ada (yakni dalam bentuk teks), karena penyampaian ini bukan hanya sekedar kegiatan penggantian, tetapi juga harus memperhatikan aspek-aspek sosial ketika teks baru itu akan dibaca atau dikomunikasikan. Sedangkan menurut Catford (1965:20), beliau memaknai penerjemahan sebagai proses pengalihan suatu materi teks yang ekuivalensi atau kesepadanan dari bahasa satu ke bahasa lainnya. Tingkat ekuivalensi ini bisa dilihat dari unit terjemahannya yang bisa dijelaskan pada tingkatan kata, frasa, kalimat, ataupun teks.

Ekuivalensi bisa diartikan sebagai level kesepadanan antara makna dan gaya dari teks hasil terjemahan atau teks sasaran (TSa) dan teks sumbernya (TSu). Setiap peneliti bidang penerjemahan memiliki konsepnya sendiri-sendiri dalam melihat ekuivalensi dalam

penerjemahan. Newmark (1981 : 38), memandang kesuksesan dari efek ekuivalensi itu adalah sesuatu yang dibuat-buat dan meyakini bahwa itu hanya soal pertentangan loyalitas, dimana akan selalu ada jarak antara bahasa sumber (Bsu) dan bahasa sasaran (Bsa) yang akan selalu menjadi permasalahan dalam teori penerjemahan. Oleh karena itu Newmark menyarankan penerjemahan semantik dan komunikatif untuk mengisijarak tersebut. Konsep terjemahan semantik dan terjemahan komunikatif ini juga tanggapan Newmark terhadap pikiran Nida tentang padananformal dan padanan dinamis. Bagi Newmark (1981 : 49), terjemahan komunikatif adalah terjemahan yang berupaya menciptakan ulang makna pada pembaca teks sasaran (TSa) sedekat mungkin dengan makna yang diperoleh pembaca teks sumber (TSu). Selain memahami kedua bahasa dalam unsur linguistik seorang penerjemah perlu memperhatikan unsur lainnya seperti banyaknya makna dalam satu kata, contohnya pada kata *beras, gabah, dan nasi* di dalam Indonesia hanya memiliki satu kata untuk mewakili ketiga kata tersebut dalam bahasa Inggris, yaitu *rice*. Tingkat ekuivalensi suatu teks tidak hanya melihat unsur linguistik. Hal ini penting karena ekuivalensi suatu teks merupakan unsur terpenting dalam penerjemahan.

Penerjemahan tidak terlepas dari berbagai teori dan pendekatan yang digagas oleh para ahli linguistik. Jika disangkutken dengan kemajuan teknologi, kegiatan ini berkaitan dengan mesin-mesin penerjemah dan perangkat lunak yang membantu dalam proses penerjemahan. Perkembangan teknologi informasi telah mempengaruhi

jenis teks dan karena hal itulah juga mempengaruhi bagaimana teks itu harus diterjemahkan. Teks pada zaman sekarang ini tidak hanya tertulis diatas kertas, tetapi ada juga yang tersimpan di dalam teknologi internet. Hal ini memerlukan perangkat lunak tertentu serta keterampilan, salah satunya adalah mesin penerjemah. Kemajuan teknologi ini melakukan substitusi atau pergantian sederhana kata atau kalimat dari satu bahasa sumber (Bsu) ke bahasa sasaran (Bsa). Mesin penerjemahan ini dapat berupa *link web* yang bisa langsung dicari tanpa harus menginstal aplikasinya maupun dalam bentuk aplikasi yang diunduh melalui gawai atau *pc*. Salah satunya ialah aplikasi *Mazii Dictionary*.

Mazii Dictionary merupakan salah satu aplikasi kamus yang mendukung terjemahan tulisan tangan, gambar, dan suara yang mempunyai dominan pada bahasa Jepang-Indonesia. Pada kamus ini, terdapat 170.000 kosa-kata dan 500 struktur tata bahasa Jepang, 12.000 kanji, romaji, sintesis JLPT N1-N5 lengkap, dan lain sebagainya (APKPure). Untuk menggunakan kamus bahasa Jepang-Indonesia, terjemahan bahasa Jepang, kamus ini juga dapat menggunakan perangkat pengetikan bahasa Jepang seperti Google Japanese Input, Keyboard Jepang, serta bahasa Jepang untuk GO Keyboard-Emoji.

Penggunaan aplikasi mesin penerjemah juga melibatkan pengkajian terhadap pemrosesan bahasa alami. Selain itu, penggunaan aplikasi mesin penerjemah tidak selalu bisa akurat dan mempunyai kemungkinan untuk tidak bisa menerjemahkan suatu kata atau kalimat. Hal tersebut yang mengharuskan seorang penerjemah untuk memakai

Tsa (Teks Sasaran) lain yang bisa membuat penerjemahan menjadi sesuai dengan kebutuhan bahasa target. Salah satu media penerjemahan yang digunakan selain aplikasi *Mazii Dictionary* adalah kamus オタク語事典 (*Otaku-Go Jiten*) atau *Ensiklopedia Otaku*.

Kamus オタク語事典 (*Otaku-Go Jiten*) ini berisi sekitar 440 kata otaku dan menjelaskan artinya dengan cara yang mudah dipahami.

Memperkenalkan kamus bahasa Jepang standar baru yang harus dimiliki untuk abad ke-21, yang dapat dinikmati oleh semua orang mulai dari pemula hingga *otaku* yang mengidentifikasi diri mereka sebagai *otaku* sejati. Selain mencakup banyak istilah terkait internet dengan banyak frasa dan unik, istilah terkait *cosplay* yang sering terdengar di TV, *doujinshi* dan tokoh yang bisa dikatakan sebagai tulang punggung budaya *otaku*. Penerbitan dan penciptaan seperti (benda tiga dimensi seperti boneka). Dalam kamus ini terdapat kata-kata serta furigananya, arti, etimologi, dan peristiwa asal dijelaskan dalam kalimat yang sederhana dan mudah dipahami. Di akhir buku juga terdapat tes bahasa *otaku* yang asli (Amazon).

Penggunaan media mesin atau aplikasi penerjemahan memang diciptakan untuk membantu penerjemah menyelesaikan tugas-tugasnya sesuai dengan tuntutan zaman. Media tersebut bisa digunakan dalam menerjemahkan teks apapun, contohnya pada dialog anime *Wotaku ni Koi Wa Muzukashii*. Salah satu contoh penerjemahan menggunakan *Mazii Dictionary* adalah :

Contoh Data :

Tsu : 乙女ゲーの分岐は間違えないのにな。

Otome gee no bunki wa machigaenai noni ne.

(wotaku ni koi wa muzukashii, episode 1, 19.30)

Pada kutipan percakapan contoh data diatas, terdapat kata *otaku* yaitu 乙女 (otome) yang mempunyai arti sebagai berikut jika diterjemahkan menggunakan aplikasi *Mazii Dictionary*.

Bsu : 乙女
Otome
Bsa : Gadis

Pada penjelasan buku (*Otaku Go Jiten* : 80) mengatakan bahwa kata 乙女 (otome) mempunyai arti yaitu merujuk kepada istilah *game*, dengan diikuti oleh kata ゲー (*gee*) atau ゲーム (*geemu*) yang artinya “permainan”. Jika dilihat pada kutipan dialog yang terdapat dalam anime *Wotaku ni Koi wa Muzukashii*, kata 乙女 (otome) disini lebih mengarah kepada istilah *game* karena terdapat salah satu tokoh yaitu Hirotaka yang menyindir Narumi tentang bagaimana bisa ia selalu mendapatkan kisah cinta yang jelek di dunia nyata, padahal saat bermain 乙女ゲー (otome gee) ia tidak pernah kalah. Dari analisis diatas dapat disimpulkan bahwa kata 乙女 (otome) yang terdapat pada penjelasan buku *Otaku Go Jiten* bisa

berbeda dengan terjemahan yang ada pada aplikasi *Mazii Dictionary* dan termasuk ke dalam kategori tidak sepadan.

Berdasarkan contoh di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih jauh tentang ekuivalensi terjemahan Jepang-Indonesia yang berhubungan dengan *otaku* pada anime *Wotaku ni Koi Wa Muzukashii*. Anime ini dipilih karena mempunyai cerita yang menarik dan mudah dimengerti serta masing-masing tokohnya mempunyai sifat *otaku* sehingga peneliti bisa lebih mudah menemukan data apa saja yang terkait dengan judul peneliti.

Serial anime *Wotakoi: Love Is Hard for Otaku* (ヲタクに恋は難しい *Wotaku ni Koi wa Muzukashii*) sebenarnya adalah seri *webmanga* Jepang yang ditulis dan diilustrasikan oleh Fujita. Kemudian, dijadikan anime yang mempunyai sutradara dan penulis skenario yang sama yaitu Yoshimasa Hiraike dan diadaptasi oleh studio A-1 Pictures dan ditayangkan di stasiun Fuji TV dari tanggal 13 April sampai 22 Juni 2018. Dalam anime *Wotakoi* ini akan diketahui sisi *otaku* masing-masing.

Otaku (オタク) adalah istilah atau sebutan dalam bahasa Jepang yang dipakai untuk orang yang tergilagila pada budaya visual modern Jepang, seperti komik jepang (manga, 漫画), anime (アニメ), game, *cosplay*, dan lain-lain. Jenis *otaku* yang sangat beragam menjadikan defenisi *otaku* juga beragam. Hal ini akan terlihat di dalam anime yang mana empat orang tokohnya mempunyai sisi *otaku* masing-masing. Narumi Momose

yang seorang *otaku* anime, khususnya *BL* atau *yaoi* (fans fanatik dengan hubungan antar dua orang pria). Hirotaka Nifuji adalah seorang *otaku* game garis keras yang selalu bermain setiap hari. Hanako Koyanagi yang juga termasuk golongan *Otaku* dan seorang *cosplayer cross-dresser* (*cosplayer* tokoh lawan jenis) dan pecinta *BL* atau *yaoi* sama seperti Narumi. Dan terakhir Taro Kabakura, termasuk seorang *otaku* pecinta *yuri* (fans fanatik dengan hubungan antar dua orang wanita).

Salah satu teori yang digunakan untuk meneliti ekuivalensi terjemahan Jepang-Indonesia yang berhubungan dengan *otaku* dalam anime *Wotaku ni Koi Wa Muzukashii* adalah teori Newmark (1981). Teori ini mempunyai maksud untuk menjembatani kesenjangan antara pendapat yang cenderung berpihak ke bentuk linguistik bahasa sumber (Bsu) dan yang berpihak pada bentuk linguistik bahasa sasaran (Bsa). Dengan kata lain, Newmark ingin menasihati para penerjemah untuk tidak terjebak dalam perdebatan terjemahan literal (setia pada bentuk linguistik bahasa sumber) dan penerjemahan bebas (setia pada bentuk linguistik bahasa sasaran).

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah yang akan dibahas dan dicari dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apa saja padanan dari kata-kata yang berhubungan dengan *otaku* dalam anime *Wotaku ni Koi wa Muzukashii* ?

2. Bagaimana ekuivalensi terjemahan pada kata-kata yang berhubungan dengan *otaku* dalam anime *Wotaku ni Koi wa Muzukashii* menggunakan aplikasi *Mazii Dictionary* ?

1.3. Batasan Masalah

Penerjemahan pada dasarnya bisa dilakukan sendiri secara manual oleh manusia atau dengan memanfaatkan teknologi seperti aplikasi mesin penerjemah yang dioperasikan melalui gawai salah satunya yaitu aplikasi *Mazii Dictionary*. Penelitian ini terbatas pada ekuivalensi terjemahan Jepang-Indonesia pada kata-kata yang berhubungan dengan *Otaku* dalam anime *Wotaku ni Koi wa Muzukashii* sebanyak 11 episode yang dilihat pada tingkat kata. Tokoh-tokoh yang terdapat dalam anime tersebut mempunyai sifat *otaku* masing-masing dan hal itu menyebabkan terdapat banyak kata-kata yang berhubungan dengan *otaku* yang bisa diambil sebagai sumber data. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan buku オタク語事典 (*Otaku Go Jiten*) atau “Ensiklopedia Otaku” sebagai standar untuk menentukan kata-kata yang sering diucapkan oleh *otaku*.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dikemukakan diatas maka penulis menyimpulkan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk menjelaskan padanan dari kata-kata yang berhubungan dengan *otaku* dalam anime *Wotaku ni Koi wa Muzukashii*.
2. Untuk menjelaskan ekuivalensi terjemahan pada kata-kata yang berhubungan dengan *otaku* dalam anime *Wotaku ni Koi wa Muzukashii* menggunakan aplikasi *Mazii Dictionary*.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis dan teoritis, sebagai berikut :

a) Manfaat Praktis

Manfaat penelitian ini secara praktis diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan pengetahuan pada pembelajaran serta menjadi masukan yang berharga untuk memberikan alternatif media pembelajaran kepada guru melalui anime *Wotaku ni Koi Wa Muzukashii*.

b) Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan langsung dengan pembelajaran alternatif melalui anime serta juga bisa memperluas wawasan di bidang ilmu semantik khususnya pada kajian ekuivalensi terjemahan Jepang-Indonesia pada kata-kata yang berhubungan dengan *otaku* dalam anime *Wotaku ni Koi Wa Muzukashii*.

1.6. Metode dan Teknik Penelitian

1.6.1. Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini pengumpulan data diambil dari metode simak. Metode simak adalah metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan menyimak penggunaan bahasa. Dinamakan metode simak karena cara yang digunakan untuk memperoleh data yaitu dengan cara menyimak penggunaan bahasa (Mahsun, 2007 : 29). Metode simak merupakan metode yang dilakukan dengan penyimakan, yang disejajarkan dengan metode observasi. Metode penyediaan data ini diberi nama metode simak karena cara yang digunakan untuk memperoleh data dilakukan dengan menyimak penggunaan bahasa. Istilah menyimak di sini tidak hanya berkaitan dengan penggunaan bahasa secara lisan, tetapi juga penggunaan bahasa secara tertulis. Metode ini memiliki teknik dasar yang berwujud teknik sadap. Teknik yang digunakan yaitu metode observasi tidak langsung karena menggunakan alat bantu berupa kutipan- kutipan kalimat dalam anime *Wotaku ni Koi Wa Muzukashii*.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Pengumpulan data-data dari anime *Wotaku ni Koi Wa Muzukashii* yang berkaitan dengan judul penelitian
- 2) Menonton dan membaca subtitle bahasa Jepang anime *Wotaku ni Koi Wa Muzukashii*

- 3) Mengumpulkan kata-kata yang berhubungan dengan *otaku* dalam anime *Wotaku ni Koi Wa Muzukashii* sesuai dengan rujukan kamus *Otaku Go Jiten*
- 4) Menterjemahkan kata-kata yang berhubungan dengan *otaku* menggunakan aplikasi *Mazii Dictionary* melalui gawai
- 5) Menganalisis bagaimana padanan dan ekuivalensi terjemahan Jepang-Indonesia dalam anime *Wotaku ni Koi Wa Muzukashii*

Dalam penelitian ini, sumber data yang digunakan adalah dari anime *Wotaku ni Koi Wa Muzukashii*. Subtitle bahasa Jepang dari anime ini dilihat dan dibaca dari fansub Kitsunekko dan dicocokkan dengan meneliti apa saja ekuivalensi terjemahan Jepang-Indonesia pada kata-kata yang berhubungan dengan *otaku*.

1.6.2. Metode dan Teknik Analisis Data

Metode yang digunakan dalam analisis data adalah metode Padan Translational dengan Teknik pilah unsur penentu. Metode padan *langue* merupakan metode yang digunakan pada objek sasaran yang ditentukan berdasarkan tingginya kadar kesepadanan, keselarasan, kesesuaian, kecocokan, dan kesamaan (Sudaryanto, 2015 : 16). Metode ini digunakan karena penelitian ini hanya bertujuan untuk membahas ekuivalen atau kesepadanan penerjemahan saja. Teknik pilah unsur penentu adalah teknik dasar yang digunakan untuk menentukan data yang akan dipilah-pilah, maksudnya adalah pada analisis data semua kata-kata yang

berhubungan dengan *otaku* pada anime *Wotaku ni Koi Wa Muzukashii* diterjemahkan secara keseluruhan dan akan di penggal perkalimat. Selanjutnya langkah-langkah kerja yang dilakukan dalam menganalisis data adalah dilakukan sebagai berikut:

- 1) menerjemahkan kata-kata yang berhubungan dengan *otaku* pada anime *Wotaku ni Koi Wa Muzukashii* menggunakan aplikasi *Mazii Dictionary* melalui gawai,
- 2) mengelompokkan kata-kata yang berhubungan dengan *otaku* pada anime *Wotaku ni Koi Wa Muzukashii* ke dalam kategori sepadan, tidak sepadan, dan tidak diterjemahkan,
- 3) membuat hasil persentase dalam bentuk tabel dan diagram sesuai kategori sepadan, tidak sepadan, dan tidak diterjemahkan,
- 4) menyimpulkan analisis data.

1.6.3. Penyajian Hasil Analisis Data

Penyajian analisis data dilakukan setelah data selesai dianalisis. Penyajian hasil analisis data dapat disediakan secara formal dan informal. Menurut Sudaryanto metode penyajian hasil analisis data ada dua macam yaitu yang bersifat informal dan yang bersifat formal (1993 : 144). Penyajian hasil analisis data dengan metode yang bersifat informal dilakukan dengan cara merumuskan dengan kata-kata biasa. Sedangkan metode yang bersifat formal, penyajian dilakukan dengan perumusan menggunakan tanda-tanda dan lambang-lambang (Sudaryanto, 1993 : 145). Kesuma (2007 : 71) juga mengemukakan bahwa penyajian data

secara formal adalah penyajian hasil analisis data dengan menggunakan kaidah. Kaidah itu berupa rumus, bagan/diagram, tabel dan gambar. Peneliti akan menggunakan kaidah tabel dan diagram untuk menyajikan hasil analisis data secara formal pada penelitian ini

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini sistematika penulisan akan dijabarkan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan. Bab ini merupakan gambaran secara umum yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Kerangka Teori. Bab ini berisi penelitian terdahulu dan penjelasan mengenai teori-teori yang mendukung penelitian.

BAB III Analisis Data. Pada bab ini berisi penjelasan mengenai hasil penelitian dan pembahasan mengenai Ekuivalensi terjemahan Jepang – Indonesia pada kata-kata yang berhubungan dengan *Otaku* dalam anime *Wotaku ni Koi wa Muzukashii*

BAB IV Penutup. Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

