

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Penerjemahan adalah penyampaian makna berupa pesan tulisan maupun lisan dari suatu bahasa ke bahasa lain. Menurut Newmark (1988), "*Translation is a craft consisting in the attempt to replace a written message and/or statement in one language by the same message and/or statement in another language*" dapat diartikan bahwa penerjemahan adalah usaha mengganti pesan tertulis atau pernyataan dalam suatu bahasa ke pesan tertulis atau pernyataan yang sama dalam bahasa lain. Nina dan Taber (1969) juga menyatakan "*Translating consist of reproducing in the receptor language the closest natural equivalent of the source language message, first in terms of meaning and secondly in terms of style*". Penerjemahan meliputi membuat kembali pesan dalam bahasa sumber (BSu) ke dalam bahasa sasaran (BSa) dengan padanan alami sedekat mungkin, pertama secara makna dan kedua secara gaya. Penerjemahan merupakan kegiatan yang memerlukan ketepatan. Seorang penerjemah tidak hanya mengerti bahasa sumber (BSu) dan bahasa sasaran (BSa), tapi juga mengerti isi dari teks yang diterjemahkan. Dalam penerjemahan tulisan, penerjemah menerjemahkan dari teks sumber (Tsu) ke teks sasaran (TSa). Penerjemah juga harus memiliki pemahaman terhadap budaya, sosial, politik, dan unsur emotional kedua bahasa agar dapat menterjemahkan dengan baik dan akurat.

Newmark (1988) mengemukakan 8 metode terjemahan yang berdasarkan orientasinya terbagi dua, penerjemahan berorientasi pada BSu, yaitu: 1) penerjemahan kata-per-kata (*word-for-word translation*), 2) penerjemahan literal (*literal translation*), 3) penerjemahan setia (*faithful translation*), dan 4) penerjemahan semantis (*semantic translation*). Lalu penerjemahan yang berorientasi pada BSa yaitu: 5) penerjemahan adaptasi (*adaptation*), 6) penerjemahan bebas (*free translation*), 7) penerjemahan idiomatic (*idiomatic translation*), dan 8) penerjemahan komunikatif (*communicative translation*).

Dalam penerjemahan, banyak kata, frasa, dan kalimat yang diterjemahkan. Salah satu kata yang diterjemahkan adalah 感動詞 *Kandoushi*. *Kandoushi* atau dalam bahasa Indonesia disebut dengan interjeksi, merupakan kata yang mengungkapkan impresi, emosi, atau perasaan seperti kegembiraan, kesedihan, terkejut, kebingungan, marah, kekhawatiran atau ketakutan (Sutedi, 2009). *Kandoushi* merupakan salah satu kelas kata 自立語 *jiritsugo*, yaitu kata yang dapat berdiri sendiri dan bermakna dan tidak berubah bentuk menjadi subjek, keterangan dan konjungsi, namun kata ini dapat berdiri sendiri sebagai unsur pembentuk kalimat tanpa kelas kata lain.

Terada dalam Sudjianto (2004) membagi *kandoushi* dalam 4 jenis, yaitu 感動 *kandou*, 呼びかけ *yobikake*, 応答 *otou*, dan 挨拶語 *aisatsugo*. *Kandou*, merupakan *kandoushi* yang mengungkapkan perasaan atau impresi misalnya rasa marah, senang dsb. *Yobikake*, merupakan *kandoushi* yang mengungkapkan panggilan, ajakan, suruhan, dan imbauan. *Otou*, merupakan *kandoushi* yang mengungkapkan jawaban, tanggapan, ataupun reaksi. *Aisatsugo* merupakan *kandoushi* yang mengungkapkan salam. Salah satu *kandoushi kandou* adalah やれ *yareyare*. *Yareyare* mengungkapkan dapat mengungkapkan banyak perasaan, dari perasaan kesal, jengkel, gusar, pasrah, kecewa, lega, lelah, kaget dan perasaan yang sama.

Penelitian ini akan berfokus pada *kandoushi yareyare* yang terdapat dalam anime *Saiki Kusuo no Sainan*, dikarenakan banyak ditemukan *kandoushi yareyare*, seperti contoh data berikut:

(Data 1)

楠雄 : 父さん、何やっているんだ家の前で。

國春 : さっそくだが楠雄、かぎ開けてくんない、あれ。入れなくてさあ。

楠雄 : やれやれまたか。

Kusuo : *Tou-san, nani yatteinunda ie no mae de.*

Kuniharu : *Sasoku daga Kusuo, kagi akete kunnai, are. Haire nakutesaa.*

Kusuo : *Yareyare mata ka.*

Kusuo : Apa yang ayah lakukan di depan rumah?

Kuniharu : Langsung saja, Kusuo. Bisa kau buka kunci pintunya?  
Aku tak bisa masuk.

Kusuo : **Ya ampun**, lagi?

(*Saiki Kusuo no Sainan* eps 1, 04:45-04:53)

Informasi indeksal:

Ayah Kusuo, Kuniharu meminta tolong Kusuo untuk membukakan pintu rumahnya yang terkunci dengan kekuatan cenayangnya.

No.	TSu	TSa	Metode Terjemah
1.	やれやれまたか。 <i>Yareyare mata ka.</i>	<b>Ya ampun</b> , lagi?	Semantis

Tabel 1. Metode terjemahan *kandoushi* やれやれ *yareyare*

*Kandoushi* やれやれ *yareyare* pada di atas diterjemahkan ‘ya, ampun’.

Dalam kamus bahasa Jepang-Indonesia, *yareyare* diartikan sebagai kata yang diucapkan saat ‘merasa lega’, dan ‘merasa tertolong’ (Matsura, 1994:1169). Selanjutnya, *yareyare* merupakan istilah yang digunakan saat 1) Kecemasan atau kesulitan yang telah berlalu dan saat seseorang merasa sangat terharu. 2) Menghadapi kesulitan atau masalah yang tidak terduga atau saat menyatakan kelelahan, kepasrahan atau kekecewaan. 3) Menyatakan rasa simpati atas kemalangan atau kesialan yang dialami orang lain. 4) panggilan. (Matsumura, 1995:2863).

Pada data 1, Kusuo menggunakan *yareyare* untuk mengungkapkan kekecewaannya kepada kondisi ayahnya yang terkunci lagi dari rumahnya, diterjemahkan dengan TSa ‘ya ampun’. Frasa ‘ya ampun’ terdiri dari dua kata yaitu ‘ya’ dan ‘ampun’. Kata ‘ya’ menurut KBBI berarti 1) menyatakan kesetujuan

(membenarkan dan sebagainya), 2) memastikan, penegasan dalam pertanyaan, 3) gerangan; tah, 4) penekanan suatu pernyataan. 'ya' juga berfungsi sebagai kata seru, 2) kata untuk menjawab panggilan. Lalu kata 'ampun' menurut KBBI merupakan kata benda yang bermakna 1) maaf, 2) pembebasan dari tuntutan atas kesalahan, 3) menyatakan rasa heran dan kesal, 4) bukan main. 'Ya' pada data 1 berfungsi sebagai penekanan atau penegasan makna yang diungkapkan oleh 'ampun'.

*Yareyare* pada data 1 menyatakan kekecewaan Kusuo, yang diterjemahkan ke T<sub>Sa</sub> 'ya ampun' berupa frasa interjeksi. T<sub>Sa</sub> dan T<sub>Su</sub> berada pada tingkatan unit yang berbeda, yaitu dari kata(T<sub>Su</sub>), ke frasa(T<sub>Sa</sub>). Untuk nuansa makna ekspresif, T<sub>Sa</sub> 'ya ampun' tidak setepatnya menyampaikan nuansa kekecewaan seperti T<sub>Su</sub>. Namun, salah satu makna kata penyusun frasa T<sub>Sa</sub>, yaitu 'ampun' memiliki medan makna yang sama dengan salah satu fungsi *yareyare* yaitu menyatakan rasa 'kesal'. Ketika dianalisis dengan teori terjemahan Newmark (1988), terjemahan *yareyare* termasuk terjemahan semantis. Metode semantis mengkompromi 'makna' yang sesuai agar tidak ada asonansi atau pengulangan kata, permainan kata, pada versi akhirnya. Lebih lagi, metode ini mungkin menerjemahkan kata bermuatan budaya yang kurang penting dengan kata yang netral atau istilah yang fungsional tapi tidak dengan muatan budaya yang sepadan. Metode ini fleksibel, dan cenderung digunakan untuk teks ekspresif.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti melakukan penelitian terhadap terjemahan dialog yang terdapat *kandoushi yareyare*. Penelitian ini merupakan tinjauan terjemahan. Kajian analisis dengan teori metode terjemahan Newmark (1988). Data bersumber dari anime *Saiki Kusuo no Sainan* versi seri TV *season 1*.

Anime *Saiki Kusuo no Sainan* merupakan adaptasi anime dari manga yang berjudul sama, karya Asou Shuuichi. Dalam Anime *Saiki Kusuo no Sainan*, karakter utamanya yaitu Saiki Kusuo, sering menggunakan kata *yareyare* dalam menanggapi kelakuan orang-orang disekitarnya. Kata *yareyare* disebutkannya hampir setiap episode anime, hampir seperti *catchphrase*-nya. *Catchphrase* atau frasa tangkap adalah ujaran yang disebut berulang kali, sehingga mudah dikenali, yang biasanya ditemukan dalam media populer yang dalam penelitian ini

merupakan *yareyare* yang sering disebutkan oleh tokoh Saiki Kusuo. Dengan banyaknya ditemukan kata *yareyare* dalam anime ini, peneliti menjadikan anime ini sebagai sumber data dalam penelitian ini.

Karakter utama anime ini, Saiki Kusuo adalah seorang siswa SMA yang memiliki banyak kekuatan cenayang yang dia sendiri berusaha untuk sembunyikan sehingga tidak menarik perhatian dan dapat menjalani hidupnya dengan normal. Namun, dalam kesehariannya, Kusuo selalu harus berhadapan dengan tingkah teman-temannya yang membuatnya harus menggunakan kekuatannya untuk melindungi mereka. Kusuo selalu beralasan tidak peduli pada teman-temannya dan hanya membantu mereka untuk kesenangannya sendiri, tidak mengakui kalau dia menyayangi dan sangat menghargai teman-temannya. Karena sifatnya ini Kusuo termasuk kepribadian *Archtype Tsundere*. *Tsundere* adalah tipe kepribadian karakter anime yang bersikap dingin atau pun kasar di depan orang lain, namun sebenarnya peduli. Sikap Kusuo yang *tsundere* ini membuat dia terdengar selalu lelah dan kesal saat berinteraksi dengan karakter lain, meskipun dia selalu yang pertama membantu dan memastikan teman-temannya aman dari segala hal dari tingkah mereka.

Anime seri televisi *Saiki Kusuo no Sainan* diproduksi studio *J.C.Staff* oleh Hiroaki Sakurai, tayang dari tahun 2016 sampai 2018. Anime ini bergenre *supernatural*, dan *comedy*, menceritakan tentang siswa SMA, Saiki Kusuo yang terlahir dengan banyak kemampuan cenayang. Kusuo berusaha untuk hidup sebagai orang biasa dan menyembunyikan kekuatan cenayangnya. Namun, dia sering ditempatkan pada situasi yang mengharuskannya menggunakan kekuatannya untuk membuat situasi yang dia alami terlihat normal. Anime ini terkenal karena komedi dan candaannya, serta cara pembawaan cerita yang cepat dengan karakter yang berbicara seolah-olah sedang *me-rapping*. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan takarir bahasa Indonesia dari platform Bstation atau [www.bilibili.tv](http://www.bilibili.tv), takarir bahasa Indonesia anime *Saiki Kusuo no Sainan* dibuat oleh *Anichan Production*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana metode penerjemahan *kandoushi* やれやれ *yareyare* dalam Anime *Saiki Kusuo no Sainan* Tv?

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk analisis yang jelas dan terarah, peneliti membatasi penggunaan *kandoushi* やれやれ *yareyare* yang ditemukan dalam anime seri TV *Saiki Kusuo no Sainan* season 1 episode 1-12. Dalam menganalisis, peneliti menganalisis metode terjemahan pada dialog, yaitu kalimat yang terdapat *kandoushi yareyare*. Peneliti hanya mengambil data dari anime versi seri TV, sehingga data dari manga, *live action*, novel dan karya sastra berjudul sama tidak akan digunakan sebagai data dalam penelitian ini.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dinyatakan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan metode penerjemahan やれやれ *yareyare* dalam anime *Saiki Kusuo no Sainan* yang diterjemahkan oleh tim sub Anichan Production.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini diuraikan menjadi 2, yaitu:

### 1.5.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan pemahaman dalam kajian *kandoushi* dan penerjemahan, terutama bagaimana *kandoushi* やれやれ *yareyare* diterjemahkan. Penelitian ini juga diharapkan dapat membantu perkembangan kajian pada bidangnya.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi dan pengetahuan tentang *kandoushi* やれやれ *yareyare* dan penerjemahannya bagi pembaca. Penelitian ini diharapkan dapat membantu penerjemahan *kandoushi yareyare*. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

### 1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif menurut Moleong (2007) merupakan penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena mengenai apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistik dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Penelitian menggunakan sumber data *Anime Saiki Kusuo no Sainan TV season 1*.

Penelitian ini terdiri dari tiga tahap penelitian, yaitu: tahap pengumpulan data, tahap analisis data, dan tahap penyajian data.

#### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah peneliti untuk mendapatkan data yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode simak. Metode simak adalah metode pengumpulan data dengan penyimak atau pengamatan penggunaan bahasa yang diteliti. Sudaryanto (1993) menyatakan bahwa metode simak adalah metode yang dilakukan dengan menyimak penggunaan bahasa pada objek penelitian. Metode simak dapat diterapkan dengan bentuk teknik pengumpulan data yang sesuai dengan alat yang digunakan, seperti menyadap, percakapan, merekam, atau mencatat. Teknik-teknik dalam metode Simak terbagi 2 secara tahapan, yaitu: teknik dasar dan teknik lanjutan.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik dasar: teknik sadap. Dalam teknik ini, peneliti dengan kemampuannya melakukan penyadapan atau

penyimak terhadap bahasa yang digunakan dalam komunikasi penutur yang baik berupa monolog, atau pun dialog. Selanjutnya, untuk teknik lanjutan, akan digunakan teknik lanjutan yang sesuai dengan teknik dasar yang telah diterapkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik lanjutan teknik catat. Teknik catat dapat dilakukan bersama teknik sadap dan rekam, atau sesudah dilakukannya teknik rekam untuk pengumpulan data yang lebih akurat. Pencatatan dilakukan pada kartu data berupa pencatatan ortografis, fonetis, atau fonemis, sesuai dengan objek penelitian. Pencatatan dapat dilakukan pada kertas yang mampu memuat data, dan memudahkan pembacaan untuk menjamin keawetan data.

Sumber data penelitian ini berupa anime, maka peneliti diharuskan menyimak dialog yang ada dalam anime *Saiki Kusuo no Sainan*. Anime ini disimak melalui *platform streaming* Bstation, yang diunggah oleh tim sub Anichan Production. Setelah memperoleh data, peneliti menggunakan teknik lanjutan catat dengan pencatatan data yang sesuai dengan kajian analisis penelitian. Peneliti mencatat *kandoushi* やれやれ *yareyare* yang ditemukan dalam anime *Saiki Kusuo no Sainan* untuk di analisis.

### 1.6.2 Metode Analisis Data

Setelah pengumpulan data, peneliti akan menalisis data. Menurut Sudaryanto (1993), di tahap ini peneliti berusaha mengatasi masalah yang terdapat dalam data. Pada penelitian ini digunakan metode padan translasional atau *translational identity method*, yaitu metode yang digunakan untuk menentukan identitas satuan lingual tertentu dengan menggunakan alat penentu di luar bahasa yang bersangkutan, dalam metode ini adalah bahasa lain, bahasa terjemahan bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Data dianalisis sesuai dengan landasan teori yang telah dipaparkan untuk menganalisis metode penerjemahan dialog yang terdapat *kandoushi* やれやれ *yareyare* dalam anime *Saiki Kusuo no Sainan*. Setelah dianalisis, hasil analisis dijelaskan secara terperinci sesuai dengan rumusan masalah yang telah di rumuskan.

Metode padan digunakan dengan teknik pilah unsur penentu (*Deviding Key Factor Technique*) disingkat PUP, dengan alat pilah yaitu daya pilah mental peneliti.

Daya pilah dalam penelitian ini ialah daya pilah sebagai pembeda referensial. Daya pilah yang dimiliki oleh peneliti dapat digunakan untuk mengetahui perbedaan referen, sehingga dapat membagi satu satuan lingual menjadi berbagai jenis, misalnya, nomina, verba, adjektiva, dan lain sebagainya. Daya pilah itu dapat dipandang sebagai alat, sedangkan penggunaan alat yang bersangkutan disebut teknik, yaitu, teknik pilah unsur penentu. Analisis data dipengaruhi oleh hal berikut seperti konteks *kandoushi yareyare* yang dituturkan, latar karakter penutur utama yaitu Kusuo, termasuk intonasi tuturan tersebut.

### **1.6.3 Metode Penyajian Hasil Analisis**

Hasil analisis disajikan dengan metode penyajian formal dan metode informal. Sudaryanto (1993:144-145) menyatakan bahwa teknik penyajian informal adalah penyajian hasil analisis data dengan menggunakan kata-kata biasa. Namun penggunaan istilah yang bersifat teknis tidak bisa dihindari. Sedangkan metode formal berupa penyajian dalam bentuk tabel dan diagram. Penyajian hasil analisis langsung dideskripsikan metode penerjemah dari dialog yang berisi *kandoushi* やれやれ *yareyare*.

Hasil analisis data akan pertama disajikan dalam bentuk tabel berisikan TSu, TSa, dan analisis metode terjemahannya, lalu diikuti dengan perincian deskriptif hasil analisis dalam bentuk penyajian informal.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penelitian ini adalah sebagai berikut, Bab I adalah pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian. Bab II berisikan landasan teori dan tinjauan pustaka. Bab III merupakan pembahasan yang terdiri dari analisis data dan penjelasan hasil analisis. Bab IV merupakan penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.