

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Penerjemahan merupakan suatu proses mengubah teks dari bahasa sumber ke bahasa sasaran dengan tujuan menyampaikan pesan yang sama. Newmark (1988:5) mendefinisikan penerjemahan sebagai kegiatan mengalihkan makna suatu teks ke dalam bahasa lain sesuai dengan yang dimaksudkan si penulis. Sementara itu, Nida dan Taber (1991) menjelaskan bahwa penerjemahan adalah proses menyampaikan kembali pesan dari bahasa sumber ke bahasa target, baik dari segi makna maupun gaya dengan kemungkinan perubahan bentuk asalkan harus mempertahankan maknanya. Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:1510) menyebut penerjemahan sebagai proses, cara, perbuatan, menerjemahkan; pengalihbahasaan. Dengan demikian, penerjemahan dapat dipahami sebagai proses mengalihkan informasi dari bahasa sumber (BSu) ke bahasa sasaran (BSa) secara alami agar makna dan pesan tersampaikan dan dimengerti dengan baik.

Dalam kajian penerjemahan, ada beberapa aspek yang diteliti, seperti metode penerjemahan, teknik penerjemahan, dan prosedur penerjemahan. Molina dan Albir (2002) menyatakan bahwa teknik penerjemahan memiliki ciri khas tersendiri yang memengaruhi hasil terjemahan, dikategorikan berdasarkan teks sumber, dan beroperasi pada level mikro dengan mempertimbangkan konteks tertentu. Penggunaan teknik ini sangat membantu penerjemah dalam menentukan bentuk serta struktur teks terjemahannya. Molina dan Albir (2002) mengemukakan 18 teknik yang dapat dilakukan dalam penerjemahan: (1) adaptasi, (2) amplifikasi, (3) peminjaman, (4) kalke, (5) kompensasi, (6) deskripsi, (7) kreasi diskursif, (8)

padanan lazim, (9) generalisasi (10) amplifikasi linguistik, (11) kompresi linguistik, (12) penerjemahan harfiah atau literal, (13) modulasi, (14) partikularisasi, (15) reduksi, (16) substitusi, (17) transposisi, (18) variasi. Dalam penelitian ini, teknik-teknik penerjemahan tersebut ditetapkan sebagai objek penelitian dengan sumber data yang diambil dari takarir anime *Kusuriya No Hitorigoto* pada aplikasi *streaming* Bstation.

Bstation adalah platform berbagi video berbasis di Shanghai yang memungkinkan pengguna untuk mengunggah, menonton, dan menambahkan komentar langsung pada video. Sejak pertengahan tahun 2010-an, Bstation telah berkembang dari pasar awalnya yang berfokus pada animasi, komik, dan game (ACG), menjadi salah satu platform *streaming* terbesar di Tiongkok. Saat ini, Bstation menyediakan berbagai video sesuai permintaan, termasuk dokumenter, variety show, dan program orisinal (Bilibili Inc., n.d.). Platform ini dipilih sebagai bahan penelitian karena menawarkan lebih banyak anime legal dibandingkan aplikasi *streaming* video lainnya, salah satunya adalah anime *Kusuriya No Hitorigoto* yang menjadi fokus utama penelitian ini.

*Kusuriya no Hitorigoto* merupakan anime yang menceritakan Maomao, seorang apoteker muda yang cerdas dan berpengetahuan luas dalam bidang obat-obatan tradisional. Ia diculik dan dijual sebagai pelayan di istana kekaisaran, tempat ia menjalani kehidupan barunya di lingkungan penuh intrik dan rahasia. Berkat keahliannya dalam pengobatan serta pemahamannya yang mendalam tentang racun, Maomao sering kali terlibat dalam berbagai kasus misterius yang terjadi di istana. Dengan tingkat kecerdasan yang tinggi serta rasa ingin tahu yang kuat, ia

memecahkan banyak permasalahan yang berkaitan dengan kesehatan, konspirasi, dan politik istana, menarik perhatian tokoh-tokoh berpengaruh di sekitarnya.

Peran Maomao sebagai apoteker tidak hanya tercermin dalam keahliannya, tetapi juga dalam judul anime ini, yaitu *Kusuriya no Hitorigoto*. Kata 薬屋 (*Kusuriya*) dalam bahasa Jepang berarti "toko obat", sementara ひとりと (Hitorigoto) berarti "monolog" atau "gumaman". Judul ini mencerminkan peran utama Maomao sebagai seorang apoteker yang sering kali mengamati dan menganalisis situasi di sekitarnya, berbicara kepada dirinya sendiri saat menyusun hipotesis dan menemukan kebenaran di balik kasus-kasus yang ia hadapi. Hal ini juga mencerminkan fokus cerita pada dunia obat-obatan dan pengobatan tradisional, yang menjadi inti dari kisah ini.

Anime *Kusuriya no Hitorigoto* merupakan salah satu karya animasi Jepang yang diadaptasi dari novel ringan tulisan Natsu Hyuuga, seorang penulis asal Jepang. Serial ini menggabungkan elemen sejarah, budaya, dan medis, menciptakan cerita yang kaya akan intrik dan pengetahuan. Adaptasi anime ini diproduksi oleh TOHO Animation dan OLM (Oriental Light and Magic), dua studio ternama di industri anime. Serial ini mulai tayang pada 22 Oktober 2023 dan berakhir pada 24 Maret 2024, dengan total 24 episode (Anime News Network). Anime ini dipilih sebagai sumber data karena mengandung banyak istilah medis dan budaya pengobatan tradisional, yang menjadi elemen penting dalam alur cerita. Dengan latar yang unik dan penuh intrik istana, *Kusuriya no Hitorigoto* memberikan wawasan tentang pengobatan tradisional sekaligus menampilkan misteri dan drama di era kekaisaran.

Terminologi medis adalah istilah medis. Menurut Kasim dan Erkadius dalam Hatta (2013) terminologi medis merupakan sistem yang digunakan untuk menata daftar kumpulan istilah medis penyakit, gejala, dan prosedur. Istilah-istilah penyakit atau kondisi gangguan kesehatan harus sesuai dengan istilah yang digunakan dalam suatu sistem klasifikasi penyakit (Gemala R. Hatta, 2010). Dalam konteks anime seperti *Kusuriya no Hitorigoto*, istilah medis sering merujuk pada nama racun, ramuan herbal, penyakit, gejala, atau prosedur pengobatan yang digunakan oleh tokoh utama, Maomao. Berikut merupakan contoh data istilah medis yang ada pada anime *Kusuriya no Hitorigoto*:

Data 1:

Maomao: 梨帆様ご自身も?

*Rika-sama gojishin mo?*

Nyonya Lihua juga sakit?

Xialoan: うん母子共に頭痛とか腹痛とか吐き気もあるって聞いたの  
*Un, boshi tomo ni zutsuu toka fukutsuu toka hakike mo aru tte kiita no.*

Ya. Ibu dan anak. Kudengar mereka **sakit kepala**, sakit perut juga mual.

Maomao: 頭痛?腹痛?吐き気?

*Zutsuu? Fukutsuu? Hakike?*

Sakit kepala, sakit perut, dan mual...

(*Kusuriya No Hitorigoto* season 1 episode 1 menit 9:34-9:45)

BSu	BSa
頭痛 (zutsuu)	Sakit kepala

Tabel 1. Perbandingan Data 1

Dari contoh data di atas, terdapat tiga kata yang mengandung istilah medis, yaitu *zutsuu* (頭痛, sakit kepala), *fukutsuu* (腹痛, sakit perut), dan *hakike* (吐き気, mual). Namun, dalam analisis ini, yang diambil sebagai contoh adalah kata *Zutsuu* (頭痛). *Zutsuu* (頭痛) terdiri dari dua kanji, yaitu 頭 (*zu*, *atama*) yang berarti "kepala" dan 痛 (*tsuu*, *itai*) yang berarti "rasa sakit". Dalam terminologi medis,



*zutsuu* mengacu pada sakit kepala yang dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti stres, kelelahan, dehidrasi, atau kondisi medis tertentu seperti migrain dan tekanan darah tinggi. Karena istilah 頭痛 (*zutsuu*) termasuk istilah medis pada BSu, maka peneliti memerlukan suatu teknik penerjemahan yang tepat untuk menyampaikan makna secara akurat dari bahasa sumber (BSu) ke bahasa sasaran (BSa). Penentuan bahwa 頭痛 (*zutsuu*) merupakan istilah medis juga merujuk pada entri dalam *Japanese-English Medical Dictionary* (Allied Translator and Interpreter Section, 1945, hlm. 229) yang mencantumkan *zutsuu* sebagai "*a headache*", yaitu suatu gejala medis yang berkaitan dengan gangguan kepala dan umum digunakan dalam konteks diagnosis. Sementara itu, sakit kepala dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI Daring, diakses 5 Juni 2025) diartikan sebagai ketidaknyamanan atau nyeri di area otak atau tengkorak.

Berdasarkan teknik penerjemahan Molina dan Albir (2002), penerjemahan kata 頭痛 (*zutsuu*) dari bahasa Jepang (BSu) ke dalam bahasa Indonesia (BSa) sebagai "sakit kepala" termasuk dalam teknik padanan lazim. Istilah 頭痛 (*zutsuu*), yang secara harfiah berarti "nyeri kepala", diterjemahkan langsung menjadi "sakit kepala" karena itu adalah padanan yang lazim dan umum digunakan dalam bahasa Indonesia untuk menggambarkan kondisi tersebut. Penerjemah tidak perlu menjelaskan lebih jauh atau menggunakan istilah lain karena "sakit kepala" sudah memiliki pengertian yang sama dan dapat diterima secara luas dalam budaya bahasa target.

Berdasarkan uraian di atas, alasan penelitian ini mengambil anime dan platform tersebut sebagai objek kajian penelitian adalah dikarenakan pada platform

ini lebih banyak menayangkan anime legal dari pada aplikasi *streaming* video lain. Pada anime ini banyak menggunakan istilah-istilah medis. Oleh karena itu penelitian ini berpusat pada aplikasi ini karena ingin melihat teknik penerjemahan yang digunakan oleh platform *streaming* BStation. Setiap platform *streaming* anime memiliki kecenderungan teknik penerjemahan tersendiri yang dipengaruhi oleh kebijakan internal maupun interpretasi terhadap audio sumber. Maka dari itu dalam penelitian ini ingin melihat bagaimana sebuah platform *streaming* anime menerjemahkan dari audio anime.

Penelitian ini berfokus pada teknik penerjemahan yang digunakan oleh platform *streaming* anime Bstation dalam menerjemahkan istilah-istilah medis dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia pada takarir anime *Kusuriya no Hitorigoto season 1*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang penelitian yang telah dikemukakan, maka fokus permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apa saja istilah medis yang terdapat pada anime *Kusuriya no Hitorigoto*?
2. Apa saja teknik penerjemahan yang digunakan penerjemahan istilah medis pada platform *streaming* Bstation dalam anime *Kusuriya no Hitorigoto* takarir bahasa Indonesia?

## 1.3 Batasan Masalah

Menentukan batasan masalah penting untuk memastikan penelitian tetap terfokus dan dapat dijalankan secara efisien. Pembatasan masalah digunakan agar topik penelitian tidak menyimpang atau melebar, sehingga fokus tetap terjaga, pembahasan menjadi lebih mudah, dan tujuan penelitian

tercapai. Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini secara khusus membatasi kajian pada teknik penerjemahan istilah medis yang digunakan platform *streaming* Bstation dalam anime *Kusuriya no Hitorigoto* season 1 yang berjumlah 9 episode, pada tiap episode berdurasi kurang lebih 24 menit.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menjelaskan istilah medis yang terdapat pada anime *Kusuriya no Hitorigoto*.
2. Menjelaskan teknik penerjemahan yang digunakan penerjemahan istilah medis pada aplikasi *streaming* Bstation dalam anime *Kusuriya no Hitorigoto* takarir bahasa Indonesia.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

##### 1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu linguistik, terutama di bidang penerjemahan khususnya dalam menerjemahkan bahasa Jepang ke bahasa Indonesia.

##### 1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa atau peneliti selanjutnya yang tertarik meneliti teknik penerjemahan dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia.

#### 1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif karena data yang dianalisis berupa kata, frasa dan kalimat sebagaimana dikemukakan oleh Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2010, hal. 4). Metode deskripsi bertujuan

memberikan gambaran yang jelas terhadap objek penelitian dengan mencari dan mengumpulkan data tertulis. Penelitian kualitatif tidak berfokus pada angka dan statistik, melainkan lebih menekankan pada interpretasi dan pemahaman konteks. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah anime *Kusuriya no Hitorigoto season 1*. Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu:

#### **1.6.1 Tahap Pengumpulan Data**

Pengumpulan data menggunakan metode simak, yaitu metode yang bertujuan untuk memperoleh data melalui pengamatan terhadap penggunaan bahasa. Disebut metode simak karena cara yang digunakan untuk memperoleh data yaitu dengan cara menyimak penggunaan bahasa (Mahsun, 2007 : 29). Metode ini bersifat observasional, di mana peneliti secara langsung menyimak bahasa dalam teks audiovisual. Teknik yang dilakukan adalah teknik sadap yang merupakan upaya penyadapan yang dilakukan terhadap suatu bahasa, yang kemudian dilanjutkan dengan teknik lanjutan berupa teknik catat. Dalam pengumpulan data, langkah yang dilakukan adalah menganalisis takarir terjemahan pada anime secara keseluruhan dan mengklasifikasikan data yang telah didapatkan sesuai dengan teori. Yang pertama dilakukan yaitu mengidentifikasi sumber data dengan menyimak dan mencatat data yang memuat istilah medis dalam anime *Kusuriya no Hitorigoto*. Kedua, Mengklasifikasikan teknik apa saja yang digunakan platform *streaming* BStation dalam menerjemahkan kata-kata istilah medis anime *Kusuriya no Hitorigoto*. Terakhir, mencatat terjemahan dari dialog pada takarir anime *Kusuriya no Hitorigoto* yang memuat istilah medis.



### 1.6.2 Tahap Analisis Data

Dalam menganalisis data, penelitian ini menggunakan metode padan *translasional*. Metode padan *translasional* merupakan metode yang menjadikan bahasa lain sebagai alat pembanding atau penentu untuk menafsirkan unsur bahasa yang diteliti. Metode padan *translasional* digunakan sebagai pedoman dalam membandingkan istilah pada Bahasa yang diteliti. Karena penelitian ini berhubungan dengan penerjemahan istilah yang terdapat pada Bahasa asing, maka metode padan *translasional* sangat membantu peneliti dalam menyajikan data yang diteliti.

### 1.6.3 Tahap Penyajian Data

Tahap ini dilakukan setelah proses analisis data selesai. Penyajian hasil analisis data dapat dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu secara formal dan informal. Menurut Sudaryanto (1993 : 144), penyajian hasil analisis data ada dua macam yaitu yang bersifat informal dan yang bersifat formal. Penyajian data secara informal dilakukan dengan cara merumuskan kata-kata biasa. Sedangkan penyajian secara formal, 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.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penyajian formal dalam bentuk tabel agar hasil analisis lebih sistematis dan mudah dipahami.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini sistematika penulisan dijabarkan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan. Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Kerangka Teori. memuat kajian pustaka dan teori-teori yang relevan.

BAB III Analisis Data. menyajikan hasil penelitian dan analisis teknik penerjemahan istilah medis yang digunakan oleh platform Bstation dalam takarir anime Kusuriya no Hitorigoto.

BAB IV Penutup. Berisi kesimpulan dan saran.

