

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peran penerjemahan dalam penyebaran komik Jepang dapat dibilang penting. Komik Jepang awalnya ditulis untuk pembaca berbahasa Jepang, sehingga dalam prosesnya untuk dapat dibaca oleh pembaca berbahasa asing diperlukan penerjemahan. Penerjemahan adalah bagaimana cara mengartikan sebuah teks dari bahasa asing sesuai tujuan penulis, dan merupakan instrumen kebenaran dalam menyebarkan informasi kepada pembaca dengan kebudayaan yang berbeda. Dalam menerjemahkan sebuah teks, seorang penerjemah akan berusaha untuk menyampaikan informasi dan kebenaran sebanyak mungkin. Namun, penerjemah dapat terkendala oleh masalah seperti perbedaan bunyi dan rasa, penekanan (urutan kata), kealamian (grammar), tersirat dan tersurat, kerapihan, dan keakuratan (Newmark, 1988:5).

Bahasa yang digunakan dalam komik Jepang berbeda dengan bahasa Jepang yang digunakan sehari-hari (Rahardjo, 2016:100). *Yakuwarigo*, atau bahasa peran, adalah ragam bahasa yang ditemukan dalam karya fiksi Jepang dan berasal dari stereotip masyarakat yang berlaku. Penggunaan *yakuwarigo* dipopulerkan oleh budaya pop Jepang seperti *anime* dan *manga*. Namun, penggunaan *yakuwarigo* tidak terbatas pada karya fiksi semata. Pada penerjemahan dialog tokoh non-fiksi berkebangsaan selain Jepang, penggunaan *yakuwarigo* menyesuaikan ragam bahasa penutur sesuai dengan stereotip yang berlaku di Jepang (Kinsui dalam Rahardjo, 2016). Ragam bahasa

tersebut digunakan untuk memberi indikasi khusus pada karakter melalui kosakata maupun tata bahasa yang digunakan. Menurut Kinsui (2015:1), penggunaan *yakuwarigo* dapat memberikan pembaca informasi mengenai usia (*roujingo*, atau bahasa orang lanjut usia), jenis kelamin (*josei/danseigo*, bahasa perempuan/laki-laki), tempat tinggal (*hougen*, dialek), maupun ras (*aruyo kotoba*, dialek khusus karakter dari China) dari sebuah karakter. Contohnya yaitu penggunaan kopula¹ *jya* (じゃ) yang berbeda dari kopula standar *da* (だ), dan bentuk negatif *-n* (ん) untuk menggantikan bentuk negatif standar *nai* (ない) menggambarkan karakter seorang pria lanjut usia. Bagi pembaca yang seorang pembicara bahasa Jepang, *yakuwarigo* mudah dikenali dan memberikan konteks lebih kepada sebuah karakter.

Yakuwarigo mengandung stereotip tertentu, contohnya penggunaan dialek Kansai yang menggambarkan karakter yang banyak omong, atau dialek Kyoto yang menggambarkan karakter elegan. Stereotip gender juga melekat pada penggunaan unsur kalimat tertentu. (Kinsui dalam Rahardjo, 2016). Contoh dari stereotip gender tersebut dapat dilihat pada dua kalimat berikut:

(A) 俺行くだぞ!

Ore iku dazo!

(B) あたしが行くわ!

Atashi ga iku wa!

(Rahardjo, 2016)

¹ *Kopula/コピュラ* (論理) 繋辞。命題において、主体と述語を結びつける言辞。(*rougen meidai ni oite, shutai to jutsugo o musubitsukeru genji*. (logis) kopula. Kata yang menyambungkan subjek dan kalimat dalam sebuah preposisi. (<https://ja.wiktionary.org/wiki/>, diakses pada tanggal 17 Januari 2022)

Kedua kalimat tersebut memiliki makna yang sama, yaitu “Aku pergi”. Namun, penggunaan kata ganti pertama 俺 *ore* pada kalimat (A) menunjukkan bahwa pembicara kalimat tersebut adalah laki-laki. Akhiran だぞ *dazo* juga memiliki stereotip bahasa yang digunakan oleh laki-laki. Sebaliknya, penggunaan kata ganti pertama あたし *atashi* dan akhiran わ *wa* pada kalimat (B) menunjukkan bahwa pembicara adalah seorang perempuan. Adanya stereotip ini memudahkan pembaca dalam mendalami latar belakang sebuah karakter dari bahasa yang digunakan karakter tersebut. Namun, stereotip tersebut kadang tidak digunakan untuk menggambarkan karakter tokoh, melainkan untuk memberi konteks latar belakang kisah secara geografis.

Dalam mencari objek penelitian, penulis menemukan bahwa penelitian mengenai penerjemahan dialek dalam komik Jepang membahas tentang stereotip dialek tersebut. Masih jarang yang membahas mengenai penggunaan dialek sebagai konteks latar belakang geografis. Akan tetapi dalam komik *Barakamon*, penggunaan dialek Gotou digunakan dalam konteks geografis cerita. Penulis *Barakamon* adalah seorang warga asli kepulauan Gotou, sehingga penggunaan dialek Gotou dapat dikatakan sebagai hal yang natural dalam karyanya. Komik *Barakamon* bercerita mengenai seorang kaligrafer muda terkenal bernama Seishuu Handa yang mengikuti kontes kaligrafi dan mendapat posisi kedua. Hal ini mematahkan mental Handa yang sudah digadagadangi sebagai kaligrafer muda jenius. Setelah peristiwa pemukulan pada kurator museum yang mengkritik karyanya, Handa lalu dikirim oleh ayahnya ke Kepulauan

Gotou. Di sana, Handa bertemu para warga lokal yang memiliki berbagai karakter. Pertemuan Handa dengan warga Kepulauan Gotou memberikannya inspirasi baru dalam menulis kaligrafi serta mengubah pandangannya terhadap banyak hal.

Contoh penggunaan dialek Gotou dalam percakapan karakter di komik Barakamon dapat dilihat dari potongan percakapan oleh karakter penduduk Kepulauan Gotou berikut, yaitu ばあちゃん atau Nenek. Tokoh Nenek berbicara pada ナル atau Naru, yang sedang memanjat dinding pemecah ombak.

ナル : 飛行機に乗って誰か来るのかな
ばあちゃん : 早く下りて来んか、釣り上ぐっぞ
ナル : うわっ 下りる 下りるから

Naru : Hikouki ni notte dare ka korun kana
Baachan : Hayaku orite konka, tsuri agu zzo
Naru : Uwaa Oriru oriru kara

Naru : Ada orang datang naik pesawat, ya
Nenek : Kalau nggak cepat turun, Nenek tarik pakai pancing!
Naru : Hwa!! Turun, turun!!

(*Barakamon*, vol. 1, Act. 1, hal. 4)

Dialog tersebut dilakukan dalam dialek Gotou, dengan unsur dialek sufiks ゑ (Gunji, 1976). Bagi pembaca di Jepang, perbedaan berupa dialek yang digunakan oleh tokoh *Baachan* dapat dikenali karena memiliki perbedaan dari dialek standar atau *hyojungo*. Namun, penulis tidak dapat menemukan perbedaan yang signifikan dari dialog tersebut.

Sedangkan dalam komik *Barakamon* edisi bahasa Inggris, penulis menemukan bahwa unsur dialek Gotou diterjemahkan ke dalam sebuah bentuk dialek yang berbeda dari dialek standar bahasa Inggris. Contohnya pada hasil penerjemahan bahasa Inggris dari ujaran dialek Gotou di atas.

Naru : Somebody's a-comin' here in a plane
Granny : Not comin' down, eh? I'm a-pullin' ya in
Naru : Uwah! I'm comin', I'm comin'

(*Barakamon*, Vol.1, Act.1, p.4)

Dari ujaran dialek Gotou tersebut, terlihat bahwa hasil penerjemahan bahasa Inggris di atas menggunakan ragam bahasa Inggris yang berbeda dari dialek standar. Penggunaan dialek yang berbeda tersebut memberikan konteks bagi pembaca bahwa mereka adalah tokoh yang berbicara dalam dialek yang berbeda dari dialek standar di dalam komik tersebut. Bagi pembaca edisi bahasa Indonesia, tidak adanya perbedaan ini tentunya dapat mempengaruhi kesan dan rasa yang ditimbulkan dari adanya dialek tersebut dalam komik *Barakamon*.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Teknik apa yang digunakan penerjemah dalam menerjemahkan dialek Gotou dalam komik *Barakamon* ke bahasa Indonesia?
2. Bagaimanakah teknik penerjemahan tersebut memengaruhi hasil penerjemahan dialek Gotou ke bahasa Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan sebuah penelitian adalah menjawab rumusan masalah. Sehingga, tujuan penelitian kali ini adalah menjawab rumusan masalah yang telah dibahas sebelumnya. Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui teknik penerjemahan dialek. Lebih tepatnya, teknik penerjemahan yang digunakan dalam menerjemahkan dialek Gotou ke dalam bahasa Indonesia serta bagaimana teknik penerjemahan tersebut memengaruhi hasil penerjemahan.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini, penulis mengharapkan pembaca dapat mendapatkan manfaat. Baik manfaat teoritis dan manfaat praktis. Dalam proses penelitian, penulis mendapatkan ilmu baru serta pengalaman yang bermanfaat. Sehingga, diharapkan pembaca akan mendapatkan manfaat yang serupa.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoretis yang diharapkan penulis adalah, penelitian ini dapat menjelaskan mengenai teknik penerjemahan dialek Jepang ke dalam bahasa Indonesia. Selama ini, teknik penerjemahan dialek Berezowski (1998) belum digunakan dalam membahas mengenai penerjemahan dialek Jepang ke bahasa Indonesia. Sehingga diharapkan penelitian ini dapat menjadi batu pijakan bagi penelitian penerjemahan dialek Jepang selanjutnya.

1.4.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan dapat menambah minat pembaca terhadap dialek Jepang. Terutama, dialek yang digunakan dalam *manga*. Dengan membaca penelitian ini, pembaca akan mencari tahu mengenai dialek Jepang yang digunakan dalam *manga* dan memahami penggunaan dialek dalam *manga*. Sehingga pembaca dapat menggunakan pengetahuan ini dalam membaca *manga* di kemudian hari.

1.5 Tinjauan Penelitian

Penelitian yang menjadi tinjauan dalam penelitian kali ini adalah *Terjemahan Dialek African-American English dalam Novel The Adventures of Huckleberry Finn* oleh Dewi, dkk (2016:395). Dalam penelitian tersebut, Dewi, dkk. meneliti mengenai penerjemahan dialek African-American English (disingkat AAE) yang ditemukan di novel *The Adventures of Huckleberry Finn* ke dalam bahasa Indonesia. Menurut Newmark (1988), dialek digunakan oleh penulis novel untuk menunjukkan fitur-fitur budaya tertentu, atau adanya bahasa yang tidak baku. Selain itu, dialek dapat menjadi alat bagi penulis novel untuk menyampaikan kritik terhadap isu-isu kelas sosial dan etnik (Ilhem, 2012). Akan tetapi, adanya dialek menjadi masalah bagi penerjemah novel dalam menemukan padanan bahasa yang memiliki fungsi serupa dengan dialek tersebut. Oleh karena itu, bagi penerjemah disarankan mengikuti langkah-langkah tertentu dalam proses penerjemahan dialek. Menurut Harvey, et.al. (1995), penerjemah disarankan untuk mencermati pengaruh dialek tersebut pada keseluruhan pesan teks yang dimaksud. Apabila keberadaan dialek tidak memengaruhi pesan keseluruhan,

maka dialek tersebut dapat diabaikan dan diterjemahkan ke dalam ragam bahasa baku. Namun, keberadaan dialek yang memiliki pengaruh besar terhadap keseluruhan pesan teks tidak dapat diabaikan dalam proses penerjemahan.

Dalam novel *The Adventures of Huckleberry Finn*, ditemukan adanya penggunaan dialek AAE oleh tokoh berkulit hitam. Dialek AAE sendiri adalah dialek bahasa Inggris yang digunakan oleh masyarakat berkulit hitam terutama yang tinggal di area perkotaan Amerika, serta masyarakat berkulit hitam yang tinggal di daerah yang didominasi oleh penduduk berkulit putih. Dialek AAE memiliki keunikan secara fonologis dan sintaksis yang berbeda dari bahasa Inggris standar. Terdapat lebih dari 40 ciri sintaksis dialek AAE yang ditemukan oleh Wolfram (2004), dan ciri fonologis berupa 12 perbedaan pengucapan konsonan serta 5 perbedaan pengucapan vokal yang dikemukakan oleh Thomas & Bailey (2015). Dalam melakukan analisis penerjemahan, teori penerjemahan dialek milik Berezowski (1997) digunakan. Berezowski (1997) menjabarkan 10 teknik penerjemahan dialek, yaitu (1) *neutralization*, (2) *lexicalization*, (3) *partial translation*, (4) *transliteration*, (5) *speech defect*, (6) *relativization*, (7) *pidginization*, (8) *artificial variety*, (9) *colloquialization*, dan (10) *rusticalization*. Sumber data yang digunakan adalah novel *The Adventures of Huckleberry and Finn* karya Mark Twain, serta edisi terjemahan bahasa Indonesia yang diterjemahkan oleh Ambhita Dyaningrum. Dewi, et.al. mengambil data berupa ujaran yang mengandung ciri dialek AAE dan diucapkan hanya oleh tokoh yang berkulit hitam saja.

Hasil dari analisa terhadap ujaran dialek AAE yang digunakan tokoh berkulit hitam menunjukkan bahwa 95% ujaran oleh tokoh berkulit hitam pada novel *The Adventures*

of Huckleberry and Finn memiliki ciri dialek AAE. Ciri dialek AAE yang dominan ditunjukkan oleh ciri sintaksis. Pada penerjemahan bahasa Indonesia, ciri dialek AAE diterjemahkan menjadi ragam bahasa baku, sehingga Dewi, et.al. menarik kesimpulan bahwa teknik penerjemahan dialek AAE yang digunakan adalah teknik *neutralization*. Penelitian oleh Dewi, et.al. ini menjadi tinjauan penelitian karena memiliki fokus terhadap penerjemahan dialek ke dalam bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian kali ini juga menggunakan teori penerjemahan dialek milik Berezowski dalam menemukan teknik penerjemahan dialek Gotou ke dalam bahasa Indonesia.

Tinjauan penelitian selanjutnya adalah 韓国絵本『天女銭湯』の日本語訳に見られる方言翻訳の問題 (*Kankoku Ehon (Tenjo Sentou) no Nihongoyaku ni Mirareru Hougen Honyaku no Mondai*) oleh Yoon (2018). Tema yang diambil dalam penelitian ini adalah mengenai penerjemahan buku bergambar berjudul 『장수탕 선녀님』 (*Jangsutang Sonyeonim*) (Peri Pemandian Umum, red.) karya Baek Hina yang diterbitkan di Korea Selatan tahun 2012. Buku bergambar tersebut kemudian diterjemahkan ke bahasa Jepang oleh Hasegawa Yoshifumi, dan diterbitkan pada tahun 2016. Yoon menemukan bahwa dalam buku edisi bahasa Jepang, penerjemah menggunakan dialek Kansai. Penggunaan dialek Kansai dalam penerjemahan buku bergambar ini menjadi pertanyaan besar, karena dalam edisi bahasa Korea, tidak ditemukan adanya penggunaan dialek tertentu. Penelitian ini bermaksud menemukan teknik penerjemahan yang digunakan dalam menerjemahkan buku bergambar tersebut.

Dalam penelitiannya, Yoon menggunakan teori mengenai buku bergambar milik Fujimoto (2007). Definisi buku bergambar adalah buku di mana kata-kata dan gambar mengalami interaksi, sehingga dalam membaca buku bergambar tidak cukup hanya membaca kata-kata saja, karena gambar mengungkapkan hal yang tidak diungkapkan oleh kata-kata dan sebaliknya. Kemudian, Yoon menggunakan teori penerjemahan Jakobson (1973) yang menyatakan bahwa gambar atau narasi non-verbal adalah bagian dari narasi yang harus disertakan dalam analisis penerjemahan.

Yoon menggunakan istilah Source Text untuk menyebutkan teks sumber yang menggunakan bahasa Korea (selanjutnya disingkat menjadi ST) dan Target Text untuk menyebutkan teks terjemahan dalam dialek Kansai (selanjutnya disingkat menjadi TT). Salah satu contoh mengenai penerjemahan teks bahasa Korea yang mengalami penerjemahan ke dalam dialek Kansai, terdapat pada data berikut:

p.4

ST² : 아주아주 오래된 목욕탕이 있다. (とてもとても古い銭湯がある。)

TT³ : ふるーい 銭湯が あるんや。

ST: *Ajuaju oraedwen mokyoktangi itdda (Totemo totemo furui sentou ga aru)*

TT: *Furu~i sentou ga arun ya*

Pada data di atas, ST dan TT memiliki makna yang serupa, yaitu membahas mengenai pemandian tua. Namun, ST menggunakan bentuk dialek bahasa Korea yang standar, sehingga tidak menunjukkan penekanan makna tertentu. Sedangkan pada TT terlihat

² Source Text: Teks Sumber

penggunaan dialek Kansai pada kata *arunya* (あるんや), dan perbedaan pada kata *furu~i* (ふるーい) yang menunjukkan penekanan pada kata *furui* 古い. Penekanan ini bermaksud menunjukkan bahwa pemandian yang dimaksud berusia sangat tua, dibanding dengan teks ST yang tidak menunjukkan penekanan tersebut. Dari data-data yang ditemukan, Yoon mendapati 3 teknik penerjemahan yang digunakan, yaitu; (1) penghapusan kata, (2) konversi kata, dan (3) penambahan kata.

Penulis menemukan bahwa fenomena penerjemahan ini dapat ditemukan pula dalam penelitian yang dilakukan penulis. Objek penelitian memiliki tujuan yang hampir sama meski dengan permasalahan yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian Yoon dapat menjadi landasan penelitian terhadap fenomena penerjemahan yang diteliti kali ini.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif, yaitu dengan menghitung data yang kemudian dimasukkan ke dalam rumus teori yang digunakan. Hasil dari rumus tersebut kemudian dicocokkan dengan penjelasan teori. Berikut adalah teknik-teknik yang digunakan dalam penelitian ini.

1.6.1 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian menggunakan teknik pustaka, yaitu dengan membaca kemudian memilah data yang diperlukan. Sumber data primer diambil dari volume 1-5 edisi bahasa Jepang yang diterbitkan secara gratis oleh situs Gangan Online.

Sedangkan volume 6-18 edisi bahasa Jepang tidak diterbitkan secara gratis sehingga penulis terhalang mendapatkan sumber data tersebut. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan dari sumber tertulis berupa *manga* berjudul *Barakamon* volume 1-5 dari 18 volume yang diterbitkan Square Enix dalam bahasa Jepang dari tahun 2009 hingga 2011 serta edisi dalam bahasa Indonesia yang diterbitkan Elex Media Komputindo dari tahun 2015 hingga tahun 2016. Untuk data sekunder didapatkan dari sumber-sumber berupa buku, jurnal, dan artikel ilmiah.

1.6.3 Teknik Analisis Data

Data primer yang dikumpulkan kemudian diklasifikasi ke dalam tiga kategori ujaran dialek, lalu ke dalam sepuluh sub-kategori ciri ujaran dialek. Data tersebut kemudian akan dianalisis menggunakan sejumlah teori. Teori yang digunakan antara lain adalah teori ciri dialek Hichiku dan Gotou, dan teori penerjemahan dialek. Untuk ciri dialek Hichiku dan Gotou, data akan dianalisis dengan mencari ujaran dialek yang muncul pada data yang sesuai dengan teori ciri dialek tersebut. Kemudian, data akan dihitung sesuai kategori ujaran dialek yang telah diklasifikasi. Angka yang muncul akan dimasukkan ke dalam rumus teknik penerjemahan dialek, dan akan didapatkan hasil berupa rasio penerjemahan dialek serta teknik penerjemahan dialek yang digunakan.