

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang

Komunikasi merupakan hal yang penting dalam kehidupan. Bahasa merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan penting dalam proses berkomunikasi yaitu sebagai media komunikasi yang utama untuk berinteraksi dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Sugono (2004:3) bahasa digunakan sebagai sarana ekspresi dan komunikasi dalam kegiatan kehidupan manusia, seperti dalam bidang kebudayaan, ilmu dan teknologi. Ada banyak bahasa yang dipakai. Hampir disetiap negara memiliki bahasa yang berbeda, bahkan dalam satu negarapun ada pula yang memiliki lebih dari satu bahasa nasional misalnya Singapura yang memiliki empat bahasa resmi, yaitu bahasa Melayu (bahasa nasional), bahasa Inggris (bahasa pemerintahan), bahasa Cina dan Tamil.

Terjemahan merupakan penghubung antarbangsa di dunia yang berbeda bahasa dan budayanya. Menurut Hoed (1992 : 4) penerjemahan adalah suatu kegiatan mengalihkan amanat dari satu bahasa, yaitu bahasa sumber ke dalam bahasa lain atau yang kita sebut sebagai bahasa sasaran. Dengan demikian dalam penerjemahan selalu terlibat dalam dua bahasa. Teks tertulis dalam bahasa sumber

akan disebut teks sumber; dan teks tertulis dalam bahasa sasaran akan disebut teks sasaran (untuk selanjutnya akan digunakan istilah tsu untuk teks sumber dan tsa untuk teks sasaran).

Menurut Finlay dalam Simatupang (2000 : 2) hasil terjemahan seharusnya memberikan rasa yang sama seperti aslinya yang sehingga pembaca menyadari bahwa ia sedang membaca suatu terjemahan, sedangkan menurut Larson (1989 : 38) penerjemahan merupakan penyampaian makna yang sama dalam bahasa kedua. Tidak semua makna yang disampaikan dinyatakan jelas dalam bentuk teks. Hal ini disebut dengan informasi implisit. Informasi implisit adalah informasi yang tidak mempunyai bentuk, tetapi merupakan bagian dari keseluruhan komunikasi yang dimaksudkan oleh penulisnya.

Sebaliknya informasi eksplisit adalah informasi yang diungkapkan secara jelas dengan struktur leksikal dan bentuk gramatikal. Dalam penerjemahan, ada informasi implisit dalam tsu yang diterjemahkan menjadi informasi eksplisit kedalam tsa dan juga sebaliknya. Hal ini juga berlaku dalam penerjemahan *manga*.

*Manga* adalah istilah yang digunakan untuk menyebut komik Jepang. Sebuah *manga* dapat menggambarkan berbagai macam hal. Contohnya hal yang menggelikan, mengharukan, menyedihkan, maupun mengerikan. Manga merupakan salah satu kebudayaan Jepang yang sangat berkembang baik di Jepang maupun di luar Jepang. Banyak manga yang diterjemahkan ke dalam beberapa bahasa di negara-negara luar Jepang termasuk Amerika, China, Perancis, Itali, Indonesia dan lainnya.

Penulis tertarik memilih *manga* sebagai bahan penelitian karena penelitian penulis berkaitan dengan kegiatan penerjemahan. Seperti yang telah dikatakan bahwa banyak *manga* yang sudah diterjemahkan ke dalam berbagai macam bahasa termasuk bahasa Indonesia. Hal ini memudahkan penulis untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan kegiatan penerjemahan dengan membandingkan dua buah *manga* dalam bahasa sumber yaitu dalam bahasa Jepang dengan *manga* dalam bahasa sasaran yaitu bahasa Indonesia.

Salah satu contoh informasi implisit dalam *tsu* yang diterjemahkan menjadi informasi eksplisit kedalam *tsa* yang dapat ditemukan dalam *manga* K-ON! berikut ini :

Tsu

Contoh

‘。。。というわけで、滞ちゃん助けてー’

“... *Toiuwakede, Mio-chan tasukete~*”

Tsa

Arti

‘Karena itu, Mio~ tolong aku, dong’

Dengan adanya perubahan informasi implisit menjadi informasi eksplisit dan juga sebaliknya dalam penerjemahan, penulis tertarik melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penerjemahan informasi implisit ke eksplisit. Dalam penelitian ini, penulis akan meneliti hasil penerjemahan berdasarkan informasi implisit dan informasi eksplisit sesuai rujukannya ke benda, kejadian, atribut, dan relasi dalam kalimat bentuk perintah bahasa Jepang (*meireikei*) berdasarkan makna situasionalnya.

### 1.1.1 Manga K-ON!

Manga ini menceritakan tentang sekumpulan remaja putri yang tergabung ke dalam sebuah klub musik amatir (軽音部/Light Music Club) yang sudah hampir ditutup di sekolah menengah atas atau SMA tempat mereka belajar. Klub yang terdiri dari empat orang personel ini, diketuai oleh *Ritsu Tainaka* yang adalah seorang *drummer* dalam klub musik tersebut. Pada awalnya *Ritsu*lah yang mengajak *Mio Akiyama* untuk bergabung bersama dia untuk masuk ke klub musik tersebut demi menggapai mimpi masa kecil mereka untuk bermain musik bersama di *Budoukan* (武道館). Akhirnya satu demi satu personel pun mulai terkumpul hingga mencapai empat orang. Klub yang diawasi oleh seorang guru musik yang bernama *Sawako Yamanaka* berhasil menambah satu orang personelnnya pada tahun kedua klub ini dibuka. Berawal dari situ tercipta banyak lagu serta banyak konser yang klub mereka galangkan.

Penulis tertarik mengambil manga ini sebagai bahan penelitian karena berkaitan dengan apa yang diteliti oleh penulis diluar tentang penerjemahan adalah tentang bentuk perintah dalam bahasa Jepang (*Meireikei*). Manga K-ON! mengangkat kisah kehidupan sehari-hari yang di dalamnya juga terdapat percakapan yang umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari termasuk penggunaan *meireikei*.

Manga yang ditulis dan digambar oleh *Kakifly* ini diterbitkan oleh *Honbunsha* Jepang pada tahun 2008. *Manga* tersebut pertama kali diterbitkan di Indonesia pada tahun 2010 oleh PT Elex Media Komputindo yang dialihbahasakan oleh Anindhita Raghia.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Informasi implisit adalah informasi yang tidak mempunyai bentuk, tetapi itu merupakan bagian dari keseluruhan komunikasi yang dimaksudkan oleh penulisnya. Sebaliknya informasi eksplisit adalah informasi yang diungkapkan secara jelas dengan struktur leksikal dan bentuk gramatikal. Dalam setiap teks rujukan ke benda, kejadian, atribut, dan relasi tertentu akan dibiarkan implisit. Dalam penerjemahan *manga* tidak semua informasi yang ada dalam bsu diterjemahkan menjadi eksplisit dalam bsa. Dengan adanya permasalahan seperti ini, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai informasi implisit seperti apa saja dalam bahasa sumber yang ketika diterjemahkan menjadi eksplisit dalam bahasa sasaran dalam kalimat bentuk perintah bahasa Jepang melalui *manga K-ON!*.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Penulis tertarik untuk menganalisis penerjemahan dalam satu *manga* yang diterbitkan oleh PT. Elex Media Komputindo dalam bahasa Indonesia yang dialihbahasakan oleh Anindhita Raghia. Dalam penelitian ini, penulis membatasi ruang lingkup penelitian dengan meneliti terjemahan bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia, berdasarkan informasi implisit dan eksplisitnya pada makna situasionalnya dalam kalimat bentuk perintah (*meireikei*) dalam *manga K-ON!* Jilid 1-4.

#### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan pada latar belakang masalah, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai informasi implisit seperti apa saja dalam bahasa sumber yang ketika diterjemahkan menjadi eksplisit dalam bahasa sasaran dalam kalimat bentuk perintah bahasa Jepang melalui *manga K-ON!*.

Melalui terjemahan *manga K-ON!*, dalam bentuk perintah bahasa Jepang (*meireikei*) terdapat banyak informasi implisit yang diterjemahkan menjadi informasi eksplisit rujukan ke benda, kejadian, atribut, dan relasi berdasarkan makna situasionalnya.

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah agar baik penulis maupun pembaca mengetahui permasalahan penerjemahan khususnya penerjemahan informasi implisit yang diterjemahkan menjadi informasi eksplisit sesuai rujukannya ke benda, kejadian, atribut, dan relasi berdasarkan makna situasionalnya, dan bukan pada makna referensial dan makna linguistisnya di dalam kalimat bentuk perintah bahasa Jepang (*meireikei*) dalam *manga K-ON!*. Khususnya informasi apa saja yang menjadi eksplisit dalam terjemahannya ke dalam bahasa Indonesia.

#### **1.6 Landasan Teori**

Teori yang akan digunakan penulis sebagai acuan dalam penelitian ini adalah teori yang dikemukakan oleh Larson (1989) tentang penerjemahan implisit

dan eksplisit dan penjelasan dari beberapa ahli yang akan memudahkan analisis penelitian ini. Penulis juga akan menggunakan teori yang berhubungan dengan informasi implisit dan eksplisit serta teori linguistik Jepang terutama yang berhubungan dengan kalimat perintah (*meireikei*) dalam bahasa Jepang dari beberapa ahli.

### **1.7 Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif dengan melakukan pendekatan analisis isi (*content analysis*). Dalam analisis penerjemahan, pertama-tama penulis akan melakukan pengumpulan data. Penulis membaca manga yang akan diteliti dalam dua bahasa, yaitu bahasa Jepang dan bahasa Indonesia. Langkah selanjutnya penulis akan mengidentifikasi informasi implisit dalam bahasa sumber yang diterjemahkan menjadi informasi eksplisit ke dalam bahasa sasaran. Setelah diidentifikasi, akan dilakukan proses analisis sampai hasil penelitian dapat diperoleh.

### **1.8 Manfaat Penelitian**

Dari penelitian ini diharapkan baik penulis maupun pembaca dapat memahami permasalahan penerjemahan khususnya penerjemahan *manga* dari informasi implisit yang diterjemahkan ke dalam informasi eksplisit sesuai rujukannya ke benda, kejadian, atribut, dan relasi berdasarkan makna situasionalnya bukan berdasarkan makna referensial dan linguistisnya.

## 1.9 Sistematika Penulisan

Dalam bab 1 Pendahuluan menjelaskan latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, dan manfaat penelitian serta metodologi penulisan penelitian ini.

Dalam bab 2 isi, akan dipaparkan teori-teori dari beberapa pendapat yang akan penulis gunakan untuk mendukung penelitian ini. Bab ini menjelaskan teori yang berhubungan dengan terjemahan, informasi implisit dan informasi eksplisit, dan teori tentang bentuk perintah bahasa Jepang (*meireikei*).

Dalam bab 3 analisis data, berisikan analisis- analisis penulis dari hasil penelitian yang dilakukan berdasarkan cara kerja yang dipaparkan.

Dalam bab 4 kesimpulan, memuat kesimpulan dari hasil analisis berdasarkan teori serta data-data yang digunakan.

