

Bab 1

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Bahasa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan sesuatu ide, pikiran, hasrat, dan keinginan kepada orang lain (Sutedi, 2004 : 2). Ketika ide, pikiran, hasrat, dan keinginan disampaikan kepada seseorang secara lisan maupun tulisan, dan bila pesan tersebut dapat ditangkap sesuai dengan apa yang dimaksud, tiada lain karena makna (意味) yang dituangkan melalui bahasa tersebut telah dipahami. Jadi, fungsi bahasa merupakan media untuk menyampaikan (伝達) suatu makna kepada seseorang baik secara lisan maupun secara tertulis. Dalam menikmati karya tulis, suatu karya tulis bahasa asing tidak akan dapat kita nikmati, apabila tidak menguasai bahasa asing tersebut kecuali bila telah dialihbahasakan ke dalam bahasa yang kita kuasai.

Bahasa juga merupakan alat komunikasi yang penting dalam kehidupan, sebagai media komunikasi dalam semua kegiatan kehidupan manusia, dan berinteraksi dengan orang lain. Menurut Sugono, (2004:3) bahasa digunakan sebagai sarana ekspresi dan komunikasi dalam kegiatan kehidupan manusia, seperti dalam bidang kebudayaan, ilmu dan teknologi. Setiap negara mempunyai bahasa yang berbeda dan bahkan dalam satu negara, juga terdapat beberapa bahasa yang dipakai.

Karena bahasa di setiap negara berbeda-beda maka dalam berkomunikasi perlu adanya terjemahan yang berfungsi sebagai penghubung. Menurut Hoed, (1992:4) penerjemahan adalah suatu kegiatan mengalihkan amanat dari satu bahasa, yaitu bahasa sumber (disingkat BSu) ke dalam bahasa lain yaitu bahasa sasaran (disingkat BSa).

Dalam ilmu bahasa, terjemahan merupakan sumber-sumber data yang sangat menarik bagi ilmu linguistik, terutama ilmu linguistik perbandingan. Ilmu linguistik perbandingan bertujuan untuk memudahkan penguasaan bahasa asing, karena teori terjemahan mengkaji hubungan antar bahasa (Moentaha, 2006:2-3).

Dalam penerjemahan juga terdapat terjemahan yang berdasarkan makna, menurut Larson (1989:116) dalam terjemahan terdapat makna primer dan sekunder. Makna Primer adalah makna yang tampil dalam pikiran penutur bahasa jika kata itu diucapkan sendiri, sedangkan makna sekunder adalah makna yang tergantung pada konteks. Makna sekunder berhubungan dengan makna primer melalui jaringan makna tertentu. Dalam makna sekunder terdapat makna figuratif, yaitu makna yang berdasarkan hubungan asosiasi dengan makna primer (Beekman dan Callow 1974:94 dalam Larson 1989:116).

Dalam penulisan skripsi ini penulis akan menganalisa komik 'Crayon Shinchan' dalam bahasa Indonesia, yang merupakan terjemahan dari *manga* 「クレヨンしんちゃん」 dalam bahasa Jepang. Penulis hanya akan meneliti penerjemahan yang mengandung unsur makna figuratif yaitu yang mengandung majas metonimia, sinekdok dan metafora.

Dalam artikel yang berjudul *Manga dalam Wikipedia bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas (2009)*, *manga* (漫画) (baca: man-ga, atau ma-ng-ga) merupakan kata komik dalam bahasa Jepang; di luar Jepang, kata tersebut digunakan khusus untuk membicarakan tentang komik Jepang. Majalah-majalah *manga* di Jepang biasanya terdiri dari beberapa judul komik yang masing-masing mengisi sekitar 30-40 halaman majalah itu dalam satu *chapter* atau bab. Semua majalah tersebut sendiri biasanya mempunyai tebal berkisar antara 200 hingga 850 halaman. Sebuah judul *manga* yang

sukses dapat terbit hingga bertahun-tahun seperti ‘*ジョジョの奇妙な冒険*’ atau *Jojo no Kimyō na Bōken* atau *JoJo's Bizarre Adventure* atau *Misi Rahasia*. Umumnya, judul-judul yang sukses dapat diangkat untuk dijadikan dalam bentuk animasi (atau sekarang lebih dikenal dengan istilah *Anime*). Setelah beberapa lama, cerita-cerita dari majalah itu akan dikumpulkan dan dicetak dalam bentuk buku berukuran biasa, yang disebut *tankōbon* (atau kadang dikenal sebagai istilah volume). Komik dalam bentuk ini biasanya dicetak di atas kertas berkualitas tinggi dan berguna buat orang-orang yang tidak atau malas membeli majalah-majalah *manga* yang terbit mingguan yang memiliki beragam campuran cerita atau judul. Dari bentuk *tankōbon* inilah *manga* biasanya diterjemahkan ke dalam bahasa-bahasa lain seperti bahasa Indonesia.

Pada dasarnya *manga* dan komik adalah sama-sama untuk merujuk arti kepada buku komik, perbedaan yang paling jelas antara sebutan untuk *manga* dan komik tersebut adalah untuk pembedaan pengelompokan, di mana *manga* lebih terfokus kepada komik-komik Jepang (kadang juga termasuk Asia), dan komik lebih kepada komik komik buatan Eropa atau Barat, namun keduanya memiliki arti atau maksud yang sama atau sebenarnya tidak ada perbedaan.

Walaupun sudah diterjemahkan dan mengalami penyesuaian, tapi masih ada hal yang di pertahankan dalam penerjemahan *manga*, dan belakangan ini juga sudah mulai banyak contoh komik terjemahan seperti ini. Hal yang tetap dipertahankan adalah cara baca. Aslinya bahasa Jepang biasanya ditulis dari kanan ke kiri, sehingga penggambaran *manga* dan ditulis dengan sistem seperti ini di Jepang, yang umum disebut sebagai istilahnya ‘*raw*’ (mentah). Hal ini berbeda dengan kebiasaan masyarakat Indonesia yang biasa membaca dari kiri (atau sebagai patokan cover depan ada di bagian kiri) ke arah

kanan. Sebelum tahun 2000-an, menyikapi masalah perbedaan budaya ini, ketika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia gambar dan halamannya umumnya di-*flip* sehingga dapat dibaca dari kiri ke kanan. Hal ini menyebabkan sering terlihat tokoh tokoh dalam komik terlihat kidal (penggunaan tangan kiri yang dominan) dan sedikit aneh.

1.1.1 Sekilas Tentang Komik ‘*Crayon Shinchan*’ atau *Manga* 「クレヨンしんちゃん」

ん」

Crayon Shin-chan atau dalam bahasa Jepangnya, 「クレヨンしんちゃん」 ‘*Kureyon Shinchan*’ adalah sebuah seri *manga* dan *anime* karya Yoshito Usui. Tokoh utamanya adalah seorang bocah lima tahun murid taman kanak-kanak yang sering membuat ulah, dan membuat repot semua orang di sekitarnya.

Crayon Shin-chan pertama muncul pada tahun 1990 secara mingguan di majalah *Weekly Manga Action*, yang diterbitkan oleh Futabasha. *Crayon Shin-chan* mulai ditayangkan oleh TV Asahi pada 13 April 1992. Di Indonesia, komik *Shin-chan* diterbitkan oleh Indorestu Pacific (sebelumnya pernah pula diterbitkan Rajawali Grafiti dengan judul *Crayon*). *Anime Crayon Shin-chan* di Indonesia ditayangkan oleh stasiun televisi RCTI..

Humor dalam seri ini berasal dari tingkah laku Shin-chan yang janggal. Misalnya ia sering meledek ibunya bila disuruh merapikan mainannya. Seperti ayahnya, Shin-chan juga suka melihat wanita cantik dan sering merayu mereka.

1.1.2 Tokoh-tokoh Dalam ‘Crayon Shinchan’ atau Manga 「クレヨンしんちゃん」

Menurut artikel *Crayon Shin-chan* dalam Wikipedia bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas Wikipedia (2009).

1. Keluarga Nohara (野原家)

Shinnosuke Nohara (野原しんのすけ) adalah tokoh utama serial ini, seorang murid TK berusia lima tahun yang gemar menirukan tingkah laku orang dewasa, menyukai berbagai serial anak-anak di televisi, serta sering merayu wanita dewasa yang cantik.

Misae Nohara (野原みさえ) adalah ibu Shin-chan. Ia adalah seorang ibu rumah tangga yang sering dibuat jengkel karena kenakalan Shin-chan. Hukuman yang biasanya ia berikan adalah pukulan, jitanan atau cubitan. Namun ia juga mencintai anaknya. Misae sangat suka dengan diskon, brosur, dan perhiasan.

Hiroshi Nohara (野原ひろし) adalah ayah Shin-chan. Ia adalah seorang pegawai kantor dan kepala keluarga. Hiroshi takut dan tunduk kepada Misae.

Himawari Nohara (野原ひまわり) adalah adik Shin-chan. Mirip dengan kakaknya, Himawari sangat suka melihat lelaki tampan. Anak ini juga sangat senang dengan perhiasan, dan semua benda-benda yang berkilau (walaupun itu kecoa). Kata 'Himawari', dalam bahasa Jepang berarti bunga matahari.

Shiro (シロ) adalah anjing Shin-chan. Ia memiliki bulu berwarna putih dan dapat menggulung diri seperti bola salju. Anjing ini sangat cerdas. Anjing ini dipungut oleh keluarga Nohara karena dibuang oleh pemiliknya.

2. Murid-murid TK Aksi atau Futaba Yōchien (アクション幼稚園児 atau ふたば幼稚園)

Tooru Kazama (風間 トオル) adalah teman sekelas Shin-chan yang suka sok tahu dan suka pamer kekayaan.

Nene Sakurada (桜田 ネネ) adalah anak perempuan tetangga Shin-chan. Setiap kali Shin-chan berkunjung ke rumahnya ia selalu membuat jengkel ibu Nene. Nene paling suka dengan permainan 'pura-pura' atau 'keluarga bahagia'. Di komik versi Indonesia, nama *Nene* diubah menjadi *Nana*.

Masao Sato (マサオ) adalah anak yang penakut dan paling suka melakukan pekerjaan bersih-bersih. Masao tidak pernah bisa menolak jika Nene mengajaknya bermain 'pura-pura' atau 'keluarga bahagia'.

Bo (ボ) adalah anak yang sangat pendiam. Dia hampir tidak pernah bicara. Dia terlihat selalu ingusan, Tetapi dia tidak pernah merasa terganggu dengan keberadaan ingusnya itu. Dia juga suka mengkoleksi bebatuan berbentuk aneh.

Ai (愛) adalah seorang anak perempuan cantik yang berasal dari keluarga kaya di Tokyo. Tujuannya bersekolah di TK Aksi adalah untuk melihat kehidupan rakyat biasa.

Semua anak laki-laki di TK Aksi jatuh cinta padanya, kecuali Shin-chan yang lebih menyukai wanita dewasa. Ai sangat tertarik dengan Shin-chan. Kadang, Nene sangat kesal dengannya. Dalam komik versi Indonesia, nama *Ai* diganti menjadi *Masako*.

3. Guru-guru TK Aksi atau Futaba Yōchien (アクション幼稚園職員と関係者 atau ふたば幼稚園)

Midori Yoshinaga (吉永 緑) adalah guru Shin-chan. Ia selalu bersaing dengan Ume Matsuzaka. Setelah menikah dengan Junichi Ishizaka, nama belakangnya berubah menjadi Midori Ishizaka (石坂 緑).

Ume Matsuzaka (松坂 梅) adalah teman sekaligus musuh bebuyutan Yoshinaga. Ia adalah guru dari kelas tetangga Shin-chan, kelas Mawar. Setelah 24 tahun melajang, akhirnya ia berpacaran dengan seorang dokter ahli tulang. Bu guru Matsuzaka suka dengan barang-barang bermerek. Ia juga membual bahwa ia bisa berbahasa Inggris.

Bunta Takakura (高倉 文太) adalah kepala sekolah TK Aksi. Ia sering dipanggil 'Kumichō' (組長 = boss Yakuza) oleh Shin-chan karena wajahnya yang menyeramkan. Tetapi, di balik wajahnya yang menyeramkan, ia adalah seorang pria yang baik hati. Semua orang di TK Aksi (kecuali Shin-chan), memanggilnya *enchou-sensei* (園長先生) yang berarti 'kepala sekolah'.

Akeo (あけお) adalah salah seorang guru pengganti Ume Matsuzaka ketika patah tulang di TK Aksi. Bu guru Akeo adalah orang yang kurang percaya diri. Dia hanya

bisa mengutarakan isi hatinya atau pikirannya apabila kacamatanya dilepas. Dia termasuk orang yang cukup aneh. Dia mempunyai sebuah boneka jerami yang diberi nama George. Ia juga suka makan kuah sisa *mi instan* dicampur dengan nasi. Shin-chan dan Pak Kepala Sekolah berpikir bahwa bu guru Akeo lebih cantik apabila tidak berkacamata

4. lain lain

Yonro adalah tetangga keluarga Nohara saat pindah rumah ke apartemen. dia gagal ujian tiga kali dengan alasan gugup. akhirnya berhasil juga karena dukungan Nohara. Dia diterima di Tokyo Cascaiban Daigaku University, menjadi mahasiswa malam. Yonro berarti putra ke-4.

1.2 Rumusan Permasalahan

Untuk mengetahui sampai sejauh mana makna figuratif dapat dialihkodekan dari TSu ke dalam TSa, dalam *manga*.

1.3 Ruang Lingkup Permasalahan

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menggunakan *manga* クレヨンしんちゃん *Vol.32* dalam bahasa Jepang dan membandingkan terjemahannya yang berjudul *Crayon Shinchan Vol.32*, dengan menganalisis unsur figuratif yang terdapat dalam TSu dan TSa.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan agar peneliti dan pembaca dapat mengetahui perbedaan dan penyesuaian yang terdapat dalam suatu karya penerjemahan, terutama mengenai makna

figuratif, dalam hal ini makna figuratif yang terdapat dalam *manga* クレヨンしんちゃん dalam bahasa Jepang dan membandingkan terjemahannya yang berjudul *Crayon Shinchan*.

1.5 Metode Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menggunakan metode kepustakaan, yaitu meneliti terjemahan dari *manga* クレヨンしんちゃん dan terjemahannya yang berjudul *Crayon Shin-chan* Sedangkan untuk menganalisis korpus data, penulis menggunakan metode deskriptif analitis dengan menghubungkan dengan teori yang digunakan oleh peneliti.

1.6 Sistematika Penulisan

Bab 1. Pendahuluan, dalam bab ini penulis menjelaskan mengenai latarbelakang permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti, rumusan permasalahan, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat penelitian, dan metode penelitian yang peneliti gunakan, serta sistematika penulisan skripsi ini.

Bab 2. Landasan Teori, dalam bab ini penulis menguraikan rangkaian landasan teori yang dipilih untuk digunakan dalam mendukung penulisan skripsi ini, dengan menggunakan teori dalam penerjemahan yang sudah di pilih oleh peneliti.

Bab 3. Analisis Data, dalam bab ini penulis akan menganalisis perbedaan hasil terjemahan komik ‘*Crayon Shin-chan*’ dan *manga* クレヨンしんちゃん, menggunakan

teknik penerjemahan, dan menganalisa khusus mengenai makna figuratif yang terdapat didalamnya.

Bab 4. Simpulan dan Saran, dalam bab ini penulis memberikan simpulan dari penulisan skripsi ini dan merupakan jawaban atas permasalahan dalam penelitian ini, dan peneliti memberikan pendapat penulis dalam penelitian ini.

Bab 5. Ringkasan, dalam bab ini penulis akan menguraikan hasil dari keseluruhan penelitian dari bab 1 sampai bab 4 secara singkat dan jelas.