

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Manusia menciptakan bahasa agar dapat saling berkomunikasi demi kelancaran kehidupan mereka sebagai makhluk sosial. Bentuk komunikasi tersebut secara umum berupa penyampaian ide atau hasil pemikiran diri sendiri yang diutarakan kepada manusia/orang lain. Agar orang lain dapat memahami ide kita, selain harus menyampaikannya dengan komunikasi, tentu juga satu sama lain harus saling memahami bahasa yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut. Hal ini selaras dengan pendapat Sutedi (2014: 2) yang mengungkapkan bahwa ketika kita menyampaikan ide, pikiran, hasrat, dan keinginan kepada seseorang baik secara lisan maupun secara tertulis, orang tersebut bisa menangkap apa yang kita maksud, tiada lain karena seseorang itu memahami makna yang dituangkan melalui bahasa tersebut. Jadi, fungsi bahasa merupakan media untuk menyampaikan suatu *makna* kepada seseorang baik secara lisan maupun secara tertulis. Dengan berkembangnya zaman dan kebutuhan interaksi manusia yang semakin luas, tentu tidak setiap orang bisa memahami ide orang lain jika disampaikan dengan bahasa yang tidak ia mengerti. Tidak hanya tentang bahasa yang berbeda, tetapi juga perbedaan latar belakang budaya tempat masing-masing orang lahir dan tumbuh, yang dapat memengaruhi sistem bahasa yang digunakan.

Ada banyak jenis media penyampaian ide secara tertulis, salah satunya adalah novel. Kandungan novel merupakan rangkaian cerita yang mana terdapat

kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan aktivitas budaya. Oleh karena itulah, akan muncul berbagai kosakata kebudayaan yang oleh pengarang novel dijadikan penunjang atau penunjuk latar belakang cerita. Kemudian, hal ini berkaitan dengan uraian dalam paragraf di atas, bahwa tidak semua orang bisa memahami ide orang lain jika disampaikan dengan bahasa—atau dalam konteks ini, kosakata—yang tidak ia mengerti. Terutama pada novel berbahasa asing (yang tentunya mengandung kosakata kebudayaan asing), penerjemah berperan penting dalam menyampaikan ide atau maksud pada kosakata kebudayaan tersebut kepada para pembaca novel.

Terjemahan didefinisikan oleh Catford (1978: 22) sebagai penggantian bahan teks dalam bahasa sumber dengan bahan teks yang sepadan dalam bahasa sasaran. Pada terjemahan novel yang mengandung kosakata kebudayaan, dalam proses terjemahannya sering kali penerjemah mendapati kesulitan mencari padanan makna yang sesuai akibat perbedaan budaya yang ada antara budaya bahasa sumber dengan budaya bahasa sasaran. Barangkali kesulitan ini menjadi salah satu alasan mengapa hasil terjemahan kosakata kebudayaan di suatu karya tertentu berbeda dengan hasil terjemahan di karya yang lain walaupun teks sumbernya menggunakan kosakata kebudayaan yang sama dan bahasa sasarannya pun sama pula. Menganalisis teknik terjemahan yang digunakan pada kosakata kebudayaan menarik untuk dilakukan karena kita mungkin akan mendapatkan hasil analisis yang berbeda untuk tiap kosakata kebudayaan yang sama, hal ini tergantung pada hasil terjemahan yang muncul.

Pada penelitian ini, penulis menggunakan novel *Saga no Gabai Baachan* karya Shimada Yoshichi dan terjemahannya dalam bahasa Indonesia yang berjudul *Nenek Hebat dari Saga* yang diterjemahkan oleh Indah S. Pratidina sebagai sumber data. Kata *gabai* dalam judul sebenarnya merupakan kosakata dialek Saga yang berarti 非常に *hijouni* ‘sangat’, kemudian penggunaannya menjadi terkenal berkat kepopuleran novel *Saga no Gabai Baachan* itu sendiri (Inamasu, 2008). Menerjemahkan secara harfiah judul novel ini tentu akan menghasilkan kalimat yang rancu, sebab *gabai* berperan sebagai adjektiva sedangkan *sangat* merupakan adverbial. Dengan memperhatikan cerita serta perwatakan tokoh Nenek yang tangguh dalam menghadapi kehidupan miskinnya, kata *hebat* pun dipilih sebagai padanan kata *gabai*. Alasan mengapa novel ini diberi judul dengan menambahkan kata dari dialek Saga, karena Shimada Yoshichi menulis novel ini berdasarkan pengalaman hidupnya sendiri semasa ia tinggal di Saga dengan neneknya. Kata *gabai* dapat dengan tepat menyiratkan watak neneknya sekaligus memunculkan nuansa yang “sangat Saga”. *Saga no Gabai Baachan* merupakan novel dengan latar waktu pasca Hiroshima dijatuhi bom atom pada tahun 1945 dan ceritanya lebih berfokus pada masa-masa ketika tokoh utama dalam novel ini, yang diberi nama Akihiro, yang awalnya tinggal di Hiroshima, dipindahkan untuk tinggal bersama neneknya di Saga untuk alasan pendidikan sejak ia berusia kelas dua sekolah dasar hingga beberapa tahun setelahnya. Kota Saga, yang merupakan ibu kota dari Prefektur Saga, berada di sebelah barat laut Pulau Kyushu. Kota Saga terpisah pulau dengan Kota Hiroshima, yang mana Kota Hiroshima terletak di Prefektur Hiroshima, sebelah

barat Pulau Honshu. Dalam novel, diceritakan bahwa perjalanan Akihiro dari Hiroshima ke Saga menggunakan kereta uap.

Dengan latar waktu dan latar situasi yang seperti itu, terdapat banyak sekali kosakata kebudayaan yang terkandung dalam novel tersebut, dan penulis tertarik untuk meneliti teknik terjemahan yang digunakan pada penerjemahan kosakata kebudayaan Jepang ke dalam bahasa Indonesia (yang versi terjemahan dalam bahasa Indonesia itu terbit pada tahun 2011). Penulis merasa bahwa penerjemahan kosakata kebudayaan perlu mendapat perhatian karena penerjemah dituntut untuk dapat menyampaikan pesan berkonsep kebudayaan dari bahasa sumber ke bahasa sasaran dengan sebaik mungkin, yang mana kebudayaan itu sendiri bersifat khas bagi suatu masyarakat dan tidak ada dua kebudayaan yang sama (Hoed, 2009: 80). Adanya penelitian tentang terjemahan kosakata kebudayaan dirasa dapat memberikan pemahaman lebih mengenai teknik-teknik terjemahan yang biasanya diaplikasikan dalam penerjemahan kosakata kebudayaan.

Istilah *kebudayaan* yang penulis gunakan untuk melengkapi istilah *kosakata kebudayaan* dalam penelitian ini mengikuti istilah yang digunakan oleh Koentjaraningrat (1990) dalam menyebutkan hal-hal yang terkait dengan unsur-unsur kebudayaan universal. Koentjaraningrat (1990: 181) menjelaskan bahwa kata kebudayaan berasal dari kata Sanskerta *buddhayah*, yaitu bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti budi atau akal. Dengan demikian ke-budaya-an dapat diartikan sebagai hal-hal yang bersangkutan dengan akal. Dalam istilah

antropologi-budaya, kata *budaya* hanya dipakai sebagai suatu singkatan dari *kebudayaan* dengan arti yang sama.

Terdapat beberapa teknik terjemahan yang dapat digunakan untuk menerjemahkan kosakata kebudayaan, salah satunya adalah teknik terjemahan tingkat isi yang dikemukakan oleh Moentaha (2008). Berikut ini merupakan beberapa contoh yang menggunakan data dari novel *Saga no Gabai Baachan*.

1. その日も、かあちゃんから二通の手紙が届いて、俺とばあちゃんは  
茶の間でそれを読んでいた。

*Sono hi mo, Kaachan kara nitsuu no tegami ga todoite, ore to Baachan wa chanoma de sore o yondeita.*

(*Saga no Gabai Baachan*: 115)

‘Di hari itu pun, dua surat datang dari Ibu. Aku dan Nenek sedang berada di ruang duduk sambil membaca surat.’

(*Nenek Hebat dari Saga*: 132)

Pada contoh 1, sang narator yaitu tokoh Akihiro sendiri, sedang menceritakan ketika ia dan neneknya tengah membaca surat dari ibu Akihiro di ruang duduk di rumah mereka. Saat surat dari ibu Akihiro datang, akan ada dua surat yang datang bersamaan. Satu surat khusus ditujukan kepada Akihiro dan yang satu lagi khusus untuk Nenek.

Kosakata kebudayaan yang muncul pada contoh 1 adalah *chanoma*, yang merupakan istilah dalam arsitektur perumahan bergaya Jepang. Berdasarkan hal tersebut, *chanoma* dapat dikelompokkan dalam kosakata kebudayaan berunsur sistem peralatan hidup dan teknologi dan secara lebih sempit dapat masuk ke

dalam kategori rumah dan bangunan (Koentjaraningrat, 1990: 204 dan 343). Terjemahan *chanoma* dalam bahasa sasaran adalah *ruang duduk*. Kata 茶の間 *chanoma* disusun dengan kanji 茶 *cha* yang berarti teh (Matsuura, 1994: 97) dan kanji 間 *ma* yang berarti kamar, ruang, atau ruangan (Matsuura, 1994: 594), karenanya secara harfiah *cha-no-ma* berarti *kamar teh* atau *ruang teh*. Menurut Kindaichi (1997: 897), *chanoma* memiliki definisi sebagai 家族が集まって、食事をしたりくつろいだりする部屋 *kazoku ga atsumatte, shokuji o shitari kutsuroidari suru heya* ‘ruangan tempat keluarga berkumpul, makan, dan bersantai’. Sementara itu, dalam kebiasaan masyarakat bahasa sasaran, fungsi *chanoma* tersebut biasanya dapat terbagi menjadi beberapa nama ruangan berbeda (khusus), yaitu ruang keluarga, ruang makan, dan ruang duduk; meskipun ruang keluarga dan ruang duduk memiliki fungsi yang sama. Pada contoh ini, penerjemah menggunakan teknik konkretisasi dalam menerjemahkan *chanoma* (yang merupakan ruang duduk sekaligus ruang makan) menjadi hanya *ruang duduk*.

2. かあちゃんが、いよいよ帰ってしまうという前の日、せっかくなので親戚みんなでお花見をしようということになった。

*Kaachan ga, iyooyo kaette shimau to iu mae no hi, sekkaku na node shinseki minna de ohanami o shiyou to iu koto ni natta.*

(*Saga no Gabai Baachan*: 124)

‘Satu hari sebelum hari kepulangan ibuku, kami pun mengajak kerabat berkumpul untuk pergi menikmati bunga sakura.’

(*Nenek Hebat dari Saga: 142*)

Pada contoh 2, Akihiro sedang bercerita tentang acara keluarga yang akan dilakukan di Saga saat liburan musim semi menjelang ibunya pulang kembali ke Hiroshima.

Pada contoh tersebut, terdapat kosakata kebudayaan *ohanami* dan terjemahannya yang muncul dalam bahasa sasaran adalah *menikmati bunga sakura*. Menurut Sawano (2006: 12), *hanami* dijadikan sebagai waktu untuk mengadakan ritual yang menandai dimulainya musim menanam, yang kemudian ritual itu diakhiri dengan makan-makan di bawah pohon sakura. Berdasarkan hal tersebut berarti *ohanami* merupakan macam adat istiadat dalam lingkungan hidup masyarakat Jepang, yang mana dapat dikelompokkan sebagai kosakata kebudayaan berunsur organisasi sosial seperti yang dikemukakan oleh Koentjaraningrat (1990: 366).

*Ohanami* merupakan kata yang dibentuk dengan menggabungkan morfem *o-* yang merupakan *settouji* dan kata *hanami* yang merupakan *naiyou keitaiso*. Dalam pemilahan jenis morfem bahasa Jepang, Sutedi (2014: 45-46) menyebutkan adanya *naiyou keitaiso* ‘morfem isi’, yaitu morfem yang menunjukkan makna aslinya, dan *kinou keitaiso* ‘morfem fungsi’, yaitu morfem yang menunjukkan fungsi gramatikalnya. *Settouji* ‘awalan’ merupakan bagian dari *setsuji* ‘imbuan’, yang termasuk ke dalam *kinou go*, yaitu morfem yang merepresentasikan makna gramatikal (Sutedi, 2014: 46-47; Sakuma, *hoka*, 2004: 110). Dalam hal ini, *kinou go* disamakan dengan *kinou keitaiso*. Selanjutnya, O’Neill (2012: 24-25) mengungkapkan bahwa awalan *o-* yang termasuk dalam awalan honorifik (*honorific prefix*) dalam bahasa Jepang secara umum digunakan

untuk membuat kata hormat (*respectful words*) berupa kata benda atau kata sifat. Namun, berdasarkan perbedaan antara kata sopan (secara umum) dan kata hormat (secara spesifik), awalan *o-* tidak selalu mengindikasikan kata hormat; kadang awalan *o-* membuat kata menjadi sekadar kata yang sopan saja (bukan *respectful words*, tetapi sekadar *polite words*). Ia menambahkan juga bahwa penggunaan kata hormat atau *respectful words* tujuannya adalah untuk menunjukkan rasa hormat kepada orang tertentu. Pada contoh ini, awalan *o-* pada kata *ohanami* tampaknya tidak digunakan sebagai ungkapan hormat kepada seseorang tertentu, oleh karena itu dapat dikatakan bahwa *ohanami* merupakan bentuk sopan dari *hanami*.

Sementara itu, *hanami* jika dilihat dari kanjinya disusun atas karakter 花 *hana* yang secara umum memiliki arti *flower, blossom* ‘bunga, mekar/kembang’ dan secara khusus dapat berarti *cherry blossom* ‘sakura’ (Halpern, 2001: 519), serta karakter 見 *mi* yang secara umum berarti *see, look at, observe* ‘lihat, melihat, mengamati’ (Halpern, 2001: 593). Kindaichi (1997: 1138) menerangkan lebih lanjut bahwa yang dimaksud dengan *hanami* adalah (桜の) 花を見て、遊び楽しむこと (*sakura no hana o mite, asobi tanoshimu koto* ‘melihat bunga (sakura) dan bersenang-senang’. Pada terjemahan kata お花見 *ohanami* pada contoh ini, penerjemah menggunakan teknik parafrasa dalam menerjemahkan makna kanji 見 *mi* yang artinya *melihat* menjadi *menikmati*, agar situasi *bersenang-senang* seperti yang disebutkan menurut Kindaichi, tercapai. Sebagai pendukung, Pusat Bahasa



(2008: 1004) mengartikan *nikmat* sebagai *senang* dan *menikmati* sebagai *mengalami sesuatu yang menyenangkan atau memuaskan*.

Berkaitan dengan contoh analisis kosakata kebudayaan tersebut, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai teknik terjemahan yang digunakan pada terjemahan kosakata kebudayaan yang terdapat dalam novel *Saga no Gabai Baachan* dengan menuliskannya dalam skripsi yang berjudul “Terjemahan Kosakata Kebudayaan Dalam Novel *Saga no Gabai Baachan* Karya Shimada Yoshichi: Tinjauan Tingkat Isi”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Penelitian ini dibatasi pada terjemahan kosakata kebudayaan dalam novel *Saga no Gabai Baachan* karya Shimada Yoshichi (2007) yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia oleh Indah S. Pratidina. Berdasarkan batasan tersebut, masalah penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut.

Kosakata kebudayaan seperti apa yang terdapat dalam novel *Saga no Gabai Baachan*, serta teknik terjemahan apa saja yang digunakan pada penerjemahan kosakata kebudayaan dalam terjemahan novel tersebut?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan identifikasi masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan kosakata kebudayaan yang terdapat dalam novel *Saga no Gabai Baachan* dan teknik terjemahan yang

digunakan pada penerjemahan kosakata kebudayaan dalam terjemahan novel tersebut.

#### **1.4 Kegunaan Penelitian**

Kegunaan yang penulis harapkan dengan melakukan penelitian ini adalah:

1. Dapat diaplikasikan pada penggunaan teknik terjemahan dalam menerjemahkan kosakata kebudayaan Jepang ke bahasa Indonesia, serta meningkatkan wawasan tentang berbagai kosakata kebudayaan Jepang dan hasil terjemahannya dalam bahasa Indonesia.
2. Sebagai sumber informasi teoretis khususnya mengenai terjemahan kosakata kebudayaan Jepang, juga referensi untuk penelitian selanjutnya.

#### **1.5 Kerangka Pemikiran**

Dasar teori sebagai landasan pada penelitian ini adalah:

1. Teori yang terkait terjemahan adalah teori terjemahan menurut Yusuf (1994) sebagai landasan tentang konsep terjemahan, teori terjemahan tingkat isi menurut pandangan Moentaha (2008) untuk menentukan teknik-teknik yang digunakan pada terjemahan kosakata kebudayaan, dan teori tujuan terjemahan menurut Venuti (dalam Hoed, 2006) untuk memilah data yang sesuai dengan teknik terjemahan tingkat isi.
2. Teori yang terkait kebudayaan adalah teori unsur-unsur kebudayaan menurut Koentjaraningrat (1990) sebagai klasifikasi kosakata kebudayaan.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang penulis gunakan dalam melakukan penelitian ini adalah metode deskriptif analitis, yaitu metode yang bertujuan untuk mendeskripsikan dengan analisis apa-apa yang saat ini berlaku, dan berupaya dengan kritis mendeskripsikan, mencatat, menganalisis, dan menginterpretasikan kondisi-kondisi yang sekarang ini terjadi atau ada (Mardalis, 1995: 26). Tahap-tahap yang ditempuh dalam melakukan penelitian ini yaitu:

### 1. Pengumpulan Sumber Data

Penulis menentukan sumber data yang akan dianalisis yaitu novel *Saga no Gabai Baachan* karya Shimada Yoshichi beserta versi terjemahannya yang diterjemahkan oleh Indah S. Pratidina. Kemudian, penulis menelaah dan mencatat teks-teks sumber yang mengandung kosakata kebudayaan dengan menggunakan teknik pengetikan. Dari keseluruhan data yang terkumpul, data tersebut dipilah berdasarkan orientasi hasil terjemahannya menggunakan teori tujuan terjemahan menurut Venuti (dalam Hoed, 2006) agar bersesuaian dengan teknik terjemahan tingkat isi oleh Moentaha (2008) yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian ini. Jumlah data yang akan dianalisis setelah dipilah sebanyak 26 buah.

### 2. Analisis Data

Penulis mengklasifikasikan data teks sumber berdasarkan unsur-unsur kebudayaan menurut Koentjaraningrat (1990), membandingkan data dalam bahasa sumber dengan hasil terjemahannya dalam bahasa sasaran,

kemudian menganalisis dan mengidentifikasi teknik terjemahan yang digunakan serta faktor yang melatarbelakangi penggunaan teknik-teknik tersebut pada hasil terjemahan teks sumber berdasarkan teknik terjemahan tingkat isi yang dikemukakan oleh Moentaha (2008).

### 3. Kesimpulan

Penulis menarik kesimpulan dari seluruh data yang telah dianalisis.

## 1.7 Sistematika Penelitian

Skripsi ini disusun dengan sistematika sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan membahas latar belakang penelitian, identifikasi masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, kerangka pemikiran, metodologi penelitian, serta sistematika penelitian.

Bab II Tinjauan Pustaka membahas teori terjemahan, teori terjemahan tingkat isi, teori unsur kebudayaan, dan teori tujuan terjemahan yang akan digunakan sebagai acuan dalam penelitian.

Bab III Hasil Penelitian dan Pembahasan membahas analisis teknik terjemahan yang digunakan pada data yang didapat dalam novel *Saga no Gabai Baachan* berdasarkan teori-teori yang telah diuraikan pada bab sebelumnya.

Bab IV Penutup berisi tentang simpulan dari keseluruhan penelitian dan saran-saran untuk penelitian selanjutnya.