

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ketika kita membaca komik akan mengingatkan kita pada buku-buku Jepang. Karena gambar yang terdapat pada komik, bahasa dan tokoh-tokohnya cukup menarik, sederhana dan mudah untuk di pahami. Ceritanya pun tetap mengalir dan tidak membosankan, meskipun di masukan ilmu filsafat dan berbagai konsep dalam kehidupan. Pendekatan visualisasi biasanya digunakan untuk menarik minat baca kalangan muda dan mempermudah pembaca dalam memahami materi yang akan disampaikan. Dari situ diharapkan budaya baca di kalangan muda akan tumbuh.

Komik terjemahan adalah salah satu alat penghubung antar bangsa yang berbeda bahasa dan budaya. Melalui terjemahan itu, suatu bangsa dapat mempelajari kemajuan ilmu pengetahuan dan berbagai budaya dari bangsa lain. Melalui terjemahan juga komunikasi antar bangsa dapat terjalin. Transfer ilmu pengetahuan dan budaya melalui terjemahan ini dapat terjadi bila hasil terjemahannya tepat sasaran yang sesuai dengan aslinya.

Oleh karena itu, dalam melakukan penerjemahan, seorang penerjemah harus bisa menyesuaikan hasil terjemahannya agar tidak terlalu kaku dan tidak terlihat

sebagai hasil terjemahan. Hal yang terpenting dalam penerjemahan adalah sampainya teks sumber ke teks sasaran.

Namun, adanya perubahan dalam penerjemahan sangat mungkin untuk terjadi karena peredaan bahasa satu dengan bahasa yang lainya, dan budaya satu dengan budaya bangsa yang lainnya. Pembaca suatu karya terjemahan kadang tidak tahu sama sekali akan bahasa aslinya. Pembaca akan membaca karya itu karna rasa ingin tahunya dan ketertarikanya pada sebuah karya yang tidak akan dapat di baca dalam bahasa asli.

Komik *Yozakura Quartet 03* adalah komik karya Yasuda Suzuhito yang di terbitkan oleh SKC Kodansha, Jepang. Komik ini bergenre action komedi yang menceritakan tentang perseteruan kelompok dalam merebutkan kursi kepemimpinan sebuah kota.

Dalam komik *Yozakura Quartet 03* yang akan diterbitkan oleh persyarikatan Megindo yang bekerja sama dengan Acolyte Publishing Co terdapat banyak sekali perubahan dalam terjemahannya.

Berdasarkan hal tersebut, penulis merasa tertarik untuk menguraikan proses dalam menterjemahkan komik *Yozakura Quartet 03* dengan menggunakan software JLook Up.

1.2 Rumusan masalah

Rumusan masalah yang akan dikemukakan dalam laporan kerja lapangan ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana proses penggunaan software JLook Up dalam penerjemahan komik *Yozakura Quartet 03* ?
- b. Apa kelebihan dalam menterjemahkan komik *Yozakura Quartet 03* dengan menggunakan software Jlook Up ?
- c. Apa kekurangan dalam menterjemahkan komik *Yozakura Quartet 03* dengan menggunakan software Jlook Up ?

1.3 Tujuan Laporan KKL

Tujuan dibuatnya laporan KKL ini antara lain, sebagai berikut:

- a. Untuk memberikan gambaran bagaimana proses penggunaan software JLook Up pada penerjemahan komik *Yozakura Quartet 03*.
- b. Untuk memberikan gambaran mengenai kelebihan dalam menterjemahkan komik *Yozakura Quartet 03* dengan menggunakan software Jlook Up.
- c. Untuk memberikan gambaran mengenai kekurangan dalam menterjemahkan komik *Yozakura Quartet 03* dengan menggunakan software Jlook Up.

1.4 Manfaat Laporan KKL

Manfaat dari penulisan laporan ini bagi penulis adalah :

- a. Menambah wawasan mengenai apa yang telah dipelajari oleh penulis selama Kuliah Kerja Lapangan sebagai penerjemah.
- b. Memahami faktor-faktor apa saja yang menjadi kesulitan penterjemah dalam menterjemahkan komik berbahasa Jepang khususnya yang berjudul '*Yozakura Quartet 03*' dengan menggunakan software JLook Up, seperti dialek yang ditulis dengan huruf kanji, perubahan arti terjemahan dan sebagainya.
- c. Menambah kosakata baru yang telah didapat selama menterjemahkan komik *Yozakura Quartet 03*.

Adapun manfaat laporan ini bagi pembaca adalah :

- a. Mengetahui kesulitan-kesulitan yang dialami oleh penterjemah dalam menerjemahkan komik Jepang dengan menggunakan software JLook Up pada komputer.
- b. Mendapat pengetahuan mengenai kesulitan menterjemahkan komik bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia.
- c. Menambah wawasan mengenai dialek atau ungkapan-ungkapan yang tertuis dengan huruf kanji yang sebelumnya tidak tahu.
- d. Mengenal kosakata baru yang sering di gunakan dalam menterjemahkan komik Jepang ke dalam bahasa Indonesia.

- e. Menjadi salah satu sumber referensi untuk membuat laporan Kerja Praktek berikutnya.

1.5 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian deskriptif yang bertujuan untuk memaparkan kesulitan dan keuntungan apa saja yang di dapat dalam menerjemahkan komik Jepang ke dalam bahasa Indonesia dengan menggunakan software JLook Up dalam prosesnya.

Adapun teknik pengumpulan data yang penulis gunakan adalah :

- a. Observasi yaitu dengan melakukan pengamatan secara langsung serta mencatat hal-hal penting selama melaksanakan Kerja Praktek.
- b. Study Literatur yaitu dengan cara mengumpulkan data dan informasi dari berbagai sumber yang berhubungan dengan penulisan laporan ini.
- c. Media Cyber yaitu mengumpulkan data dan informasi dari situs internet berhubungan dengan tema laporan Kerja Praktek ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Guna mendapatkan gambaran mengenai isi laporan serta untuk dapat mencapai sasaran dan tujuan yang di harapkan dari hasil Kerja Praktek, maka perlu dikemukakan secara garis besar dengan sistematika sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan masalah mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan laporan kkl, manfaat laporan kkl, teknik pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II SOFTWARE JLOOK UP

Dalam bab ini penulis memberikan penjelasan mengenai penggunaan software JLook Up dalam penerjemahan komik *Yozakura Quartet 03* berikut dengan teknik pengolahan data yang digunakan.

BABIII PROFIL PERUSAHAAN

Bab ini berisi profil perusahaan Acolyte Publishing Co.

BABIV PENGGUNAAN SOFTWARE JLOOK UP DALAM PENERJEMAHAN KOMIK “YOZAKURA QUARTET 03”

Bab ini menggambarkan proses penggunaan software JLook Up dalam menterjemahkan komik *Yozakura Quartet 03* beserta dengan kelebihan dan kekurangan yang ada di dalamnya.

BABV SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran.