BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi ini, budaya luar khususnya budaya Jepang sudah menjamur di Indonesia. Mulai dari lagu-lagu Jepang, drama, film animasi, dan lainnya sudah dapat kita jumpai dimana-mana. Salah satunya yang paling banyak kita temui adalah manga atau komik Jepang. Tentu saja komik tersebut tidak bisa "dikonsumsi" langsung oleh publik karena bahasa yang digunakan masih menggunakan bahasa Jepang yang harus melalui proses penterjemahan ke dalam bahasa lokal. Untuk hal ini peran seorang penterjemah sangat diperlukan untuk proses pengalih bahasaan.

Pada umumnya, bahasa yang digunakan dalam komik Jepang adalah ragam bahasa Jepang sehari-hari, dan sering diiringi oleh dialek-dialek daerah. Jarang sekali komik Jepang atau manga menggunakan bahasa Jepang yang formal atau menggunakan bahasa Jepang standar.

Setiap daerah di Jepang mempunyai ciri khas bahasanya masing-masing, karena memiliki banyak perbedaan dengan bahasa Jepang standar. Maka ketika proses penterjemahan komik, dialek atau bahasa daerah dapat menjadi suatu hambatan jika tidak dipelajari terlebih dahulu. Oleh sebab itu dialek daerah pada bahasa Jepang akan menjadi bahan penelitian yang menarik dan bermanfaat.

Beberapa manga atau komik Jepang banyak menggunakan dialek-dialek daerah dalam percakapannya. Kebanyakan manga menggunakan dialek Tokyo karena dialek Tokyo sangat mirip dengan bahasa Jepang standar. Selain dialek Tokyo, dialek yang sering digunakan dalam suatu manga adalah dialek Osaka atau dialek Kansai. Dialek Osaka sedikit berbeda dengan bahasa Jepang standar dan memiliki aturan sendiri dalam perubahannya, sehingga jika tidak dipelajari terlebih dahulu cara penggunaannya, maka dialek Osaka dapat menjadi penghambat dalam proses penterjemahan suatu komik.

Bisaanya dalam suatu manga setiap karakter memiliki ciri khasnya masing-masing. Salah satunya adalah ragam bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi. Misalkan pada komik "Yozakura Quartet" ini terdapat beberapa karakter dengan ciri khas ragam bahasa yang berbeda-beda. Seperti karakter bernama Akina, ia sering menuturkan kata-kata dengan menggunakan dialek Osaka. Di sisi lain karakter bernama Kyousuke yang menggunakan bahasa Jepang formal karena diceritakan bahwa Kyousuke adalah bawahan di tempat mereka berdua bekerja. Adapula karakter bernama Ao yang menggunakan dialek Tokyo.

Selain menggunakan ragam bahasa informal atau bahasa Jepang sehari-hari, terkadang ada beberapa kosakata yang disingkat tetapi tidak mengubah arti dan dapat dimengerti oleh lawan bicara. Seperti kata *sumimasen* yang disingkat menjadi *suimasen,* atau kata-kata yang dibalik seperti kata *yoroshiku* menjadi *shikuyoro,* atau *gomen* menjadi *mengo* yang populer beberapa tahun yang lalu.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji dan membahas makna atau mengartikan ke dalam bahasa Jepang standar kosakata-kosakata dialek Osaka dan beberapa kosakata *wakamono kotoba* yang terdapat pada komik "Yozakura Quartet" jilid pertama karya Yasuda Suzuhito.

1.2.2 Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran bagi penulis dan menjadi bahan referensi bagi mahasiswa atau siapapun yang sedang mempelajari bahasa Jepang khususnya dialek Osaka.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian tentang dialek Osaka dalam bahasa Jepang ini hanya dibatasi pada kosakata-kosakata dialek Osaka dan beberapa *wakamono kotoba* yang terdapat dalam komik "Yozakura Quartet" jilid pertama karya Yasuda Suzuhito.

1.4 Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan oleh penulis adalah metode deskriptif, yaitu dengan menjelaskan secara satu per-satu kosakata Osaka-ben yang muncul pada komik "Yozakura Quartet" jilid pertama dan menjelaskan artinya dalam bahasa Jepang standar.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang permasalahan, tujuan, manfaat, pembatasan masalah, metode penelitian dan sistematika penelitian dan penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi landasan teori dari permasalahan yang diteliti yang berasal dari sumber pustaka, hasil diskusi dengan dosen native (asal Osaka) dan dari sumber lainnya seperti internet.

BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ini berisi profil dan data perusahaan yang bekerjasama tempat penulis melakukan penelitian.

BAB IV PENGGUNAAN DIALEK OSAKA PADA MANGA "YOZAKURA QUARTET" JILID 1 KARYA YASUDA SUZUHITO

Bab ini berisikan tentang inti permasalahan yaitu tentang kosakata-kosakata Osaka-ben dan beberapa kosakata *wakamono kotoba* dalam komik "Yozakura Quartet" jilid pertama.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan yang bisa ditarik dari seluruh hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk penyempurnaan hasil penelitian.

1.6 Proses Penterjemahan Komik

Proses penterjemahan adalah proses alih bahasa dari bahasa asing ke dalam bahasa lokal untuk kepentingan tertentu. Ada pendapat bahwa proses terjemahan merupakan suatu seni. Hasil terjemahan harus terbaca wajar seolah-olah muncul langsung dari pikiran si penterjemah. Oleh karena itu, proses penterjemahan membutuhkan pemahaman bahasa asing seorang penterjemah agar hasil dari terjemahan dapat dimengerti maksudnya atau informasi yang terkandung dapat tersampaikan kepada pembaca tanpa ada yang dikurangi atau ditambah-tambahkan.

1.7 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Kuliah Kerja Lapangan

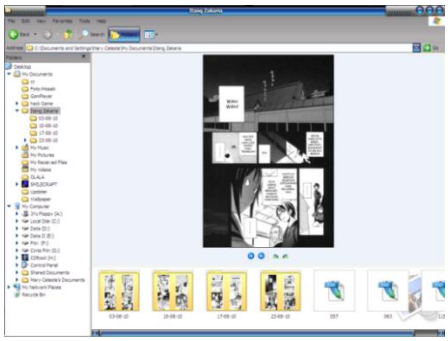
Pelaksanaan kegiatan kuliah kerja lapangan ini berlangsung selama satu bulan terhitung sejak tanggal 23 Juli 2010 sampai dengan tanggal 23 Agustus 2010 di perusahaan penerbit komik Acolyte Publishing Co. Kegiatan ini dimulai dengan bimbingan bersama pembimbing dari perusahaan tempat kerja lapangan yaitu Bapak Hardiyanto Rahardjo, S.Pd tentang pemilihan dan pembagian komik yang akan diterjemahkan. Setelah komik yang akan diterjemahkan sudah ditentukan, pembimbing memberikan gambaran tentang proses terjemahan dan memberikan arahan tentang cara peng-editan dan format komik hasil terjemahan.

Setelah mendapat gambaran tentang pengerjaan, dimulailah proses penterjemahan. Setiap satu minggu sekali penulis diharuskan melaporkan hasil

terjemahannya kepada pembimbing dan apabila mengalami kesulitan dapat langsung mengkonsultasikannya dengan pembimbing.

1.8 Rincian Proses Penterjemahan Komik

Pertama-tama agar proses penterjemahan selesai pada waktunya, penulis membuat target pengerjaan setiap minggunya. Dimulai dari membagi lalu memisahkan halaman komik yang akan diterjemahkan kedalam folder.

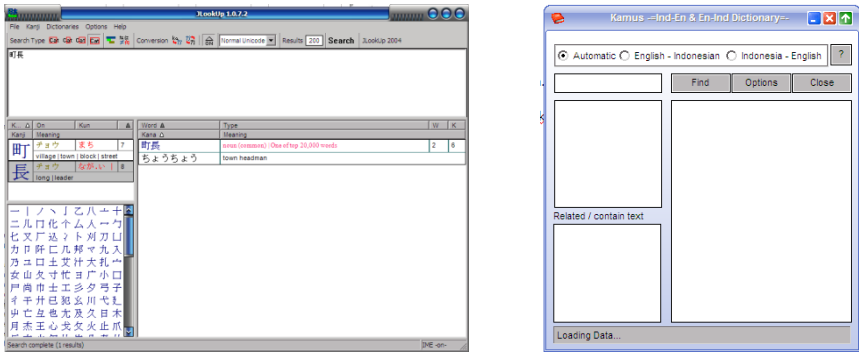


Gambar 1. Pembagian target terjemahan

Penulis menargetkan 50 halaman dari total 208 halaman diterjemahkan setiap minggunya. Apabila target untuk satu minggu sudah selesai sebelum satu minggu, maka penulis melanjutkan pekerjaan untuk minggu selanjutnya agar proses penterjemahan dapat lebih cepat selesai dikerjakan. Lalu tiga hari terakhir digunakan penulis untuk cek ulang apabila terdapat kesalahan dalam proses penterjemahan atau dalam peng-editan.

Penulis menggunakan dua software kamus elektronik bernama *Kamus versi 1.02 dan JLookUp versi 1.0.7.2* untuk mencari arti dari kata-kata yang tidak dimengerti, yang tidak dapat ditemukan dalam kamus bisaa. Karena software *JLookUp versi 1.0.7.2* hanya menterjemahkan kata-kata bahasa Jepang ke dalam

bahasa Inggris, dibutuhkan software kamus elektronik tambahan seperti *Kamus versi 1.02* untuk menterjemahkan kata-kata bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia. Software *JLookUp versi 1.0.7.2* juga digunakan penulis untuk mencari kanji yang tidak terdapat furigana-nya dengan mencari bushu dalam kanji tersebut.

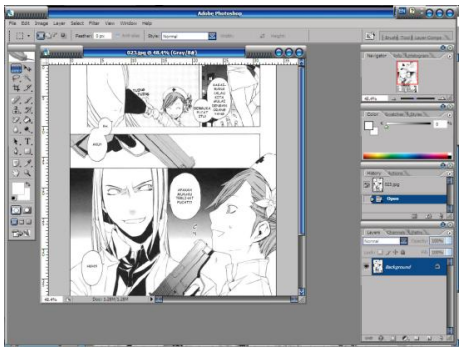


Gambar 2. Software JLookUp versi 1.0.7.2 (kiri) dan Kamus versi 1.02 (kanan)

Dalam komik yang penulis terjemahkan, banyak terdapat dialek daerah, bahasa-bahasa gaul anak muda Jepang, kosakata yang tidak terdapat dalam kamus dan beberapa ujaran yang sebenarnya tidak ada dalam bahasa Indonesia, penulis mencatat kosakata tersebut dan meminta penjelasan dari seorang dosen native asal Jepang.

Dikarenakan pembimbing memberikan komik bahan terjemahan dan menginginkan hasil terjemahan dalam bentuk soft copy, penulis menterjemahkan dan langsung meng-edit komik yang berupa gambar menggunakan software *Adobe Photoshop CS2*. Karena software tersebut sudah

pernah dipelajari penulis pada semester sebelumnya, penulis tidak menemukan hambatan dalam mengoperasikan software tersebut.



Gambar 3. Software Adobe Photoshop CS2

Sedangkan pada proses pengeditan dilakukan langsung pada gambar asli yang masih berbahasa Jepang. Setelah dibaca dan dipahami maksud dari kalimat dalam satu kejadian, gambar yang masih berbahasa Jepang langsung dihapus lalu diisi dengan terjemahan bahasa Indonesia.