BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penterjemahan sangat diperlukan dalam era informasi dan komunikasi yang bergerak cepat seperti saat ini. Proses penterjemahan dan hasil-hasilnya dapat dilihat tersebar dalam segala bidang, mulai dari bidang pendidikan sampai hiburan. Buku, film dan berbagai media pembawa informasi lainnya yang dibuat tidak dalam bahasa asli memerlukan suatu proses penterjemahan. Penterjemahan sendiri merupakan suatu proses penyampaian informasi dari bahasa sumber ke dalam padanan yang sesuai pada bahasa sasaran.

Suatu hasil penterjemahan dapat dianggap berhasil apabila pesan, pikiran, gagasan, dan konsep yang ada dalam bahasa sumber dapat disampaikan ke dalam bahasa sasaran secara utuh. Hal ini akan sulit dilakukan karena adanya perbedaan pada sistem bahasa dan budaya antara bahasa sumber dan bahasa sasaran. Seorang penterjemah yang baik tidak hanya harus dapat mengatasi perbedaan sistem bahasa dan budaya, tetapi juga harus dapat menangkap pesan atau amanat yang ada di bahasa sumber dan menyampaikannya kembali ke dalam bahasa sasaran. Hal ini menjadi penting karena keutuhan suatu teks sedikit banyaknya dipengaruhi oleh adanya pesan atau makna yang terdapat didalamnya. Melalui terjemahan juga komunikasi antar bangsa dapat terjalin dengan baik.

Menterjemahan terdapat berbagai macam jenis, misalnya menterjemahan film, novel, buku, komik dan lain-lain. Akhir-akhir ini di Indonesia yang paling banyak penggemarnya adalah terjemahan komik Jepang yang biasa disebut *Manga.* Membaca *manga* dapat menarik minat pembaca kaum muda karena gambar, tokoh-tokoh, dan bahasanya disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mudah dipahami oleh pembacanya. Adanya pendekatan *visualisasi* dengan membaca komik dapat memudahkan pembaca dalam memahami materi yang disampaikan.

Karena komik menggunakan kehidupan sehari-hari sebagai latarnya, sehingga bagi pelajar bahasa Jepang dapat sekaligus mempelajari kebiasaan dan kebudayaan tentang Jepang melalui komik tersebut. Agar pesan dari komik tersebut dapat diterima oleh pembaca, penterjemah harus bisa menyesuaikan terjemahan ke dalam bahasa yang dituju.

Dalam menterjemahkan komik bahasa Jepang, banyak sekali kendala-kendala yang dialami oleh penterjemah seperti, penggunaan dialek di Jepang yang salah satunya adalah dialek Osaka, penggunaan *onomatope* atau tiruan bunyi, *wakamono kotoba* dalam ragam lisan dan lain sebagainya.

Oleh sebab itu penulis bermaksud untuk memaparkan proses, kendala-kendala dan solusi yang dialakukan selama proses penterjemahan tersebut seperti penggunaan dialek Osaka, *onomatope* dan *wakamono kotoba*.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas**,** dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas dalam laporan penelitian ini, dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses penterjemahan komik "Yozakura Quartet" jilid 2 karya Yasuda Suzuhito?
2. Kendala apa yang dihadapi pada proses penterjemahan komik "Yozakura Quartet" jilid 2 karya Yasuda Suzuhito?
3. Bagaimana solusi untuk mengatasi kendala yang dihadapi pada proses penterjemahan komik "Yozakura Quartet" jilid 2 karya Yasuda Suzuhito?

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi hanya pada proses dan kendala yang dihadapi penulis ketika menterjemahkan komik Yozakura Quartet Jilid 2, dari segi penggunaan *onomatope, Osaka-ben, dan wakamono kotoba.*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk memberitahukan bagaimana proses penterjemahan, menggambarkan kesulitan penulis ketika menterjemahkan komik Jepang berjudul "Yozakura Quartet" Jilid 2 Karya Yasuda Suzuhito dan memberikan solusinya.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam menterjemahkan komik, menambah kosakata baru yang didapat selama menterjemahkan komik Yozakura Quartet jilid 2, dan juga dapat memahami kendala-kendala yang akan dihadapi ketika proses menterjemahkan komik Jepang seperti penggunaan *onomatope, Osaka-ben, dan wakamono kotoba.*

1.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis adalah:

1. Studi kepustakaan, yaitu dengan cara mencari buku-buku sumber, situs internet, maupun website untuk mempelajari dan menganalisa teori-teori yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Studi ini berguna untuk memperoleh landasan tentang informasi yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas.
2. Studi lapangan, yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung terhadap masalah yang menjadi objek penelitian. Penulis mengumpulkan, meneliti, dan menyeleksi bahan yang ada, lalu mencari keterangan secara langsung kepada pengajar yang berasal dari Jepang.

1.7 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

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

Bab II Landasan Teori

Bab ini berisi teori mengenai *onomatope, Osaka-ben, dan wakamono kotoba.*

Bab III Gambaran Umum Perusahaan

Bab ini berisi data atau profil dari perusahaan Acolyte Publishing Co.

Bab IV Data Penelitian

Bab ini mengungkapkan tentang kendala-kendala dalam menterjemahkan komik “Yozakura Quartet” jilid 2

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran untuk penelitian yang telah dilakukan.

1.8 Lokasi dan Waktu KKL

Lokasi kegiatan Kuliah Kerja Lapangan ini dilaksanakan di PT.Acolyte , Jl.Dr. Rajiman No.23 Bandung. Kegiatan Kuliah Kerja Lapangan ini dilaksanakan mulai tanggal 23 Juni 2010 sampai 23 Juli 2010.