BAB IV

Proses dan kendala dalam Menterjemahkan Komik "Yozakura Quartet" Jilid 2 Karya Yasuda Suzuhito

4.1 Proses Penterjemahan Komik "Yozakura Quartet" Jilid 2 Karya Yasuda Suzuhito

Dalam proses penterjemahan, penulis melakukan beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:

1. Pertama-tama penulis menginstal komik Yozakura Quartet Jilid 2 yang dalam bentuk data, ke komputer. Kemudian penulis membaca isi komik Yozakura Quartet Jilid 2 secara keseluruhan, dan memakan waktu selama dua hari. Jumlah halaman yang penulis terjemahkan ada 200 halaman, sehingga penulis membacanya dua kali. Pada tahap ini pula penulis menandai kata-kata dan kanji-kanji yang tidak penulis pahami. Kata-kata dan kanji-kanji tersebut penulis kategorikan kedalam dua file yang diberi nama file "*goi*" dan file "*kanji*".
2. Tahap selanjutnya penulis mencari arti dari kata-kata yang ada dalam file "*goi*", yang penulis tidak ketahui artinya. Saat mencari kata-kata yang tidak penulis ketahui artinya, alat bantu yang digunakan adalah, kamus Jepang-Indonesia, *JlookUp* dan *Suiteki*. *JlookUp* adalah kamus elektronik yang berisi

kanji-kanji gabungan yang diartikan kedalam bahasa Inggris. Sedangkan *Suiteki* adalah aplikasi kamus bahasa Jepang yang dilengkapi dengan *hiragana, katakana,* dan *kanji*, yang diartikan juga kedalam bahasa Inggris. Karena kedua kamus elektronik tersebut artinya kedalam bahasa Inggris maka penulis juga menggunakan kamus elektronik Inggris-Indonesia, untuk mengartikan kata-kata yang dipahami penulis. Selain itu penulis juga menanyakan kata-kata yang tidak ada pada kedua kamus tersebut kepada pengajar yang berasal dari Jepang. Karena dalam komik Yozakura Quartet Jilid 2 ini banyak menggunakan dialek Osaka, maka kata-kata yang digunakan pada dialek Osaka tidak ada pada kamus.

3. Tahap selanjutnya, setelah mencari kata-kata yang tidak dipahami penulis mencari kanji-kanji yang tidak diketahui artinya. Penulis kembali menggunakan *JlookUp* sebagai media pembantu dalam proses penterjemahan komik Yozakura Quartet Jilid 2.
4. Ini merupakan tahap inti, yaitu penulis mulai menterjemahkan komik Yozakura Quartet Jilid 2 dengan menggunakan *Adobe Photoshop CS2* untuk mengedit hasil terjemahan. Data asli yang awalnya bahasa Jepang diubah menjadi bahasa Indonesia, dengan menggunakan huruf *Comic Sans,* dengan ukuran 16pts, dan ditulisnya dengan huruf kapital.
5. Proses selanjutnya penulis menterjemahkan kata-kata yang ada di luar balon kata pada komik Yozakura Quartet Jilid 2, seperti kata-kata *onomatope,* dan kata-kata yang berasal dari dalam hati. Dalam

menterjemahkan *onomatope* ini penulis menggunakan *media e-onomatope* karya Cucu W. Apabila ada *onomatope* yang tidak tersedia pada media tersebut penulis onomatope tersebut kepada pengajar yang asli orang Jepang. Kemudian penulis mencari arti yang sepadan dalam bahasa Indonesia.

6. Proses penterjemahan ini memakan waktu selama 25 hari. Penulis mentargetkan dalam satu hari penulis harus menterjemahkan komik Yozakura Quartet Jilid 2 sebanyak delapan halaman. Pada hari selanjutnya penulis membaca kembali hasil terjemahan yang telah penulis kerjakan. Apabila ada kesalahan atau penggunaan bahasa yang kurang tepat maka penulis memperbaikinya kembali.

4.2 Kendala dalam Proses Penterjemahan Yozakura Quartet Jilid 2 Karya Yasuda Suzuhito

4.2.1Penggunaan Onomatope

Onomatope yang terdapat pada komik "Yozakura Quartet" jilid 2 lebih dari 100 onomatope. Dari mulai yang *giseigo, giongo, gijougo* sampai *giteigo* dapat ditemukan pada komik ini. Adapun contohnya sebagai berikut:

1. Giseigo

ガジガジ	*Gajigaji*	Grauk-grauk (menggigit)
ワイワイ	*Waiwai*	Was wes wos (berbicara)

ぱくぱく	*Pakupaku*	Nyam-nyam (makan)

2. *Giongo*

ザザ	*Zaza*	Bunyi Hujan
のこのこ	*Noko nook*	Bunyi Langkah Sepatu
ドンドン	*Dondon*	Bunyi klason

3. *Gijougo*

いちゃいちゃ	*Icha Icha*	Perasaan Jatuh Cinta
わくわく	*Waku Waku*	Mengharapkan sesuatu
ドキドキ	*Doki Doki*	Berdebar-debar

4. *Gitaigo*

つやつや	*Tsuya Tsuya*	Wajah berseri - seri
ゴロゴロ	*Goro Goro*	Berleha-leha
べろんべろん	*Beron Beron*	Sedang mabuk

Ketika menterjemahkan *onomatope gitaigo* penulis mengalami beberapa kendala, karena di dalam bahasa Indonesia tidak ada tiruan bunyi yang dimaksud, hal ini menjadi kesulitan bagi penulis untuk mencari kata yang sepadan dalam bahasa Indonesia. Seperti contoh berikut ini:

a.



gambar 4.2.1

Pada gambar 4.2.1 Hime yang sedang mabuk yang dijelaskan dengan tiruan bunyi “べろんべろん”. Karena di Indonesia tidak ada tiruan bunyi untuk menggambarkan hal tersebut hal ini sulit untuk disampaikan dalam bahasa Indonesia.

b.



gambar 4.2.2

Onomatope pada gambar 4.2.2 menunjukan seseorang yang sedang berputar. Untuk tiruan bunyi seperti ini juga tidak ada tiruan yang sepadan dalam Bahasa Indonesia menjadi kesulitan penulis untuk menterjemahkan *onomatope* tersebut.

4.3 Osaka-ben

Osaka ben adalah istilah untuk bahasa yang digunakan di daerah Osaka, dan bahasa ini sering digunakan dalam komik-komik di Jepang. Bahasa daerah di Jepang tidaklah diajarkan di perguruan tinggi sehingga dalam proses penterjemahan terdapat banyak kesulitan. Terdapat kosakata yang sangat berbeda dengan bahasa Jepang yang biasa dipelajari di perguruan tinggi, sehingga penulis harus mempelajari kembali bahasa daerah di Jepang terutama bahasa daerah Osaka.

Sebagai contohnya ada beberapa dialog yang menggunakan bahasa daerah Osaka dalam komik “Yozakura Quartet” jilid 2:

a.



gambar 4.3.1

Pada gambar 4.3.1 diatas Touka mengucapkan kata 毎度 yang secara harfiahnya diartikan setiap kali atau sering. Namun dalam dialek Osaka 毎度 sering

kali digunakan sepagai ucapan salam ketika bertemu dengan seseorang. 毎度 dapat diartikan “hai!”, atau “selamat pagi”, “selamat siang”,” selamat malam”.

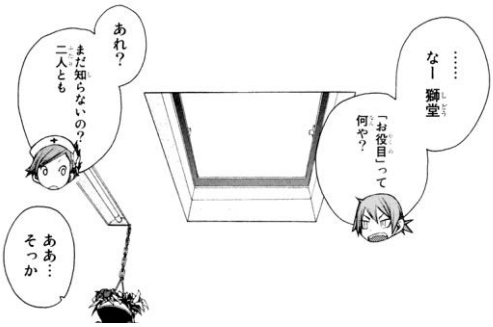
b.



gambar 4.3.2

Pada gambar 4.3.2 tokoh yang bernama Kana mengucapkan kata yang berakhiran ～かい . Dalam dialek Osaka akhiran ～かい digunakan sebagai pengganti ～か dalam kalimat tanya bahasa Jepang standar.

c.



gambar 4.3.3

Pada gambar 4.3.3 tokoh bernama Mina mengucapkan kata yang berakhiran ～や. Dalam dialek Osaka ～や digunakan pada akhir kalimat sebagai pengganti

akhiran ～です dalam bahasa Jepang standar. Dalam contoh kalimat diatas ～や juga bisa digunakan untuk kalimat tanya dengan intonasi yang berbeda. Fungsinya sama dengan kata tanya “何だ?” yang jika diubah ke dialek Osaka menjadi “何や？”.

d.



gambar 4.3.4

Pada gambar 4.3.4 diatas tokoh bernama Mina mengucapkan kata yang berakhiran “～ねん”. Dalam dialek Osaka “～ねん” adalah partikel untuk akhiran kalimat yang netral. Kalau dalam bahasa Jepang standar sama dengan ～です.

4.4 Wakamono Kotoba

Wakamono Kotoba adalah ragam bahasa anak muda di Jepang yang umumnya dipakai dalam percakapan sehari-hari dalam situasi yang informal dan santai. Memiliki bentuk bahasa yang cenderung lebih singkat daripada ragam bahasa

standart Jepang, dipakai untuk mengekspresikan perasaan dan emosi, untuk mengakrabkan situasi diantara teman-teman.

a.



Dalam gambar diatas ketika seseorang yang sedang kesal dengan temannya lalu memukul temannya sambil mengatakan “馬鹿野郎” yang berarti sialan. Kalu dilihat secara harfiah kata 馬鹿野郎 berarti laki-laki yang bodoh. Namun kata ini biasa diartikan sialan oleh anak muda di Jepang.

b.



Kata”おーっす” biasa digunakan untuk menyapa seseorang. Bisa juga sebagai pengganti salam seperti selamat pagi.

4.5 Solusi dalam Proses Penterjemahan Yozakura Quartet Jilid 2 Karya Yasuda Suzuhito

4.5.1 Penggunaan Onomatope

Untuk mengatasi masalah penterjemahan ketika mengartikan kata-kata onomatope dalam komik “Yozakura Quartet” jilid 2, penulis menanyakannya kepada pengajar yang asli orang Jepang dan mencari arti yang sepadan dalam bahasa Indonesia. Apabila ada kata-kata yang tidak ada arti yang sepadan dengan bahasa Indonesia maka penulis membuat catatan kaki pada ujung bawah halaman.

4.5.2 Penggunaan Dialek Osaka

Dalam menterjemahkan komik “Yozakura Quartet” jilid 2 penulis mengalami kesulitan dalam mengartikan dialog yang menggunakan bahasa daerah, yaitu daerah Osaka. Untuk mengatasi masalah ini penulis meminta bantuan pada pengajar yang asli orang Jepang, karena beliau juga orang Osaka maka dia dapat mengerti maksud kata-kata yang digunakan dalam komik “Yozakura Quartet” jilid 2.

4.5.3 Penggunaan *wakamono kotoba*

Selain itu yang menjadi kendala lainnya adalah penggunaan *wakamono kotoba*. Untuk mengatasi masalah penggunaan *wakamono kotoba* ini penulis mencari buku sumber yang membahas tentang *wakamono kotoba*. Selain itu penulis juga mencari referensi lainnya dari website, skripsi yang membahas tentang *wakamono kotoba* ini, dan juga bertanya pada pengajar yang asli orang Jepang.