

# BAB 1

## Pendahuluan

### 1.1. Latar Belakang Penelitian

Saat ini zaman terus berkembang untuk selalu menyajikan versi terbaiknya. Selain mengembangkan teknologi, keadaan tersebut juga membuat masyarakat lebih tertarik untuk membuka dan menambah wawasannya, maka disediakanlah ruang untuk kita menambah berbagai macam wawasan antar bangsa maupun negara. Komunikasi merupakan salah satu metode yang digunakan untuk bertukar informasi dan juga wawasan antara dua orang atau lebih yang saat ini dapat kita lakukan dengan menggunakan media digital yang semakin canggih. Bahasa adalah sebuah alat untuk berkomunikasi yang paling banyak digunakan (Ahmad, p 7). Untuk bertukar informasi tidak hanya dapat dilakukan dengan lisan, tapi bisa juga menggunakan tulisan. Karya sastra seperti novel, cerpen, komik dan sebagainya juga dapat digunakan sebagai media komunikasi antar bangsa, karya sastra tersebut saat ini dapat dengan mudah kita temukan di media-media digital yang dapat diakses menggunakan internet.

Canggihnya media digital saat ini, menyajikan berbagai macam aplikasi atau ruang untuk kita berkarya dan juga menikmati karya tersebut. Webtoon adalah salah satu media digital atau aplikasi populer yang digemari oleh banyak orang saat ini. Webtoon memuat media hiburan berupa komik *online* dari berbagai macam negara dan juga bahasa. Webtoon juga menyajikan ruang untuk

menyalurkan karya kita dan juga menikmati karya dari kreator lainnya dengan mengaksesnya menggunakan internet.

Kim Jun-Koo adalah penduduk asli Korea Selatan dan juga pendiri dari portal penerbitan Webtoon. Webtoon berdiri pada tahun 2004 di Korea Selatan dan dirilis secara global pada aplikasi Line Webtoon pada tahun 2014. Webtoon terus berkembang seiring dengan zaman yang terus berkembang pula, hingga meluncurkan konten berbahasa Thailand pada tahun 2014, bahasa Indonesia pada tahun 2015, dan saat ini masih terus berkembang hingga sudah meluncurkan konten dengan 8 versi bahasa yang berbeda. Setiap bulannya terdapat 166 juta pengguna aktif dan juga 6 juta pembuat konten (Aksara, Dika).

Dengan banyaknya versi Bahasa tersebut, agar semua orang dari berbagai negara dapat menikmati karya tersebut juga, maka banyak karya yang diterjemahkan. Penerjemahan merupakan sebuah upaya untuk berkomunikasi dan berinteraksi antar bahasa dengan menukar informasi dari bahasa satu ke bahasa lainnya. Dengan begitu kita dapat dengan mudah mengakses karya-karya sastra yang sudah diterjemahkan tanpa harus bersusah payah memahami bahasa aslinya.

Menurut Newmark (5) dalam bukunya yang berjudul *A Textbook of Translation* memaparkan bahwa *translation is rendering the meaning of a text into another language in the way that the author intended the text* yaitu menerjemahkan makna suatu teks dari suatu bahasa ke bahasa lain sesuai dengan cara yang difahami oleh sang penulis teks. Kegiatan penerjemahan sering kali diterapkan pada setiap karya sastra baik fiksi maupun non-fiksi dan media digital

atau pun media cetak. Selain manfaat dari penerjemahan yang dapat digunakan sebagai upaya untuk berkomunikasi, penerjemahan juga mempunyai beberapa kendala dalam penerjemahan. Kendala yang terdapat dalam penerjemahan yang pertama yaitu seperti adanya muatan budaya pada bentuk atau unsur kebahasaan dalam bahasa sumber yang berbeda atau tidak dimiliki oleh bahasa target. Kedua bahasa target mempunyai kata yang sama dengan bahasa sumber, tetapi kata tersebut digunakan dalam konteks yang berbeda. Dan yang terakhir, bahasa target tidak mempunyai kesepadanan kata yang sama dengan bahasa sumber. Pada kendala-kendala di atas dapat kita simpulkan bahwa permasalahan utama dalam menerjemahkan adalah dalam pemilihan kata yang akan digunakan agar dapat menyampaikan makna atau pesan secara natural yang sesuai dengan bahasa sumbernya, karena kesalahan dalam pemilihan kata akan menimbulkan ketidaksesuaian makna dengan bahasa sumbernya. Penerjemahan yang natural dapat diaplikasikan dengan menggunakan bahasa yang kasual dengan urutan kata, kolokasi dan juga menggunakan kata yang umum digunakan (Newmark, p. 27).

Pemilihan kata dan juga pengkombinasian sebuah kata yang tepat akan menghasilkan frasa atau kalimat yang tepat juga dan dapat menyampaikan pesan yang sesuai dengan BSu. Pengkombinasian 2 kata atau lebih yang umum digunakan tersebut dikenal sebagai sebuah kolokasi, kata-kata tersebut sering disandingkan bersamaan untuk menghasilkan makna yang natural dan mudah dipahami (McCarthy and ODell, p. 6).

Begitu pula pada Webtoon, karena pada aplikasi Webtoon tersebut terdapat konten komik dari berbagai negara dan jenis bahasa yang berbeda, maka banyak pula terdapat komik yang diterjemahkan dari konten versi bahasa satu ke konten versi bahasa lainnya. Demi menambah ketertarikan masyarakat dalam membaca komik *online*, pihak Webtoon berusaha menerjemahkan sedekat dan senatural mungkin dengan bahasa targetnya, salah satunya adalah dengan menerjemahkan kata yang berkolokasi pada Webtoon tersebut.

Salah satu Webtoon yang diterjemahkan adalah Webtoon berjudul *Nice To Meet You* yang dirilis pada tanggal 1 Juni 2020 pada konten berbahasa Inggris di aplikasi Webtoon, yang kemudian diterjemahkan dan dirilis ke konten berbahasa Indonesia pada tanggal 20 November 2020. Wishroomness adalah nama pena dari pembuat, penulis, dan ilustrator dari komik tersebut yang berasal dari Malaysia. Wishroomness pertama kali mempublikasikannya pada aplikasi Webtoon khususnya pada konten berbahasa Inggris di aplikasi Webtoon yang kemudian di terjemahkan ke konten berbahasa Indonesia. Komiknya ini bergenre romantis komedi yang menceritakan tentang seorang mahasiswi ceroboh dan juga jahil bernama Mew yang menemukan sebuah *ID Card* milik seorang mahasiswa bernama Daze, namun bukannya mengembalikannya, ia malah menukarnya dengan miliknya, dan dari situlah cerita mereka dimulai (“Judul Korea Webtoon *Nice To Meet You* di Naver”). Pada Webtoon berjudul *Nice To Meet You* itu juga terdiri dari 2 season dengan lebih dari 60 episod pada kedua versi Webtoon tersebut dan

penulis masih terus memperbarui setiap episodnya pada hari senin diversifikasi originalnya dan pada hari sabtu diversifikasi bahasa Indonesianya.

Dari Webtoon tersebut terdapat beberapa perbedanaan dalam pemilihan kata yang digunakan dari bahasa sumbernya yaitu bahasa Inggris dan pada terjemahan bahasa Indonesianya, khususnya pada penerjemahan kata kolokasinya. Perbedaan tersebut akan menghasilkan sedikit pergeseran makna, namun tetap menyampaikan pesan yang serupa dengan bahasa aslinya. Hal tersebut juga diakibatkan karena adanya perbedaan penggunaan kata yang diterapkan pada setiap bahasa. Maka dari itu, seorang penerjemah harus menguasai banyak kosakata dan juga memahami makna yang terdapat dalam setiap kalimat yang ingin diterjemahkan agar dapat menyampaikan pesan yang sesuai dengan yang ingin disampaikan oleh sang penulis secara natural dan mudah dipahami.

Oleh karena itu, pada penelitian ini saya akan menganalisis penerjemahan kolokasi yang digunakan dalam Webtoon *Nice To Meet You*, dengan mengidentifikasi proses penerjemahan yang terdapat pada Webtoon tersebut sesuai dengan jenis-jenis kolokasi yang terdapat dalam Webtoon tersebut. Webtoon tersebut juga termasuk kedalam salah satu komik populer pada aplikasi Webtoon. Terdapat 174.441 pengikut dengan rating komik 9.74, setiap episodnya juga mendapatkan lebih dari 5000 *like* yang dapat terus bertambah secara bertahap, hal tersebut lah yang membuat saya tertarik untuk meneliti komik tersebut.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Setelah melihat paparan diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana penerjemahan kolokasi dari Bahasa Inggris ke Bahasa Indonesia dalam webtoon *Nice To Meet You*?

## 1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk menjelaskan proses penerjemahan sesuai dengan jenis-jenis kolokasi yang terdapat pada Webtoon *Nice To Meet You*.

## 1.4. Kegunaan Penelitian

- Teoritis
  1. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam bidang penerjemahan, khususnya dalam bidang penerjemahan kolokasi.
- Praktis
  1. Berkontribusi secara umum bahwa penerjemahan bukan semata-mata menerjemahkan kalmiat akan tetapi juga menyampaikan pesan yang terdapat dalam kalimat.

## 1.5. Kerangka Pemikiran

Sesuai dengan yang telah dipapaekan di atas, penelitian ini akan berfokus pada analisis penerjemahan kolokasi yang diterapkan pada Webtoon *Nice To Meet You*,

dengan mengidentifikasi proses penerjemahannya sesuai dengan jenis-jenis kolokasi yang terdapat pada Webtoon tersebut.

Dalam menganalisis penelitian ini, saya menggunakan teori dari Peter Newmark dari bukunya yang berjudul *A Textbook of Translation* yang dirilis pada tahun 1988 untuk memaparkan makna penerjemahan. Saya juga menggunakan teori dari Nadja Nesselhauf dari bukunya yang berjudul *Collocation in a Learner Corpus* yang dirilis pada tahun 1999 untuk menjelaskan makna kolokasi. Selain itu saya juga menggunakan teori dari Morton Benson, Evelyn Benson dan Robert Ilson pada bukunya yang berjudul *The BBI Combinatory Dictionary Of English* yang dirilis pada tahun 2010 untuk mengidentifikasi jenis-jenis kolokasi yang terdapat pada Webtoon tersebut. Dan yang terakhir, saya menggunakan teori dari Mona Baker dari bukunya yang berjudul *In Other Words* yang dirilis pada tahun 1992 untuk menganalisis proses penerjemahan kolokasi pada Webtoon tersebut.