

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini akan memaparkan mengenai latar belakang yang mendasari pada penelitian ini, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat yang didapatkan setelah melakukan penelitian, serta organisasi skripsi.

1.1 Latar Belakang Penelitian

Saat berkomunikasi membutuhkan mimik dan gestur tubuh agar lawan bicara memahami apa yang ingin disampaikan dan dirasakan oleh penutur. Pada setiap komunikasi sehari-hari pun terkadang manusia mengucapkan sebuah kata yang spontan seperti *ah*, *oh*, *wow*, *wah* untuk mengekspresikan perasaan atau emosi. Kata-kata yang diucapkan secara spontan untuk mengekspresikan perasaan atau emosi disebut dengan interjeksi.

Muncul beberapa urgensi mengapa penulis melakukan penelitian ini pertama untuk mengetahui bentuk, makna penggunaan interjeksi dalam *subtitle* serial animasi *Lookism*. Kedua, pentingnya interjeksi dalam penerjemahan agar menghasilkan bentuk dan makna interjeksi yang sepadan, terlebih bagi pemelajar bahasa Korea akan sangat mempengaruhi kemampuan dalam menerjemahkan interjeksi. Ketiga, walaupun sudah banyak penelitian mengenai bentuk, makna penggunaan interjeksi dan penerjemahannya, masih sangat terbatas jumlahnya penelitian mengenai bentuk, makna, dan strategi penerjemahan interjeksi dalam bahasa Korea.

Interjeksi merupakan kata yang diucapkan secara spontan dengan bertujuan untuk memperkuat perasaan seperti rasa kagum, sedih, marah, terkejut dan jijik (Efendi, dkk., 2022). Di sisi lain, Wierzbicka (dalam Zulqoidah, 2021:2) menginterpretasikan interjeksi sebagai suatu tanda kebahasaan yang memenuhi kondisi antara lain dapat berdiri sendiri dalam penggunaannya, mengungkapkan suatu makna tertentu, tidak termasuk ke dalam tanda lain, tidak homofon dengan bentuk-bentuk leksikal lain yang berkaitan secara semantik, dan pernyataan yang

diucapkan secara spontan dengan penutur. Jeon (dalam Joo, 2016) interjeksi dibagi menjadi beberapa maksud yang meliputi penutur untuk mengungkapkan perasaannya atau tindakan kognitifnya, pendengar yang mencoba memberitahukan tindakannya, menyebabkan pendengar melakukan sebuah hal, melakukan tindakan dengan sendirinya, dan dibagi ke dalam interjeksi lainnya.

Interjeksi banyak ditemukan dalam bahasa lisan ataupun tulisan yang berbentuk percakapan informal seperti *ah, oh, eh, wah, aduh*, dan lain-lain. Interjeksi dalam satu bentuk kata dapat beragam makna dan ekspresi bergantung pada penggunaannya. Hal tersebut didukung oleh pendapat Nam & Go (dalam Joo, 2016) mengatakan bahwa interjeksi biasanya digunakan dalam situasi sehari-hari yang disertai dengan nada suara, ekspresi wajah, dan gerakan tangan tertentu, sehingga interjeksi yang sama dapat digunakan untuk menyampaikan emosi yang berbeda tergantung pada konteksnya. Sebagai contoh interjeksi *a* [◦], Jeon (dalam Joo, 2016) berpendapat bahwa interjeksi *a* [◦], merupakan interjeksi yang tidak memiliki arti tetap untuk mengekspresikan keterkejutan, dan kesedihan. Sedangkan, menurut Kamus Besar Bahasa Korea Standar (dalam Joo, 2016) konteks interjeksi *a* [◦] digunakan untuk mengekspresikan terkejut, malu, gugup, kesedihan, pujian dan lain-lain. Oleh karena itu, saat penerjemah menerjemahkan interjeksi harus mengetahui bentuk dan makna interjeksi agar menghasilkan penerjemahan yang sepadan.

Penerjemahan secara umum didefinisikan sebagai suatu proses mengalihbahasakan suatu pesan dari bahasa sumber ke bahasa sasaran. Penerjemahan tidak hanya sekadar mengalihkan maksud dan isi pesan dari bahasa sumber ke bahasa sasaran, tetapi juga berupaya mengalihkan bentuk dan isi teks bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran. Sejalan dengan Catford (dalam Nabilah, 2019) penerjemahan merupakan “*The replacement of textual material (SL) by equivalent textual material in another language*”, artinya adalah mengalihkan isi materi teks dari bahasa sumber yang sepadan dengan bahasa sasaran. Sedangkan Larson (dalam Bachtiar, 2023:2) berpendapat bahwa penerjemahan merupakan bagian dari suatu budaya dan oleh karena itu, penerjemahan dari satu bahasa ke bahasa lainnya tidak dapat dilakukan secara memadai tanpa memiliki pengetahuan

yang baik mengenai budaya dan struktur bahasa tersebut. Sehubungan dengan pendapat Larson dalam menerjemahkan interjeksi, Wierzbicka (1992); Cuenca (2006), Fromkin, dkk (2011) dalam Ma'shumah (2023) tidak hanya berdasarkan kalimat yang akan diterjemahkan, akan tetapi lebih ke penerjemahan makna wacana dengan mengkaitkan bahasa dan budaya yang lebih spesifik. Oleh sebab itu, sebagai seorang penerjemah harus mengetahui budaya dan struktur dari kedua bahasa tersebut dengan baik agar dapat menyampaikan bentuk dan makna interjeksi yang sepadan dan memiliki efek yang sama bagi pembaca atau penutur.

Selama proses kegiatan penerjemahan interjeksi penerjemah membutuhkan landasan berupa strategi penerjemahan. Hasil penerjemahan yang akurat dapat diperoleh dengan menggunakan strategi yang sesuai dengan bahasa sumber yang akan di terjemahkan ke dalam bahasa sasaran (Anis & Romadhan dalam Fadhilah, dkk., 2023). Menurut Molina dan Albir (dalam Humaira & Cholsy, 2023) strategi penerjemahan merupakan prosedur penerjemahan yang digunakan oleh penerjemah secara sadar atau tidak sadar, verbal atau non verbal untuk mengatasi masalah yang muncul saat melakukan proses penerjemahan. Strategi penerjemahan menurut Cuenca (dalam Drzazga, 2021) dalam menerjemahkan interjeksi terbagi menjadi 6 bagian, yaitu: (1) Penerjemahan harfiah (*literal translation*), (2) penerjemahan dengan menggunakan interjeksi dengan bentuk yang berbeda namun memiliki makna yang sama, (3) penerjemahan dengan menggunakan struktur yang bukan interjeksi tetapi memiliki makna yang sama, (4) penerjemahan dengan menggunakan struktur yang bukan interjeksi tetapi memiliki makna yang berbeda, (5) penghilangan (*omission*), dan (6) penambahan elemen dari interjeksi.

Interjeksi dan penerjemahan banyak ditemukan tidak hanya di karya sastra seperti novel, drama, dan lagu, namun juga banyak ditemukan di film, *variety show* atau *reality show*, dan serial animasi. Serial animasi merupakan sebuah media yang dihasilkan oleh manusia yang memiliki imajinasi ada di dalam benaknya kemudian diilustrasikan dalam sebuah gambar, seolah objek gambar tersebut bernyawa dan diproduksi menjadi sebuah cerita yang berepisode (Hermanudin & Ramadhani, 2019). Banyak percakapan di dalam serial animasi dan terkadang membutuhkan

subtitle agar penonton khususnya orang asing untuk memahami teks percakapan yang ada di dalam serial animasi.

Subtitle atau takarir merupakan salah satu hal yang penting dalam sebuah serial animasi asing. Racoma (dalam Fitria, 2020) *subtitling* merupakan teks yang tertulis dalam bahasa lain yang ditampilkan di bagian bawah film ataupun drama dan harus disesuaikan dengan percakapan dalam setiap adegan serial animasi. Sedangkan Munday (dalam Nadyah, 2019) mengatakan bahwa *subtitling* merupakan proses pengalihan teks bahasa sumber dengan bahasa sasaran yang tertulis dengan tetap memperhatikan aspek visual dan audio lainnya. Hampir semua serial animasi Korea yang rilis di Indonesia memiliki *subtitle*. Salah satunya serial animasi *Lookism*.

Lookism merupakan serial animasi Korea Selatan yang resmi rilis pada tahun 2022 di Netflix. *Lookism* diadaptasi dari salah satu aplikasi komik baca online yaitu *Webtoon* karya milik Park Tae Joon. *Lookism* diproduksi oleh Studio Mir yang merupakan animator serial video game *DOTA: Dragon's Blood and The Witcher: Nightmare of the Wolf* (Nada, 2022). *Lookism* menceritakan tentang seorang siswa sekolah menengah bernama Park Hyeong Seok yang menjalani kehidupan ganda dengan dua tubuh yang berbeda dan memiliki penampilannya yang sangat berlawanan (Fauziah, 2022).

Serial animasi *Lookism* memiliki beragam bentuk dan makna interjeksi di dalam kalimat percakapannya. Sebagai contoh sederhana bentuk interjeksi yang terdapat dalam serial animasi *Lookism* episode 1-2 seperti bentuk emosional seperti *a* [ㅇ], *eissi* [에이 씨], *ya* [ㅇ], dan lainnya, namun dari bentuk tersebut memiliki makna yang berbeda. Selain itu, pada serial animasi *Lookism* dalam *subtitlenya* terdapat kata *a* [ㅇ]. Namun, dalam *subtitle* bahasa Indonesianya interjeksi tersebut tidak diterjemahkan. Hal tersebut menjadikan fenomena dalam penelitian ini, bahwa interjeksi kerap kali diabaikan dalam penerjemahan. Hal tersebut diperkuat oleh Khairani & Nasrullah (2023) dalam penelitiannya mengatakan bahwa interjeksi merupakan salah satu kelas kata yang jarang dibahas dalam penelitian penerjemahan. Oleh sebab itu, penulis tertarik melakukan penelitian ini secara

mendalam untuk mengetahui bentuk, makna penggunaan, dan strategi penerjemahan interjeksi dalam *subtitle* serial drama *Lookism*.

Pada dasarnya penelitian mengenai bentuk, makna, dan penerjemahan interjeksi sebelumnya telah dilakukan. Penelitian yang mengkaji bentuk dan makna interjeksi dalam bahasa Korea telah dilakukan oleh Zulqoidah (2021), Cahyani (2023), Nurfadilath (2023). Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut hanya berfokus pada bentuk dan makna interjeksi saja, tidak mengkaji penerjemahan interjeksi. Selain itu terkait penelitian mengenai interjeksi dan penerjemahannya telah dilakukan Wahid & Basari (2020) yang mengkaji fungsi, makna, kategori interjeksi dan teknik penerjemahan yang dilakukan oleh penerjemah bahasa Indonesia dalam menerjemahkan interjeksi bahasa Inggris yang terdapat di dalam novel *“Looking for Alaska”*. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa ada 6 jenis kata seru baik dari segi fungsi dan makna, ada 3 jenis kategori interjeksi, dan ada 6 teknik penerjemahan yang digunakan oleh penerjemah dalam novel *Looking for Alaska*.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Dinata, dkk. (2023) dengan judul *“English Interjection and Their Translation in The Subtitles of My Little Pony Movie”*. Penelitian ini berfokus mengidentifikasi fungsi interjeksi dan strategi penerjemahan interjeksi yang ditemukan pada *subtitle* film *My Little Pony*. Penelitian ini menggunakan teori interjeksi milik Ameka (1992) dan teori strategi penerjemahan milik Cuenca (2006). Hasil dari penelitian ini ditemukannya 26 data interjeksi emotif, 2 data interjeksi kognitif, 14 data interjeksi konatif, dan 7 data interjeksi fatis. Serta, dalam strategi penerjemahannya lebih banyak ditemukannya menggunakan penerjemahan literal dikarenakan penerjemah mengalihkan pesan dari bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran dengan makna atau ungkapan yang sama dan tidak mengubah bentuk interjeksi.

Adapun penelitian terdahulu dari Korea yang dilakukan oleh Joo (2016) dengan judul *“한국어 감탄사의 영어 번역 사례 연구” (A Case Study of English Translation of Korean Interjections)*, penelitian ini membandingkan interjeksi dalam 12 dongeng tradisional Korea dan dongeng kreatif bahasa Korea dan bahasa Inggris yang diklasifikasikan berdasarkan fungsi dan makna, serta mengamati

Reynalda Rizki Ramadanti, 2025

ANALISIS BENTUK, MAKNA, STRATEGI PENERJEMAHAN INTERJEKSI DALAM SUBTITLE SERIAL ANIMASI LOOKISM

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

metode yang digunakan dalam menerjemahkan interjeksi bahasa Korea ke dalam bahasa Inggris.

Berdasarkan fenomena dan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, penulis merasa tertarik meneliti penelitian dengan judul “**Analisis Bentuk, Makna, dan Strategi Penerjemahan Interjeksi dalam *Subtitle* Serial Animasi Lookism**”. Objek penelitian ini berupa serial animasi Lookism. Teori yang digunakan pada bentuk dan makna interjeksi milik Nam Gi Sim dan Go Young Geun (1993), dan teori strategi penerjemahan interjeksi milik Cuenca (2004). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penulis berharap melalui penelitian ini, diharapkan menambah ilmu pengetahuan bagi pemelajar bahasa Korea dan penerjemah mengenai bentuk, makna dan strategi dalam menerjemahkan interjeksi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka penulis dapat memaparkan beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk interjeksi yang terdapat dalam *subtitle* serial animasi Lookism?
2. Bagaimana makna interjeksi yang terdapat dalam *subtitle* serial animasi Lookism?
3. Strategi penerjemahan apa saja yang digunakan penerjemah dalam *subtitle* serial animasi Lookism?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka penulis dapat menjabarkan beberapa tujuan penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui bentuk interjeksi yang terdapat dalam *subtitle* serial animasi Lookism.
2. Mengetahui makna interjeksi yang terdapat dalam *subtitle* serial animasi Lookism.

3. Mengetahui strategi penerjemahan yang terdapat dalam *subtitle* serial animasi Lookism.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan tentunya diharapkan dapat bermanfaat bagi banyak pembaca. Adapun manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis yang diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penulisan dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pembaca mengenai bidang penerjemahan khususnya dalam kajian penerjemahan interjeksi.

2. Manfaat Praktis

Penulisan dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pemelajar mengenai bentuk dan makna penggunaan interjeksi, strategi penerjemahan dalam menerjemahkan interjeksi. Melalui penelitian ini, peneliti berharap bagi pengajar dalam pembelajaran membahas mengenai penerjemahan interjeksi. Selain itu, peneliti berharap bagi penerjemah diharapkan memperhatikan strategi penerjemahan dalam menerjemahkan interjeksi.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Pada struktur organisasi skripsi ini akan memaparkan pola sistematika dan alur penulisan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pada Bab I Pendahuluan, memaparkan latar belakang penelitian yang berisikan fenomena dan urgensi terkait dengan penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penelitian.
2. Pada Bab II Kajian Pustaka, memaparkan teori-teori yang relevan dan mendukung dalam penelitian ini. Bab ini memuat teori interjeksi, penerjemahan, dan *subtitle*. Pada bab ini juga menjabarkan penelitian terdahulu yang relevan, serta kerangka berpikir yang menggambarkan alur penelitian.

3. Pada Bab III Metode Penelitian, memaparkan desain penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, dan uji keabsahan data.
4. Pada Bab IV Temuan dan Pembahasan, memaparkan hasil serta analisis penelitian terkait temuan bentuk interjeksi, makna interjeksi, dan strategi penerjemahan interjeksi dalam *subtitle* serial animasi Lookism.
5. Pada Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, memaparkan simpulan mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan penulis, serta implikasi dan rekomendasi dari penulis terhadap penelitian selanjutnya mengenai bentuk, makna, dan strategi penerjemahan interjeksi.