

## **BAB 3**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Desain Penelitian**

Penelitian ini berbeda dengan analisis – analisis penerjemahan pada umumnya di mana memikirkan penyebab suatu kosakata, klausa maupun kalimat diterjemahkan ke dalam bahasa target seperti demikian dengan asas metode pelepasan dan sebagainya.

Penelitian ini juga berbeda dengan analisis kontrastif di mana mengharuskan adanya fenomena yang sepadan dengan fenomena *ateji* pada bahasa Jepang, dalam bahasa target, dalam hal ini bahasa Indonesia. Penelitian ini hanya bermaksud mendeskripsikan bagaimana fenomena kebahasaan yaitu *ateji* dalam bahasa sumber, yaitu bahasa Jepang ditransfer ke dalam bahasa target, dalam hal ini bahasa Indonesia yang tidak memiliki fenomena kebahasaan yang sepadan dengan *ateji*.

Oleh karena itu, agar tujuan yang diangkat pada bab pendahuluan dapat tercapai, penulis memilih untuk melakukan penelitian dengan desain penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan, menjabarkan suatu fenomena yang terjadi saat ini dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara aktual (Sutedi, 2011, hlm. 58). Dengan langkah kerja sebagai berikut:

- memilih dan merumuskan masalah;
- menentukan jenis data dan prosedur pengumpulannya;
- menganalisa data;
- menyimpulkan; dan
- membuat laporan

#### **3.2. Pengumpulan Data**

Setelah merumuskan masalah dilakukan pada bab sebelumnya, penulis harus menentukan jenis data yang diperlukan, sebagaimana urutan langkah kerja

penelitian deskriptif yang telah diutarakan (Sutedi, 2011, hlm. 58) di atas. Karena penelitian ini merupakan penelitian yang menganalisa penerjemahan penggunaan *ateji*, jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah 用例 (*yourei*) atau contoh penggunaan *ateji* dalam *manga* orisinil sebagai bahasa sumber, juga hasil terjemahan penggunaan *ateji* tersebut dalam *manga* versi terjemahan bahasa Indonesia sebagai bahasa target.

Satu hal yang disayangkan, data yang seharusnya berupa data aktual yang terjadi pada masa penelitian berlangsung tidak mungkin didapatkan dalam penelitian ini karena tidak adanya versi terjemahan bahasa Indonesia dari majalah komik mingguan, 2 mingguan ataupun bulanan seperti yang dijadikan sumber data dalam penelitian Shirose (2012) dan Nakajima (2012).

Penyebab lain data aktual tidak mungkin didapatkan adalah fakta bahwa *manga* versi terjemahan bahasa Indonesia selalu terbit setidaknya setahun setelah *manga* orisinil terbit dan dijual di pasaran. Oleh karena itu, pemilihan *manga* sebagai sumber data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan tanpa memperhatikan tahun penerbitan kedua versinya, pemilihan dilakukan secara acak berdasarkan anggapan penulis tentang kesan bahwa dalam komik tersebut akan muncul lebih banyak penggunaan *ateji* dibanding komik lainnya.

Pemilihan *manga* sebisa mungkin mewakili semua jenis komik sebagaimana pemilihan sumber data yang dilakukan oleh Shirose (2012) maupun Nakajima (2012), yaitu *shounen manga*, *shoujo manga*, *seinen manga*, dan *josei manga*. Perbedaan paling mendasar dalam keempat jenis komik tersebut adalah target pembaca dan teknik penulisan dialog. *Shounen manga* dan *seinen manga* memilih target pembaca pria sedangkan *shoujo manga* dan *josei manga* memilih wanita sebagai target pembacanya. *Shounen manga* dan *shoujo manga* adalah komik dengan target pembaca dengan usia remaja sedangkan *seinen manga* dan *josei manga* merupakan komik bagi pembaca dewasa, karenanya teknik penggunaan *furigana* atau cara baca untuk *kanji* yang tertulis lebih sedikit terlihat dalam *seinen* dan *josei manga*.

Sumber data yang dimaksud berjumlah 32 komik, Jumlah yang lebih sedikit dibandingkan penelitian sebelumnya yaitu 63 jilid (Shirose, 2012) dan 74 jilid (Nakajima, 2012), dengan judul yang berbeda dalam 2 *versi* berbeda, *versi* bahasa Jepang dan *versi* bahasa Indonesia, dengan jumlah jilid beragam, dari 1 jilid hingga 5 jilid pada setiap judulnya, yang terangkum dalam tabel berikut,

No.	Judul <i>Manga</i>		Jenis	Jumlah Jilid
	Versi Bhs. Jepang (Sumber)	Versi Bhs. Indonesia (Target)		
1	エア・ギア	AIR GEAR	<i>shounen</i>	2
2	ANGEL VOICE	ANGEL VOICE	<i>shounen</i>	1
3	ベイビー・ステップ	BABY STEP	<i>shounen</i>	1
4	BLEACH	BLEACH	<i>shounen</i>	1
5	ちょびっツ	CHOBITS	<i>seinen</i>	5
6	DEATH NOTE	DEATH NOTE	<i>shounen</i>	5
7	エデンの檻	CAGE OF EDEN	<i>shounen</i>	2
8	GIANT KILLING	GIANT KILLING	<i>seinen</i>	3
9	銀の匙 Silver Spoon	SILVER SPOON	<i>shounen</i>	1
10	GTO SHONAN 14 DAYS	GTO SHONAN 14 DAYS	<i>shounen</i>	2
11	学園黙示録 HIGHSCHOOL OF THE DEAD	HIGHSCHOOL OF THE DEAD	<i>seinen</i>	2
12	地獄少女	HELL GIRL	<i>shoujo</i>	1
13	けんぷファー	KAMPFER	<i>seinen</i>	1

14	君に届け	KIMI NI TODOKE	<i>shoujo</i>	1
15	ケロロ軍曹	SERSAN KERORO	<i>shounen</i>	1
16	黒子のバスケ	KUROKO'S BASKETBALL	<i>shounen</i>	1
17	市場クロガネは稼ぎたい	KUROGANE ICHIBA	<i>shounen</i>	1
18	黒執事	BLACK BUTLER	<i>shoujo</i>	3
19	名探偵コナン	DETECTIVE CONAN	<i>shounen</i>	3
20	まりあほりっく	MARIA HOLIC	<i>seinen</i>	2
21	MIX	MIX	<i>shounen</i>	1
22	未来日記	THE FUTURE DIARY	<i>shounen</i>	1
23	NARUTO -ナルト-	NARUTO	<i>shounen</i>	3
24	のだめカンタービレ	NODAME CANTABILE	<i>josei</i>	1
25	ONE PIECE	ONE PIECE	<i>shounen</i>	1
26	プリンセス・プリンセス	PRINCESS PRINCESS	<i>josei</i>	1
27	シノビライフ	SHINOBI LIFE	<i>shoujo</i>	1
28	進撃の巨人	ATTACK ON TITAN	<i>shounen</i>	2
29	新世紀エヴァンゲリオン	NEON GENESYS EVANGELION	<i>shounen</i>	4
30	テガミバチ	LETTER BEE	<i>shounen</i>	1
31	ヴァンパイア騎士	VAMPIRE KNIGHT	<i>shoujo</i>	1

32	XXXHOLiC	XXXHOLiC	<i>seinen</i>	2
Jumlah				58

**Tabel 3 Daftar sumber data**

Banyaknya pemilihan sumber data tersebut dilakukan demi memperkecil kemungkinan terjadinya kekeliruan dalam menyimpulkan temuan dengan alasan hanya 1 ataupun 2 penerjemah yang melakukan teori tersebut. Dengan jumlah sumber data tersebut, didapati sebanyak 30 penerjemah berbeda yang menerjemahkan komik dalam daftar di atas. Walaupun tidak menjamin 100 persen kekeliruan tidak akan terjadi, setidaknya 30 orang merupakan jumlah yang dinilai cukup untuk menyimpulkan karakteristik ataupun kecenderungan yang terjadi.

Berdasarkan jenis *manga*-nya, sumber data pada penelitian ini dibagi seperti yang terangkum dalam tabel 4 sebagai berikut,

Jenis <i>Manga</i>	Jumlah judul	Jumlah Jilid
<i>shounen</i>	19	34
<i>seinen</i>	6	15
<i>shoujo</i>	5	7
<i>josei</i>	2	2

**Tabel 4 Rangkuman sumber data**

Ketidakseimbangan pada jumlah sumber data berdasarkan jenisnya terjadi disamping karena Shirose (2012) menyatakan bahwa penggunaan *ateji* dalam *manga* jenis *shoujou* dan *josei* jauh lebih sedikit dibandingkan dengan *manga* jenis *shounen* maupun *seinen*. Alasan pribadi penulis adalah, keterbatasan pengetahuan penulis akan komik dengan jenis *shoujo* dan *josei*-lah penyebabnya.

Selanjutnya mengenai prosedur pengumpulan data, penulis melakukan kajian pustaka pada sumber data yang tertulis dalam tabel 3, lalu mencatatkan setiap contoh – contoh penggunaan *ateji* yang ditemukan, tak lupa mencocokkan dengan

hasil terjemahan dari penggunaan *ateji* tersebut ke dalam format data yang akan menjadi instrumen dalam penelitian ini.

Dari seluruh sumber data, penulis mendapatkan contoh penggunaan *ateji* dengan jumlah yang terangkum dalam tabel sebagai berikut,

Jenis <i>Manga</i>	延べ数 ( <i>nobe-suu</i> )	異なり数 ( <i>kotonari-suu</i> )
<i>shounen</i>	1804	675
<i>seinen</i>	192	92
<i>shoujo</i>	598	317
<i>josei</i>	32	24

**Tabel 5 Jumlah contoh penggunaan *ateji***

Penghitungan ini seperti yang Shirose (2012) lakukan, juga seperti yang tertulis pada Okimura dkk. (2010, hlm. 90) bahwa penghitungan seperti ini merupakan penghitungan standar yang dilakukan dalam penelitian tentang 語彙 (*goi*). Dengan penjelasan 述べ数 (*nobe-suu*) merupakan jumlah 語彙 (*goi*) berdasarkan kemunculannya, sedangkan 異なり数 (*kotonari-suu*) merupakan jumlah 語彙 (*goi*) berdasarkan ragam perbedaannya, misalnya sebagai berikut:

あおい ; あおい ; あかい

Penghitungan terhadap jumlah 語彙 (*goi*) di atas adalah 3 dengan penghitungan 延べ数 (*nobe-suu*), karena menghitung dengan tidak menghiraukan kesamaan dalam contoh kata; dan 2 dengan penghitungan 異なり数 (*kotonari-suu*), karena akan tetap menghitung contoh kata yang sama dengan 1 hitungan berapapun jumlah kemunculannya.

### 3.3. Analisis Data

Seiring dengan selesainya instrumen dalam penelitian ini yang berupa format data tersusun, analisis dimulai dengan mengklasifikasikan contoh – contoh penggunaan *ateji* tersebut ke dalam kelas – kelas sebagaimana yang peneliti terdahulu seperti, Itou (2000), Sasahara (2010), Shirose (2012) dan Nakajima (2012) lakukan.

Klasifikasi yang digunakan pada penelitian ini merupakan klasifikasi yang penulis modifikasi berdasarkan kelas - kelas yang diutarakan oleh peneliti – peneliti terdahulu, sebagai berikut:

1. Terhadap Bahasa Percakapan Sehari – hari
  - (a) Perubahan Bunyi
  - (b) Pelesapan Bunyi
  - (c) Dialek
  - (d) Tidak Tertuntaskan
  - (e) Penguat Makna Polisemi
  - (f) Penguat Kondisi Penutur
  - (g) Nama Panggilan
2. Terhadap Bahasa Serapan Asing
  - (a) Penyetara Kesan Fiktif/Berbeda dari Biasa
  - (b) Penyetara Kesan Keren.
  - (c) Istilah Khusus dalam Bidang Tertentu
  - (d) Akronim
  - (e) Simbol
3. Terhadap Pronomina
  - (a) Pronomina Persona Orang ke-1
  - (b) Pronomina Persona Orang ke-2
  - (c) Pronomina Persona Orang ke-3
  - (d) Pronomina Penunjuk Benda/ Hal コ系
  - (e) Pronomina Penunjuk Benda/ Hal ソ・ア系
  - (f) Pronomina Penunjuk Tempat コ系
  - (g) Pronomina Penunjuk Tempat ソ・ア系
  - (h) Pronomina Penunjuk Arah コ系
  - (i) Pronomina Penunjuk Arah ソ・ア系
4. Makna Pelengkap
  - (a) Sebagai Informasi Mendetil

① Berupa *Daimeishi*

② Berupa *Koyuu Meishi*

③ Berupa *Futsuu Meishi*

(b) Sebagai Perumpamaan

① Hubungan Metafora.

② Hubungan Metonimi Bagian dan Keseluruhan

③ Hubungan Metonimi Sebab dan Akibat

## 5. Terhadap Kosakata Ciptaan dalam Komik

Setelah semua contoh – contoh penggunaan *ateji* terklasifikasikan sesuai dengan klasifikasinya, penulis akan membagi penerjemahan contoh penggunaan *ateji* ke dalam 4 bagian, yaitu:

- *Go*, apabila dalam teks hasil terjemahan ditemukan makna *go*;
- *Ateji*, apabila dalam teks hasil terjemahan ditemukan makna *ateji*;
- Ganda, apabila dalam teks hasil terjemahan ditemukan kedua makna dari *go* dan *ateji*; dan
- Lesap, apabila terjadi pelesapan terkait penggunaan *ateji* dalam teks hasil terjemahan .

Setelah semua dilakukan, akan terlihat bagaimana pengaruh *ateji* terhadap proses penerjemahan dari kecenderungan contoh penggunaan *ateji* berdasarkan klasifikasinya diterjemahkan. Setelah kecenderungan terlihat, barulah penulis bisa mengambil kesimpulan yang bisa dijadikan teori juga jawaban atas masalah yang diutarakan pada bab 1.