

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Novel dapat dikatakan sebagai salah satu karya sastra yang dapat menjadi media hiburan dan banyak digemari oleh para pembacanya. Hal ini sesuai dengan pendapat Warren dalam (Nurgiyantoro, 2010). Membaca novel dapat membuat kita merasa terhibur dengan mengetahui dan memahami segala sesuatu yang terjadi di dalamnya. Pada umumnya orang Indonesia lebih senang membaca novel terjemahan dalam bahasa Indonesia dibanding dengan bahasa aslinya karena hal ini akan mempermudah pemahaman pembaca dalam memahami cerita di dalamnya secara keseluruhan.

Dengan semakin maraknya novel yang bukan diterbitkan dalam bahasa Indonesia memicu para penerjemah untuk menerjemahkan novel-novel tersebut ke dalam bahasa Indonesia. Dalam hal ini seorang penerjemah menjadi sosok yang penting dan untuk menghasilkan terjemahan yang dapat dipahami pembaca dan tentunya penerjemah tidak akan sembarangan dalam menerjemahkannya, akan digunakan beberapa teknik untuk menerjemahkan novel tersebut. Seorang penerjemah memiliki resiko dan tanggungjawab yang besar apabila hasil terjemahannya bermasalah atau tidak dapat dipahami pembaca.

Dalam penerjemahan novel, tentunya penerjemah menggunakan beberapa teknik penerjemahan pada novel berjudul *Catching Fire*, yang merupakan novel ke dua dari trilogi *The Hunger Games* karya Suzanne Collins yang diterjemahkan oleh Hetih Rusli, ditemukan beberapa teknik penerjemahan yang salah satunya adalah teknik *Calque*. Dalam teknik *Calque* penerjemah berusaha menerjemahkan dengan mencari padanan kata yang paling dekat dengan

bahasa sasaran. Berdasarkan alasan tersebut penerjemahan harfiah dari sebuah kata atau frasa bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran dapat dilakukan secara leksikal atau struktural teknik *calque* ini mirip dengan terjemahan harfiah namun perbedaannya adalah unsur-unsur bahasa sumber masih muncul dalam bahasa sasaran dalam hal ini unsur-unsur bahasa sumber masih terlihat di dalamnya namun telah mengalami penyesuaian dengan bahasa sasaran (Atsani, 2016).

Contoh data yang ditemukan adalah kata *District*. Kata tersebut adalah kata dalam bahasa Inggris, sedangkan di dalam novel terjemahannya penerjemah menerjemahkan dengan kata Distrik, kata Distrik adalah kata yang masih mengandung leksikal bahasa sumber namun disesuaikan dengan leksikal bahasa sasaran dan faktanya di dalam KBBI (2001: 270), kata Distrik tersebut masih memiliki arti atau makna yang lebih dekat, lebih dapat dipahami oleh masyarakat luas atau lebih sepadan dengan bahasa sasaran, yakni wilayah.

Berdasarkan uraian diatas peneliti bermaksud untuk fokus mengkaji *Calque* sebagai teknik penerjemahan yang digunakan dalam novel *Hunger Games: Catching Fire* dan mengkaji pula bagaimana kualitas terjemahannya dari segi keterbacaan. Oleh karena itu peneliti menentukan judul “***Calque dalam Novel Huger Games: Catching Fire karya Suzanne Collins***”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana bentuk *Calque* dalam novel *Hunger Games: Catching Fire* karya Suzanne Collins?

2. Bagaimana kualitas terjemahan *Calque* dalam novel *Hunger Games: Catching Fire* karya Suzanne Collins dari segi keterbacaan?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan bentuk *Calque* yang digunakan penerjemah dalam novel *Hunger Games: Catching Fire* karya Suzane Collins.
2. Mendeskripsikan kualitas terjemahan *Calque* yang digunakan penerjemah dalam novel *Hunger Games: Catching Fire* karya Suzane Collins dari segi keterbacaannya.

1.4 Manfaat Penelitian

Harapan penulis penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis bagi para pembaca. Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan khazanah ilmu khususnya kajian ilmu terjemahan dalam hal teknik penerjemahan *calque* dan kualitas terjemahannya dari segi keterbacaan (*readability*). Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memudahkan peneliti selanjutnya yang meneliti *Calque* dalam menganalisis bentuk *Calque* dan kualitas terjemahan dari segi keterbacaan dalam novel.