

STRATEGI PENERJEMAHAN HUMOR PADA KOMIK KIMETSU NOYAIBA VOLUME 4 KE DALAM BAHASA INDONESIA

Liana Rachmawati Azhuri¹, Sulhiyah²

STBA LIA

lianaazhuri@gmail.com

STBA LIA

sulhiyahroemnoer@gmail.com

ABSTRACT

Humor is one element that cannot be removed from human life. However, the results of the translation of humor in the target language are sometimes not as funny as the humor in the source language and vice versa. Spoken or written translations that can transfer the humor into the target language as well as the source language are good translations. This research aims to find out the translation strategy used by the translator, namely Sabit Bito Cintaku, in translating the humor in the comic Kimetsu no Yaiba volume 4 by Koyoharu Gotouge into Indonesian. This research uses a qualitative descriptive method. The theory of translation strategies by Baker is used in this research. From the 10 data examined, the results show that the translator uses 4 translation strategies. Two data for words in general meaning, 4 data for paraphrasing with words that have no relation, 3 data for paraphrasing with words that have relations, and disappearance 1 data for paraphrasing the omission in translating the humor contained in the comic Kimetsu no Yaiba volume 4 into Indonesian.

Keywords: strategy, translation, humor, Kimetsu no Yaiba

ABSTRAK

Humor menjadi salah satu elemen yang tidak dapat dihilangkan dari kehidupan manusia. Namun, hasil terjemahan humor bahasa sasaran terkadang tidak selucu humor bahasa sumber dan sebaliknya. Terjemahan lisan mau pun tulis yang bisa mentransfer kelucuan humor ke dalam bahasa sasaran seperti pada bahasa sumber merupakan terjemahan yang baik. Tujuan dari penelitian ini dilakukan untuk mengetahui strategi penerjemahan yang digunakan oleh penerjemah, yaitu Sabit Bito Cintaku dalam menerjemahkan humor yang ditemukan pada komik *Kimetsu no Yaiba* volume 4 karya *Koyoharu Gotouge* ke dalam bahasa Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian ini menggunakan teori strategi penerjemahan oleh Baker. Dari 10 data yang diteliti, hasilnya menunjukkan bahwa penerjemah menggunakan 4 strategi penerjemahan, yaitu 2 data kata yang bermakna lebih umum, 4 data parafrase dengan kata-kata yang tidak memiliki hubungan, 3 data parafrase dengan kata-kata yang memiliki hubungan, dan 1 data penghilangan dalam menerjemahkan humor yang terdapat pada komik *Kimetsu no Yaiba* volume 4 ke dalam bahasa Indonesia.

Kata kunci: strategi, penerjemahan, humor, *Kimetsu no Yaiba*

PENDAHULUAN

Di dalam kehidupan, alat yang penting bagi manusia untuk berkomunikasi adalah bahasa. Tanpa bahasa, manusia akan sulit berinteraksi satu sama lain. Menurut Walija (1996), alat komunikasi yang paling lengkap dan efektif untuk menyampaikan ide, pesan, maksud, perasaan, dan pendapat kepada orang lain adalah bahasa. Dapat disimpulkan bahwa manusia sebagai makhluk sosial menggunakan bahasa untuk menyampaikan pesan atau maksud, baik melalui bahasa lisan maupun tulis.

Dalam bahasa, manusia memiliki berbagai banyak cara untuk mengekspresikan pembicaraannya, contohnya melalui humor. Menurut Ross (1999), humor merupakan sesuatu yang membuat orang tertawa ataupun tersenyum dan dapat juga digunakan sebagai alat untuk menarik perhatian. Humor adalah sesuatu yang sangat berkaitan dengan respon tertawa (Provine, 2000). Richman (2000) berpendapat bahwa sesuatu yang menimbulkan kesenangan dan ketertarikan bagi banyak orang disebut humor. Humor merupakan salah satu elemen yang tidak dapat dihilangkan dari manusia. Keberadaan humor sebagai sarana hiburan sangatlah penting.

Dalam humor, bahasa yang digunakan cukup berbeda dengan bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa yang digunakan cenderung menggunakan bahasa yang tidak lazim dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat tidak resmi atau nonformal. Amanda (2010) mengatakan bahwa bahasa humor merupakan bahasa yang dapat menghasilkan suatu pikiran baik, dengan kata-kata yang dapat menimbulkan rasa suka dan hiburan. Jadi, bahasa humor yakni kata-kata, kalimat, atau ujaran yang mampu membuat seseorang tertawa yang dapat berupa lisan, yaitu ungkapan dari seseorang yang mengundang canda dan tawa bagi pendengarnya maupun bahasa dalam bahasa tulisan, yaitu isi cerita dari pengarang yang mampu mengundang tawa para pembacanya.

Melalui permainan kata-kata, gambar, gaya bahasa, dan nalar agar maksud yang disampaikan dapat dicerna dan diterima secara baik, santai dan halus merupakan bahasa yang diciptakan oleh pencipta humor. Situasi lingkungan dan latar belakang pencipta bahasa humor sangat mempengaruhi terhadap humor yang dihasilkan, sebagaimana tercermin pada gaya, tema, juga wujud kebahasaan sesuai

kemampuan serta hal yang pernah dialami pencipta bahasa humor.

Namun, hasil terjemahan humor bahasa sasaran (BSa) terkadang tidak selucu humor bahasa sumber (BSu) dan sebaliknya, mengakibatkan humor terjemahannya terkadang terasa lebih hambar atau terasa lebih lucu jika dibandingkan dengan humor aslinya. Membuat hasil penerjemahan humor menjadi faktor yang sangat penting karena hal tersebut tidaklah mudah dan sangat memengaruhi respon pembaca BSa. Bila tidak merasakan kelucuan menurut pembaca BSa, maka terjemahan tersebut dianggap tidak berhasil, dan mungkin akan mengurangi ketertarikan orang untuk membaca. Menurut Delabastita (1996), penerjemahan bukan hanya mentransfer pesan, melainkan menyampaikan yang lebih penting yaitu situasi yang melatarbelakangi humor tersebut sehingga kelucuan pada BSu bisa disampaikan dengan baik pada BSa.

Selain itu, para pembaca BSa dalam komik terjemahan BSa juga beragam, contohnya pembaca yang sangat mengetahui budaya BSu, tetapi ada juga pembaca yang sama sekali tidak mengetahui budaya BSu. Oleh karena itu, kemampuan penerjemah untuk dapat menguasai dan menggunakan dua bahasa, serta kemampuan penerjemah untuk memahami dan memadankan kedua budaya tersebut sangat diperlukan. Terjemahan yang dinilai baik adalah terjemahan yang bisa mengalihkan kelucuan bahasa humor ke dalam BSa seperti pada BSu. Dapat disimpulkan bahwa penerjemahan humor harus bisa memberikan efek kelucuan yang sama seperti pada pembaca BSu.

Penelitian ini menggunakan teori strategi penerjemahan oleh Baker.

Menurut Baker (2011), strategi penerjemahan terdiri atas delapan strategi, yaitu:

1. Menggunakan strategi kata yang bermakna lebih umum

Strategi ini menggunakan kata yang lebih umum digunakan untuk mencari padanan kata dari berbagai macam kata yang tidak memiliki padanan langsung.

2. Menggunakan strategi kata yang lebih netral

Strategi kata yang lebih netral, digunakan untuk mengurangi kesan negatif yang ditimbulkan oleh kata akibat makna dalam BSu tersebut.

3. Dengan menggunakan substitusi budaya

Strategi ini mengganti konsep budaya pada BSu dengan konsep kebudayaan

pada BSa yang memiliki makna sama dengan BSu.

4. Dengan menggunakan kata pinjaman

Strategi menggunakan kata pinjaman umumnya digunakan berhubungan dengan penerjemahan konsep-konsep modern, kata budaya yang spesifik, dan istilah-istilah populer.

5. Menggunakan strategi parafrase dengan kata-kata yang berhubungan Strategi ini digunakan ketika istilah dalam BSu mempunyai kesamaan dalam BSa, namun memiliki perbedaan bentuk.

6. Strategi menggunakan parafrase dengan kata-kata yang tidak berhubungan Untuk mengungkapkan makna konsep yang terdapat dalam BSu dengan menggunakan kata atau frasa yang berbeda.

7. Penerjemahan dengan penghilangan

Strategi ini berguna untuk menghilangkan sebuah kata atau konsep dalam konteks apabila makna yang disampaikan dengan istilah khusus tidak perlu untuk disebutkan dalam penerjemahan.

8. Menggunakan strategi ilustrasi

Strategi ini dapat bermanfaat apabila padanan yang ada pada BSa tidak dapat mencakup beberapa aspek yang ada pada istilah yang ada pada BSu, dan padanan tersebut dapat digambarkan, khususnya untuk menghindari penjelasan makna yang berlebihan sehingga lebih ringkas dan tidak bertele-tele.

Koyoharu Gotoge merupakan penulis komik dan ilustrasi *Kimetsu no Yaiba*, serta komik *Kimetsu no Yaiba* diserialisasikan pertama kali oleh majalah *Weekly Shonen Jump* tanggal 15 Februari 2016. *Kimetsu no Yaiba* menceritakan tentang Kamado Tanjiro, yang merupakan seorang pemburu iblis yang berjuang untuk membalaskan kematian keluarganya juga mengembalikan adiknya, yaitu Kamado Nezuko yang telah diubah menjadi iblis agar kembali menjadi manusia.

Dalam menyusun penelitian ini, penulis mencantumkan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis, yaitu tesis yang ditulis oleh Xiao Qin yang berjudul *Analisis Terjemahan Bahasa Humor dalam Novel Hidup* Penelitian tersebut menganalisis penerjemahan bahasa humor

dalam novel terjemahan yang berjudul *Hidup* dan menggunakan novel aslinya yang berjudul *Huo Zhe* yang berasal dari Cina sebagai pembandingnya. *disappeancerjemahan Nama Jurus dalam Anime Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba* sebuah skripsi yang ditulis oleh Hanna Yasmin Khoirunnisa. Penelitian tersebut menganalisis mengenai jenis-jenis strategi yang digunakan untuk menerjemahkan nama-nama jurus yang muncul dalam *Demon slayer: Kimetsu no Yaiba* (2019). Skripsi yang ditulis oleh Cucu Lindayanti yang berjudul *Penerjemahan Kandou dalam Komik Kimetsu no Yaiba Vol 1 – 3 Karya Koyoharu Gotouge*. Penelitian tersebut menganalisis bentuk, fungsi dan makna, dengan menggunakan metode penerjemahan semantik dan prosedur penerjemahan berdasarkan teori Newmark.

Penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya memiliki beberapa kesamaan yaitu membahas tentang strategi penerjemahan baik strategi penerjemahan humor maupun startegi penerjemahan kata yang dipakai oleh penerjemah dan membandingkan dengan karya aslinya. Perbedaannya terletak pada pembahasan tentang jenis humor verbal yang digunakan dan ekuivalensi fungsional dari novel terjemahan tersebut, sedangkan penulis menitikberatkan pada strategi penerjemahan humor pada komik *Kimetsu no Yaiba* volume 4.

Rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah bagaimana strategi penerjemahan humor pada komik *Kimetsu no Yaiba* volume 4 ke dalam bahasa Indonesia. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui strategi penerjemahan yang dipakai oleh penerjemah pada komik terjemahan bahasa Indonesia *Kimetsu no Yaiba* volume 4. Manfaat dari penelitian ini adalah hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam penerjemahan humor pada sebuah karya sastra bagi para pelajar bahasa Jepang.

METODE PENELITIAN

Untuk menjelaskan setiap tahap dan makna selama proses penelitian berlangsung penulis menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian ini akan dibentuk secara naratif mulai dari awal hingga akhir penelitian. Saryono (2010), Mengatakan penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dapat digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari

pengaruh keadaan sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif yang penjabaran hasilnya dilakukan dengan menggunakan kata atau kalimat yang diterjemahkan oleh penerjemah komik *Kimetsu no Yaiba* volume 4 beserta beberapa kamus pendukung.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah studi kepustakaan. Studi kepustakaan yang dimaksud adalah kumpulan teori-teori yang berhubungan dengan humor dan strategi penerjemahan. Data utama yang digunakan adalah komik *Kimetsu no Yaiba* volume 4, baik komik asli sebagai teks sumber (TSu) yang ditulis dan diilustrasikan oleh Koyoharu Gotouge maupun komik terjemahannya sebagai teks sasaran (TSa) yang diterjemahkan oleh Sabit Bito Cintaku. Penulis memilih beberapa adegan yang secara jelas memperlihatkan humor yang terdapat pada komik *Kimetsu no Yaiba* volume 4. Sebagai penunjang, penulis mengambil data pendukung berbentuk buku, artikel, jurnal ilmiah, serta data-data lain yang terkait dengan penerjemahan dan humor sebagai referensi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan diuraikan ujaran tokoh yang mengandung unsur humor pada komik *Kimetsu no Yaiba* volume 4 untuk diteliti hasil penerjemahannya. Penelitian ini akan menganalisis strategi penerjemahan humor yang terdapat dalam komik terjemahan *Kimetsu no Yaiba* volume 4 yang diterjemahkan oleh Sabit Bito Cintaku dengan menggunakan teori Newmark dan Baker serta menggunakan kamus Gakushudo dan kamus lainnya sebagai panduan dalam meneliti penerjemahan humor. Penulis memilih 10 data untuk diteliti dengan cara memaparkan tabel yang berisi gambar, keterangan halaman, dan ujaran tokoh dalam komik beserta hasil analisis. Berdasarkan analisis dari 10 data yang telah dilakukan oleh penulis dengan menggunakan strategi penerjemahan Baker, berikut adalah hasil analisis penerjemahan humor pada komik *Kimetsu no Yaiba* volume 4:

Tabel 1
Menggunakan strategi penerjemahan dengan menggunakan kata yang bermakna lebih umum

Gambar	TSu (KoyoharuGotouge)	TSa (Sabit Bito Cintaku)	Berdasarkan Kamus
 Kimetsu no Yaiba vol. 4, hlm. 28	伊之助：「おい、でこっぱ おれ な ち！！俺の名 おし を 教 えて や る は し び ら い の す け 嘴 平 伊 之 助 お ぼ だ。覚 えて お け！！」 “Oi, dekoppachi!! Ore no na wooshiete yaru. Hashibira Inosuke da. Oboete oke!!”	Inosuke: “Oi, jidat lebar!! Biar kuberitahu kau namaku!! Aku Inosuke Hashibira!! Ingat baik- baik!!”	Inosuke: “He, kening lebar!! Aku akan memberitahu nama aku. Aku Hashibira Inosuke. Ingat itu!!”
 Kimetsu no Yaiba vol. 4, hlm. 29	伊 之 助 : じ 「 字 ！ ? じおれ っ... 俺は よ か 読 み 書 き が で き ね え ん だ な ま え よ。名 前 は ふ か ん ど し に 書 い て あ る け ど な . . . 」 “Ji! ? Ji... Ore wa yomikaki gadekineen da yo. Namae wa fundoshi nikaite aru kedo na...”	Inosuke: “Kanji!? Kanji... Akunggak bisa baca tulis, tahu! Tapi, namaku tertulis dicelana dalamku, sih...”	Inosuke: “Huruf!? Huruf... Aku tidak bisa baca dan tulis, sih. Tetapi, nama aku tertulis di cawat.”

Tabel 2

Menggunakan strategi penerjemahan menggunakan parafrase dengan kata-kata yang tidak saling berhubungan.

Gambar	TSu (Koyoharu Gotouge)	TSa (Sabit Bito Cintaku)	Berdasarkan Kamus
 Kimetsu no Yaiba vol. 4, hlm. 35	伊之助：「かまぼこゴンぱちろう 俺が勝つ 権八郎！！おまえか前に勝つ！！」 「<i>Kamaboko Gonpachirou!!</i>	Inosuke: “Gonpachiro Kamaboko!! Aku pasti menang!”	Inosuke: “Kamaboko Gonpachirou! Menang dari kamu!!”
 Kimetsu no Yaiba vol. 4, hlm. 40	善逸：「いつよや、強くはねえよ。ふざけまなよ。お前しょういちくんが正一君をつ連れてくのじやま邪魔したのはゆる許してねえぞ。」 「<i>Iya, tsuyokuwa nee yo. Fuzakenna yo.Omae ga Shouichi-kun wo tsureteku no jyama shita nowa yurushite nee zo.</i>”	Zenitsu: “Nggak, aku nggak kuat. Jangan bercanda, deh. Aku juga nggak memaafkanmu karena melarangku mengajak Shoichi.”	Zenitsu: “Tidak, Aku tidak kuat, kok. Jangan bercanda, dong. Aku tidak memaafkan kamu karena telah mengganggu aku mengajak Shouichi.”



Kimetsu no Yaiba vol. 4, hlm. 138

善逸：「こんなことある？」
「Konna koto aru!?’’

Zenitsu: “Apaan, tuuuuh!?’”

Zenitsu: “Ada hal seperti ini!?’”



Kimetsu no Yaiba vol. 4, hlm. 143

おれ
善逸：「俺、まえお前みたいなやつくちき奴とは口利かないからな!!」
“Ore, omae mitai na yatsu to wa kuchi kikanai kara na!!”

Zenitsu: “Aku paling malas berurusan sama makhluk macam kau!!”

Zenitsu: “Karena aku,tidak berbicara dengan sesuatu sepertikamu!!”

Tabel 3

Menggunakan strategi penerjemahan menggunakan parafrase dengan kata-kata yang saling berhubungan.

Gambar	TSu (KoyoharuGotouge)	TSa (Sabit Bito Cintaku)	Berdasarkan Kamus
	ようかい 善逸：「妖怪だよ。炭治郎、あの婆さん妖怪だよ。速いもん。異様に。妖怪だよ。」	Zenitsu: “Pasti siluman! Tanjiro, nenek itu pasti siluman! Kecepatan bergeraknya nggak wajar! Dia pasti siluman.”	Zenitsu: “Makhluk halus, lho. Tanjiro, nenek itu makhluk halus. Makhluk halus yang luar biasa cepat, lho.”
Kimetsu no Yaiba vol. 4, hlm. 37	いようようかい 異様に妖怪だよ。」		

“Youkai da yo.Tanjirou, anoBaa-san youkaida. Hayai moniyon ni youkai da yo.”			
		Zenitsu: “Balikin darah yang kutetaskan demimu tadi!!” Zenitsu: “Kembalikan darah aku yang telah mengalir, dong!!!”	
Kimetsu no Yaiba vol. 4, hlm. 44		おれ 善逸：「俺のながちかえ流した曹を返せよ!!!」 “Ore nagashita kaese yo!!!”	
		Murata: “Siapayang ngompol!? Dasar babi sialan!! Aku nggak ngajak ngomong kau! Jadi kau diam saja!!” Murata: “Siapa yang telah bocor, babi hutan najis ini!! Aku tidak berbicara dengan kamu. Diam kamu!!”	
Kimetsu no Yaiba vol. 4, hlm. 86		だれ 村田：「誰がも漏らした、このクソいのしし猪 ！！テメはなエに話しかけだまてねえわ。黙っとけ!!!」 “Dare ga morashita, kono kuso inoshishi!! Temee ni hanashi kakete nee wa. Damattoke!!!”	

Tabel 4
Menggunakan strategi penerjemahan dengan penghilangan

Gambar	TSu (KoyoharuGotouge)	TSa (Sabit Bito Cintaku)	Berdasarkan Kamus
 Kimetsu no Yaiba vol. 4, hlm. 144	はな 善逸: 「話し かけんな き らよ!! 嫌いな まえんだよ。お前 み た い なやつ 奴!!」 “Hanashi kakenna yo!! Kirai nan da yo. Omae mitai na yatsu!!”	Zenitsu: “Jangan ajak ngobrol aku!! Aku benci banget, tahu!!”	Zenitsu: “Jangan berbicara dengan aku!! Aku benci, lho. Sesuatu seperti kamu!!

PEMBAHASAN

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu ditulis oleh Xiao Qin yang berjudul *Analisis Terjemahan Bahasa Humor Dalam Novel Hidup*. Penelitian tersebut menganalisis penerjemahan bahasa humor dalam Novel terjemahan yang berjudul *Hidup* dan menggunakan novel aslinya yang berjudul *Huo Zhe* yang berasal dari Cina sebagai pembandingnya. *Strategi Penerjemahan Nama Jurus dalam Anime Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba* sebuah skripsi yang ditulis oleh Hanna Yasmin Khoirunnisa. Penelitian tersebut menganalisis mengenai jenis-jenis strategi yang digunakan untuk menerjemahkan nama-nama jurus yang muncul dalam *Demon slayer: Kimetsu no Yaiba* (2019). Skripsi yang ditulis oleh Cucu Lindayanti yang berjudul *Penerjemahan Kandou dalam Komik Kimetsu no Yaiba Vol 1 – 3 Karya Koyoharu Gotouge*. Penelitian tersebut menganalisis bentuk, fungsi dan makna, dengan menggunakan metode penerjemahan semantik dan prosedur penerjemahan berdasarkan teori Newmark.

Penelitian ini dengan penelitian-penelitian tersebut memiliki kesamaan yaitu sama-sama membahas tentang strategi penerjemahan baik strategi penerjemahan humor maupun startegi penerjemahan kata yang dipakai oleh penerjemah dan membandingkan dengan karya aslinya. Tetapi penelitian ini juga

memiliki perbedaan dengan penelitian tersebut, bahwa perbedaan hasil dari penelitian ini adalah terletak pada pembahasan tentang jenis humor verbal yang digunakan dan ekuivalensi fungsional dari novel terjemahan tersebut, sedangkan penulis menitikberatkan pada strategi penerjemahan humor pada komik *Kimetsu no Yaiba* volume 4.

Pada penelitian ini penulis memilih menggunakan beberapa strategi penerjemahan yaitu, strategi penerjemahan dengan menggunakan kata yang

bermakna lebih umum, seperti Tsu: ^{おれ な おし}おい、でこっぱち！！俺の名を教えてやる

^{はしびらいのすけ おぼ}。嘴平伊之助だ。覚えておけ！！」 TSa: “Oi, jidat lebar!! Biar kuberitahu kau namaku!! Aku Inosuke Hashibira!! Ingat baik-baik!!”, strategi penerjemahan

menggunakan parafrase dengan kata-kata yang tidak saling berhubungan seperti

TSu: ^{ごんぱちろう まえ か}「かまぼこ権八郎！！お前に勝つ！！」 TSa: “Gonpachiro Kamaboko!!

Aku pasti menang!”, strategi penerjemahan menggunakan parafrase dengan kata-

kata yang saling berhubungan seperti TSu: ^{ようかい たんじろう ばあ}「妖怪だよ。炭次郎、あの婆さん

^{ようかい はや いよう ようかい}妖怪だ。速いもん異様に妖怪だよ。」 TSa: “Pasti siluman! Tanjiro, nenek itu pasti siluman! Kecepatan Bergeraknya *nggak* wajar! Dia pasti siluman.”, dan

strategi penerjemahan dengan penghilangan seperti TSu: ^{はなし}「話 かけんなよ！！

^{きら なまえ やつ}嫌いなんだよ。お名前みたいな奴！！」 Tsa: “Jangan ajak ngobrol aku!! Aku benci banget, tahu!!.

Strategi ini digunakan agar hasil terjemahan bahasa yang digunakan bisa dicerna dan diterima dengan baik oleh pembaca, dan bahasa humor yang diinginkan bisa tercipta dengan baik, dibandingkan jika menggunakan terjemahan dengan kamus yang hasil terjemahannya akan terlihat lebih hambar atau kaku dan humor yang diharapkan tidak sampai pada pembaca.

SIMPULAN

Penelitian ini membahas tentang strategi penerjemahan yang digunakan oleh penerjemah, yaitu Sabit Bito Cintaku dalam menerjemahkan humor yang

terdapat pada komik *Kimetsu no Yaiba volume 4* ke dalam bahasa Indonesia. Penulis mengambil kesimpulan dengan menggunakan data penelitian, yaitu 10 data ujaran yang mengandung humor beserta terjemahannya. Dari pembahasan tersebut, penulis dapat mengetahui bahwa penerjemah komik *Kimetsu no Yaiba volume 4* terjemahan bahasa Indonesia memilih menggunakan penerjemahan adaptasi.

Lalu, pada 10 data yang telah dianalisis, penulis menemukan bahwa terdapat 2 data yang menggunakan strategi penerjemahan dengan kata yang bermakna lebih umum, 4 data yang menggunakan strategi penerjemahan pada parafrase dengan kata-kata yang tidak berhubungan, 3 data yang menggunakan strategi penerjemahan pada parafrase dengan kata-kata yang berhubungan dan 1 data yang menggunakan strategi penerjemahan dengan penghilangan dalam menerjemahkan humor yang terdapat pada komik *Kimetsu no Yaiba volume 4* ke dalam bahasa Indonesia.

Padapenelitian ini, penulis hanya membahas strategi penerjemahan humor saja sehingga perlu diadakannya penelitian lanjutan dengan menambahkan atau pun mengubah juga menambah variabel penelitian mengenai penerjemahan humor. Dalam penelitian lanjutan sebaiknya mengambil data dari karya sastra yang bergenre komedi atau banyak mengandung unsur humor di dalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, Dewi. (2010). *Implikatur tindak tutur pada humor abang jampang di harian SIP*. Jurnal Tata Bahasa
- Baker, Mona. (2011). *In other words: A coursebook on translation (2nd ed.)*. London: Routledge.
- Delabastita, D. (1996). *Wordplay and translation*. Manchester: St Jerome.
- Koyoharu, Gotouge. (2016). *Kimetsu no yaiba* vol. 4. Tokyo: Shueisha Inc.
- Koyoharu, Gotouge. (2020). *Kimetsu no yaiba* vol. 4. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Lindayanti, Cucu. (2022). *Penerjemahan Kandou dalam Komik Kimetsu no Yaiba Vol 1 – 3 Karya Koyoharu Gotouge*.
https://digilib.unri.ac.id/index.php?p=show_detail&id=100542&keywords=bahasa+jepang, diakses tanggal 22 Juli 2022

- Newmark, Peter. (1988). *A textbook of translation*. London: Prentice-Hall. Provine, R. R. (2000). *The science of laughter*. Psychology Today, 33.
- Qin, Xiao. (2020). *Analisis terjemahan bahasa humor dalam novel Hidup*. <https://eprints.uny.ac.id/70375/1/tesis-xiao%20qin-18706251044.pdf>, diakses tanggal 12 Mei 2022.
- Richman, J. (2000). *Humor and psyche: Psychoanalytic perspectives*. *American Journal of Psychotherapy*, 54.
- Ross, A. (1999). *The language of humour*. London: TJ International. Saryono. (2010). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: PT Alfabeta.
- Shiang, Tjhin Thian. (2013). *Kamus lengkap Jepang-Indonesia Indonesia-Jepang*. Jakarta: Gakushudo.
- Takoboto. *Japanese Dictionary*. <https://takoboto.jp/>, diakses tanggal 3 Juni 2022.
- Taniguchi, Goro. (1995). *Kamus standar bahasa Jepang-Indonesia*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Taniguchi, Goro. (1995). *Kamus standar bahasa Indonesia-Jepang*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Walija. (1996). *Bahasa Indonesia dalam perbincangan*. Jakarta: IKIP Muhammadiyah Jakarta Press.
- Weblio. *Japanese Dictionary*. <https://ejje.weblio.jp/>, diakses tanggal 3 Juni 2022.
- Yasmin, Hanna. (2021). *Strategi Penerjemahan Nama Jurus dalam Anime Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba*. <https://lontar.ui.ac.id/detail?id=20524228&lokasi=lokal>, diakses tanggal 15 Juni 2021