

# CHAPITRE I

## INTRODUCTION

### A. États de Lieux

La langue est l'une des cultures humaines qui a une très grande valeur parce que la langue humaine peut communiquer et interagir avec la communauté environnante. Avec le langage, il est possible pour les humains de développer et d'abstraire les différents phénomènes qui apparaissent autour d'eux. Il est clair que la langue a un rôle très important dans la vie sociale et on peut dire que les humains parlent tous les jours du réveil au sommeil, même en rêvant que les humains parlent aussi. Du point de vue des compétences linguistiques, la parole joue un rôle dans la formation d'autres aspects de la capacité tels que l'écoute, la lecture et l'écriture.

Dans une langue étrangère, il est nécessaire d'avoir une traduction pour qu'elle soit facile à comprendre, c'est pour permettre à l'auditeur de comprendre plus facilement ce qui est dit. La traduction est l'acte de transmettre un texte d'une langue (langue source) à une autre (langue cible). Relier deux cultures, deux langues et parfois deux périodes. Comme selon Catford (1965:20), la traduction peut être interprétée comme suit: remplacer le matériel textuel dans une langue par du matériel textuel équivalence dans une autre langue.

Les traductions axées sur les romans, la poésie et autres sont appelées traductions littéraires. La traduction d'œuvres littéraires nécessite des compétences stylistiques, des connaissances culturelles et des capacités d'imagination. Par

conséquent, la traduction littéraire est un acte de manipulation. Andre Lefevere a introduit le concept de manipulation à la traduction, car ce concept aide à supprimer les limites existantes et ainsi, manipuler peut être utilisé dans la traduction, (1992:51). Dans un texte postcolonial, le style de traduction doit également être pris en compte pour que les messages et les événements puissent être véhiculés.(1992:51).

Maria Tymoczko dans Bassnett et Trivedi (2002:19) dit que la traduction est une métaphore ou une allusion à des œuvres postcoloniales telles que des exemples de traduction liés à la signification étymologique d'un mot et que la traduction est une activité à travers le temps et le lieu.

La traduction linguistique a été très souvent étudiée dans les œuvres littéraires, dont l'une est romanesque, Nurgiyantoro (2010: 10) affirme que les romans sont des œuvres de fiction construites par des éléments de construction, à savoir des éléments intrinsèques et extrinsèques. Le roman est également défini comme un essai sous forme de prose qui contient une série d'histoires de la vie d'une personne avec d'autres personnes autour de lui en mettant en évidence le caractère et la nature de l'acteur. L'équivalence des mots dans le roman traduit est très influent dans le sens des mots, il montre qu'un mot dans une langue étrangère a un sens similaire à l'indonésien.

Lors de la traduction, le traducteur essaiera de trouver une signification et une forme équivalences, aussi proches que possible de la langue cible. Widyamartaya (1989) déclare que «l'équivalence» auquel se réfère la traduction est «juste» (selon le style ou l'idiome de notre propre langue, c'est-à-dire la langue cible). Si tel est le cas, il

serait approprié qu'un mot soit traduit en un mot, les phrases soient traduites en phrases, les proverbes en proverbes et en argot. Cependant, en réalité, c'est le cas des équivalences que l'on rencontre couramment dans une traduction.

Dans le roman la fille de papier qui a été traduit en indonésien sous le titre "gadis kertas". Où l'équivalence du verbe «jouer» dans le roman français est traduit en indonésien dans un sens différent.

L'utilisation de mots en français aura une signification différente une fois traduits en langues étrangères, c'est parce que le français a une structure de phrase pour faire une phrase.

En français, le verbe sera toujours conjugué en fonction du sujet spécifié. Un exemple de cette phrase est le verbe "**Jouer**". "**Jouer**" est un verbe qui doit être conjugué sur le sujet. Par exemple, "Je **Jouer**" basé sur la phrase d'exemple ci-dessus, on sait que le français a une structure de phrase, à savoir S + Konj + Obj.

Exemple :

LS /P /64.L/1	Comment obtenir des places dans les loges pour voir <b>jouer</b> les lakers ?
LC /P /64.L/1	<i>Bagaimana caramu mendapatkan kursi terdepan dalam <b>pertandingan</b> lakers ?</i>
Type d'équivalence	<b>Formal</b>

L'utilisation du verbe **jouer** dans cette phrase est différente de la signification précédente, où la signification du verbe **jouer** en la langue indonésienne signifie **Pertandingan**.

L'utilisation du verbe **Jouer** en français est traduit en indonésien *Pertandingan* dans cette phrase signifie non seulement **jouer** mais aussi un match.

Basée sur l'exemple ci-dessus, on peut conclure que, l'équivalence des mots français et indonésien ont des significations différentes, c'est parce que les structures du français et l'indonésienne sont différentes.

On peut conclure que le traducteur utilise la correspondance formelle car la structure grammaticale dans LS est similaire avec celle de LC. Cette conclusion correspond à théorie de traduction de Catford (1965) qui explique que chaque catégorie dans LS occupe le même lieu dans LC

LS /P/84.L/29	Ravie de me <b>jouer</b> ce mauvais tour.
LC /P/84.L/29	<i>Senang bisa <b>mengabarkan</b> berita itu kepadaku</i>
Type d'équivalence	<b>Dynamique</b>

L'utilisation du verbe **jouer** dans cette phrase est différente de la signification précédente, où la signification du verbe **jouer** en indonésien signifie *Mengabarkan*.

L'utilisation du verbe Jouer en français est traduit en indonésien *Mengabarkan* dans cette phrase signifie non seulement **jouer** mais aussi *Mengabarkan*.

Basée sur deux exemples ci-dessus, on peut voir que le verba "**Jouer**" ne signifie pas toujours être "*bermain*", dans l'équivalence français et indonésien, le verba «**jouer**» est interprété comme *mengabarkan*. Par conséquent, les chercheurs s'intéressent à l'analyser de l'équivalence du verbe «**Jouer**» dans Roman la fille de papier.

Le roman est dans le best-seller le plus vendu depuis 28 semaines. Après s'être vendu à plus de trois millions d'exemplaires aux États-Unis, il sera traduit et distribué dans plus de quarante pays.

Le verbe **Jouer** se retrouve souvent dans la poésie, les romans et les paroles de chansons de sorte qu'ils ajoutent un aperçu aux lecteurs sur les verbes de jeu avec des significations différentes après avoir été traduits de la langue source vers la langue cible.

Basée sur de ces problèmes, le chercheur a analysé la traduction du verbe équivalence **jouer**, qui, traduit en indonésien, signifie jouer. Après que le chercheur a effectué l'analyse, il s'est avéré que le verbe jouer n'était pas toujours destiné à **jouer**, par exemple, la compétition, la prédication et autres. On peut conclure que l'équivalence français et indonésien du verbe «**jouer**» n'est pas toujours censé jouer selon le contexte de la phrase.

Ensuite, la traduction est une connaissance importante qui doit être connue des apprenants de langue française. Par exemple, à la section française de l'Universitas Negeri Medan, la traduction fait partie des cours que doivent suivre les étudiants. De là, on peut conclure qu'avoir des connaissances suffisantes sur la traduction peut aider les étudiants à mieux comprendre la traduction. Par conséquent, le chercheur s'intéresse à analyser de la traduction d'équivalence du verbe **Jouer** dans le roman La Fille de Papier Guillaume Musso.

## **B. Identification des probleme**

Basée sur de la description de fond ci-dessus, les auteurs formulent l'identification du problème comme suit :

1. L'utilisation du verbe "**jouer**" dans le roman La Fille De Papier a plusieurs significations.
2. La traduction du verbe "**jouer**" dans le roman La Fille De Papier a différentes significations en fonction du contexte de la phrase.
3. Il n'y a pas de recherche spécifique sur l'équivalence du verbe "**jouer**" dans le roman.
4. La traduction fait partie des choses qu'il faut comprendre quand on apprend une langue étrangère.

### **C. Limitation du Problème**

En évitant une discussion trop large, l'auteur limite la portée de cette recherche pour ne discuter que de l'analyse de la traduction d'équivalence du verbe "**jouer**" dans le Roman la fille de papier.

### **D. Formulations du Problème**

Basée sur le contexte qui a été exposé ci-dessus, les problèmes à examiner dans cette étude sont:

1. Quelles sont les traductions d'équivalences du verbe "jouer" dans le roman la fille de papier?
2. Quelle est la traduction d'équivalence du verbe "**jouer**" qui est plus dominante dans le roman la fille de papier?

### **E. But de la Recherche**

Conformément aux problèmes de recherche décrits ci-dessus, cette étude vise à:

1. Connaître les traduction l'équivalence du verbe "**jouer**" dans le roman la fille de papier.
2. Connaître la traduction d'équivalence du verbe "**jouer**" qui est plus dominante dans le roman la fille de papier.

## **F. Avantages de la Recherche**

### **1. Étudiants**

Le but de cette recherche est d'offrir aux étudiants français des avantages pour discuter du mot équivalence **jouer** dans des romans qui apparaissent dans divers médias, à la fois électroniques et imprimés ou dans les cours de traduction et de production écrite.

### **2. Professeurs**

Les résultats de cette étude devraient apporter des avantages à toutes les parties impliquées dans cette recherche, notamment:

1. Fournir des connaissances sur les mots équivalences de **jouer** dans le roman la fille de papier.
2. Dites le sens qui apparaît dans le mot équivalence **jouer** dans le roman la fille de papier.
3. Afin d'être utilisé comme référence pour les étudiants français qui feront des recherches sur le mot équivalence jouer dans le roman la fille de papier.
4. Pour les chercheurs, il peut être utile d'appliquer les connaissances acquises au collège par la recherche afin de mener à bien le projet final.

### **3. Recherches ultérieures.**

Pour plus de recherche, il peut ajouter un aperçu et des connaissances dans les mots équivalences dans le roman L'Étranger, et être utilisé comme référence dans d'autres recherches.

