

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penerjemahan adalah suatu proses interpretasi makna teks, ujaran, maupun wacana dari bahasa sumber (BSu) untuk menyampaikan padanan yang sama ke dalam bahasa sasaran (BSa). Luaran dari proses tersebut adalah teks sasaran (TSa) yang sepadan dengan teks sumber (TSu). Dikutip dari laman kamus etimologi daring *Online Etymology Dictionary*, penerjemahan berasal dari kata *translatio* yang berarti transfer makna. Sedangkan menurut KBBI daring, penerjemahan diartikan sebagai proses, cara menerjemahkan; pengalihbahasaan.

Catford (1965: 1) menyatakan bahwa penerjemahan adalah proses substitusi teks suatu bahasa ke bahasa lain. Newmark (1988: 5) kemudian juga menyatakan bahwa penerjemahan adalah proses perubahan makna suatu teks ke bahasa lain sesuai maksud pengarang. Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerjemahan adalah proses alih bahasa dari bahasa sumber menuju bahasa sasaran dengan maksud untuk menghasilkan teks dalam bahasa sasaran yang memiliki makna sepadan dengan teks dari bahasa sumber.

Berdasarkan definisi-definisi di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan utama dari penerjemahan adalah kesepadanan, sehingga pesan yang terdapat pada TSu dapat tersampaikan dengan baik pada TSa. Namun seringkali dalam upaya memperoleh TSa yang sepadan dengan TSu, terdapat berbagai kendala. Kendala-kendala tersebut dapat terjadi karena adanya perbedaan struktur linguistik dan budaya antara BSu dengan BSa (Catford, 1965: 94). Menurut Baker (1992: 21), konsep atau istilah khusus budaya pada TSu menjadi salah satu penyebab umum

ketidaksepadanan pada T_{Sa}. Tentu saja hal ini dapat terjadi karena budaya yang berbeda. Oleh karena itu, untuk mencapai kesepadanan, penerjemah perlu melakukan klasifikasi terhadap istilah-istilah budaya yang ditemukan pada T_{Su}.

Newmark (1988: 94) mendefinisikan budaya sebagai cara hidup dan manifestasinya yang khas bagi suatu komunitas yang menggunakan bahasa tertentu sebagai alat ekspresinya. Karena bersifat khas dan tertentu bagi suatu komunitas, istilah budaya yang terdapat pada daerah tertentu, sama sekali tidak dikenal atau bahkan tidak ada kemiripan dengan budaya yang ada di daerah lain. Newmark kemudian membagi istilah-istilah budaya menjadi lima kategori: ekologi; budaya material; budaya sosial; organisasi, *customs*, aktivitas, prosedur, dan konsep; serta gestur dan kebiasaan.

Dalam melakukan penerjemahan istilah budaya, seorang penerjemah akan memerlukan perangkat yang disebut sebagai strategi penerjemahan budaya. Baker (1992: 26-42) kemudian mengemukakan delapan macam strategi yang dapat digunakan oleh penerjemah dalam proses penerjemahan istilah budaya. Dalam penelitian ini, delapan macam strategi penerjemahan tersebut dipilih menjadi objek penelitian dengan sumber data dari anime *Asobi Asobase*. Karena sumber data diambil dari karya audiovisual, maka teori mengenai penerjemahan audiovisual juga diperlukan. Gonzalez dalam Baker dan Saldanha (2009: 13) mengelompokkan penerjemahan audiovisual sebagai cabang dari kajian penerjemahan. Menurutnya, penerjemahan audiovisual adalah sebuah cabang dari studi penerjemahan yang fokus pada transfer bahasa suatu karya multimedia ke dalam bahasa lain.

Gonzalez (2009: 14) kemudian membagi penerjemahan audiovisual menjadi *revoicing* dan *subtitling*. Dalam penelitian ini, sumber data yang digunakan diambil

dari *subtitle*, padanan kata tersebut dalam bahasa Indonesia adalah takarir. Dilansir dari laman KBBI Daring, takarir adalah ‘terjemahan dialog pada film yang biasanya berada di bagian bawah tayangan atau tampilan’. Takarir banyak digunakan dalam penerjemahan produk multimedia seperti film, drama, dan anime.

Yamane (2020: 70) mendefinisikan animasi khas dari negara Jepang sebagai anime. Dilansir dari laman *Britannica*, anime modern mulai muncul pada tahun 1956, kemudian tahun 1961 Osamu Tezuka mendirikan Mushi Productions. Tahun 1997, anime karya Miyazaki Hayao mulai populer. Pada abad ke-21, anime mulai menyebar dan populer di seluruh dunia dengan penayangan serial anime televisi *Pokemon* dan anime *movie*, *Spirited Away* (2002) karya Miyazaki Hayao, yang kemudian memenangkan penghargaan *Academy Award* untuk kategori film animasi terbaik. Berbagai genre anime terus diproduksi hingga anime terus berkembang sampai sekarang. Tercatat di laman *MyAnimeList*, sudah ada 20.349 anime yang diberi peringkat di laman tersebut sampai tahun 2022, salah satunya anime dengan judul *Asobi Asobase*.

Dikutip dari laman *asobiasobase.com*, *Asobi Asobase* merupakan anime genre komedi yang bercerita tentang Hanako, Kasumi, dan Olivia, tiga orang siswi SMP yang menjalankan kegiatan sehari-hari sebagai anggota klub bermain. Anime *Asobi Asobase* ini diadaptasi dari manga yang berjudul sama, karya Suzukawa Rin. Rilis pada tahun 2018, anime yang disutradarai oleh Kishi Seiji ini mendapatkan 12 episode dan telah tayang di berbagai stasiun televisi lokal di Jepang, diantaranya AT-X, Tokyo-MX, Terebi Aichi, KBS Tokyo, San Terebi, dan BS11. Anime *Asobi Asobase* kemudian dipilih sebagai sumber data penelitian karena pada anime tersebut terdapat banyak istilah-istilah budaya Jepang.

Penelitian ini fokus pada strategi penerjemahan bahasa Jepang ke bahasa Indonesia yang diterapkan pada istilah-istilah budaya dalam takarir anime *Asobi Asobase* yang ditayangkan pada kanal *Youtube* Muse Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diuraikan rumusan masalah sebagai berikut:

- (1) Istilah budaya apa saja yang terdapat pada anime *Asobi Asobase*?
- (2) Strategi penerjemahan apa saja yang digunakan dalam menerjemahkan istilah budaya pada takarir anime *Asobi Asobase*?

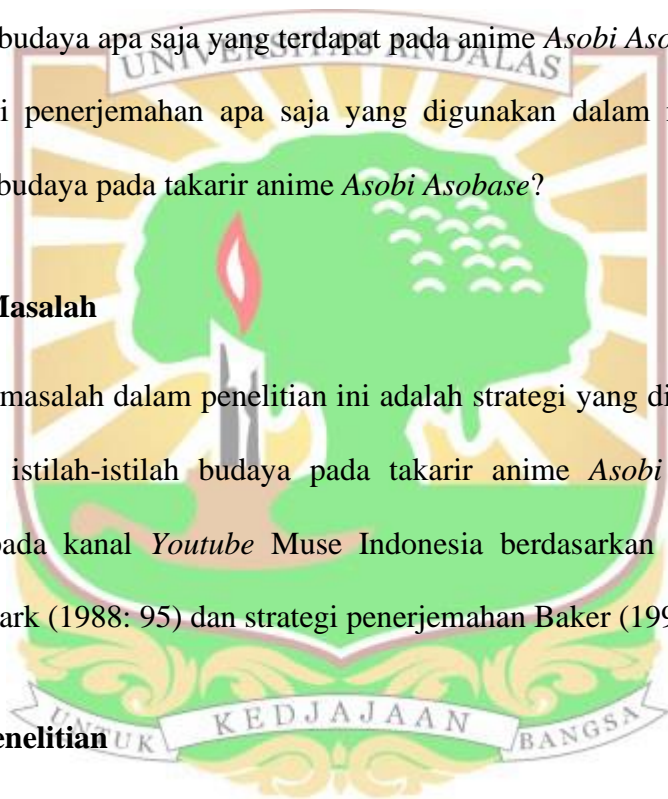
1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah strategi yang diterapkan dalam penerjemahan istilah-istilah budaya pada takarir anime *Asobi Asobase* yang ditayangkan pada kanal *Youtube* Muse Indonesia berdasarkan kategori istilah budaya Newmark (1988: 95) dan strategi penerjemahan Baker (1992: 26-42).

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

- (1) Mengklasifikasikan istilah budaya yang terdapat pada anime *Asobi Asobase*
- (2) Mengklasifikasikan strategi penerjemahan istilah budaya yang digunakan pada takarir anime *Asobi Asobase*



1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terbagi dua, manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk memberikan kontribusi ilmu pengetahuan dalam studi penerjemahan sehingga dapat dijadikan acuan dan sumber referensi bagi penelitian selanjutnya yang relevan dengan strategi penerjemahan istilah budaya pada takarir anime.

Sedangkan manfaat praktisnya adalah dapat menambah pengetahuan dan pemahaman yang komprehensif mengenai strategi penerjemahan budaya, khususnya strategi penerjemahan budaya yang diterapkan dalam takarir anime.

1.6 Metode dan Teknik Penelitian

Menurut Abubakar (2021: 2), metode penelitian adalah upaya menyelidiki dan menelusuri suatu masalah dengan menggunakan cara kerja ilmiah secara cermat dan teliti untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisis data, serta mengambil kesimpulan secara sistematis dan objektif guna memecahkan masalah penelitian. Berdasarkan jenis data, metode penelitian dapat dibagi dalam dua jenis, yaitu metode penelitian kuantitatif dengan data berupa angka, hitungan, atau hasil statistik, serta metode kualitatif dengan data non-angka dan tanpa proses perhitungan.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini dapat diteliti menggunakan metode kualitatif, karena tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengklasifikasikan strategi penerjemahan yang terdapat pada objek penelitian. Berikut adalah penjelasan lebih rinci mengenai tahapan dalam penelitian ini:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini diterapkan metode simak dengan teknik catat. Menurut Zaim (2014: 89), metode simak adalah metode yang dilakukan melalui proses menyimak bahasa yang diteliti. Metode ini memiliki teknik lanjutan yang disebut teknik catat. Berikut adalah tahap-tahap pengumpulan data:

- (1) Menyimak dan mencatat bagian yang memuat istilah budaya pada dialog anime *Asobi Asobase*.
- (2) Mengklasifikasikan istilah budaya berdasarkan teori kategori istilah budaya Newmark (1988: 95).
- (3) Mencatat terjemahan dialog pada takarir yang memuat istilah budaya.

1.6.2 Metode dan Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, tahap selanjutnya adalah analisis data. Analisis data dilakukan untuk mengetahui strategi yang digunakan dalam penerjemahan istilah budaya pada takarir anime *Asobi Asobase* berdasarkan teori Baker (1992: 26-42). Dalam melakukan analisis data, digunakan metode padan translasional dengan teknik *glossing*. Metode padan translasional adalah metode yang menggunakan bahasa lain sebagai penentu untuk dipadankan dengan bahasa yang diteliti. Sedangkan teknik *glossing* menurut Danesh (2016:1) dapat berupa interpretasi atau penjelasan tambahan.

1.6.3 Metode Penyajian Hasil Analisis Data

Hasil analisis data dalam penelitian ini disajikan menggunakan metode informal. Metode penyajian informal menurut Zaim (2014:114) adalah melakukan

penyajian hasil analisis data dengan menggunakan kata-kata biasa. Dalam penelitian ini disajikan hasil analisis data dengan menjelaskan strategi yang diterapkan dalam penerjemahan istilah-istilah budaya pada takarir anime *Asobi Asobase*.

1.7 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan, berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi. Bab II Tinjauan Pustaka, mencakup penelitian-penelitian sebelumnya yang sejenis serta teori-teori yang berhubungan dengan penelitian. Bab III Analisis, berisi pembahasan mengenai strategi yang diterapkan dalam penerjemahan istilah-istilah budaya pada takarir anime *Asobi Asobase*, yang dirilis pada kanal *Youtube* Muse Indonesia. Bab IV Penutup, menyajikan kesimpulan dari hasil penelitian skripsi serta saran untuk skripsi-skripsi selanjutnya yang berhubungan dengan strategi penerjemahan budaya.

