

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penerjemahan adalah suatu proses pengalihan makna sebuah teks ke dalam bahasa lainnya sesuai dengan maksud yang ingin disampaikan oleh penulis asli teks tersebut (Newmark, 1988). Dalam menerjemahkan suatu bahasa, dibutuhkan keahlian untuk memilih padanan kata yang tepat agar pesan dalam bahasa sumber (BSu) dapat tersampaikan dengan baik dalam bahasa sasaran (BSa). Penerjemah berperan sebagai jembatan untuk menyampaikan pesan yang terdapat di dalam BSu kepada pembaca BSa, sehingga dibutuhkan kemampuan untuk dapat memahami maksud dari penulis asli teks.

Bahasa menjadi salah satu media untuk menggambarkan kebudayaan manusia. Koentjaraningrat (1996) mengungkapkan bahwa bahasa adalah bagian dari kebudayaan, sehingga dalam hal ini, penerjemahan bukan hanya berarti proses untuk mengalihkan makna dalam hal gramatikal saja, namun juga mencakup kebudayaan.

Perbedaan kebudayaan yang terdapat pada BSu dan BSa dapat menyebabkan terjadinya hambatan dalam proses penerjemahan. Menurut Catford (1965), faktor linguistik dan faktor kebudayaan menjadi hambatan yang paling sering timbul dalam proses penerjemahan. Hambatan dalam faktor linguistik disebabkan karena BSa tidak menemukan kesepadanan pada unsur leksikal dan sintaksis dalam BSu. Misalnya, bahasa Jepang memiliki unsur partikel yang tidak

dikenal dalam kebudayaan BSa. Sedangkan hambatan penerjemahan dalam faktor kebudayaan adalah karena istilah yang terdapat dalam kebudayaan BSu tidak dikenal dalam kebudayaan BSa. Misalnya, dalam bahasa Jepang terdapat istilah *hakama* (袴), yaitu pakaian tradisional Jepang yang digunakan untuk menutupi bagian pinggang hingga mata kaki. Dalam menerjemahkan istilah *hakama* (袴), diperlukan suatu penjelasan karena istilah tersebut tidak dikenal dalam bahasa Indonesia. Hal tersebut membuat penerjemahan menjadi hal yang tidak mudah karena harus mencari kata yang sepadan berkenaan dengan kebudayaan BSu dan kebudayaan BSa.

Newmark (1988) mengklasifikasikan kata bermuatan budaya ke dalam lima kategori, di antaranya ekologi, material, sosial budaya, organisasi atau tradisi, dan gerak tubuh atau kebiasaan. Dalam proses menerjemahkan kosakata bermuatan budaya, maka diperlukan suatu prosedur untuk memudahkan penerjemah dalam menerjemahkan makna kata. Newmark (1988) mengemukakan lima belas prosedur untuk menerjemahkan kata bermuatan budaya, di antaranya transferensi, naturalisasi, padanan budaya, netralisasi, sinonim, *calque*, transposisi, modulasi, terjemahan resmi, terjemahan label, analisis komponen, reduksi dan ekspansi, penjelasan tambahan, catatan, dan kombinasi.

Saat ini penerjemahan tidak hanya berupa alih bahasa tulisan ke dalam bahasa tulisan lainnya, melainkan juga merambah pada penerjemahan audiovisual, seperti acara televisi, video, dan film. Salah satu teknik penerjemahan audiovisual yang lumrah adalah dengan menyisipkan teks film atau yang biasa dikenal dengan *subtitle*, yaitu teks pada bawah layar yang berisi terjemahan percakapan atau uraian dalam sebuah film dan sejenisnya.

Salah satu contoh penerjemahan audiovisual dapat ditemukan pada anime. Sampai saat ini, anime masih banyak diminati tidak hanya di Jepang sendiri namun juga di luar Jepang. Sebagian besar anime masih berbasis pada bahasa Jepang, sehingga seringkali terdapat istilah-istilah budaya dalam bahasa Jepang yang cukup sulit diterjemahkan ke dalam bahasa lainnya karena adanya perbedaan kebudayaan. Adanya istilah budaya yang sulit untuk diterjemahkan membuat penerjemah *subtitle* harus mampu memilih padanan kata yang tepat sekaligus menyesuaikan dengan ruang layar dan waktu membaca *subtitle* yang singkat. Hal tersebut membuat penerjemahan *subtitle*, khususnya pada anime, merupakan hal yang tidak mudah, padahal *subtitle* sangat berperan penting dalam menyampaikan pesan yang ada pada anime kepada penonton BSA.

Berdasarkan paparan di atas, maka perlu adanya penelitian terkait penerjemahan *subtitle* pada anime, khususnya terkait kosakata bermuatan budaya. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan mengkaji lebih dalam mengenai kesepadanan dalam penerjemahan kosakata bermuatan budaya serta prosedur yang digunakan sebagai upaya mencapai kesepadanan dalam menerjemahkan kosakata bermuatan budaya Jepang ke dalam bahasa Indonesia. Data penelitian diambil dari anime berjudul *Sen to Chihiro no Kamikakushi*, salah satu anime terpopuler dan menjadi salah satu karya monumental dari Studio Ghibli, beserta dengan terjemahannya yang berupa *subtitle* dalam bahasa Indonesia.

Adapun penelitian terkait kesepadanan penerjemahan kosakata bermuatan budaya Jepang ke dalam bahasa Indonesia sebelumnya pernah dilakukan oleh Zulkarnaen (2018). Penelitian tersebut menggunakan novel berbahasa Jepang dan terjemahannya dalam bahasa Indonesia sebagai sumber data. Penelitian tersebut

mengkhusus pada data yang termasuk dalam kategori budaya material dan analisis pada data terjemahan yang sepadan dan tidak sepadan.

Berbeda dengan penelitian tersebut yang menggunakan novel sebagai sumber data, dalam penelitian ini sumber data yang digunakan diambil dari sebuah anime berbahasa Jepang serta *subtitle*-nya dalam bahasa Indonesia. Penerjemahan pada novel tentu memiliki perbedaan dengan penerjemahan *subtitle* pada anime. Pada penerjemahan novel, penerjemah tidak terikat dengan batas karakter yang yang harus ditampilkan, sehingga lebih memudahkan dalam memilih padanan kata. Dalam menerjemahkan *subtitle*, untuk menampilkan *subtitle* dibutuhkan waktu dan jumlah karakter yang lebih terbatas karena harus menyesuaikan dengan pergantian potongan gambar pada layar. Di samping itu, peralihan dari bentuk lisan ke tulisan menyebabkan beberapa ciri tertentu pada BSu, seperti dialek ataupun intonasi, tidak tersampaikan dengan baik ke dalam bentuk tulisan BSa. Hal tersebut menjadi tantangan yang tak mudah bagi penerjemah *subtitle* karena harus mampu memilih padanan kata yang tepat agar terjemahan menjadi lebih ringkas tanpa menghilangkan pesan yang ada dalam BSu.

Pada studi awal yang telah dilakukan, ditemukan kata *furogama* (風呂釜) yang termasuk dalam kategori budaya material. Dalam *dictionary.goo.ne.jp*, *furogama* (風呂釜) dijelaskan sebagai bagian dari tungku pembakaran dalam *suefuro* (bak mandi dengan tangki pemanas air). Dalam anime tersebut, *furogama* (風呂釜) diterjemahkan menjadi “ketel untuk memanaskan air pemandian”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dalam *kbbi.web.id*, ketel berarti tangki untuk memanaskan air. Berdasarkan makna dari kedua kamus daring

tersebut, maka dapat dikatakan jika terjemahan tersebut sepadan karena makna yang dihasilkan masih serupa, yaitu tangki pemanas air.

Prosedur penerjemahan yang diterapkan dalam data tersebut adalah penjelasan tambahan. Prosedur tersebut diterapkan untuk menjelaskan ketel yang dimaksud dalam BSA agar tidak terjadi kesalahpahaman oleh pembaca BSA, sehingga penerjemah memilih untuk menambahkan beberapa kata penjelas. Oleh karena itu, prosedur penjelasan tambahan diterapkan untuk mencapai kesepadanan dalam penerjemahan tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, kesepadanan makna dalam penerjemahan sangat dipengaruhi oleh pemilihan prosedur penerjemahan yang tepat. Oleh karena itu, maka perlu dilakukan penelitian dalam penerjemahan terkait prosedur penerjemahan sebagai upaya mencapai kesepadanan makna dalam penerjemahan. Adanya penelitian tersebut dapat menambah wawasan penerjemah dan pembelajar bahasa Jepang terkait budaya dan bahasa Jepang, serta dalam bidang penerjemahan, khususnya mengenai penerjemahan kosakata bermuatan budaya Jepang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut.

1. Penerjemahan kosakata bermuatan budaya tidak selalu mencapai kesepadanan karena kendala yang dialami penerjemah dalam proses penerjemahan, misalnya tidak adanya kata dalam BSA yang benar-benar mampu mewakili BSu.
2. Penerapan suatu prosedur penerjemahan dapat memengaruhi hasil penerjemahan, sehingga diperlukan prosedur penerjemahan yang tepat untuk membantu tercapainya kesepadanan dalam penerjemahan.

3. Banyak faktor yang memengaruhi proses penerjemahan, salah satunya pemilihan kata yang sesuai dengan maksud BSu. Jika penerjemah mampu memilih kata yang tepat, maka akan tercapai kesepadanan, begitu pula sebaliknya.
4. Terjadinya pergeseran bentuk dan makna dalam penerjemahan kosakata bermuatan budaya salah satunya disebabkan karena penerjemah ingin terjemahannya dapat berterima dalam BSa. Namun hal tersebut terkadang dapat menimbulkan ketidaksepadanan terjemahan.
5. Penerjemahan lisan ke dalam tulisan (*subtitle*) memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi daripada penerjemahan tulisan ke dalam tulisan lainnya. Misalnya lebih terbatasnya waktu dan jumlah karakter dalam menampilkan *subtitle* pada layar dan beberapa ciri tertentu pada BSu, seperti dialek ataupun intonasi, tidak tersampaikan dengan baik ke dalam bentuk tulisan BSa.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada kosakata bermuatan budaya yang dikategorikan oleh Newmark (1988) yang terdapat pada anime *Sen to Chihiro no Kamikakushi* beserta terjemahannya yang berupa *subtitle* dalam bahasa Indonesia. Kemudian dilakukan analisis kesepadanan terjemahan dan prosedur penerjemahan yang diterapkan pada penerjemahan kosakata tersebut.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, perumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah penerjemahan kosakata bermuatan budaya Jepang dalam anime *Sen to Chihiro no Kamikakushi* sudah sepadan dengan terjemahannya dalam bahasa Indonesia?
2. Bagaimanakah prosedur penerjemahan yang diterapkan dalam penerjemahan kosakata bermuatan budaya Jepang ke dalam bahasa Indonesia dalam anime *Sen to Chihiro no Kamikakushi*?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan kesepadanan penerjemahan kosakata bermuatan budaya Jepang ke dalam bahasa Indonesia pada anime *Sen to Chihiro no Kamikakushi*.
2. Untuk mendeskripsikan prosedur penerjemahan yang diterapkan dalam penerjemahan kosakata bermuatan budaya Jepang ke dalam bahasa Indonesia dalam anime *Sen to Chihiro no Kamikakushi*.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca baik secara teoretis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Memberikan pemahaman di bidang linguistik, khususnya dalam aspek penerjemahan kata bermuatan budaya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi penulis

Dapat mengembangkan penelitian terkait kesepadanan terjemahan kata bermuatan budaya serta prosedur penerjemahannya dengan menggunakan anime sebagai sumber data.

b. Bagi pembelajar dan pengajar

Dapat menggunakan penelitian ini sebagai acuan dalam menerjemahkan kata bermuatan budaya yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari khususnya dalam mata kuliah penerjemahan.

c. Bagi peneliti lain

Dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi tambahan mengenai penerjemahan kosakata bermuatan budaya, khususnya pada *subtitle* film/anime. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan penelitian sejenis dengan sumber data yang berbeda.

