

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era globalisasi ini dunia perfilman makin berkembang. Semakin banyak film yang diproduksi dengan corak yang berbeda-beda. Maupun fiksi ataupun non-fiksi. Bahasa yang digunakan juga bermacam macam tergantung dari mana film itu dibuat, salah satunya bahasa Inggris tapi selain itu banyak juga film yang berbahasa Jepang. Dengan banyaknya penggunaan bahasa Jepang untuk menonton Film ataupun *Anime* maka dibutuhkanlah seorang translator. Agar dalam menonton film ataupun *anime* kita dapat mengerti isi atau alur cerita yang berjalan dengan baik.

Penerjemah atau lebih dikenal dengan interpreter merupakan seorang perantara yang menyampaikan suatu pesan atau informasi dari Bahasa sumber (Bsu) ke Bahasa sasaran (Bsa). Sedangkan penerjemahan menurut (Hoed, 2006, 28) adalah upaya untuk mengungkapkan (kembali) pesan yang terkandung dalam teks suatu bahasa atau teks sumber (Bsu/Tsu) kedalam bentuk teks dalam bahasa lain atau teks sasaran(Bsu/Tsa). Dalam menterjemahkan sebuah teks *subtitle*, penerjemah membutuhkan sebuah aplikasi/*software*. Aegisub adalah salah satu *software* yang sering digunakan saat melakukan *translation/penerjemahan subtitle* film dari Bahasa sumber (Bsu) ke Bahasa sasaran(Bsa). *Software* Aegisub sendiri adalah sebuah program *editing* yang sering di gunakan secara professional

bagi para penerjemah baik dalam perusahaan besar ataupun *fansub-fansub* yang bisa kita temukan.

Sebagaimana diketahui, banyak sekali penggemar film di Indonesia yang menyukai banyak film dari luar negeri. Tetapi tidak sedikit juga yang menyukai film dari Jepang, baik anak-anak sampai dewasa. Dari movie, live action ataupun *animenya*. Disini lah penerjemah mulai sangat dibutuhkan merubah sebuah *subtitle* dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia. Tidak sedikit penerjemah yang menjadi *freelancer* penerjemah *subtitle*, dimana lapangan pekerjaan yang cukup banyak.

Salah satu lapangan pekerjaan yang membutuhkan penerjemah yaitu fansub GantzId. *Fansub* GantzId berdiri sejak tahun 2011 yang dikepalai oleh Jon(*alias*). *Fansub* atau fan *subtitled* adalah sebuah acara televisi ataupun *film, anime, life action* yang telah diterjemahkan dari bahasa sumber (Bsu) ke bahasa sasaran (Bsa). *Anime* yang sudah di terjemahkan menggunakan Aegisub lumayan banyak contoh nya seperti : *Kimetsu No Yaiba, Sword Art Online, Akuma no Riddle, shingeki no kyojin*, dan sebagainya. Contoh yang sudah disebutkan menggunakan *subtitle* yang sudah di buat menggunakan *software* Aegisub. Dari sinilah penulis memilih *Fansub* GantzId untuk menjadi lapangan penelitian dimana pengunjung nya yang lumayan banyak dan menggunakan *software* Aegisub di dalam pembuatan dan penerjemahan *subtitlenya*.

Dengan semakin banyak nya peminat bekerja dalam dunia penerjemahan. Penelitian ini bisa menjadi pembelajaran bagi mahasiswa

atau mahasiswi yang ingin masuk ke dalam dunia penerjemahan dan pembuatan *subtitle*.

Berdasarkan latar belakang di atas, Penulis akan melakukan penelitian dengan mengambil judul; **“Penggunaan Media *Software* Aegisub dalam Penerjemah *Subtitle Anime* Pada *Fansub GantzId*”**. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kendala apa dan juga bagaimana solusi yang baik supaya saat menggunakan aplikasi tersebut bisa menyelesaikan kendala dan melakukan penerjemahan dapat dipahami dan disampaikan dengan jelas.

B. Rumusan Masalah dan Fokus Masalah

1. Rumusan salah

Berdasarkan Latar Belakang di atas maka penulis membuat rumusa masalah sebagai berikut :

- a) Bagaimana Penggunaan *software* Aegisub di dalam pembuatan *subtitle anime* ataupun film dari Bahasa Jepang ke dalam Bahasa Indonesia
- b) Apa kendala yang ditemukan dalam penggunaan *software* Aegisub?
- c) Apa solusi yang digunakan untuk mengatasi kendala yang ditemukan saat menggunakan *software* Aegisub?

2. Fokus Masalah

Berdasarkan dari masalah yang ada, perlu dibuat pemfokusan masalah. Hal ini ditujukan agar pembahasannya tidak

terlalu luas. Dalam penelitian ini, penulis hanya meneliti tentang bagaimana penggunaan *software Aegisub* dalam pembuatan *subtitle anime* ataupun film dari Bahasa Jepang ke dalam Bahasa Indonesia.

C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a) Untuk mengetahui proses pembuatan *subtitle* film ataupun *anime* ke dalam Bahasa Indonesia pada *fansub* Gantz.id
- b) Untuk mengetahui kendala yang ditemukan saat menggunakan *software Aegisub*
- c) Untuk mengetahui solusi yang digunakan untuk mengatasi kendala dalam proses pembuatan *subtitle*.

2. Manfaat Teoretis

- a) Untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai pembuatan *subtitle anime* ataupun film

- b) Dapat memberikan informasi mengenai penggunaan dan solusi yang digunakan para pembuat *subtitle* kepada penulis dan mahasiswa jurusan Bahasa Jepang khususnya mahasiswa STBA-JIA.

D. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan antara penulis dan pembaca, maka definisi operasional dari judul yang penulis ajukan adalah sebagai berikut :

1. Penerjemahan : Kegiatan mengalihkan secara tertulis pesan dari teks suatu Bahasa ke dalam teks Bahasa lain (Wuhaya, 2014, 73)
2. *Subtitle* : Kegiatan atau proses pemberian caption (tulisan di bawah layer) yang sudah sinkron pada dialog dalam acara-acara di film, televisi dan opera yang ditayangkan secara langsung maupun tidak langsung (Cowie, 1997, 161)
3. Aegisub : Aegisub merupakan *software opensource* yang khusus digunakan untuk pembuatan serta pengeditan *subtitle* dan karaoke text. Aegisub banyak digunakan oleh para fans suatu film untuk membuat *subtitle* buatannya sendiri (tidak resmi) alias *fansub*..

E. Metode Penelitian

Dalam penelitian, penulis menggunakan tiga metode yaitu :
1) Observasi; 2) Wawancara; 3) Studi Pustaka. Berikut penjelasan dari ketiga metode tersebut.

1. Metode Observasi

Menurut Ridwan (2004, 104) yang disebut observasi adalah teknik pengumpulan data, di mana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Berdasarkan pengalaman peneliti ketika melakukan metode observasi, peneliti mengamati secara langsung pada objek penelitian agar dapat mengetahui bagaimana proses penggunaan *software* dan solusi saat ada kendala melakukan penerjemahan. Waktu yang penelitian diperkirakan akan memakan waktu 2 bulan. Dan peneliti melakukan terjun lapangan untuk mengamati tahap pembuatan sebuah *subtitle* dan penerjemahannya.

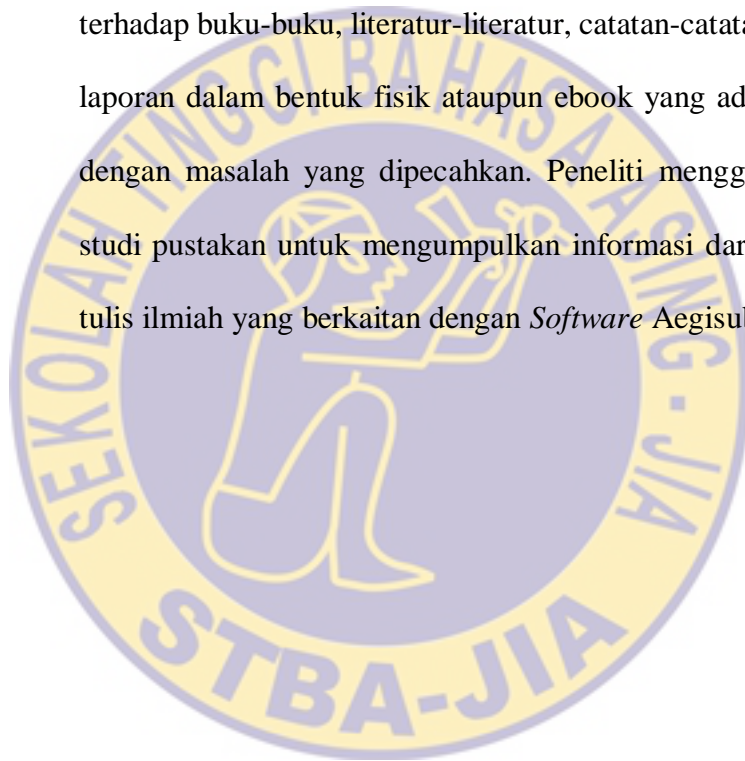
2. Metode Wawancara

Menurut Sugiyono (2010, 194) wawancara digunakan sebagai Teknik pengumpulan data apabila peneliti akan melaksanakan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah responden sedikit. Peneliti melakukan tanya jawab dengan karyawan yang bertanggung jawab atas bagian itu. Dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan

mengenai kegiatan yang ada di GantzId. Perlengkapan yang digunakan peneliti untuk mendokumentasikan selama waktu observasi adalah ponsel, buku catatan, dan juga laptop.

3. Metode Studi Pustaka

Menurut Nazir (2013, 19) studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data yang dengan mengadakan studi penelaah terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan dalam bentuk fisik ataupun ebook yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Peneliti menggunakan metode studi pustakan untuk mengumpulkan informasi dari laporan karya tulis ilmiah yang berkaitan dengan *Software Aegisub*.



F. Sistematika Penelitian

Pembahasan dalam Karya Tulis Ilmiah akan dibagi ke dalam lima bab.

Gambaran umum tentang isi dari setiap bab pada penelitian ini akan dijelaskan secara singkat dengan tetap memperhatikan penulisannya adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan yang berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah dan focus masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II Landasan Teori yang berisikan tentang deskripsi teori utama dan teori tuntunannya dalam bidang yang dikaji, serta temuan observasi langsung yang telah ditentukan.

BAB III Profil Perusahaan yang berisikan tentang sejarah singkat perusahaan, struktur organisasi, prosedur dan model kerja.

BAB IV Pembahasan yang berisikan tentang analisis data yang terkait dengan masalah yang diteliti.

BAB V Kesimpulan dan saran yang berisikan tentang kesimpulan atas bahasan penelitian, selain itu bab ini juga memuat saran-saran.