

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Oleh karena setiap negara memiliki bahasa yang berbeda-beda, diperlukan suatu metode yang bisa berfungsi sebagai jembatan komunikasi antar negara, dan dengan metode itu masing-masing negara dapat saling bertukar informasi dan pendapat dari satu sama lain. Metode itu disebut penerjemahan. Penerjemahan tidak hanya digunakan sebagai jembatan antar negara. Dari zaman ke zaman, dapat dilihat bahwa manusia dari negara yang berbeda telah menciptakan berbagai macam karya, dan penerjemahan juga digunakan untuk memperkenalkan karya tersebut. Salah satu karya yang sering diterjemahkan adalah karya sastra. Hasil dari menerjemahkan karya sastra akan membuat orang tertarik untuk belajar bahasa dan budaya negara asal pencipta karyanya.

Penerjemahan merupakan hal yang mudah dipahami tetapi sulit untuk dipraktikkan. Semua orang mengenal penerjemahan sebagai mengubah teks bahasa sumber ke bahasa lainnya, tetapi pemahaman itu tidak cukup untuk melakukan penerjemahan yang sesungguhnya. Proses penerjemahan bukan hanya mengubah teks bahasa sumber ke dalam teks bahasa penerima, tetapi 'pesan' yaitu makna dari teks bahasa sumber harus disampaikan kedalam teks bahasa penerima (Said, 2016 hal.2).

Ada ribuan bahasa dalam dunia ini, dan setiap bahasa memiliki struktur dan peraturan gramatikal yang berbeda-beda. Pergeseran dari satu bahasa ke bahasa lain adalah untuk mengubah bentuknya. Ditambah lagi, Pesan dari teks bahasa sumber terkadang tidak sepadan ketika diterjemahkan ke dalam bahasa lain (Bell, 1991 hal.6). Oleh karena itu, penerjemahan yang baik adalah ketika sang penerjemah berhasil mengubah teks bahasa sumber ke dalam teks bahasa penerima tanpa mengubah pesan sumbernya supaya penerima dapat menikmati pesan yang disampaikan (Said, 2016, h.2).

Dalam proses penerjemahan, terutama saat menerjemahkan karya sastra, gaya bahasa merupakan tantangan bagi para penerjemah, karena kesulitan saat pemilihan kata dan menyesuaikan dengan padanan bahasa penerima. Untuk menganalisis bagaimana cari padanan itu dalam bahasa penerima, penerjemah menggunakan berbagai macam teknik penerjemahan yang akan mempengaruhi hasil terjemahan (Hartono, 2017 hal.27). Salah satu gaya bahasa atau majas yang sulit untuk diterjemahkan adalah majas hiperbola karena pesannya yang melebih-lebihkan kenyataan yang sebenarnya (Keraf, 2007 hal.135). Sebagai contoh, ada suatu penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni dan Pradhana (2017) yang meneliti gaya bahasa atau majas hiperbola pada penerjemahan novel *Kazemachi No Hito* Karya Ibuki Yuki, contohnya sebagai berikut:

(a) Teks sumber: *Suguni doa ga hiraki, mabushii hodo no egao de*

Kimiko ga, irasshai, to kao wo dashita

Teks sasaran: Sesaat setelah membuka pintu, ia mendapati Kimiko

sedang tersenyum dengan sangat menyilaukan sambil

mengucapkan “Selamat datang!”

Teks di atas menunjukkan majas hiperbola, hiperbola tersebut merupakan jenis majas hiperbola yang mengacu pada tubuh fisik. Terjemahan ke dalam teks sasaran menggunakan teknik harfiah yang menyimpan kata dari teks sumber tanpa mengubahnya. Dari contoh di atas, bisa dikatakan bahwa majas hiperbola digunakan untuk membuat suatu pernyataan lebih dramatis.

Di zaman *modern* ini, film, merupakan hiburan yang ditonton oleh banyak orang. Dengan film, manusia dapat mengalami sebuah kisah secara visual tanpa harus membaca *novel* atau karya sastra tertulis yang lain. Di negara Jepang, film menjadi populer pada tahun 1896 dan setelah perang dunia II, film Jepang menjadi populer di negara luar Jepang terutama negara barat karena berkat dari salah satu sutradara film terkenal yang bernama Kurosawa Akira dengan karyanya *Rashomon* (1950) (Barsam & Monahan, 2016 hal.437). Bukan hanya dalam negara Jepang, film telah dibuat di berbagai macam negara dengan bahasanya sendiri, untuk dapat dipahami dan dinikmati oleh banyak orang maka film perlu diterjemahkan. Karena perkembangan teknologi di zaman modern ini, penerjemahan film dapat dilakukan dengan pembuatan

takrir atau lebih dikenal sebagai *subtitle*. Dengan *subtitle*, penonton dapat membaca hasil terjemahan melalui teks tanpa mengubah *audio* film, ini merupakan hal yang bagus terutama pada penonton yang memiliki disabilitas tuli.

Meskipun penerjemahan *subtitle* memiliki kekuatannya, ada juga kendala-kendala yang menjadi kelemahannya. Salah satu kendala yang dapat dilihat adalah jumlah kata. Karena batasan layar, maka sudah jadi peraturan bahwa *subtitle* hanya dibatasi oleh dua baris. Selain itu, waktu juga merupakan kendala yang cukup berat. Manusia memiliki batas kecepatan untuk membaca, jadi pembuat *subtitle* harus menyesuaikan waktu mulai muncul dan hilang teksnya supaya para penonton tidak kehilangan informasi (Cintas & Anderman, 2009 hal.22). Ada juga kendala lain saat membuat subtitle, yaitu pemilihan kata. Ketika penerjemah menemukan istilah dalam bahasa sumber dan istilah tersebut tidak ditemukan dalam bahasa sasaran, maka cara untuk menerjemahkan istilah tersebut tergantung dengan penerjemahnya sendiri. Sebagai contoh, ada penelitian yang dilakukan oleh Purwantini et al.(2022) tentang kesepadanan penerjemahan kosakata budaya dalam film *Sen To Chihiro No Kamikakushi*. Dalam penelitian tersebut, ada istilah dalam bahasa Jepang yang tidak ada istilahnya dalam bahasa Indonesia, contohnya sebagai berikut:

(a) Dialog sumber: *Ano, Kamaji-san desuka?*

Subtitle sasaran: Apa kau Kamaji?

Dari contoh atas, nama panggilan “*Kamaji-san*” dalam bahasa Jepang diterjemahkan ke “Kamaji” dalam bahasa Indonesia. Istilah “*San*” dalam bahasa Jepang digunakan untuk memanggil orang dengan sopan. Istilah tersebut tidak ada dalam bahasa Indonesia. Oleh Karena itu, penerjemah hanya menggunakan Kamaji. Meskipun benar, hasil terjemahan tidak memiliki kesepadanan, dan lebih baik jika hasil terjemahan adalah “Pak Kamaji” untuk menjaga kesopanan seperti dialog sumbernya.

Di negara Jepang, ada film yang terkenal dengan humor dan penggunaan gaya bahasa yang berlebihan. Film itu adalah *Gintama*. *Gintama* adalah seri *manga* yang dibuat oleh Sorachi Hideaki. *Gintama* menceritakan tentang pertualangan seorang *samurai* bernama Sakata Gintoki dengan rekan-rekannya yang bernama Kagura dan Shimura Shinpachi dimana mereka melakukan berbagai macam kegiatan seperti mengalahkan orang jahat. *Gintama* telah diadaptasi ke berbagai macam *media*, seperti *anime*, *video game*, dan film. *Gintama* memiliki seri film *Live-Action* atau aksi langsung yang atau aksi langsung disutradarai oleh Fukuda Yuichi dan diterjemahkan ke bahasa Indonesia dalam *subtitle* oleh tim penerjemahah *SilverYasha* dan *Madesu*. Dalam film *Gintama*, terdapat banyak penggunaan majas hiperbola yang sedikit sulit untuk mendapat maknanya jika tidak diterjemahkan. Oleh karena itu,

penulis tertarik untuk meneliti film *Gintama* tersebut karena ingin mengetahui teknik-teknik terjemahan yang digunakan oleh tim penerjemah dalam menerjemahkan oleh tim penerjemahan.

B. Rumusan dan Fokus Masalah

1. Rumusan Masalah

Untuk memudahkan penyusunan tugas akhir ini penulis merumuskan masalah kedalam beberapa bentuk kalimat pertanyaan, sebagai berikut ini:

1. Majas hiperbola apa saja yang terdapat di dalam film *Gintama* dan *Gintama 2* karya Sorachi Hideaki dan bagaimana terjemahannya ke dalam bahasa Indonesia?
2. Bagaimana teknik yang digunakan oleh penerjemah saat menerjemahkan adegan yang mengandung majas hiperbola ke dalam *subtitle* di film *Gintama* dan *Gintama 2* Karya Sorachi Hideaki?
3. Bagaimana kesepadanan hasil terjemahannya dalam *subtitle* bahasa Indonesia di film *Gintama* dan *Gintama 2* Karya Sorachi Hideaki?

2. Fokus Masalah

Penelitian ini akan lebih perhatian terhadap hasil dan teknik-teknik penerjemahan majas hiperbola dengan *subtitle* yang dibuat oleh tim *SilverYasha* dan *Madesu* dalam film *Gintama* dan *Gintama 2*.

C. Batasan Masalah

Supaya penelitian ini tetap fokus kepada masalah yang dikemukakan, sumber data dalam penelitian ini hanya dibatasi dengan dua film yaitu *Gintama* dan *Gintama 2*. Untuk proses pengambilan data, peneliti menggunakan cara mendengar, mencatat, dan menganalisis subtitle film, serta mengambil referensi dari Buku Ilmu dan Jurnal Ilmiah.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

- a) Untuk mendeskripsikan majas Hiperbola yang terdapat di dalam film *Gintama* dan *Gintama 2* karya Sorachi Hideaki serta terjemahannya ke dalam bahasa Indonesia
- b) Untuk mendeskripsikan teknik yang digunakan oleh penerjemah saat menerjemahkan adegan yang mengandung majas hiperbola ke dalam *subtitle* di film *Gintama* dan *Gintama 2* Karya Sorachi Hideaki.
- c) Untuk mendeskripsikan kesepadanan hasil terjemahannya dalam *subtitle* bahasa Indonesia di film *Gintama* dan *Gintama 2* Karya Sorachi Hideaki.

2. Manfaat

1) Manfaat Teoretis

- a) Penelitian ini diharapkan untuk menjadi penambah pengetahuan tentang majas hiperbola, khususnya majas hiperbola dalam bahasa Jepang dan bahasa Indonesia
- b) Dapat menambah pengetahuan tentang teknik yang dapat digunakan ketika menerjemahkan majas, khususnya majas hiperbola.

2) Manfaat Praktis

- a) Penelitian ini dapat dijadikan referensi awal dalam pembelajaran dikemudian hari, tentang majas hiperbola dan majas yang lain.
- b) Penelitian ini dapat dijadikan pada pembelajaran penerjemahan khususnya pada pembahasan penerjemahan *subtitle* dan penerjemahan majas.

E. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan penelitian ini, peneliti akan membahas hasil penelitian yang dibagi menjadi lima bab yaitu sebagai berikut. BAB I PENDAHULUAN, menerangkan latar belakang masalah, rumusan dan fokus masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan. BAB II TINJAUAN PUSTAKA, menerangkan teori-

teori yang berhubungan dengan penelitian mengenai bahasa, penerjemahan, *subtitle*, majas, dan majas Hipebola yang dikutip dari berbagai macam sumber sebagai penguat makna dalam penelitian ini. BAB III METODOLOGI PENELITIAN, pada bab ini akan menjelaskan metode dan prosedur penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data, lalu sumber data yang akan digunakan untuk bahan dasar penelitian ini. BAB IV ANALISIS DATA, dalam bab ini peneliti akan menjelaskan secara detail informasi sumber data pada latar belakang untuk dianalisis dan akan dikaitkan dengan landasan teori lalu akan menginterpretasikan datanya. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN, pada bab ini peneliti menjelaskan hasil uraian dari keseluruhan bab yang dibahas sebelumnya, dan menjadikan sebagai suatu kesimpulan dan peneliti akan memberi saran pada peneliti lain.

F. Definisi Operational

Dengan tujuan untuk membuat persamaan pandangan arti dalam penelitian, maka peneliti akan menguraikan makna istilah-istilah yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penerjemahan: Upaya untuk “mengubah” teks bahasa sumber dengan teks yang sepadan dalam bahasa sasaran dan yang diterjemahkan adalah makna sebagaimana yang dimaksudkan pengarang. (Machali, 2009, hal.26)

2. Majas: Pemanfaatan kekayaan unsur bahasa dan pemakaian ragam bahasa tertentu yang berfungsi untuk memberi kesan dan rasa pada sebuah karya sastra (Masruchin, 2017, h.9).
3. Majas Hiperbola: Menurut Keraf, majas hiperbola adalah salah satu majas yang mengandung makna berlebihan, sampai ketika dibaca atau didengar oleh orang, akan terasa aneh (2007 hal.135).
4. *Subtitle*: Menurut Luyken dalam Cintas & Anderman (2009 hal.21), Teks yang terimplimentasikan ke dalam media seperti film dan televisi yang berfungsi sebagai penyampaian dialog.
5. *Gintama*: seri *manga* yang dibuat oleh Sorachi Hideaki tentang pertualangan seorang *samurai* bernama Sakata Gintoki dengan rekan-rekannya yang bernama Kagura dan Shimura Shinpachi