

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Dalam kehidupan sehari-hari manusia sebagai makhluk sosial akan saling berinteraksi dan berkomunikasi antara satu dengan lainnya. Dalam proses tersebut dibutuhkan alat komunikasi berupa bahasa. Sutedi (dalam dasar-dasar linguistik bahasa Jepang, 2014, 2) mengatakan bahwa ketika menyampaikan ide pikiran, hasrat dan keinginan kepada seseorang baik secara lisan maupun tertulis, orang tersebut mampu menangkap apa yang kita maksud tidak lain karena ia memahami makna (*imi*) yang dituangkan melalui bahasa tersebut. Jadi, fungsi bahasa merupakan media untuk menyampaikan (*dentatsu*) suatu makna kepada seseorang baik secara lisan maupun tertulis.

Bahasa adalah alat komunikasi yang dihasilkan alat ucap manusia, dengan bahasa orang dapat melakukan interaksi dengan orang lain untuk bekerjasama atau bertukar pikiran. Menurut Kridalaksana (dalam Kamus Linguistik, 2009, 24) Bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang dipergunakan oleh para anggota suatu masyarakat untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri.

Orang-orang yang mampu berbicara dalam dua bahasa disebut bilingual atau dwibahasawan, sedangkan yang mampu berbicara dalam lebih dari dua bahasa disebut multilingual atau anekabahasawan (Kushartanti dkk, 2005, 28).

Saat ini, di Indonesia semakin banyak orang yang tertarik mempelajari bahasa asing, terutama Bahasa Jepang. Bahasa Jepang banyak diminati orang Indonesia dalam bidang keindustrian, baik industri manufaktur maupun industri hiburan. Dalam industri hiburan, Jepang banyak menciptakan karya yang digemari berbagai kalangan. Salah satu yang paling terkenal adalah Anime.

Anime berasal dari bahasa Inggris *Animation*, yang kemudian di adopsi ke dalam Bahasa Jepang menjadi (アニメーション) *Animeeshon* dan di singkat secara pelafalan sehingga menjadi Anime. Animasi dalam KBBI (2017, 88) merupakan film yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang satu dengan lainnya hanya berbeda sedikit sehingga ketika diputar tampak di layar menjadi bergerak.

Pada anime yang ditayangkan di luar Jepang biasanya di sertakan terjemahan dalam bentuk subtitle. Subtitle dalam bahasa Inggris berarti teks film, menurut KBBI (2017, 1696) teks film merupakan penerjemahan percakapan, uraian, dan sebagainya ke dalam bahasa lain dan diproyeksikan pada bagian bawah layar putih.

Penerjemahan adalah suatu proses atau hasil pengalihan pesan, ide, makna, dari teks sumber dalam suatu bahasa ke dalam teks tujuan dalam bahasa lain (Emzir, 2015, 11). Peningkatan permintaan terhadap tayangan anime di Indonesia, menuntut stasiun tv di tanah air lebih banyak lagi memproduksi film kartun dari Jepang itu. Hal ini berpengaruh bagi penerjemah bahasa

Jepang untuk memenuhi permintaan pemirsa yang membutuhkan pemahaman pesan yang disampaikan dalam anime. Penerjemah harus melakukan proses penerjemahan yang tepat, agar pesan yang disampaikan dalam anime tersampaikan pada pemirsa.

Proses penerjemahan antara dua bahasa tulis yang berbeda melibatkan penerjemah mengubah teks asli (teks sumber atau TS) dalam bahasa verbal asli (bahasa sumber atau BS) ke dalam suatu teks tertulis (teks tujuan atau TT) dalam bahasa verbal yang berbeda (bahasa tujuan atau BT) Munday (dalam Emzir, 2015, 2). Dalam penerjemahan, banyak terjadi perbedaan struktural atau gaya bahasa tertentu yang tidak dapat dialihkan ke dalam BT. Oleh karena itu, penerjemah harus melakukan pendekatan penerjemahan. Menurut Vinay dan Dalbernet (dalam Emzir, 2015, 63) ada dua pendekatan penerjemahan, yaitu penerjemahan langsung (*direct translation*) atau penerjemahan literal dan penerjemahan tak langsung (*oblique translation*).

Pendekatan penerjemahan langsung meliputi tiga prosedur, yaitu: (1) prosedur peminjaman (*borrowing*), (2) prosedur calque, dan (3) prosedur literal. Sementara itu, pendekatan penerjemahan tak langsung meliputi empat prosedur, yaitu: (1) prosedur transposisi, (2) prosedur modulasi, (3) prosedur kesetaraan, dan (4) prosedur adaptasi (Emzir, 2015, 64). Anime yang telah ditayangkan di Indonesia banyak menggunakan subtitle, salah satunya adalah anime Boruto, maka peneliti akan menggunakan anime ini sebagai media penelitian.

Adapun beberapa contoh penerjemahan Anime Boruto, sebagai berikut:

1. 戦いだけが忍者の仕事じゃない。

“tataikai dake ga Ninja no shigoto jyanai.”

(Tugas seorang ninja bukan hanya bertarung saja)

Pada contoh diatas terdapat beberapa komponen kalimat, yaitu 戦い(*tataikai*) yang berarti “bertarung”, だけ(*dake*) yang berarti “hanya”, が(*ga*) “partikel yang berfungsi sebagai penanda objek”, 忍者(*ninja*) yang berarti sama dengan BS “ninja”, の(*no*) “partikel yang berfungsi sebagai penanda kepemilikan”, 仕事(*shigoto*) yang berarti “pekerjaan/tugas”, dan じゃない(*jyanai*) yang berarti “bukan”.

Dalam subtitle ini, penerjemah menggunakan prosedur penerjemahan literal. Penerjemahan literal atau kata demi kata adalah pemindahan langsung dari sebuah teks BS ke dalam suatu teks BT yang sesuai secara gramatikal dan idiomatik (Emzir, 2015, 66). Penerjemah sudah mengubah struktur BS menjadi struktur BT. Namun, kata-kata dan gaya bahasa dalam teks tujuan masih dipertahankan dalam teks sumber.

2. 七時くらいだけ。

“sichi ji kurai dake.”

(Jam tujuh.)

Pada contoh kedua, penerjemah hanya menerjemahkan “七時くらいだけ” dalam bahasa Jepang, menjadi “jam tujuh” ke dalam bahasa Indonesia. Kalimat di atas terdiri dari empat komponen kalimat, 七 (*sichi*) yang berarti

“tujuh”, 時 (*ji*) yang berarti “jam”, くらい (*kurai*) yang berarti “sekitar” (dalam menunjukkan jumlah), dan だけ (*dake*) yang berarti “hanya”.

Pada penerjemahan diatas, kata だけ (*dake*) yang berarti “hanya”, jika tidak diterjemahkan ke dalam BT (Bahasa Indonesia) tidak mengurangi pesan yang terdapat dalam BS. Namun, dalam subtitle ini penerjemah tidak menerjemahkan kata くらい (*kurai*) yang sejatinya memiliki padanan kata dalam BT. Jika menggunakan metode penerjemahan harfiah, penerjemah akan menerjemahkan kalimat diatas menjadi “sekitar jam tujuh”. Oleh karena penerjemah hanya menerjemahkannya menjadi “jam tujuh”, maka terjadi pergeseran bentuk dalam penerjemahan, yaitu pergeseran unit. Karena dalam penerjemahan tersebut terjadi perubahan frase menjadi kata.

Dari contoh penerjemahan tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti prosedur penerjemahan yang di pakai dalam subtitle dan pergeseran penerjemahan yang terjadi pada subtitle anime. Oleh karena itu berdasarkan latar belakang di atas, skripsi ini akan diberi judul “*ANALISIS PROSEDUR DALAM TERJEMAHAN SUBTITLE ANIME BORUTO: NARUTO NEXT GENERATIONS DARI BAHASA JEPANG KE BAHASA INDONESIA*”.

B. RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

1. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana prosedur penerjemahan yang diterapkan pada penerjemahan subtitle Anime Boruto episode 83-89 dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia?
- b. Bagaimana pergeseran yang terjadi dalam terjemahan subtitle Anime Boruto episode 83-89 dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia?

2. Fokus Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis membatasi masalah hanya pada prosedur penerjemahan yang mana memuat 7 jenis prosedur terjemahan dalam bahas Jepang yang muncul pada subtitle Anime Boruto episode 83-89. Adapun 7 prosedur tersebut merupakan teori dari Vinay dan Darbelnet yang meliputi, Prosedur Peminjaman, *Calque*, Penerjemahan Literal, Transposisi, Modulasi, Kesetaraan, dan Adaptasi.

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

- a. Prosedur penerjemahan yang diterapkan pada subtitle Anime Boruto episode 83-89 dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia.

- b. Pergeseran bentuk yang terjadi dalam penerjemahan Subtitle Anime Boruto episode 83-89 dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dibagi menjadi dua, yaitu:

a. Manfaat Teoretis

- 1) Dapat mengetahui prosedur penerjemahan yang diterapkan pada Subtitle Boruto episode 83-89.
- 2) Dapat mengetahui pergeseran yang terjadi dalam penerjemahan Subtitle Anime Boruto episode 83-89.

b. Manfaat Praktis

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan keilmuan dalam penerjemahan Subtitle Anime dari Bahasa Jepang ke dalam Bahasa Indonesia.
- 2) Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi atau acuan bagi penelitian selanjutnya.
- 3) Sebagai informasi untuk masyarakat umum dan mahasiswa/i yang sedang mempelajari bahasa asing terutama bahasa Jepang dengan media anime, agar dapat menerjemahkan subtitle sesuai dengan prosedur terjemahan.
- 4) Menambah referensi perpustakaan, khususnya untuk jurusan Sastra Jepang di STBA JIA Bekasi.

D. DEFINISI OPERASIONAL

Untuk menghindari kesalahan penafsiran dari judul penelitian ini, peneliti merasa perlu menjelaskan definisi istilah dari kata-kata yang terdapat pada judul penelitian. Berikut adalah beberapa definisi operasional dari judul penelitian:

1. Prosedur Penerjemahan

Prosedur adalah metode langkah demi langkah secara pasti dalam memecahkan suatu masalah (KBBI 2017, 1325). Kemudian menurut Newmark (dalam Suryawinata, dkk, 2003, 15) Penerjemahan adalah suatu kiat yang merupakan usaha untuk mengganti suatu pesan atau pernyataan tertulis dalam satu bahasa dengan pesan atau pernyataan yang sama dalam bahasa lain. Jadi, prosedur penerjemahan adalah metode langkah demi langkah secara pasti dalam proses penyampaian pesan atau pernyataan dalam satu bahasa dengan pesan atau pernyataan yang sama dalam bahasa lain.

2. Subtitle

Luyken (dalam Asian Culture and History, 32, 2019) mengatakan bahwa *subtitling is a process of providing synchronous caption for film and television dialogue. For subtitles, they are usually "condensed written translations of original Dialogue which appear as a lines of text"*. Subtitling adalah proses menyediakan teks film dan dialog televisi secara *sinkron*. Subtitle biasanya merupakan terjemahan tertulis yang diringkas

dari dialog asli yang muncul sebagai baris teks. Berikut akan dibahas tentang jenis teks.

3. Anime Boruto

Boruto adalah seorang karakter fiksi yang diciptakan oleh mangaka Masashi Kishimoto, yang pertama kali muncul pada akhir cerita dari seri manga *Naruto* sebagai putra dari tokoh utama dan protagonis *Naruto Uzumaki* dan *Hinata Hyuga*. Ia kemudian muncul sebagai tokoh utama dalam film anime tahun 2015 bertajuk *Boruto: Naruto the Movie*, di mana ia berlatih sebagai seorang ninja untuk melampaui ayahnya, pemimpin desa ninja *Konohagakure*. Boruto juga berperan sebagai tokoh protagonis dalam seri manga dan anime *Boruto: Naruto Next Generations*.

E. SISTEMATIKA PENELITIAN

Adapun sistematika penulisan adalah:

Bab I Pendahuluan, pada bab ini diuraikan secara terperinci mengenai latar belakang ketertarikan penulis terhadap penulisan skripsi ini, rumusan dan fokus masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, metode penelitian, dan sistematika penulisan. Bab II Landasan Teori pada bab ini diuraikan mengenai pendapat para ahli dari berbagai sumber kepustakaan dan penelitian-penelitian sebelumnya. Bab III Metode Penelitian, bab ini menguraikan tentang metode penelitian yang memuat jenis penelitian, sumber data, objek data, metode pengumpulan data, langkah penelitian, dan teknik

analisis data untuk memecahkan masalah dalam penelitian. Bab IV Analisis Data, pada bab ini pemaparan mengenai pembahasan penelitian yang penulis lakukan, yaitu *ANALISIS PROSEDUR DALAM TERJEMAHAN SUBTITLE ANIME BORUTO: NARUTO NEXT GENERATIONS DARI BAHASA JEPANG KE BAHASA INDONESIA*. Bab V Kesimpulan dan Saran, bab ini berisi tentang ringkasan keseluruhan dari penelitian secara lebih singkat agar mudah dipahami.

