

BAB II

KAJIAN TEORI

Bab ini membahas berbagai teori yang relevan dengan masalah yang diteliti. Kajian Teori bersumber dari berbagai karya tulis dalam jurnal-jurnal ilmiah atau karya lainnya yang berkaitan dengan masalah penelitian.

2.1. *Systemic Functional Linguistics: Cakupan dan Struktur*

Michael Alexander Kirkwood Halliday dan Christian Matthias Ingemar Martin Matthiessen pada tahun 1985 mengusulkan teori linguistik baru yaitu *functional grammar* melalui bukunya yang berjudul *Introduction to functional grammar* tahun 1987. Beliau mengajukan bahwa klausa dapat dianalisis berdasarkan beberapa aspek, yaitu: 1) *Clause as message*; 2) *Clause as exchange*; dan 3) *Clause as representation* (Halliday, 83). Namun, penelitian ini dikhususkan pada *Clause as exchange* yang mengeksplor pesan interpersonal dari sebuah klausa.

2.1.1. *Clause as Exchange*

Sebagai pembuka, *Clause as message* membahas bagaimana klausa mengandung pesan. Diketahui bahwa klausa mengandung dua unsur yakni *theme* dan *rheme* di mana kedua unsur tersebut membentuk pesan dari sebuah klausa. Karena klausa mengandung pesan, maka klausa juga berfungsi sebagai sarana

pertukaran informasi (*Exchange*) antara penutur dan mitra tutur. Tipe klausa yang berkontribusi dalam pertukaran informasi yaitu klausa bebas (*Free clause*) yang dapat berdiri sendiri dan klausa terikat (*Bound clause*) yang bertindak sebagai klausa pelengkap dari pesan.

Dalam *Clause as exchange*, pertukaran informasi dapat dibedakan menjadi beberapa kategori berdasarkan fungsi dari klausanya. Kategorinya yaitu *move*, *initiating role*, dan *commodity*.

Dalam *move*, terdapat dua jenis fungsi yaitu memulai (*Initiate*) yang memiliki tipe *open* dan *response request* serta menjawab (*Respond*) yang memiliki tipe *expected* dan *discretionary*. Dalam cabang *Initiate*, *open* berarti jenis klausa berupa pembuka percakapan yang umum sedangkan *response request* merupakan jenis pembuka percakapan yang mengharapkan respons dari mitra tuturnya. Cabang *respond* berarti suatu klausa berfungsi sebagai respons atau timbal balik dari ucapan penutur, *expected* artinya respons bersifat positif artinya menyetujui atau mengiyakan ucapan dari penutur, sebaliknya *discretionary* bersifat negatif yang artinya menolak atau tak membenarkan ucapan dari penutur. Cabang *initiating role* membedakan klausa dari tujuannya. Pada cabang *give*, klausa memiliki tujuan untuk menginformasikan sebuah pernyataan (*statement*) atau bisa juga memberikan penawaran (*offer*). Selain itu, *demand* artinya klausa memiliki tujuan untuk meminta, baik pertanyaan (*question*) yang bersifat ya/tidak (*polar*) atau WH (*elemental*), atau bisa juga klausa tersebut bertujuan meminta tolong atau menyuruh (*command*).

Terakhir, cabang *commodity* membedakan klausa atas apa yang ditukar dalam dialog. Klausa yang memiliki *information* sebagai komoditas dialog, artinya dialog tersebut bersifat informatif saja. Namun, apabila klausa memiliki *goods-&-services* sebagai komoditas maka dialog berkisar pada menyuruh atau menawarkan suatu jasa. Contoh dari cabang-cabang tersebut ditunjukkan pada Tabel 1.

<i>Role</i>	<i>Commodity</i>	<i>Initiation</i>	<i>Response</i>	
			<i>Discretionary</i>	<i>Expected</i>
<i>Give</i>	<i>Goods-&-Services</i>	<i>Offer</i> – “You want some food?”	<i>Acceptance</i> – “I do, thanks”	<i>Rejection</i> – “No thanks, I’m full”
<i>Demand</i>		<i>Command</i> – “Let’s get some food”	<i>Undertaking</i> – “Okay, after I finish tying my shoes”	<i>Refusal</i> – “Sorry, I have to go to the toilet”
<i>Give</i>	<i>Information</i>	<i>Statement</i> – “This is the most delicious food I’ve ever tasted”	<i>Acknowledgement</i> – “Yeah, especially that chicken fillet”	<i>Contradiction</i> – “No, the salad is million times better”
<i>Demand</i>		<i>Question</i> – “How does it taste?”	<i>Answer</i> – “Tastes good”	<i>Disclaimer</i> – “I don’t know”

Tabel 1. Kategorisasi pada *clause as exchange*

Struktur klausa pada *functional grammar* mencakup *subject*, *finite*, *predicator*, *complement*, dan *adjunct* seperti yang dicontohkan pada Tabel 2 dan 3. Sederhananya, perbedaan struktur *traditional grammar* dengan *functional grammar* yaitu penamaan unsur yang semula *subject*, *modal/tense*, *verb*, *object*, *complement*, dan *adverb* menjadi *subject*, *finite*, *predicator*, *complement*, dan *adjunct*. Subject tak mengalami perubahan fungsi pada *functional grammar*, sedangkan unsur lainnya mengalami perubahan nama dan fungsi. *Modal* dan *auxillary verb* menjadi *finite* pada *functional grammar*, apabila tak terdapat keduanya, unsur *finite* diletakkan pada *tense* dari *verb* seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3. *Verb* pada *traditional grammar* menempati posisi *predicator* pada *functional grammar*, sedangkan *object* menjadi *complement* dan *adverb* menjadi *adjunct*.

<i>I</i>	<i>have</i>	<i>fed</i>	<i>the cat</i>	<i>this morning</i>
<i>Subject</i>	<i>Finite</i>	<i>Predicator</i>	<i>Complement</i>	<i>Adjunct</i>

Tabel 2. Contoh struktur klausa pada *clause as exchange*

<i>Jean</i>	<i>crossed</i>	<i>the street</i>	<i>carefully</i>	
<i>Subject</i>	<i>Finite (Past)</i>	<i>Predicator</i>	<i>Complement</i>	<i>Adjunct</i>

Tabel 3. Contoh lain struktur klausa pada *clause as exchange*

2.1.1.1. Mood Element

Modus merupakan konsituen yang menjadi *domain of agreement* antara *subject* dan *finite* pada suatu klausa, dengan sisa dari klausa tersebut dikenal sebagai *residue* (Lihat Tabel 4 dan 5). Secara garis besar, modus digolongkan juga menjadi *indicative* dan *imperative* berdasarkan fungsinya. *Indicative* merupakan pertukaran informasi yang umumnya terjadi dan murni hanya pertukaran informasi, berbeda dengan *imperative* yang memiliki berfungsi sebagai “permintaan tolong untuk melakukan sesuatu”.

<i>I</i>	<i>must</i>	<i>return home</i>
<i>Subject</i>	<i>Finite</i>	<i>Residue</i>
<i>Mood</i>		

Tabel 4. Contoh struktur modus

<i>Yesterday,</i>	<i>I</i>	<i>ate</i>	<i>chicken nuggets</i>	
<i>Adjunct</i>	<i>Subject</i>	<i>Finite</i> <i>(Past)</i>	<i>Predicator</i>	<i>Complement</i>
	<i>Mood</i>			
	<i>Residue</i>			

Tabel 5. Contoh lain struktur modus

2.1.1.1.1. *Indicative*

Dalam kategori *indicative*, sebuah klausa dapat bersifat *declarative* atau *interrogative*. Klausa dapat disebut sebagai *declarative* apabila klausa tersebut mengekspresikan sebuah pernyataan, sedangkan *interrogative* merupakan sifat dari klausa yang mengekspresikan pertanyaan. Namun, klausa *interrogative* memiliki perbedaan berdasarkan sifat pernyataannya, yakni pertanyaan *polar* (ya/tidak) atau pertanyaan *WH*. Contoh dari klausa *Indicative* ditunjukkan pada Tabel 6, 7, dan 8.

<i>I</i>	<i>have</i>	<i>thrown the food</i>
<i>Subject</i>	<i>Finite</i>	<i>Residue</i>
<i>Mood</i>		

Tabel 6. Contoh klausa *indicative-declarative*

<i>Do</i>	<i>you</i>	<i>want food</i>
<i>Finite</i>	<i>Subject</i>	<i>Residue</i>
<i>Mood</i>		

Tabel 7. Contoh klausa *indicative-interrogative (Polar)*

<i>Who</i>	<i>cooked</i>	<i>this food?</i>
<i>Finite</i>	<i>Subject</i>	<i>Residue</i>
<i>Mood</i>		

Tabel 8. Contoh klausa *indicative-interrogative (Elemental)*

2.1.1.1.2. Imperative

Sesuai namanya, *imperative* berarti “perintah”. Klausa kategori ini berfungsi sebagai permintaan untuk melakukan sesuatu dan tak selalu harus ada *subject* dan *finite*-nya. Meskipun demikian, format klausa *imperative* yang sederhana identik dengan format klausa *indicative* yaitu *subject+finite*. Klausa *imperative* juga dapat berbentuk pertanyaan apabila penutur mengedepankan kesantunan ketika meminta sesuatu. Contoh dari klausa-klausa *imperative* ditunjukkan pada Tabel 9. Dalam beberapa kasus, klausa *imperative* tak memiliki *subject* dan *finite*, seperti klausa “*Put it there*” atau klausa *imperative* singkat lainnya. Selain itu, terdapat pula jenis *imperative* yang diwujudkan dalam klausa bersifat *interrogative* ataupun *declarative* seperti klausa “*Would you kindly give it up to me please?*” atau “*I’ll bring it next time*” bergantung pada konteks dari klausa tersebut.

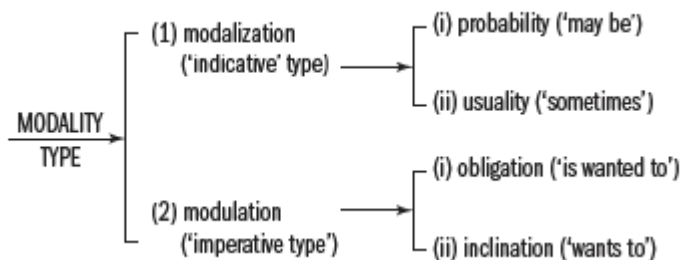
<i>Give</i>	<i>Me</i>	<i>the plates</i>
<i>Finite</i>	<i>Subject</i>	<i>Residue</i>
<i>Mood</i>		

Tabel 9. Contoh klausa *imperative*

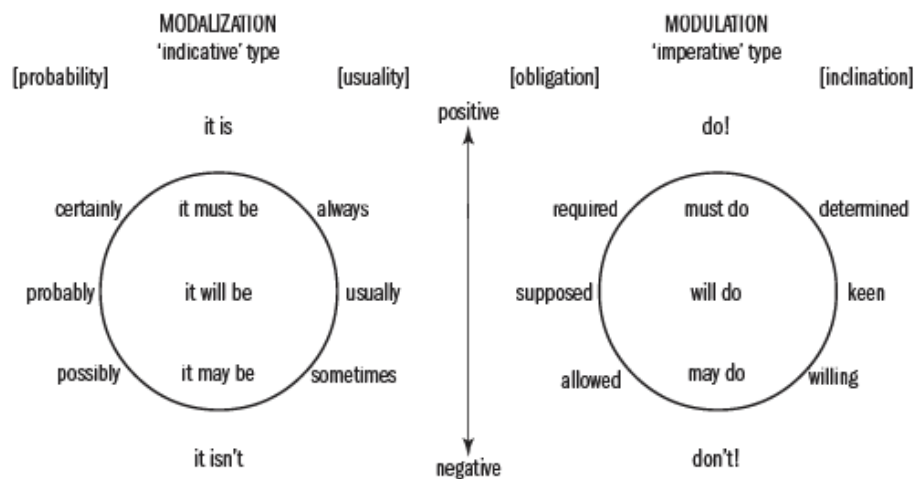
2.1.1.2. Modalitas

Modalitas mengacu pada area makna yang terletak di antara ‘ya’ dan ‘tidak’. Yang tersirat pada klausa akan bergantung pada fungsi tuturan yang mendasari klausa itu sendiri. Sebagai contoh, klausa dengan *infomation* sebagai *commodity* berpotensi untuk memiliki karakteristik kemungkinan (*probability*) atau kebiasaan

(*usuality*). Selain itu, Klausa dengan *goods-&-services* sebagai *commodity* akan memiliki karakteristik dalam bentuk perintah (*obligation*) atau tawaran (*offer/inclination*). Diagram fungsi tuturan pada sistem modalitas ditunjukkan pada Gambar 2, dan diagram relasi dari modalitas ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 2. Tipe-tipe modalitas (Halliday, 691)



Gambar 3. Relasi modalitas terhadap *polarity* dan modus (Halliday, 691)

Dari Gambar 3, dapat disimpulkan bahwa modalitas memiliki keterikatan langsung pada *polarity* (ya/tidak) dan modus sebagai salah satu unsur yang membangun keduanya. Tingkatan dari modalitas juga bergantung pada intensitas

‘keyakinan’ dari proposisi *indicative* dan intensitas ‘kemauan’ dari sebuah proposisi *imperative*.

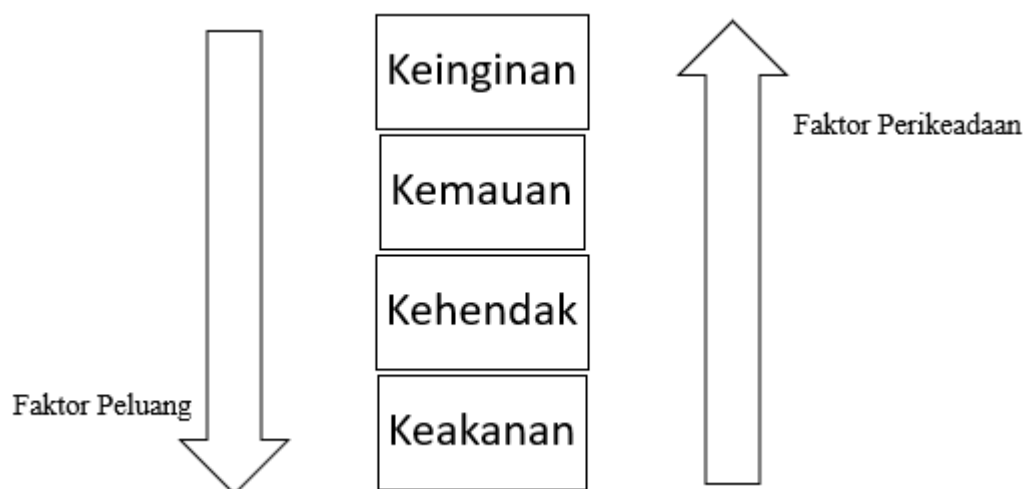
2.2. Modalitas dalam Bahasa Indonesia

Pandangan dan penafsiran tentang modalitas berbeda antara ahli yang satu dan ahli lainnya. Ackrill menyebutkan dalam Perkins bahwa Aristoteles merupakan ahli yang pertama kali menyatakan gagasan tentang modalitas (6). Aristoteles menyebutkan ‘keperluan’, ‘kemungkinan’, dan ‘ketakmungkinan’ sebagai pembahasan utama dari modalitas. Namun, sebagian ahli modern menyebutkan bahwa ‘keperluan’ dan ‘kemungkinan’ justru merupakan topik utama dalam sistem modalitas (Geerts dan Melis, 108; Lyons, 787; Palmer, 8). Menurut Alwi, modalitas dalam bahasa Indonesia dapat dibagi menjadi empat jenis yaitu intensional, epistemik, deontik, dan dinamik (16).

2.2.1. Modalitas Intensional

Modalitas Intensional pada suatu klausa menunjukkan sebuah keinginan dari penutur. Secara umum, kata “ingin”, “mau”, “hendak”, dan “akan” mengungkap sebuah ‘keinginan’ meskipun maknanya berbeda. Sebagai contoh, kata “ingin” yang menunjukkan ‘keinginan’, “mau” yang menunjukkan ‘kemauan’, “hendak” yang menunjukkan ‘kehendak’, serta “akan” yang menunjukkan ‘keakanan’. Setelah ditelisik berdasarkan makna keempat kata tersebut, kadar sebuah ‘keinginan’ dapat

ditentukan berdasarkan kata yang dipilih, dengan keinginan sebagai kadar 'keinginan yang kuat', dan sisanya tergolong pada kadar 'keinginan yang lemah' yang diilustrasikan pada Gambar 4. Alwi membagi keempat makna tersebut menjadi tiga kategori yaitu kadar keinginan, kemauan dan maksud, serta keakanan berdasarkan faktornya, karena kadar 'keinginan' memiliki faktor perikeadaan yang tinggi sedangkan 'kemauan', 'kehendak', dan 'keakanan' memiliki faktor peluang yang lebih tinggi daripada faktor perikeadaan. Faktor peluang dapat disejajarkan dengan "pelaksanaan" dari proposisi sedangkan faktor perikeadaan disejajarkan dengan "keperluan" dan "kemungkinan".

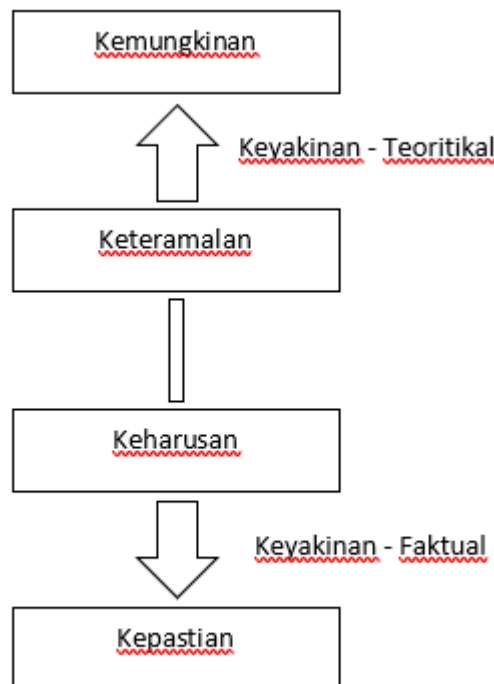


Gambar 4. Tingkatan kadar "keinginan yang kuat"

2.2.2. Modalitas Epistemik

Epistemik berasal dari kata *episteme* dalam Yunani artinya "pengetahuan". Istilah tersebut diartikan oleh Perkins (10) sebagai "kekurang-tahuan" dan

“kekurang-yakinan” oleh Coates (18). Perkins sendiri menyimpulkan bahwa modalitas epistemik membahas mengenai sikap penutur perihal keyakinan atas kebenaran suatu proposisi. Maka dari itu, epistemik akan membahas mengenai padanan dari kata “mungkin” hingga “pasti”. Modalitas epistemik dapat digolongkan menjadi empat kategori sesuai dengan orientasinya pada kepastian yang ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Orientasi kepastian pada kategori di modalitas epistemik

2.2.2.1. Kemungkinan

Pada kategori ‘Kemungkinan’, pernyataan yang dikemukakan memiliki tingkat kepastian yang paling rendah di antara keempat kategori lainnya. Kata-kata

yang menunjukkan tingkat kepastian ini diantaranya ‘dapat’, ‘bisa’, dan ‘boleh’. Ketiga kata tersebut meskipun tetap pada domain ‘yakin’, tapi proposisi yang mana kata-kata tersebut disematkan memiliki kemungkinan untuk tak terjadi bergantung pada objek yang direferensikan. Sederhananya, domain ‘kemungkinan’ menunjukkan bahwa suatu proposisi memiliki kebebasan penuh untuk menjadi nyata atau tidak. Sebagai contoh, klausa “Panas bisa melelehkan plastik” mengindikasikan bahwa panas, pada suatu kondisi yang memungkinkan, akan melelehkan plastik berbeda jika penutur menggunakan kata ‘pasti’ atau ‘seharusnya’.

2.2.2.2. Keteramalan

Klausa pada kategori ini menyatakan sikap pembicara yang lebih yakin terhadap suatu proposisi setingkat di atas hanya kemungkinan. Sebagai contoh:

- a.* “Aku kira kau bisa melakukannya”
- b.* “Mungkin kau bisa melakukannya”

Pada contoh, klausa poin *a* akan memiliki sikap yang lebih yakin daripada klausa pada poin *b*. Padanan kata yang menunjukkan keteramalan selain *kira* yaitu *akan*, *rasa*, atau *duga*.

2.2.2.3. Keharusan

Klausa dalam kategori ini dinyatakan dengan ungkapan ‘harus’, ‘mesti’, ‘wajib’, ‘perlu’, dan ‘patut’ atau padanan lain yang serupa dengan kata-kata tersebut. Kategori ini memiliki kemiripan dengan modalitas deontik namun yang membedakan yaitu keharusan memiliki sifat “*encourage*” daripada deontik yang bersifat perintah. Sebagai contoh, klausa “sudah seharusnya kau buang sampah pada tempatnya” memiliki perbedaan niat penutur dengan klausa “Aku mengharuskan kau untuk buang sampah pada tempatnya”.

2.2.2.4. Kepastian

Sebagai kategori dengan tingkat keyakinan paling tinggi, klausa yang berada dalam kategori ini mengisyaratkan bahwa penutur yakin atau pasti bahwa proposisi yang diungkapkannya benar. Padanan kata yang mengindikasikan kepastian yaitu ‘yakin’, ‘pasti’, ‘tentu’, ‘niscaya’, atau padanan lain yang serupa. Sebagai contoh, “aku yakin aku akan lulus semester ini” atau “badai pasti berlalu”.

2.2.3. Modalitas Deontik

Modalitas Deontik membahas dua hal utama yaitu “izin” dan “perintah” (Palmer, 59-61). Mengenai makna, modalitas Deontik dibagi menjadi tiga makna utama yakni: 1) ‘kewajiban’; 2) ‘larangan’; dan 3) ‘izin’ (Kalinowski, 13-14).

Namun, makna ‘kewajiban’ dan ‘larangan’ dapat masuk ke dalam kategori “perintah”.

2.2.3.1. Izin

‘Izin’ sulit dibedakan dengan ‘kemampuan’, di mana kedua makna tersebut sulit juga untuk dibedakan dengan ‘kemungkinan’. Meskipun demikian, sumber deontik yang berupa kewenangan dapat dibedakan melalui konteks, contoh dalam Bahasa Inggris sebagai berikut (Coates, 93):

- a. Human authority/rules and regulation allow me to do it*
- b. Inherent properties allow me to do it*
- c. External circumstances allow me to do it*

Pada contoh yang diberikan oleh Coates, poin *a* menunjukkan penggunaan modal sebagai izin sedangkan *b* menunjukkan kemampuan dan *c* menunjukkan kemungkinan.

2.2.3.2. Perintah

‘Perintah’ memperhatikan adanya persamaan dengan ‘izin’ dalam hal kedudukan pembicara sebagai sumber deontik dan kedudukan teman bicara sebagai pelaku aktualisasi peristiwa. Perbedaan yang mencolok dari ‘izin’ dan ‘perintah’ yaitu penutur menyampaikan pesan dengan sikap deklaratif untuk ‘izin’ dan dengan sikap imperatif untuk ‘perintah’, sebagai contoh:

- a. Tolong kembalikan catu dayaku besok
- b. Kau boleh mengembalikan catu dayaku besok

Dari contoh dapat diketahui bahwa poin *a* dengan sikap imperatif secara eksplisit menunjukkan bahwa ia meminta mitra tuturnya untuk mengembalikan barang yang ia pinjam sehingga tergolong pada kategori ‘perintah’. Berbeda dengan poin *b* yang menggunakan sikap deklaratif dalam penyampaiannya sehingga tergolong ‘izin’, terlepas dengan niatan penutur seperti apa.

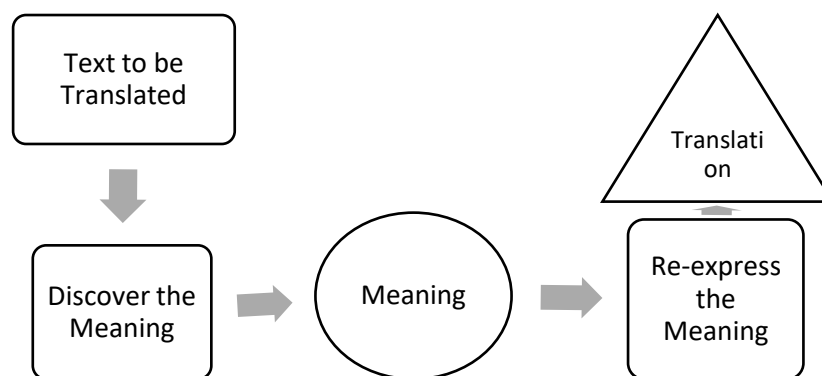
2.2.4. Modalitas Dinamik

Sama halnya dengan deontik, modalitas dinamis membahas sikap penutur pada aktualisasi peristiwa. Perbedaannya yaitu aktualisasi peristiwa dari modalitas dinamis ditentukan oleh perikeadaan sehingga tak ada unsur keterlibatan dari penutur atau mitra tutur. Tolak ukur dari modalitas dinamis yaitu hukum alam, berbeda dengan modalitas deontik yang merupakan kaidah sosial (Perkins, 10-11). Berdasarkan perbedaan tolak ukur tersebut, Palmer menyebutkan bahwa kalimat perintah atau izin yang berciri subjektif masuk pada modalitas deontik sedangkan kalimat perintah atau izin yang berciri objektif masuk pada modalitas dinamis. Berikut contoh dari klausa bermodalitas dinamis:

- a. Untuk mencari air bersih, Denis harus pergi ke sumber mata air
- b. Tanto ingat sebagai prajurit ia mesti siap siaga menunggu instruksi komandan

2.3. Penerjemahan

Alih bahasa merupakan suatu upaya untuk mengubah suatu teks atau tuturan menjadi bahasa lain yang diinginkan. Penerjemahan dan Interpretasi merupakan cabang dari alih bahasa yang memiliki perbedaan media yang dialih-bahasakan. Interpretasi bertujuan untuk mengalih-bahasakan tuturan secara langsung, kegiatan ini sering dilakukan pada acara-acara yang memiliki penonton lebih dari satu bahasa atau untuk keperluan berita. Di sisi lain, penerjemahan bertujuan untuk mengalih-bahasakan teks. Umumnya, kegiatan penerjemahan dimulai dari penerimaan teks yang akan diterjemahkan (*Text-to-be-Translated*). Setelah itu, teks dianalisis untuk mengetahui makna penutur dan gaya berbahasanya (*Discover the Meaning*) yang kemudian dibuat hasil terjemahannya (*Re-express the Meaning*) (Larson, 4). Diagram kegiatan penerjemahan Larson ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Kegiatan penerjemahan menurut Larson (4)

Walaupun demikian, sebelum hasil terjemahan dikirimkan pada yang bersangkutan, sangat dianjurkan bagi penerjemah untuk mengecek kembali hasil terjemahannya dan melakukan restrukturisasi teks (*restructuring*). Hal tersebut

untuk meminimalisir kesalahan serta meningkatkan keterbacaan teks supaya membuatnya lebih alami untuk dibaca bagi penonton dari bahasa sasaran. Tiap penerjemah memiliki ciri khas dalam hasil terjemahan mereka.

Namun, metode yang digunakan dalam menerjemahkan dapat dikategorikan menjadi dua berdasarkan penekanan bahasanya (Newmark, 1972), yaitu *Communicative Translation* yang menekankan pada bahasa sasaran dan *Semantic Translation* yang menekankan pada bahasa sumber. Selain itu, Vinay dan Darbelnet (2000, 84-93) menyebutkan teknik penerjemahan yang didasari oleh apakah terjemahan tersebut dapat langsung diterjemahkan (*kiteral*) atau harus diterjemahkan dalam bentuk lain (*oblique*).

Menurut Vinay dan Darbelnet, *literal translation* merupakan teknik ketika teks terjemahan dapat dialih-bahasakan dengan sempurna; dalam kata lain, tak terhalang konteks atau makna. Hal ini dapat disebabkan karena pesan yang disampaikan memiliki makna yang bersifat paralel dan universal. Di sisi lain, penerjemahan *oblique* memerlukan penerjemahnya untuk memutar otak dalam rangka mencari padanan terjemahan yang tepat, atau mengubah bentuk penyampaian sehingga berhasil menyampaikan pesan yang sama.

Penerjemah perlu melakukan teknik *oblique translation* ketika sistem bahasa sumber dan bahasa sasaran memiliki perbedaan yang menyebabkan penerjemahan tak cukup hanya mengganti leksikalnya saja. Terdapat lima buah teknik penerjemahan *oblique*, yaitu:

a. *Transposition*

Transposition digunakan ketika sistem struktur kalimat dalam bahasa sasaran berbeda. Contohnya, dalam bahasa Indonesia, kita mengenal kata sifat berada setelah kata benda, misalnya “anak baik”, tetapi dalam bahasa Inggris, kata sifat terletak di depan kata benda, seperti frasa *good kid*.

b. *Modulation*

Teknik ini digunakan untuk menyampaikan pesan dengan kalimat berbeda pada bahasa sasaran. Contohnya, kalimat *you can't be serious* dapat diterjemahkan menjadi “jangan bercanda”.

c. *Reformulation* atau *Equivalence*

Teknik ini merupakan teknik yang mengubah kalimat seutuhnya untuk menyampaikan pesan. Sebagai contoh, peribahasa *hitting two birds with one stone* yang diterjemahkan menjadi “sekali mendayung, dua-tiga pulau terlampaui” atau “sambil menyelam minum air”.

d. *Adaptation*

Teknik ini mengubah istilah yang spesifik dalam bahasa sumber menjadi istilah lain yang diterima pada bahasa sasaran. Misalnya, “martabak manis” diterjemahkan menjadi *crepe* supaya berterima dengan budaya Inggris.

e. *Compensation*

Teknik ini digunakan untuk kata atau istilah yang sama sekali tak bisa diterjemahkan. Salah satu contohnya yaitu tingkat formalitas dalam kata “kamu”, “*lu*”, dan “Anda” tak bisa diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris

secara leksikal karena hanya ada *you* untuk merujuk orang kedua. *Compensation* berarti mengekspresikan makna yang hilang dengan cara yang lain, misalnya dengan mengubah *tone* dari kalimat menjadi formal sehingga keformalan dari pesan tak hilang.

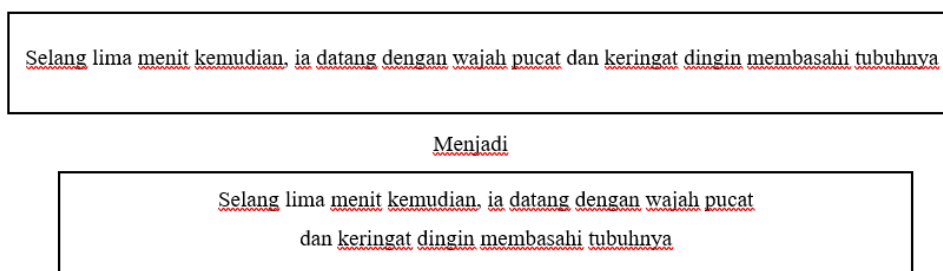
2.4. Takarir (*Subtitling*)

Pembuatan takarir merupakan praktek penerjemahan dengan cakupan yaitu menampilkan teks yang akan disisipkan pada suatu video di bagian bawah (Cintas dan Remael, 8), kecuali Jepang yang membaca secara vertikal dengan teks di sebelah kanan video. Teks ini bertujuan untuk mereka ulang tuturan yang dilakukan oleh suatu tokoh, elemen diskursif yang muncul pada tayangan (surat, plakat, dan lainnya), serta informasi yang terdapat dalam musik latar.

Semua proyek takarir pada dasarnya memiliki tiga komponen utama yaitu tuturan, gambar, serta takarir itu sendiri. Interaksi dari ketiga komponen ini, juga dengan kemampuan membaca, menyimak, dan mengamati dari penonton, akan menentukan karakteristik dasar dari media audiovisual. Takarir yang baik harus sinkron antara gambar dan dialog, memberikan informasi yang lugas dan tepat sesuai dengan pesan dan makna dari bahasa sumber, serta ditampilkan dengan porsi waktu yang sesuai dengan kecepatan membaca masyarakat pada umumnya.

Dalam suatu video atau film, satuan unit yang digunakan adalah Imperial sehingga dihitung dalam kaki (*foot*) dan bingkai (*frame*). Hal tersebut juga yang membuat cuplikan sebuah film disebut *footage*. Satu *foot* dalam film terdapat 16

frame dan harus dibuat menjadi 24 *frame* per detik (*fps*) sehingga gambar terlihat “bernyawa”. Umumnya dalam satu *foot* hanya boleh terdapat maksimal 10 karakter termasuk dengan tanda bacanya untuk memastikan kenyamanan membaca sambil menyimak audiovisual dari film. Ketika teks takarir dari suatu dialog terlalu panjang untuk suatu adegan, maka diperlukan pemotongan teks menjadi dua bagian yang berbeda, contoh dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Contoh pemotongan satu baris menjadi dua baris

Yang perlu diperhatikan juga mengenai teknis takarir yaitu tata letak, ukuran, juga font dari teks. Seringkali penerjemah takarir diberikan panduan oleh klien untuk takarir mengenai teknis dari baris teks dan berpotensi ada perbedaan antara klien satu dan lainnya. Sebagai contoh, seorang klien meminta untuk mengakhiri dialog tiap tokohnya dengan titik, tapi klien lain tak menginginkan titik pada akhir dialog. Atau, klien bisa meminta untuk menggunakan titik tiga atau memakai garis tanda hubung (-) sebagai penyambung teks. Ketentuan-ketentuan tersebut dapat dibedakan menjadi dimensi spasial dan dimensi temporal (Cintas dan Remael, 81). Meskipun bisa jadi ada perbedaan, terdapat hal-hal mutlak yang perlu diperhatikan

dalam pembuatan takarir seperti jumlah karakter per baris, jumlah kata per tuturan, durasi kemunculan teks, maupun jumlah baris takarir.

2.3.1. Dimensi Temporal

Dimensi temporal pada sebuah takarir mengacu pada beberapa hal hal teknis yang berkaitan langsung dengan tata letak baris teks takarir, seperti:

- a. Rata kalimat (rata kiri atau rata tengah);
- b. Ukuran dan jenis font dari teks takarir;
- c. Keputusan untuk memotong baris menjadi dua; dan
- d. Jumlah karakter per baris dan posisinya dalam *frame*.

Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, hal teknis dari suatu takarir dapat berbeda bergantung pada ketentuan teknis yang diberikan oleh klien.

2.3.2. Dimensi Spasial

Dimensi spasial terdiri dari hal-hal yang mengacu pada “performa” teks di video, berbeda dengan dimensi temporal yang cenderung terdiri dari hal-hal yang mengacu pada “penampilan” teks. Dimensi ini terdiri dari hal teknis yaitu:

- a. Ketentuan muncul dan hilangnya teks takarir;
- b. Durasi kemunculan teks;
- c. Sinkronisasi teks dengan tuturan tokoh;
- d. Jumlah suara;

- e. Transisi adegan;
- f. *Delay* dari satu teks takarir ke teks takarir lainnya;
- g. Penentuan jumlah baris;
- h. Kode waktu;
- i. *Six-second rule*; dan
- j. Kecepatan membaca rata-rata

Dalam hal maksimal jumlah kata, Cintas dan Remael mengemukakan beberapa persamaan yang dapat digunakan untuk menghitung jumlah maksimal karakter dalam suatu durasi takarir. Tabel 10 menunjukkan persamaan yang telah disederhanakan.

Rumus <i>Frame</i> , <i>Foot</i> , & Detik				
<i>Foot</i>	=	<i>Frame</i>	=	Karakter
1		16		10
Detik	=	<i>Frame</i>		
1		24		

Tabel 10. Rumus persamaan *foot*, *frame*, dan detik setelah disederhanakan