

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sebagai makhluk sosial manusia membutuhkan interaksi terhadap satu sama lain, hal ini menjadi ide pokok dalam pertukaran informasi yang terjadi di seluruh dunia dengan beragam kebudayaannya. Untuk mempermudah proses interaksi ini dilakukan kegiatan menerjemah. Menerjemah merupakan kegiatan menjembatani dua bahasa dari dua budaya yang berbeda, (Newmark, 1988).

Menerjemahkan adalah mengalihkan makna yang terdapat dalam bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran (Simatupang, 2000). Seorang penerjemah, bagaimanapun baiknya, kerap mengalami kesulitan saat menerjemahkan demi mendapatkan hasil yang baik. Tidak jarang ditemukan beberapa kejanggalan dalam sebuah terjemahan. Penerjemah berkompetensi adalah penerjemah yang mampu memindahkan makna dari bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran dengan baik. Dalam prosesnya, mereka mempunyai kemampuan penting yang umumnya dimiliki penerjemah. Kemampuan tersebut mutlak harus dimiliki, karena berkaitan dengan perubahan bahasa yang terjadi dalam proses penerjemahan. Tetapi kemampuan tersebut belum cukup untuk membantu mendapatkan hasil penerjemahan yang berkualitas. Hal ini disebabkan oleh sebuah kondisi bahwa dalam praktik penerjemahan, penerjemah tidak hanya dihadapkan dengan perubahan teks dari bahasa sumber ke dalam bahasa target tetapi juga perpindahan makna (Bramono, 2012).

Kegiatan menerjemah juga merupakan jendela bagi peminat film berbahasa asing untuk menonton film sebagai salah satu bentuk karya sastra, juga sebuah bagian dari sebuah kebudayaan. Dengan seiringnya perkembangan zaman dan globalisasi, kepopuleran animasi sebagai salah satu bentuk dari karya sastra sudah tidak dapat dilihat dengan sebelah mata, terlebih animasi dari Jepang yang sering dikenal *Anime*. Dengan pesatnya perkembangan ilmu terjemahan dan banyaknya pelajar bahasa asing terutama bahasa Jepang yang juga merupakan penggemar *anime*, bertambah banyak perusahaan *licensor* animasi yang melakukan terjemahan dialog *anime* ke dalam bentuk teks terjemahan atau yang sering dikenal dengan sebutan takarir (*Subtitle*) yang ditayangkan di salah satu *platform* populer seperti *Bilibili* atau *youtube*.

Terjadinya perubahan makna atau pergeseran merupakan suatu hal yang lazim ketika melakukan kegiatan menerjemah. Hal tersebut juga terjadi pada *subtitle* atau takarir animasi *Hyouka*. Di mana animasi yang diadaptasi oleh studio *kyotou animation* ini menceritakan seorang siswa sekolah menengah atas, bernama *Oreki Koutarou* yang memiliki kemampuan analisa lebih dari rata-rata manusia pada umumnya, lalu ia gunakan bersama teman-temannya untuk memecahkan misteri dan kejadian yang terjadi sehari-hari. Adapun contoh prosedur terjemahan transposisi dan modulasi yang terjadi pada *anime hyouka* adalah sebagai berikut:

### **1.1.1 Prosedur Terjemahan Transposisi**

#### **1.1.1.1 Pergeseran Level**

1. Gramatikal ke Leksikal

TSu: どこがだ

TSa: **Aneh** apanya?

Kata **が** pada TSu merupakan sebuah gramatikal penanda kepemilikan mengalami level shift dari gramatikal ke leksikal dimana hasil terjemahan pada TSa menjadi **aneh** yang merupakan kata sifat.

#### 1.1.1.2 Pergeseran Kategori

1. Pergeseran struktur

0:49- 0:52

TSu: 勉強にも、スポーツにも、色恋沙汰にも後ろ向き

TSa: Orang yang **menjauhi pelajaran, olahraga, dan romansa.**

Tsu merupakan bahasa Jepang, memiliki struktur kalimat diawali dengan kata benda yaitu 勉強、スポーツ、dan 色恋沙汰 diakhiri oleh kata kerja atau predikat berupa 後ろ向き atau 後ろ向く yang jika diurutkan menjadi SKOP (Subjek, Keterangan, Objek, Dan predikat) atau memiliki struktur menerangkan- diterangkan ketika diterjemahkan ke bahasa Indonesia sebagai TSa memiliki hasil terjemahan dengan struktur kalimat SPOK (Subjek, Predikat, Objek, dan Keterangan) yang diawali dengan kata kerja menjauhi, setelah itu di ikuti kata benda seperti pelajaran, olahraga, dan bersosialisasi mengalami pergeseran struktur menjadi diterangkan-menerangkan.

2. Pergeseran Kelas Kata

13:32- 13:33

Tsu: 一緒に?

Tsa: “**kita**”?

Kata 一緒に pada BSu merupakan kata benda dan hasil terjemahan pada Tsa mengalami pergeseran kelas kata menjadi kata subjek penanda orang pertama jamak kita.

### 3. Pergeseran Unit

02:08-02:09

Tsu: どれ

Tsa: **aku cek sini**

Di sini Tsu yang hanya memiliki satu kata mengalami pergeseran pada Tsa di mana hasil penerjemahannya menjadi satu frasa.

### 4. Pergeseran Intrasistem

02:10-02:13

Tsu: これは困ったね。お姉さんの頼みか。

Tsa: Wah, repotnya. Dimintai tolong **kakakmu**, toh.

Di sini pergeseran terjadi karena Tsu bahasa Jepang memiliki sistem yang berbeda dari bahasa Indonesia di mana pada bahasa Jepang kata kakak yang merupakan Tsa memiliki kata spesifik untuk mendeskripsikan *gender* untuk kata tersebut.

## 1.1.2 Prosedur Terjemahan Modulasi

### 1. Modulasi Sudut Pandang

10:52- 10:57

TSu: もし閉じ込められたでなければ、どうしてこの教室に入ることが出来んでしょう

TSa: Kalau tidak ada yang **mengunciku**, bagaimana ku bisa masuk ruangan ini?

Di sini kata 閉じ込まれた merupakan kalimat pasif yang lazim digunakan pada BSu, namun karena kurangnya kecocokan pada BSa, hasil terjemahan pada TSa menjadi **mengunciku** yang merupakan kata aktif sehingga prosedur modulasi sudut pandang digunakan di sini agar hasil terjemahan bisa diterima BSa.

## 2. Modulasi Cakupan Makna

7:29- 7:32

TSu: 鍵がなければロックされた教室には入れないだろう

TSa: Kalau enggak ada kunci, aku tak kan bisa masuk ke **ruangan** ini, kan?

Kata **ruangan** merupakan kata tempat yang generik pada BSa, TSa sedangkan kata 教室 pada TSu memiliki makna yang lebih spesifik yaitu ruang kelas, hal ini merupakan hasil modulasi makna generik ke spesifik

Berdasarkan contoh-contoh yang telah terpapar di atas, penulis merasa bahwa penelitian ini dibutuhkan untuk meluruskan pergeseran dalam terjemahan *anime* yang didasari oleh semakin mudahnya akses pertukaran informasi dan kemajuan teknologi informatika, peminat *anime* semakin meluas juga dengan maraknya pertukaran informasi

dan promosi yang dilakukan secara tidak langsung di social media dan media yang bersangkutan menjadi alat pemicu.

Semakin banyaknya peminat juga penggemar *anime* yang berada di Indonesia, di berbagai kalangan baik yang sudah mengenal bahasa Jepang maupun yang ingin mempelajari bahasa Jepang. Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan novel, komik atau *manga* sebagai objek penelitian, dengan ragamnya pergeseran-pergeseran terjemahan yang dimiliki takarir pada *anime* ini membuat penulis tertarik untuk menggunakannya sebagai objek penelitian yang berjudul “**PROSEDUR PENERJEMAHAN DALAM TAKARIR BERBAHASA INDONESIA PADA ANIME HYOUKA**”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Agar lebih sistematis dan terarahnya suatu penelitian maka diperlukan perumusan masalah, oleh sebab itu penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur terjemahan transposisi yang terjadi pada takarir *anime Hyouka* dari bahasa Jepang ke Bahasa Indonesia?
2. Bagaimana prosedur terjemahan modulasi yang terjadi pada takarir *anime Hyouka* dari bahasa Jepang ke Bahasa Indonesia?

Dari rumusan masalah di atas, agar penelitian ini lebih terarah maka penulis membatasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Hanya mengidentifikasi dan mengklasifikasi prosedur terjemahan transposisi dan modulasi yang ditemukan dalam takarir *anime Hyouka* episode 1 dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia.
2. Hanya menganalisis temuan prosedur terjemahan transposisi modulasi yang terjadi dalam takarir *anime hyouka* dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan sebelumnya, tujuan yang ingin penulis capai adalah :

1. Mendeskripsikan prosedur terjemahan transposisi yang terjadi dalam takarir *anime Hyouka* dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia yang akan digolongkan sesuai dengan jenis-jenisnya.
2. Mendeskripsikan prosedur terjemahan modulasi yang terjadi dalam takarir *anime Hyouka* dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia yang akan digolongkan sesuai dengan jenis-jenisnya.
- 3.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Praktis**

a. Untuk Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sarana untuk menambah wawasan, khususnya mengenai prosedur terjemahan dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia maupun sebaliknya, yang kemudian dapat diterapkan dengan baik di kehidupan nyata.

b. Untuk Lembaga Pendidikan Secara Umum

Semoga dapat dijadikan informasi dan referensi mengenai kajian dan kritik dalam prosedur penerjemahan, khususnya penerjemahan takarir *anime*.

c. Untuk Penelitian selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi untuk melakukan penelitian terhadap bahasa Jepang maupun bahasa lainnya yang berkaitan dengan teori terjemahan atau teori prosedur terjemahan yang lain sehingga ke depannya akan diperoleh hasil penelitian yang semakin beragam.

#### **1.4.2 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan kesimpulan untuk mengembangkan salah satu teori terjemahan yaitu prosedur penerjemahan transposisi (pergeseran struktural/bentuk) yang terjadi dalam takarir pada *Anime* dengan harapan dapat menjadi acuan untuk lebih memahami kecenderungan prosedur terjemahan yang dipilih oleh penerjemah.

## **1.5 Sitematika penulisan**

### **BAB I Pendahuluan**

Pada bab pendahuluan penulis memaparkan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika pembahasan skripsi.

### **BAB II Kajian Pustaka**

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan teori dasar terjemahan, prosedur terjemahan transposisi, prosedur penerjemahan modulasi, *anime*, takarir, dan penelitian terdahulu yang penulis gunakan sebagai acuan penelitian.

### **BAB III Metode Penelitian**

Bab ini berisi metode yang digunakan, teknik pengumpulan data, objek penelitian dan teknik analisis data.

### **BAB IV Temuan dan Pembahasan**

Pada bab ini penulis memaparkan temuan dan pembahasan mengenai prosedur penerjemahan transposisi dan modulasi.

### **BAB V Kesimpulan dan Saran**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran terhadap penelitian ini.