

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anime merupakan salah satu bentuk animasi yang berasal dari Jepang. Secara harfiah, istilah *anime* berasal dari アニメーション '*animeshon*' yang berarti "animasi" dalam bahasa Jepang. (Zoebazary, 2010:15) menjelaskan bahwa anime dipengaruhi oleh gaya gambar komik khas Jepang, yaitu manga. Senada dengan pendapat tersebut, Aghnia (2014) menyatakan bahwa anime adalah animasi khas Jepang yang dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni, menampilkan tokoh-tokoh dari berbagai latar dan alur cerita, serta ditujukan untuk beragam jenis penonton. Kato (1989) mengemukakan bahwa budaya populer atau dalam bahasa Jepang dikenal sebagai 大衆文化 '*taishuu bunka*' atau budaya massa. Budaya massa diartikan sebagai bentuk budaya yang tidak hanya disukai oleh masyarakat Jepang, tetapi juga oleh masyarakat dari berbagai negara lain.

Hal ini dapat terjadi karena anime memiliki pembawaan cerita yang unik dengan alur yang sering kali tidak terduga, genre yang beragam sehingga mampu menarik minat berbagai kalangan penonton, serta elemen visual yang menarik yang disajikan melalui animasi berkualitas tinggi dan desain karakter yang khas. Terlebih lagi, dengan berkembangnya zaman dan kemajuan teknologi, anime kini lebih mudah diakses melalui berbagai sumber seperti *platform streaming online*, layanan *video on demand*, maupun situs resmi yang menyediakan konten secara legal. Dengan demikian, jangkauannya semakin luas dan dapat dinikmati oleh penonton dari berbagai belahan dunia.

Anime telah lama hadir di Indonesia dimulai dengan penayangan anime di salah satu stasiun TVRI pada tahun 1970 dengan judul わんぱく大昔クムクム '*Wanpaku Omukashi Kum-Kum*' (Sinarizqi, 2022). Sejak awal penayangannya, anime langsung menarik perhatian masyarakat. Namun, sebelum sampai kepada para penonton, anime harus diterjemahkan agar semua orang dapat memahami alur cerita yang ada pada anime tersebut. Proses penerjemahan ini tidak hanya sekadar mengubah bahasa dari satu ke bahasa lain, tetapi juga memastikan bahwa makna, konteks, dan emosi yang terkandung dalam dialog atau narasi tetap tersampaikan dengan baik. Dari sinilah peran penerjemahan sangat penting dalam penyampaian makna kepada para penonton. Tanpa penerjemahan yang tepat, pesan yang ingin mbuat anime berpotensi hilang atau disalahartikan, sehingga ngalaman menonton secara keseluruhan.

a dan Taber (1982:12) penerjemahan adalah upaya untuk dari bahasa sumber (selanjutnya disingkat BSu) ke dalam anjutnya disingkat BSa) dengan seakurat mungkin, baik dari gaya. Sementara itu, Catford (1978:20) berpendapat bahwa atkan penggantian materi tekstual dari BSu dengan materi



tekstual yang setara dalam BSa (Catford, 1978). Pendapat serupa diungkapkan oleh Newmark (1981:7) yang menyatakan bahwa terjemahan merupakan suatu keahlian yang mencakup usaha mengganti pesan dalam BSu dengan pesan yang sepadan dalam BSa. Dilihat dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penerjemahan adalah proses kompleks yang melibatkan upaya untuk mentransfer pesan dari BSu ke BSa dengan tetap mempertimbangkan aspek makna dan gaya. Pada umumnya penerjemah menerapkan metode, prosedur, dan teknik penerjemahan saat melakukan tugasnya. Ketiganya digunakan untuk mengkaji bagaimana sebuah terjemahan dihasilkan.

Dalam konteks penerjemahan, penerapan metode, prosedur, dan teknik tidak hanya terbatas pada teks tertulis, tetapi juga pada bentuk lain seperti media *audiovisual*. Penerjemahan media ini memiliki tantangan tersendiri karena harus mempertimbangkan aspek waktu, durasi tampilan teks, dan sinkronisasi dengan elemen visual serta audio. Penerjemah dituntut untuk memilih metode dan teknik yang paling sesuai agar pesan yang disampaikan tetap akurat dan mudah dipahami oleh penonton tanpa mengurangi pengalaman menonton (Phetorant, 2016). Salah satu bentuk penerjemahan dalam media *audiovisual* yang paling sering ditemui adalah takarir.

Takarir, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah keterangan yang terdiri atas satu atau beberapa kalimat yang menjelaskan isi dan maksud gambar (KBBI Daring, 2016). Sebagai salah satu bentuk teks terjemahan, takarir ditampilkan di layar untuk menggantikan atau menjelaskan dialog dalam film, acara televisi, atau video lainnya. Fungsi utama takarir adalah membantu penonton yang tidak memahami bahasa yang digunakan dalam media tersebut agar tetap dapat mengikuti alur cerita dengan baik. Dalam penerjemahan takarir penerapan metode, prosedur, dan teknik sangat penting untuk memastikan teks terjemahan dapat menyampaikan pesan secara efektif kepada penonton.

Salah satu contoh media yang memanfaatkan takarir sebagai sarana penerjemahan adalah anime, sehingga penulis menggunakan anime *New Game!!* yang diproduksi oleh studio *Doga Kobo* sebagai objek dari penelitian ini (Dafunda, 2017). Penggunaan anime *New Game!!* sebagai objek penelitian di dasarkan karena anime ini mengangkat tema kehidupan profesional di industri pengembangan game Jepang yang menyajikan banyak dialog yang terkait dengan terminologi kerja, hubungan sosial di tempat kerja, dan ekspresi khas budaya Jepang. Hal ini memberikan peluang untuk mengeksplorasi bagaimana penerjemah mentransfer makna, nuansa budaya, dan konteks pragmatik ke dalam bahasa Indonesia. Selain itu, anime *New Game!!* tersedia secara legal di berbagai platform dengan takarir



di lebih dari satu penerjemah, sehingga memungkinkan analisis ap metode, prosedur, dan teknik penerjemahan yang digunakan. carir yang digunakan berasal dari *Muse Indonesia* dan *Bstation*, out merupakan penyedia layanan *streaming* anime yang legal rgunakan kedua *platform* sebagai data untuk penelitian ini.

Berikut contoh dari perbedaan yang ada pada hasil penerjemahan dari takarir anime *New Game!!* yang diunggah oleh Muse Indonesia (BSa 1) dan BStation (BSa 2).

BSu : お願いします <i>Onegaishimasu</i>	
BSa 1	BSa 2
Terima kasih!	Mohon bantuannya

(*New Game!!*, episode 1, Menit 09:31)

Konteks pada data di atas menggambarkan karakter Nene Sakura meminta saran tentang pemograman kepada karakter Umiko Ahagon agar game yang dia kembangkan tidak mengalami error saat dijalankan.

Pada data di atas, Muse Indonesia menerjemahkan お願いします '*onegashimasu*', yang secara harfiah berarti 'minta; mohon' (Matsuura, 1994: 706) menjadi 'Terima kasih!'. Jika melihat dari konteks percakapan sebelumnya, dimana Nene memperlihatkan *game* buatannya yang mengalami *error* saat dimainkan, dikarenakan hal tersebut dia meminta saran tentang pemograman kepada Umiko. Maka Muse Indonesia menerjemahkan お願いします '*onegashimasu*' menjadi 'Terima kasih!' sebagai ungkapan bahwa Nene berterima kasih kepada Umiko karena telah menerima tawaran untuk membantu masalah pemograman yang ada pada gamenya, hal ini juga di dukung pada percakan selanjutnya ketika Umiko memperbaiki masalah yang muncul dalam game buatan Nene. Terdapat pergeseran makna pada ungkapan お願いします '*onegashimasu*' yang awalnya digunakan untuk meminta bantuan, diubah menjadi ungkapan terima kasih dalam BSa. Maka ditemukan penerapan dari teknik modulasi sebagai teknik penerjemahan yang digunakan pada ungkapan tersebut. Teknik modulasi adalah teknik penerjemahan yang melibatkan perubahan sudut pandang, fokus, atau kategori kognitif dalam BSu BSu, baik secara leksikal maupun struktural agar dapat menyesuaikan makna dengan konteks BSa (Molina & Hurtado Albir, 2002).

Kemudian, pada hasil terjemahan dari Bstation, ungkapan お願いします '*onegashimasu*' diterjemahkan menjadi 'mohon bantuannya'. Jika merujuk dari makna ungkapan お願いします '*onegashimasu*' yang secara harfiah berarti 'minta; mohon' (Matsuura, 1994: 706) menjadi 'mohon bantuannya'. Dapat diketahui bahwa penerjemah mempertahankan makna asli BSu, namun tetap melakukan penyesuaian agar hasil terjemahannya tidak kaku dan maknanya secara langsung



penonton, sehingga kata お願いします '*onegashimasu*' secara harfiah berarti 'minta; mohon' diubah menjadi 'mohon bantuannya' kedua kata tersebut memiliki makna yang serupa. Selain itu, kata お願いします '*onegashimasu*' juga merupakan ungkapan yang digunakan untuk meminta tolong. Hal ini juga di dukung dengan percakapan yang terjadi selanjutnya dimana Nene ingin meminta saran kepada Umiko tentang pemograman.

Penerjemah menggunakan pendekatan kata-per-kata untuk mempertahankan fungsi dan makna asli BSA. Teknik ini dikenal sebagai teknik penerjemahan harfiah yang merupakan teknik penerjemahan dengan mengalihkan kata atau ekspresi secara kata demi kata tanpa banyak penyesuaian terhadap konteks (Molina & Hurtado Albir, 2002).

Dari fenomena tersebut, terlihat adanya perbedaan hasil penerjemahan dalam sebuah takarir anime. Penulis mengidentifikasi adanya perbedaan dalam takarir yang diterjemahkan oleh Muse Indonesia dan Bstation. Perbedaan ini diduga terjadi karena penggunaan metode, prosedur, dan teknik penerjemahan yang berbeda oleh masing-masing penerjemah. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti perbedaan hasil penerjemahan yang muncul dari dua sumber penerjemahan pada satu anime, yaitu *New Game!!* dengan menggunakan teori dari Newmark untuk metode dan prosedur penerjemahan, kemudian Molina dan Albir untuk teknik penerjemahan.

Agar penelitian ini memiliki pijakan teoritis dan metodologis yang kuat, penulis telah mengkaji penelitian terdahulu yang dianggap relevan dengan topik yang diangkat. Adapun penelitian yang dimaksud adalah sebagai berikut.

Analisis Perbandingan Teknik Penerjemahan Istilah Tabu dalam Film The Wolf Of Wall Street dan Dua Terjemahannya (Subtitle Resmi Vcd Dan Amatir Dari Situs Subscene.Com) Serta Dampaknya Pada Kualitas Terjemahan (Sari dkk., 2016). Penelitian deskriptif dengan membandingkan istilah tabu pada dua subtitle dari sumber yang berbeda di *The Wolf of Wall* dengan menggunakan teknik pengumpulan data analisis dokumen, kuesioner, dan *focus group discussion*. Serta, analisis data menggunakan teknik penerjemahan Molina dan Albir (2002) Ditemukan dua bentuk istilah tabu: kata dan frasa. Jenis istilah tabu yang dominan adalah sexual references dan offensive slang. Pada subtitle VCD, ditemukan enam teknik penerjemahan. Sedangkan pada subtitle amatir, terdapat tujuh teknik penerjemahan. Persamaan dari penelitian ini adalah menggunakan teori teknik penerjemahan Molina dan Albir (2002), serta menggunakan dua subtitle sebagai objek penelitian. Kemudian, perbedaan dari penelitian ini adalah teknik pengumpulan data yang digunakan merupakan kuesioner dan *focus group discussion*, sebaliknya penelitian ini menggunakan metode simak dengan teknik sadap dan teknik lanjutan catat.

Teknik dan Metode Penerjemahan Lirik Lagu AKB48 ke JKT48 (Azmy, 2015). Penelitian tersebut menjelaskan tentang metode dan teknik terjemahan pada lagu AKB48 ke JKT48. Sumber data penelitian Azmy adalah Heavy rotation, Koisuru Fortune Cookie dan River. Metode yang digunakan di dalam penelitian tersebut adalah metode acih dan didukung dengan teknik bagi unsur langsung. Analisis data metode penerjemahan Newmark (1988) dan teori teknik dan Albir (2002). Persamaan dari penelitian ini adalah sama-teori metode penerjemahan Newmark (1988) serta teknik dan Albir (2002). Perbedaan dari penelitian ini adalah objek akan.



Penerapan Teknik Penerjemahan Molina-Albir pada Buku Cerita Anak Al-Jazirah Al-Mahjurah Karya Mona Utsman (Wati, 2024). Penelitian tersebut menjelaskan hasil penerjemahan buku anak berjudul *Al-Jazirah Al-Mahjurah* karya Mona Utsman. Peneliti menerapkan teknik penerjemahan Molina dan Albir (2002). Metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode epenelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan teknik penerjemahan cukup efektif dan mampu meningkatkan kualitas terjemahan pada buku cerita anak *Al-Jazirah Al-Mahjurah* dengan memperhatikan konteks budaya dari BSA. Persamaan dari penelitian tersebut adalah sama-sama menggunakan teori teknik penerjemahan dari Molina dan Albir (2002). Kemudian, perbedaan penelitian tersebut terletak pada penerapan teknik penerjemahan untuk meningkatkan kualitas hasil terjemahan dari buku cerita anak *Anak Al-Jazirah Al-Mahjurah Karya*, sedangkan penelitian ini fokus untuk menganalisis teknik penerjemahan yang diterapkan oleh penerjemah pada takarir anime *New Game!!*.

Teknik dan Metode Penerjemahan Tuturan Ekspresif Bahasa Jepang dalam Subtitle Film Paradise (Wiguna, 2021). Penelitian yang mendeskripsikan tentang teknik dan metode penerjemahan pada tuturan ekspresif subtitle film *Paradise Kiss* dengan menggunakan teori tuturan ekspresif Searle, teori teknik penerjemahan Molina & Albir, dan teori metode penerjemahan Newmark. Penelitian tersebut digunakan sebagai rujukan karena menggunakan teori teknik dan metode penerjemahan yang sama, selain itu objek penelitian yang digunakan juga sama yaitu subtitle. Tetapi, penelitian tersebut fokus pada tuturan ekspresif yang ada di dalam subtitle film *Paradise Kiss* yang menjadi pembeda dari penelitian ini.

Analisis Penerjemahan Istilah Budaya pada Novel Negeri 5 Menara ke Dalam Bahasa Inggris: Kajian Deskriptif Berorientasi Teori Newmark (Prabawati, 2014). Penelitian yang fokus untuk mendeskripsikan prosedur penerjemahan Newmark yang digunakan oleh penerjemah pada istilah-istilah budaya yang ada di dalam novel *Negeri 5 Menara*, sehingga jurnal tersebut digunakan sebagai salah satu rujukan dalam mengerjakan penelitian ini.

1.2 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.2.1 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam bagaimana penggunaan metode, prosedur, dan teknik penerjemahan dapat memengaruhi perbedaan hasil terjemahan pada objek yang sama.



is, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan khususnya dalam memahami bagaimana metode, prosedur, dan dapat memengaruhi hasil terjemahan pada objek yang sama. Menambah referensi akademik mengenai variasi pendekatan

penerjemahan yang menghasilkan perbedaan dalam BSA, terutama dalam konteks penerjemahan audiovisual seperti takarir.

Secara praktis, penelitian ini memberikan wawasan kepada penerjemah tentang pentingnya memilih metode, prosedur, dan teknik penerjemahan yang tepat untuk menghasilkan terjemahan yang akurat, kontekstual, dan dapat diterima oleh penonton. Selain itu, penelitian ini membantu penonton atau pengguna terjemahan memahami bahwa perbedaan hasil terjemahan sering kali disebabkan oleh pendekatan yang digunakan oleh penerjemah, sehingga meningkatkan apresiasi terhadap proses penerjemahan.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penerjemahan

2.1.1 Definisi Penerjemahan

Dalam bahasa Jepang terjemahan dikenal dalam dua kata yaitu *Honyaku* dan *Tsuyaku*. Dalam *Kokugo Jiten* (1991) kedua kata tersebut diartikan sebagai berikut:

ほんやく【翻訳】ある国の言語(文章)を同じ内容の他の国の言語(文章)に表現しなおすこと。特に、日本語におきかえること。

Honyaku: Aru kuni no gengo (bunshō) o onaji naiyō no hoka no kuni no gengo (bunshō) ni hyōgen shinaosu koto. Tokuni, Nihongo ni okikaeru koto.

Penerjemahan: proses penerjemahan teks dari satu bahasa ke bahasa lain dengan konten yang sama. Khususnya, untuk menerjemahkan ke dalam bahasa Jepang.

(1991 ; 1136)

つうやく【通訳】ことばがちがうため、話の通じない人々の間に立って、両方のことばを訳し伝えること。

Tsūyaku: Kotoba ga chigau tame, hanashi no tsūjinai hitobito no aida ni tatte, ryōhō no kotoba o yaku shi tsutaeru koto.

Juru bahasa: berdiri di antara orang-orang yang tidak saling memahami karena mereka berbicara bahasa yang berbeda, dan menerjemahkan kedua bahasa tersebut.

(1991 ; 798)

Berdasarkan kedua definisi tersebut, *Honyaku* dan *Tsuyaku* memiliki makna *onyaku* 'arti' mengacu pada proses pengalihan bahasa dalam) *bunshou*. Sedangkan *Tsuyaku* merujuk pada pengalihan yang dilakukan untuk menyampaikan informasi di antara dua



84) menyatakan bahwa penerjemahan adalah proses alih makna yang sama dengan menggunakan kosakata dan yang tepat dalam BSA serta sesuai dengan konteks budayanya.

Definisi yang diajukan oleh Larson menekankan pentingnya hubungan antara makna dan konteks budaya. Menurut Larson, terjemahan dapat dipahami sebagai pemindahan makna dari Bsu ke Bsa, di mana makna merupakan unsur yang lebih utama dan tidak boleh diubah, sementara bentuknya dapat mengalami perubahan. Larson juga menjelaskan bahwa untuk menentukan makna yang terkandung dalam teks, seorang penerjemah tidak hanya perlu menganalisis struktur formal dari BSA, tetapi juga harus mempertimbangkan aspek makna yang tersirat dalam struktur formal bahasa tersebut. Hasil dari analisis ini, berupa makna yang ada dalam pemikiran penerjemah yang kemudian disusun kembali dengan menggunakan struktur formal BSA yang tepat, sehingga menghasilkan BSA yang sesuai (Hasyim, 2015).

Catford (Machali, 2009: 5) mengadopsi pendekatan kebahasaan dalam memandang kegiatan terjemahan dan mendefinisikannya sebagai "*the replacement of textual material in one language by equivalent textual material in another language*", yang berarti mengganti bahan teks dalam Bsu dengan bahan teks yang setara dalam Bsa. Definisi serupa namun lebih rinci juga diberikan oleh Newmark (dalam Machali, 2000:5), yaitu "*rendering the meaning of a text into another language in the way that the author intended the text*", yang berarti menerjemahkan makna suatu teks ke dalam bahasa lain sesuai dengan maksud pengarang.

2.2.2 Metode Penerjemahan

Metode penerjemahan memiliki peran penting dalam menentukan kualitas hasil terjemahan. Pilihan metode yang diterapkan oleh penerjemah sangat memengaruhi hasil akhir teks, karena maksud, tujuan, dan pendekatan penerjemah terhadap teks akan berdampak pada keseluruhan hasil terjemahan. Pendapat ini sejalan dengan pandangan Newmark, sebagaimana dikutip dalam *Ordudary* (2007), yang menyatakan bahwa metode penerjemahan berkaitan erat dengan pengelolaan teks secara menyeluruh.

Menurut Newmark (1988), metode penerjemahan dibagi menjadi dua kelompok utama. Kelompok pertama terdiri atas empat metode yang lebih mendukung Bsu yaitu metode kata-demi-kata, metode harfiah, metode setia, dan metode semantik. Sementara itu, kelompok kedua mencakup empat metode yang lebih mengutamakan BSA yaitu metode adaptasi, metode bebas, metode idiomatis, dan metode komunikatif. (Hartono, 2017)

1. Metode Kata-demi-kata

Metode penerjemahan kata-demi-kata merupakan teknik di mana kata dalam secara langsung mengikuti urutan kata dalam Bsu, sehingga sebagai penerjemahan antar baris. Metode ini sangat terikat kata, dengan susunan kata dalam BSA tetap mengikuti pola kata diterjemahkan satu per satu berdasarkan makna dasar. Metode ini mempertimbangkan konteks, sedangkan istilah yang berkaitan hanya diterjemahkan secara harfiah. Metode ini umumnya



diterapkan pada tahap awal penerjemahan, seperti analisis BSu atau untuk membantu penerjemah memahami struktur BSu ketika menghadapi kesulitan dalam proses penerjemahan. Berikut adalah contoh dari hasil penerjemahan yang menggunakan metode kata-demi-kata:

私は昨日、友達と公園に行きました。

Watashi wa kinou, tomodachi to kouen ni ikimashita.

Saya kemarin, teman dengan taman ke pergi.

2. Metode Harfiah

Menurut Newmark (1988), penerjemahan harfiah merupakan metode yang berada di antara penerjemahan kata-demi-kata dan penerjemahan bebas. Metode ini dilakukan dengan mencari konstruksi gramatikal BSu yang paling mendekati atau sepadan dengan BSa, meskipun tetap tidak mempertimbangkan konteks. Proses penerjemahan ini dimulai dengan pendekatan kata-demi-kata, kemudian disesuaikan dengan tata bahasa yang berlaku dalam BSa. Berikut adalah contoh dari hasil penerjemahan yang menggunakan metode harfiah:

初体験は誰にでもある。

Hatsu taiken wa dare ni demo aru.

Semua orang memiliki pengalaman pertama.

3. Metode Setia

Metode penerjemahan setia bertujuan untuk mereproduksi makna kontekstual BSu secara akurat dengan tetap mempertahankan struktur gramatikal BSa (Newmark, 1988). Dalam penerapannya, elemen budaya diterjemahkan berdasarkan konteks dengan menjaga keaslian pesan. Namun, metode ini sering mengakibatkan penyimpangan tata bahasa dan pilihan kata yang kurang fleksibel. Karena berfokus pada maksud dan tujuan BSu, hasil terjemahan cenderung terasa kaku dan kurang alami dalam BSa. Berikut adalah contoh dari hasil penerjemahan yang menggunakan metode setia:

熱くなりましたね。

Atsukunarimashitane

Sudah menjadi di panas ya.



antis

terjemahan semantis lebih fleksibel dibandingkan dengan metode setia. Jika penerjemahan setia cenderung kaku dan sangat BSu tanpa banyak kompromi dengan BSa, penerjemahan memberikan keluwesan dengan tetap mempertimbangkan

keindahan dan makna BSu. Metode ini mengutamakan unsur estetika BSu sambil tetap menjaga makna dalam batas yang wajar (Newmark, 1988; Machali, 2000). Berikut adalah contoh dari hasil penerjemahan yang menggunakan metode setia:

桜の花びらが風に舞う姿は、とても美しい。

Sakura no hanabira ga kaze ni mau sugata wa, totemo utsukushii.

Kelopak bunga sakura yang tertiuap angin terlihat begitu indah.

5. Metode Adaptasi

Menurut Newmark (1988), metode adaptasi merupakan bentuk penerjemahan yang paling bebas dan sangat dekat dengan BSa. Istilah "saturan" digunakan selama proses adaptasi tidak mengorbankan tema, karakter, atau alur cerita dari BSu. Metode ini umumnya diterapkan dalam penerjemahan puisi dan drama, di mana terjadi peralihan budaya dari BSu ke BSa. Dalam prosesnya, BSu ditulis ulang dan disesuaikan dengan konteks BSa. Jika penyair atau penulis menyadur naskah drama untuk dipentaskan, mereka harus mempertahankan karakter dan alur cerita sesuai dengan naskah aslinya. Salah satu contoh penerapan metode adaptasi adalah mengubah karakter kancil yang dikenal sebagai hewan cerdik dalam budaya Indonesia menjadi karakter 狐 'kitsune', yaitu rubah dalam budaya Jepang. Kedua karakter tersebut memiliki sifat yang serupa, sehingga perubahan ini tetap mempertahankan makna asli.

6. Metode Bebas

Metode penerjemahan bebas menekankan pada isi daripada bentuk BSu (Newmark, 1988; Machali, 2009 dalam Hartono, 2014). Hasil terjemahan dengan metode ini sering berupa parafrase yang lebih panjang dibandingkan teks aslinya. Tujuannya adalah agar pesan BSu lebih mudah dipahami oleh pembaca BSa, meskipun hasilnya terkadang terasa panjang lebar dan terlihat seperti bukan terjemahan. Berikut adalah contoh dari hasil penerjemahan yang menggunakan metode bebas:

奇跡は諦めないやつの頭上にしか降りてこない。

Kiseki wa akiramenai yatsu no zujou ni shika oritekonai!!

Kemungkinan akan terjadi pada orang-orang yang tidak menyerah!



iatik

tujuan untuk mereproduksi pesan dari BSu, namun sering kali penggunaan kesan keakraban dan ungkapan idiomatik yang ada dalam versi aslinya. Akibatnya, metode ini dapat menimbulkan distorsi pada nuansa makna yang terkandung dalam BSu.

Berikut adalah contoh dari hasil penerjemahan yang menggunakan metode idiomatik:

僕が本好きだから
Boku ga hon suki dakara
 Aku memang kudu buku.

8. Metode Komunikatif

Menurut Newmark (1988) metode penerjemahan komunikatif bertujuan menyampaikan makna kontekstual BSu dengan mempertimbangkan aspek kebahasaan dan isi, sehingga dapat diterima dan dipahami oleh pembaca BSa. Sebagai contoh, kata 昆虫 '*konchu*' dapat diterjemahkan menjadi "insekta" ketika ditujukan untuk kalangan ahli atau ilmuwan biologi. Namun, jika diterjemahkan untuk pembaca umum, padanan yang lebih sesuai adalah "serangga."

2.2.3 Prosedur Penerjemahan

Menurut Hoed (2006:72) kesulitan dalam penerjemahan pada tingkat kata, kalimat, atau paragraf dapat diatasi dengan menggunakan teknik penerjemahan. Newmark (1988:81) menambahkan bahwa prosedur penerjemahan diterapkan pada kalimat maupun unsur yang lebih kecil, seperti kata. Selain itu, Newmark (1988:81-93) menjelaskan beberapa kategori teknik khusus yang dapat digunakan sebagai solusi untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam proses penerjemahan dan untuk menganalisa takarir dalam anime pada penelitian ini, antara lain.

1. Transposisi (pergeseran bentuk)

Pergeseran bentuk (*transposition*), yang oleh Catford (1978) disebut sebagai *shift*, merupakan prosedur penerjemahan yang melibatkan perubahan bentuk gramatikal dari BSu ke BSa (Newmark, 1988). Menurut Newmark ada empat jenis pergeseran bentuk, yaitu:

- a. Pergeseran bentuk dari tunggal ke bentuk jamak.

BSu: 材料

Zairyou

BSa: Bahan-bahan



struktur gramatikal BSu yang tidak terdapat dalam BSa.

3

Dalam BSA awalan お 'o' tidak diberikan padanan karena tidak terdapat dalam struktur gramatikal BSA.

- c. Pergeseran karena padanan BSu tidak wajar atau kaku dalam BSA.

BSu: 失礼いたします

Shitsurei itashimasu

BSa: Permisi

Bila BSu diterjemahkan secara literal akan menjadi '(saya) melakukan hal yang tidak sopan'. Terjemahan tersebut tidak lazim dan terasa kaku dalam BSA.

- d. Pergeseran kata menjadi klausa, frase menjadi klausa.

BSu: 国連

Kokuren

BSa: Negara kesatuan

2. Modulasi (pergeseran makna)

Newmark membagi modulasi (pergeseran makna) menjadi dua, yaitu:

- a. Modulasi wajib

Modulasi wajib dilakukan apabila kata atau frase BSu tidak memiliki padanan dalam BSA sehingga perlu dimunculkan. Modulasi juga diperlukan dalam penerjemahan kata yang hanya sebagian aspek maknanya dapat diungkapkan dalam BSA. Modulasi ini melibatkan pergeseran dari makna khusus ke makna umum. Sebagai contoh, kata 作成 'sakusei' diterjemahkan menjadi "membuat," tetapi dalam konteks menyusun rencana.

- b. Modulasi Bebas

Modulasi bebas merupakan prosedur penerjemahan yang diterapkan atas pertimbangan nonlinguistik. Prosedur ini dilakukan, misalnya, untuk memperjelas makna, menciptakan keterkaitan arti dalam BSA, atau menemukan padanan yang terdengar alami dalam BSA.

BSu: ご苦労様

Gokurousama

terima kasih atas kerja keras anda.



adalah prosedur penerjemahan yang mentransfer kata dari BSu disesuaikan pengucapannya sesuai kaidah BSA. Setelah itu, kata disesuaikan kembali dengan morfologi atau bentuk kata yang sesuai

4. Pemadanan berkonteks

Padanan berkonteks merujuk pada penempatan informasi dalam sebuah konteks tertentu agar maknanya menjadi jelas bagi penerima informasi. Dalam penerjemahan, hal ini dilakukan dengan mempertimbangkan prinsip komunikasi. Semakin kaya konteks suatu teks atau kalimat, semakin kecil kemungkinan terjadinya kesalahpahaman. Prosedur ini biasanya digunakan ketika terdapat perbedaan yang signifikan antara bentuk budaya dalam BSu dan BSa, sehingga informasi perlu disesuaikan agar makna yang dimaksud dapat dipahami secara jelas.

BSu: お盆

Obon

BSa: Festival Bon

5. Pemadanan Bercatatan

Pemadanan bercatatan merupakan suatu prosedur dalam penerjemahan yang digunakan ketika penerjemah menemui kata atau ungkapan yang tidak memiliki padanan leksikal dalam BSa. Misalnya, kata-kata seperti *sarung*, *batik*, dan *gado-gado* dalam bahasa Indonesia tidak memiliki padanan yang setara dalam BSa. Dalam kasus tersebut, penerjemah perlu menyertakan penjelasan tambahan, seperti catatan kaki, untuk menginformasikan pembaca mengenai makna kata-kata tersebut (Newmark, 1988: 91-92; Machali, 2000: 72-73; Albir, 2002: 504).

BSa: Wasabi

BSu: Wasabi (*lobak hijau Jepang*)

6. Transferensi

Newmark (1988) memperkenalkan prosedur transferensi sebagai salah satu prosedur penerjemahan yang melibatkan pemindahan kata dari BSu ke dalam BSa. Prosedur ini sering diterapkan dalam penerjemahan kata-kata budaya yang terdapat dalam novel atau esai regional. Tujuan dari prosedur ini adalah untuk mempertahankan nuansa lokal, yang dapat menarik perhatian pembaca dan menciptakan kedekatan antara pembaca dengan teks. Selain itu, prosedur transference juga sering digunakan untuk menerjemahkan nama-nama geografi, nama negara yang baru merdeka, dan surat kabar, judul karya sastra, serta nama institusi yang tidak memiliki padanan dalam BSa. Misalnya kata 畳 '*tatami*' yang tetap diterjemahkan sebagai *tatami* dalam BSa.



7. Pepadanan Fungsional

Prosedur ini sering digunakan untuk menerjemahkan kosakata yang berkaitan dengan budaya. Dalam prosedur ini, penerjemah menggunakan kata-kata yang bukan merupakan istilah budaya dan kadang-kadang menambahkan istilah baru yang lebih spesifik atau informasi tambahan. Oleh karena itu, prosedur ini cenderung menggeneralisasi kata budaya dari BSu. Menurut Newmark (1988), prosedur ini merupakan bentuk analisis komponensial budaya dan dianggap sebagai salah satu cara yang paling akurat dalam menerjemahkan kata budaya. Newmark juga menyebutnya sebagai proses penghilangan unsur budaya dalam suatu kata budaya. Misalnya ひな祭り '*hinamatsuri*' diterjemahkan menjadi *festival anak Perempuan* dalam BSa.

2.2.4 Teknik Penerjemahan

Molina dan Hurtado Albir (2002: 509) mendefinisikan teknik penerjemahan sebagai langkah-langkah untuk menganalisis dan mengklasifikasikan cara kesepadanan dalam terjemahan dilakukan.

Ada lima karakteristik utama mengenai teknik-teknik penerjemahan:

1. Teknik-teknik penerjemahan mempengaruhi teks terjemahan
2. Teknik-teknik penerjemahan didapatkan dengan membandingkan Tsu dan Tsa.
3. Teknik-teknik penerjemahan berlangsung pada satuan-satuan mikro teks
4. Teknik-teknik penerjemahan bersifat diskursif dan kontekstual
5. Teknik-teknik penerjemahan juga fungsional.

Berikut bagian-bagian teknik penerjemahan menurut Molina dan Hurtado Albir (2002)

1. Adaptasi '*adaptation*' adalah teknik penerjemahan yang menggantikan elemen dari BSu dengan elemen yang lebih familiar dan diterima dalam BSa. Teknik sering ditemukan di kisah rakyat. Contohnya yaitu karakter kancil dari bahasa Indonesia berubah menjadi 狐 '*kitsune*' dalam bahasa Jepang.
2. Amplifikasi '*amplification*' adalah teknik yang digunakan untuk memberikan rincian yang tidak secara eksplisit tercantum dalam BSu, sering kali melalui parafrase eksplanatif atau eksplisitasi.



「」 menghadiri upacara wisuda.

の卒業式に出席しました。

igaku no sotsugyoushiki ni shusseki shimashita.

3. Peminjaman '*Borrowing*' adalah teknik yang melibatkan pengambilan kata atau ekspresi secara langsung dari BSu. Peminjaman yang dilakukan tanpa modifikasi disebut sebagai peminjaman murni, sementara peminjaman yang disesuaikan dengan sistem fonetik dan morfologis BSa dikenal sebagai peminjaman ternaturalisasi milik Newmark. Seperti kata "zig-zag", atau berupa peminjaman alamiah (*naturalized borrowing*), dimana kata dari BSu disesuaikan dengan ejaan BSa, seperti kata "musik" yang berasal dari kata "music".
4. Kalke '*Calque*' adalah teknik penerjemahan yang mengalihkan sebuah kata atau frasa dari BSu ke BSa secara harfiah.

Contoh:

BSu: Gedung pencakar langit

BSa: スカイスクレーパー

sukaikureepaa

5. Kompensasi '*Compensation*' adalah teknik yang digunakan ketika informasi atau elemen stilistik dari BSu tidak dapat dialihkan ke dalam BSa dengan posisi atau satuan yang sama. Sebagai gantinya, informasi tersebut ditampilkan di tempat lain dan dalam satuan yang berbeda dalam BSa.

Contoh:

BSu: Saya turut berduka cita

BSa: お悔やみ申し上げます

Okuyami mōshiagemasu

6. Deskripsi '*Description*' adalah teknik yang digunakan untuk menggantikan sebuah istilah atau ekspresi dengan penjelasan tentang bentuk dan fungsinya.

Contoh:

BSu: 山葵

Wasabi

BSa: *Wasabi (lobak hijau Jepang)*

7. Kreasi diskursif '*Discursive creation*' adalah teknik yang digunakan untuk menyajikan kesepadanan yang tidak terduga atau tidak sesuai dengan konteks, seperti yang sering terjadi pada judul buku.



lazim '*Established equivalent*' adalah teknik yang melibatkan istilah atau ekspresi yang sudah umum dan diterima, baik amus maupun penggunaan sehari-hari.

an suasana.

BSa: 雰囲気のをらげる。

fun'iki o yawarageru

9. Generalisasi '*Generalization*' adalah teknik yang digunakan untuk mengganti istilah dengan yang lebih umum atau netral, yang berlawanan dengan partikularisasi.

Contoh

Bsu: Panci tekanan

Bsa: 鍋

Nabe

10. Amplifikasi Linguistik '*Linguistic Amplification*' adalah teknik untuk menambahkan elemenelemen linguistik. Teknik ini adalah kebalikan dari teknik kompresi linguistik.

Contoh:

BSu: Dia pergi ke pasar.

Bsa: 彼は今日の午後に近くの市場へ行きました。

Kare wa kyou no gogo ni chikaku no ichiba e ikimashita

11. Kompresi linguistik '*Linguistic compression*' adalah teknik yang digunakan untuk mensintesis elemen-elemen linguistik dari BSu ke dalam BSa.

Contoh:

BSu: あなたたちが新入部員の二人ねー

Anatatachi ga shinnyuubuin no futarine

Bsa: pasti kalian anggota barunya, ya?

12. Terjemahan harfiah '*Literal translation*' adalah teknik yang mengalihkan kata atau ekspresi secara kata demi kata. Teknik ini sejalan dengan konsep kesepadanan formal yang dikemukakan oleh Nida.

Contoh:

BSu: Selamat Pagi

Bsa: おはようございます。

Ohayougozaimasu



ulation' adalah teknik terjemahan yang mengalami perubahan

BSa: 申し訳ありません
Moushiwake arimasen

14. Partikularisasi '*Particularization*' adalah teknik untuk menggunakan istilah yang lebih khusus dan konkrit.

Contoh:

BSu: Dia seorang pembuat film.

BSa: 彼は映画監督です
kare wa eiga kantoku desu

15. Reduksi adalah teknik yang digunakan untuk memadatkan fitur informasi dari BSu.

Contoh:

BSa: Kami akan melakukan perjalanan panjang dengan kereta api dari kota Jakarta ke kota Surabaya pada hari Minggu pagi.

BSu: 日曜日にジャカルタからスラバヤまで電車でいきます
*Nichiyōbi ni Jakartā kara Surabaya made
 densha de ikimasu.*

16. Substitusi '*Substitution*' adalah teknik yang menggantikan elemen-elemen linguistik dengan elemen paralinguistik, atau sebaliknya. Teknik ini juga mirip dengan ilustrasi yang dijelaskan oleh Baker (1992). Contohnya menganggukkan kepala di Indonesia diterjemahkan "ya!".

17. Transposisi '*Transposition*' adalah teknik untuk mengganti kategori gramatika.

Contoh:

BSu: Dia sangat pintar

BSa: 彼女はとても賢いです。

Kanojo wa totemo kashikoi desu

18. Variasi '*Variation*' adalah teknik yang melibatkan penggantian elemen linguistik atau paralinguistik yang memengaruhi aspek variasi linguistik, seperti perubahan dialek pada naskah drama.

2.2 Objek penelitian



an ini objek yang digunakan adalah anime *New Game!!*. Anime studio *Doga Kobo* yang dirilis pada tanggal 11 Juli 2017. dari manga *New Game!* seri kedua dari anime *New Game!!*. an tentang seorang penggemar berat dari video game tertentu

bernama Aoba Suzukaze yang memutuskan untuk bekerja sebagai desainer karakter di sebuah perusahaan pengembang game, Eagle Jump Company. Saat ia bekerja pada permodelan dan merancang karakter untuk game dalam pengembangan, dia berkenalan dengan rekan-rekan kerjanya sesama di departemen desain karakter, serta orang-orang dari satu perusahaan-nya (MyAnimeList, 11 Juli 2017).

2.2.2 Muse Indonesia

Muse Indonesia merupakan salah satu kanal YouTube yang menyediakan layanan menonton anime secara legal dengan menggunakan terjemahan bahasa Indonesia (Kusmanto, 2020).

2.2.3 Bstation

Sementara itu, Bstation merupakan platform yang didirikan dari kecintaan terhadap anime, komik, dan game. Berawal sebagai komunitas, Bstation kini menjadi platform terkemuka dengan koleksi anime terlengkap, termasuk seri dan kreator video. Bstation menyediakan ruang bagi pengguna untuk berkumpul, menikmati konten, berkreasi, dan terhubung dengan komunitas yang memiliki minat serupa. Bstation juga menyediakan anime dengan takarir bahasa Indonesia (Bilibili, diakses pada 20 Desember 2024).

