

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Manusia menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dengan sesamanya. Bahasa sendiri tersusun dari serangkaian huruf yang membentuk sebuah kata dan kalimat. Di bangku sekolah di Indonesia, murid telah diberikan pengetahuan tentang bahasa, terutama bahasa Indonesia yang merupakan bahasa nasional. Tidak hanya bahasa Indonesia, kita juga diberikan bahasa asing untuk pembelajarannya, yaitu bahasa Inggris yang termasuk bahasa internasional. Namun, seiring dengan bergantinya zaman, tidak sedikit juga muda-mudi yang mempelajari bahasa asing lainnya. Salah satu bahasa asing yang diajarkan di sekolah adalah bahasa Jepang.

Bahasa Jepang memiliki peminat yang tidak sedikit di Indonesia. Menurut survei di tahun 2019, Indonesia menempati peringkat kedua dengan jumlah pelajar bahasa Jepang terbanyak di dunia, yakni 706.603 orang.¹ Hal ini tidak lepas dari budaya populer dari negeri yang dijuluki sebagai Negeri Matahari Terbit ini. Terdapat banyak budaya populer Jepang yang menarik peminat dari luar Jepang sendiri, sebut saja salah satunya adalah film animasi. Bagi generasi 90-an ke atas, tentu tidak asing dengan istilah film animasi. Indonesia sendiri banyak mengimpor film animasi dari luar, terutama film animasi dari Jepang. Tak

¹ <https://www.sukasuki.org/2020/01/ada-berapa-banyak-pelajar-bahasa-jepang-di-indonesia/>
(*Banyak pelajar bahasa Jepang di Indonesia*)
Diakses tgl 3 Juni 2021 pk1 14.48 WIB

terhitung banyaknya *anime*, sebutan bagi film animasi Jepang, yang masuk ke Indonesia. *Anime* dari berbagai *genre*, mulai dari cerita percintaan, detektif, masak-memasak, olahraga, fantasi, dan banyak lainnya. Contohnya seperti Doraemon, Hamtaro, Minky Momo, Captain Tsubasa, Hachi, Sailor Moon, dan masih banyak lagi.

Dalam berbagai *anime* itu terdapat lagu pembuka dan lagu penutup yang menggunakan bahasa asal mereka, yaitu bahasa Jepang. Tapi tak sedikit juga yang diartikan dan dinyanyikan ulang dengan bahasa Indonesia. Akan tetapi, kadang kala pengartian tersebut tidak sesuai dengan lirik lagu *soundtrack* dari *anime* aslinya. Hal ini dapat pula dikarenakan bahasa Indonesia tidak memiliki padanan kata yang sama dengan bahasa Jepang. Sehingga harus diartikan dengan kata yang sedikit berbeda agar lirik tersebut berkesinambungan.

Pada dasarnya, menerjemahkan sesuatu tidak hanya berpusat dari menerjemahkan bahasa lain ke bahasa ibu. Akan tetapi kegiatan menerjemahkan ini juga bisa dilakukan untuk bahasa yang sama (*intralingual*), misalnya dari bahasa Indonesia ke bahasa Indonesia adalah kata *saya* yang akan diterjemahkan menjadi *aku*. Atau dapat pula diterjemahkan ke dalam bahasa lain (*interlingual*), misalnya kata *saya* tersebut akan menjadi *I* jika diartikan ke dalam bahasa Inggris (Maurits 1999, 1). Meski begitu, kadang kala ada sebuah kata dalam bahasa sumber yang pada bahasa sasaran tidak memiliki padanan kata. Oleh karena itulah diperlukan kata pengganti yang setidaknya memiliki makna hampir sama atau yang mendekati. Selain itu, kemungkinan menghilangkan sebuah kata dalam bahasa sumber juga sering terjadi. Hal ini dikemukakan oleh Vinay dalam Maurits

(1999) dimana Vinay dalam sebuah kutipan berbahasa Jerman mengungkapkan bahwa ia “menuduh” para penerjemah sebagai pengkhianat dikarenakan dalam sebuah terjemahan selalu ada kata yang hilang atau tidak diterjemahkan ke dalam bahasa sasaran.

Kewajaran dalam menerjemahkan suatu teks haruslah mengikuti aturan-aturan yang digunakan oleh bahasa sasaran. Contohnya seperti dalam bahasa Jepang terdapat kalimat 太陽が昇る (*taiyou ga noboru*), terdiri dari kata 太陽 (*taiyou*) yang berarti matahari dan 昇る (*noboru*) yang dalam kamus berarti naik atau mendaki. Secara harfiah, kalimat tersebut akan diartikan sebagai *matahari naik*, namun jika diartikan dengan kewajaran dalam bahasa sasaran, kalimat tersebut akan diartikan sebagai *matahari terbit*. Oleh karena itu, sebuah penerjemahan tidak bisa selamanya diartikan secara harfiah. Melainkan harus disesuaikan dengan keberterimaan terjemahan tersebut dalam bahasa sasaran tersebut. Dengan begitu pembaca tidak akan sadar bahwa mereka tengah membaca karya terjemahan. Hal ini juga tidak lepas dari teknik-teknik terjemahan yang digunakan oleh seorang penerjemah. Penggunaan teknik penerjemahan yang sesuai membuat hasil terjemahan menjadi lebih mudah dipahami oleh orang awam. Contohnya, hasil terjemahan pada lirik *opening anime* Hunter X Hunter berikut,

TSu: 君と肩組んで 君と手を繋いで
Kimi/to/kata/kunde/kimi/to/te/wo/tsunaide
Kau/par/bahu/menyilangkan/kau/par/tangan/par/bergandengan
 TSa: **Berjalan dengan dirimu**, bergandeng tangan denganmu

Secara harfiah, 肩組んで (*kata kunde*) memiliki arti *menyilangkan lengan pada bahu*. Akan tetapi, terjemahan seperti itu tidak umum digunakan dalam

bahasa Indonesia. Oleh sebab itu, kalimat yang digunakan pada terjemahannya pun diganti dengan padanan yang sesuai.

Contoh hasil terjemahan lagu lainnya ada pada potongan lirik *opening* lagu *anime* Pretty Cure, yakni sebagai berikut,

TSu: 生きてるんだから 失敗なんて✂じゃない！
Ikiterun/dakara/shippai/nante/me/janai
Hidup/karena/gagal/seperti/tak boleh/bukan
 TSa: Di dalam hidup ini kegagalan **bukan masalah!**

Kata ✂ (*me*) sendiri merupakan kependekan dari kata だめ (*dame*) yang memiliki arti *tidak boleh*. Sama seperti penjelasan singkat tentang 肩組んで (*kata kunde*), penggunaan kata ✂ (*me*) dalam lirik lagu Pretty Cure tersebut menggunakan padanan kata yang lain. Sehingga teknik penerjemahan yang digunakan juga berbeda dan hasil terjemahannya tidak selalu berdasarkan arti kamusnya.

Berdasarkan pemaparan singkat tersebut, penulis tertarik untuk menganalisis teknik penerjemahan apa saja yang digunakan pada lagu pembuka dalam *anime* yang diartikan ke bahasa Indonesia. Untuk data, penulis menggunakan beberapa *anime* seperti, Ghost at School, Let's & Go, Captain Tsubasa, Minky Momo, HunterXHunter, Pretty Cure, dan Digimon Adventure. *Anime-anime* tersebut ditayangkan oleh pertelevisian Indonesia dan mendapatkan adaptasi lagu pembuka versi bahasa Indonesia. Selain itu, adanya teks lirik berbahasa Jepang dan bahasa Indonesia pada video pembuka *anime* tersebut memudahkan penulis untuk mendapatkan lirik yang valid. Sehingga tujuh lagu pembuka dari *anime* tersebutlah yang digunakan sebagai data pada penelitian ini.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimanakah bentuk teknik penerjemahan yang digunakan pada *soundtrack* lagu pembuka *anime* yang dinyanyikan kembali dalam bahasa Indonesia?

1.3. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui bentuk teknik penerjemahan yang digunakan pada *soundtrack* lagu pembuka *anime* yang dinyanyikan kembali dalam bahasa Indonesia.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Kedua manfaat tersebut akan dijabarkan sebagai berikut,

1.4.1. Manfaat Teoritis

Dengan mengusung tema penerjemahan dalam lagu, diharapkan dapat menambah wawasan tentang bagaimana menerjemahkan bahasa asing, terutama dalam menerjemahkan sebuah lagu. Selain itu, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi penelitian penerjemahan sekaligus dapat memperkaya kajian linguistik bahasa Jepang di Indonesia.

1.4.2. Manfaat Praktis

Hasil yang telah didapatkan penulis dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca yang juga penikmat musik *anime* untuk lebih

memahami makna yang ada pada lirik *soundtrack anime* terlepas dari *soundtrack* tersebut dinyanyikan ulang dalam bahasa lain. Dari penelitian ini pula penulis berharap bisa menjadikan terjemahan lagu sebagai materi pembelajaran bahasa Jepang, sehingga dapat bermanfaat bagi pengajar bahasa Jepang untuk mengajarkan perihal teknik penerjemahan.

1.5. Batasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada teknik penerjemahan apa saja yang digunakan dalam mengalihbahasakan lagu pembuka dalam *anime*. Pengalihbahasaan yang dimaksud adalah dari bahasa asli *anime* tersebut, yakni bahasa Jepang, ke bahasa sasaran, bahasa Indonesia.

1.6. Tinjauan Pustaka

Penelitian terdahulu mengenai teknik penerjemahan dalam sebuah lagu telah dilakukan oleh Rizhal Azmy (2015) dengan judul *Teknik dan Metode Penerjemahan Lirik Lagu AKB48 ke JKT48*. Inti tema dari penelitian ini yaitu memaparkan teknik penerjemahan apa saja yang digunakan penerjemah dalam lagu AKB48 yang kemudian dinyanyikan kembali dalam bahasa Indonesia oleh JKT48. Data yang digunakan berupa tiga judul lagu, yakni *Heavy Rotation*, *Koisuru Fortune Cookie*, dan *River* dimana ketiganya mendapatkan penghargaan sehingga itulah yang menjadi alasan pemilihan data. Terdapat dua teori yang digunakan. Teori pertama berupa teori teknik penerjemahan Molina dan Albir (2002), sedangkan teori kedua merupakan teori metode penerjemahan milik

Newmark (1988). Hasil yang didapat berupa enam teknik penerjemahan, yakni *literal translation*, *amplification*, *borrowing*, *established equivalence*, *modulation*, dan *transposition*. Sedangkan untuk metode penerjemahan yang sesuai dengan teknik penerjemah didapat, metode penerjemahan harfiah untuk teknik penerjemahan harfiah, metode penerjemahan kata demi kata untuk teknik meminjaman, metode penerjemahan bebas untuk teknik amplifikasi dan teknik transposisi, metode penerjemahan idiomatik untuk teknik padanan lazim, dan metode penerjemahan komunikatif untuk teknik penerjemahan modulasi.

Tinjauan pustaka kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Istiqomah Dwi Ningtyas dengan judul *Pergeseran Bentuk dan Makna dalam Terjemahan Komik Detective Conan Vol 84 dan 85* (2017). Isi penelitian tersebut berupa analisis pergeseran bentuk dan makna dalam komik. Terdapat tiga teori yang digunakan yakni, teori penerjemahan oleh Nida dan Taber serta Miyagawa dan Takaoka. Teori kedua adalah teori pergeseran bentuk dan makna dari Catford dan Simatupang. Teori ketiga berupa teori teknik penerjemahan oleh Molina dan Albir. Hasil dari penelitian ini adalah ditemukannya 69 data yakni, 8 data berupa *level shift* dan 45 data berupa *category shift*. Pada *category shift* dibedakan menjadi empat, yaitu 15 data *structure shift*, 6 data *class shift*, 18 data *unit shift*, dan 6 data *intra system shift*. Sedangkan untuk pergeseran makna terdapat 16 data, dimana 5 diantaranya berupa pergeseran dari makna generik ke spesifik atau sebaliknya, dan 11 data pergeseran makna akibat sudut pandang budaya yang berbeda.

Penulis menggunakan sumber data yang berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Sehingga hasil yang didapat juga memiliki perbedaan.

Sumber data yang akan penulis gunakan berupa lirik lagu berbahasa Jepang yang telah diterjemahkan dan dinyanyikan kembali ke dalam bahasa Indonesia. Dengan melihat lirik lagu bahasa sumber, yakni bahasa Jepang, dan membandingkan dengan lirik lagu yang diterjemahkan tersebut diharapkan dapat melihat teknik penerjemahan apa saja yang digunakan dalam proses pengalihbahasaan lirik lagu tersebut.

1.7. Landasan Teori

Pada umumnya, terjemahan dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu terjemahan harfiah dan terjemahan yang tidak harfiah atau terjemahan bebas (Maurits 1999, 39). Dari hasil terjemahan tersebut, dapat pula dilihat teknik-teknik apa saja yang digunakan. Menurut Molina dan Albir, terdapat 18 teknik penerjemahan, yakni (i) adaptasi (ii) penambahan (iii) peminjaman (iv) kalke (v) kompensasi (vi) deskripsi (vii) kreasi diskursif (viii) padanan lazim (ix) generalisasi (x) amplifikasi linguistik (xi) kompresi linguistik (xii) harfiah (xiii) modulasi (xiv) partikularisasi (xv) pengurangan (xvi) substitusi (xvii) transposisi (xviii) variasi. Teori milik Molina dan Albir digunakan dengan alasan agar tiap kalimat yang didapatkan dari hasil terjemahan bahasa sumber ke bahasa sasaran dapat dilihat secara lebih rinci. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti akan memfokuskan tentang teknik-teknik apa saja yang muncul pada terjemahan lagu *anime* dalam versi bahasa Indonesia.

1.8. Metode Penelitian

Penulis memilih metode penelitian deskriptif kualitatif dan termasuk ke dalam penelitian linguistik sinkronis. Yang dimaksud dari penelitian bahasa secara sinkronis merupakan salah satu ilmu bidang linguistik yang objek pengkajiannya adalah sistem bahasa yang dikaji pada kurun waktu tertentu (Mahsun, 2005:83). Metode kualitatif dipilih karena data yang didapat bukanlah berasal dari data angka, melainkan berasal dari bahasa itu sendiri. Data-data tersebut dianalisis dalam bentuk deskriptif dengan memaparkan hasil dari analisis data tersebut.

1.8.1. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan data berupa lirik lagu pembuka dari 7 *anime*, yakni *opening Gakkou no Kaidan* (Grow Up), *opening Bakusou Retsu!&Go!!* (Winning Run), *opening Captain Tsubasa* (Dragon Fever), *opening Mahou no Purinsesu Minky Momo* (Love Love Minky Momo), *opening HunterXHunter* (Ohayou), *opening Futari wa Pretty Cure* (DANZEN! Futari wa Pretty Cure), dan *opening Digimon Adventure* (Butter-Fly). Metode simak dan teknik catat digunakan oleh penulis guna mendapatkan data yang nantinya akan dianalisis. Metode simak digunakan untuk menyadap kata dan kalimat yang ada pada lagu guna mendapatkan data-data yang nantinya akan dianalisis. Data yang telah diperoleh lalu dicatat dengan menggunakan teknik catat.

Pertama, penulis menyimak *opening* sekaligus video pembuka dari *anime* baik lagu yang berasal dari bahasa Jepang maupun bahasa Indonesia. Lalu, penulis menggunakan teknik catat untuk menulis lirik dari tujuh lagu yang telah

disebutkan sebelumnya. Lirik tersebut dipotong berdasarkan kalimatnya. Potongan kalimat inilah yang merupakan data dari penelitian ini.

1.8.2. Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan tersebut mulai dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Dari data yang terkumpul, penulis mengelompokkan kalimat-kalimat tersebut berdasarkan penggunaan teknik penerjemahan di setiap *opening* baik yang berbahasa Indonesia maupun yang berbahasa Jepang.
- 2) Kemudian penulis mulai menganalisisnya satu persatu dengan menggunakan teori teknik penerjemahan sesuai dengan yang diungkapkan oleh Molina dan Albir.
- 3) Terakhir, data yang telah dianalisis tersebut disimpulkan ke dalam sebuah uraian analitis.

1.9. Sistematika Penelitian

Bab I Pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, batasan masalah, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

Bab II Landasan Teori, yang terdiri dari teori penerjemahan dan komponen makna yang dibahas lebih detail.

Bab III Analisis Data, yang berisikan pembahasan dari analisis data-data yang telah dikumpulkan dalam bentuk uraian. Pembahasan data-data tersebut

terdiri dari tujuh sub-bab sesuai dengan judul *opening anime* yang merupakan data penelitian ini.

Bab IV Penutup, yang berisikan kesimpulan dari analisis data beserta saran yang bisa digunakan oleh peneliti selanjutnya.