

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Hiburan dari berbagai negara kini bisa dinikmati secara langsung melalui media *online* atau daring mulai dari novel ringan, komik, hingga film. Namun, keterbatasan dalam memahami bahasa bagi sebagian orang menjadi sebuah halangan untuk menikmati berbagai hiburan yang ada. Oleh karena itu, solusi yang dapat dicari adalah dengan cara menunggu hingga hiburan tersebut mendapatkan versi bahasa kita sendiri melalui pengalihan bahasa. Dalam perfilman ada dua model pengalihan bahasa yaitu dengan *subtitling* dan *dubbing*.

Pengalihan bahasa ini mempunyai perbedaan yang cukup signifikan. Boordwell & Thompson dalam Hastuti (2011:58) mengatakan bahwa *dubbing* atau sulih suara adalah suatu proses penerjemahan dengan menggantikan suara dalam suatu '*soundtract*' untuk membetulkan kesalahan-kesalahan yang ada dan merekam kembali dialog tersebut. Menurut Gambier dalam Hastuti (2011:58) menyatakan bahwa *subtitling* adalah penerjemahan dialog film yang dituliskan di bagian bawah pada film tersebut. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa *subtitling* atau takarir adalah proses menerjemahkan percakapan bahasa sumber (Bsu) ke dalam tulisan teks bahasa sasaran (Tsa) yang digunakan untuk menerjemahkan dialog atau ujaran yang terdapat pada suatu film. Film dianggap salah satu jenis hiburan yang disukai banyak orang. Saat ini, film bisa ditonton lewat tayangan televisi, internet, dan lain-lainnya.

Takrir dibuat dengan tujuan agar seseorang bisa menikmati berbagai macam film dari negara lain dan memahami maksud pembicaraan dari tokoh yang sedang berbicara. Namun, apabila penerjemah menerjemahkan film tersebut dengan suatu kata-kata yang tidak dipahami oleh penontonnya kelak, maka akan menjadi masalah karena bisa membuat penonton tidak paham maksud dan pesan dari pembicaraan para tokoh dalam film. Maka dari itu proses penerjemahan juga harus berdasarkan pemahaman di mana penerjemah memahami maksud dari pembicaraan yang ada dalam film tersebut, sehingga penontonnya juga memahami apa yang terjadi dan sedang dibicarakan. Penerjemah juga membutuhkan strategi untuk menerjemahkan isi dari pembicaraan tokoh dalam suatu film.

Salah satu pengertian tentang penerjemahan dinyatakan oleh Newmark (1988:5) yang menyebutkan "*Translation is rendering the meaning of a text into another language in the way that the author intended the text*". Dari pernyataan itu dapat disimpulkan bahwa penerjemahan merupakan kegiatan untuk menerjemahkan makna suatu teks dalam bahasa lain sesuai dengan yang dimaksudkan penulis teks tersebut. Sementara itu, Kridalaksana (Nababan, 1999:24) mengemukakan pendapatnya tentang definisi penerjemahan sebagai pemindahan suatu amanat dari bahasa sumber (Bsu) ke dalam bahasa sasaran (Bsa) dengan pertama-tama mengungkapkan maknanya dan kemudian gaya bahasanya. Dilihat dari definisi penerjemahan tersebut, tujuan penerjemahan adalah agar dapat mengemukakan maksud pengarang dan amanat yang disajikan dalam suatu teks atau karya dari bahasa sumber (Bsu) ke dalam bahasa sasaran (Bsa).

Teknik penerjemahan merupakan prosedur untuk menganalisis dan mengklasifikasikan bagaimana kesepadanan terjemahan berlangsung dan dapat diterapkan pada berbagai satuan lingual, misalnya kalimat, frasa, dan kata (Nababan, 2010b). Salah satu teknik penerjemahan adalah teknik penerjemahan amplifikasi atau bisa juga disebut teknik penerjemahan penambahan. Canepa dalam lestari (2020:115) menjelaskan bahwa teknik penerjemahan amplifikasi adalah teknik yang memberikan informasi detail yang tidak terkandung di teks aslinya. Teknik ini digunakan untuk menjelaskan ekspresi elipsis atau sekumpulan kata yang beberapa katanya dihilangkan agar tidak terjadi pengulangan kata, menghindari keambiguan, dan menambahkan penghubung. Dengan kata lain, penerjemahan ini adalah penerjemahan yang menambahkan suatu detail informasi yang tidak ada pada teks bahasa sumber (Molina & Albir, 2002:510). Penambahan teknik ini untuk memberi informasi tambahan di luar film yang membantu penonton untuk memahami pesan yang terkandung dalam teks takarir yang diberikan.

Berdasarkan hal tersebut dapat dimaksudkan bahwa penerjemahan harus bisa mengungkapkan makna yang terdapat dalam percakapan seorang tokoh agar penonton paham dengan konteks yang tengah disajikan. Penulis tertarik untuk mencari tahu lebih dalam mengenai teknik penerjemahan ini karena ada banyak takarir film bahasa asing yang menggunakan penambahan di dalam teks bahasa sasarannya. Sebagai pembelajar bahasa Jepang, penulis mengambil data melalui film dari negara Jepang yaitu *Gintama Live Action* yang diterjemahkan ke bahasa Indonesia oleh tim penerjemah yaitu Silver Yasha Fansub. Silver Yasha Fansub adalah sebuah kelompok penerjemah yang menyukai serial anime *Gintama* hingga

akhir karya ini, namun mereka juga menerjemahkan beberapa serial lain. *Gintama Live Action* yang di sutradarai oleh *Yuichi Fukuda* dirilis pada 11 Agustus 2017, merupakan sebuah adaptasi dari karya sama yang berjudul sama yaitu *Gintama* karya *Hideaki Sorachi* yang dirilis pada 4 April 2006. Secara harfiah film *Gintama* bermakna “jiwa perak”. Film ini menceritakan tentang kehidupan tokoh utama yaitu *Gintoki* yang mendirikan usaha “*yorozuya*” yaitu pekerjaan serabutan dengan didampingi oleh dua temannya dan juga satu ekor anjing di latar tempat *Edo*, negara alternatif dari Jepang dimana dalam dunia tersebut ras manusia berdampingan dengan ras alien yang mereka sebut “*amanto*”. Genre dari film ini adalah action, adventure, comedy, fantasy, history, dan sci-fi. Durasi penayangan film ini adalah 2 jam 11 menit. Dalam film ini terdapat banyak lelucon yang sangat segar, namun beberapa dari lelucon itu tidak bisa dipahami oleh orang asing karena beberapa lelucon di ambil dari kasus atau kejadian yang berasal di Jepang. Selain sebuah lelucon, terdapat banyak referensi budaya yang terkait pada negara asal film tersebut yaitu Jepang seperti nama animasi, tokoh terkenal, bahkan istilah dan sejarah yang ada di Jepang.

Berdasarkan penjelasan dari mengenai teknik penerjemahan amplifikasi, penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam film ini menggunakan teknik penerjemahan amplifikasi atau penambahan. Pengungkapan ini bisa terlihat di dalam teks takarir yang mendapat penambahan sebuah informasi yang tidak ada secara implisit, sehingga penonton dapat memahami apa maksud dari pembicaraan tokoh. Penulis juga memperkuat dengan pengalaman menonton serial *Gintama* dari

tim penerjemah Silver Yasha Fansub yang selalu memberikan penambahan di setiap episode pada anime *Gintama* begitu pun dengan film *Gintama Live Action*.

Pada versi penerjemahan oleh Silver Yasha Fansub ada sebuah kalimat yang menggunakan teknik amplifikasi seperti berikut :

司会 : ‘最近めっきり話題になっております。辻斬ですが、昨夜も江戸に現れたようです。現場に結野アナが言っております。現場の結野アナ。。。’

結野アナ : ‘はい、現場の結野です。’

司会 : ‘あ、けつのがあなたなんてください’

結野アナ : ‘はい、現場の結野アナです。’

Penyiar acara : “Selanjutnya, berita tentang pembantai yang masih berkeliaran. Semalam, dia juga muncul. Di TKP, sudah ada Ketsuno Ana yang melapor. Reporter Ketsuno Ana (**lubang pantat**) di TKP...”

Ketsuno Ana : “Baik! Saya ketsuno melapor!”

Penyiar Acara : “ Ah, bisa sebutkan “Ketsuno Ana” (**lubang pantat**) lebih lengkap.”

Ketsuno Ana : “Baik! Saya Ketsuno Ana melaporkan!”

Gintama Live Action, menit 22.09



Gambar 1.1 Bentuk penerjemahan eksplisit

Secara umum, Molina & Albir (2002:510) menjelaskan bahwa teknik penerjemahan amplifikasi digunakan untuk menjelaskan ekspresi elipsis yaitu sekumpulan kata yang beberapa katanya dihilangkan agar tidak terjadi pengulangan kata, kemudian menghindari keambiguan, dan menambahkan penghubung. Pada kalimat di atas, terdapat sebuah teknik penerjemahan amplifikasi dengan bentuk **eksplisit** yang menurut Vinay & Darbelnet (Becher, 2011:17) bertujuan untuk memberikan informasi tambahan dari bahasa sumber yang masih memiliki informasi yang tersirat sehingga penonton memahami apa yang sedang disajikan. Pada kalimat tersebut penambahan terlihat dalam kurung terdapat bahasa Indonesia dari kata sebelumnya yaitu “結野アナ” yang konteksnya dalam film bisa di artikan “reporter ketsuno” dimana kata “アナ” dalam kalimat diartikan menjadi *announcer* atau reporter. Namun, secara bunyi bisa juga menjadi “*ketsu no ana*” yang bermakna secara harfiah menjadi “**lubang pantat**” dengan maksud sebagai lelucon permainan kata. Alasan mengapa “ketsu

no ana” sendiri disebutkan sebagai lelucon karena ada penegasan dari penyiar acara yang ingin meminta pengulangan secara lengkap dari tokoh reporter Ketsuno yang apabila di dengar akan menjadi artian “baik lubang pantat di TKP” yang mana terdengar konyol.

Selain itu, penambahan juga terdapat dengan menggunakan format lain dengan memberikan tambahan kalimat yang berada di atas layar, dapat kita sebut sebagai catatan kaki yang merupakan salah satu dari bentuk penerjemahan amplifikasi. Contoh kalimat yang terdapat pada film tersebut adalah sebagai berikut.

‘完全におぼ Q たるね’

‘Dia dari Obake no Q-taro kan?’ *「mengapa? karena tokoh Elizabeth terinspirasi dari Q-taro di serialnya. Anime jadul tahun ‘60an」*

Gintama Live Action, menit 23.43



Gambar 1.2 Bentuk penerjemahan catatan kaki

Pada kalimat tersebut diberikan sebuah **catatan kaki** yang merupakan suatu bentuk dari teknik penerjemahan amplifikasi yaitu catatan kaki. Menurut Nida (1964:238) catatan kaki berfungsi untuk memberikan informasi di luar dari teks yang disajikan agar penonton paham maksud dari dialog tokoh baik secara historis maupun budaya. Teks tersebut menjelaskan mengenai seorang tokoh Elizabeth yang mirip dengan tokoh dari film lain dari serial yang berbeda. Pada film ini catatan kaki diberikan di atas layar film tersebut dengan durasi yang lebih panjang sehingga penonton dapat membaca catatan tersebut lebih jelas. Penggunaan dari bentuk penerjemahan ini bisa saja tidak dipakai karena memberikan informasi luar dengan tujuan mempermudah penonton untuk memahami apa yang terdapat di dalam dialog tokoh, karena dari cerita pada film ini tidak terlalu memberikan dampak yang sangat penting.

Dari kedua contoh teks yang terdapat pada film tersebut memiliki teknik penerjemahan Amplifikasi atau penambahan yang sesuai dengan tujuan dari Molina dan Albir agar penonton memahami pesan yang terkandung dan tanpa mengganti kata yang ada pada bahasa sumber. Dalam film ini terdapat banyak sekali teknik Amplifikasi yang disematkan oleh penerjemah. Karena itu, penulis memilih film *Gintama Live Action* ini sebagai objek makalah untuk mendalami penggunaan penerjemahan Amplifikasi.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah makalah ini adalah :

1. Apa saja bentuk teknik penerjemahan amplifikasi yang terdapat dalam film *Gintama Live Action* karya *Hideaki Sorachi* ?
2. Apa fungsi dari teknik penerjemahan Amplifikasi yang terdapat dalam film *Gintama Live Action* karya *Hideaki Sorachi* ?

3. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari makalah ini adalah :

1. Mengetahui bentuk teknik penerjemahan Amplifikasi yang terdapat dalam film *Gintama Live Action* karya *Hideaki Sorachi*
2. Mengetahui fungsi dari teknik penerjemahan Amplifikasi yang terdapat dalam film *Gintama Live Action* karya *Hideaki Sorachi*

