

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengguna internet di Indonesia terus mengalami peningkatan tiap tahunnya, seperti data yang didapatkan dari Asosiasi Jasa Internet Indonesia bahwa pengguna internet di Indonesia pada 2024 telah mencapai 79,5% dari total populasi Indonesia. Data pengguna internet ini meningkat dari periode sebelumnya sebanyak 1,4%. Lalu, berdasarkan data dari GoodStats pada September 2024 dapat diketahui bahwa dari banyaknya peningkatan penggunaan internet ini, penggunaan terbesar adalah untuk hiburan seperti *streaming* video dan game daring.

Dengan semakin meningkatnya penggunaan internet di Indonesia ini, terutama dalam hal video *streaming*, semakin banyak juga bermunculan media baru yang lebih sederhana, cepat, lengkap, dan murah. Sejalan dengan ini, terdapat banyak industri yang mendapat dampak baik seperti dalam industri perfilman Indonesia yang sedang mengalami pemulihan dari pandemi. Selain industri perfilman yang diuntungkan dari perkembangan ini, terdapat juga industri anime yang mendapat efek serupa.

Perkembangan industri anime saat ini sudah mencapai tahapan perkembangan yang sangat luas dan pesat. Perkembangan ini akhirnya mencapai tahap penonton tidak perlu untuk membeli kaset anime lagi untuk menonton anime secara legal. Saat ini sudah banyak bermunculan situs dan aplikasi *streaming* yang menyediakan layanan *streaming* anime secara legal,

baik yang berbayar maupun gratis. Di antara situs dan aplikasi tersebut, terdapat beberapa di antaranya yang cukup terkenal di kalangan penikmat anime, seperti *channel* YouTube Muse, Crunchyroll, iQiyi, Netflix, dan BStation. Di antara banyaknya pilihan *platform streaming* anime ini, dua di antaranya yang berfokus menampilkan anime adalah BStation dan Netflix.

BStation adalah sebuah nama dari anak perusahaan BiliBili yang merupakan aplikasi maupun situs *streaming online* yang dirilis sejak tahun 2010 di Tiongkok yang berfokus kepada bidang *Animation, Comics, dan Games* (ACG). BStation sendiri merupakan salah satu layanan yang disediakan BiliBili yang lebih berfokus kepada pengguna yang lebih muda dan menayangkan program-program yang lebih cocok untuk kalangan anak muda seperti anime asal Jepang. Layanan *streaming* ini juga selain tersedia di Tiongkok baru tersedia di beberapa negara Asia Tenggara.

Netflix adalah sebuah nama layanan *streaming* asal Amerika yang didirikan pada tahun 1997 sebagai perusahaan yang menyediakan jasa penyewaan kaset film secara *online*. *Platform* ini mengalami perubahan sistem menjadi sistem *streaming online* pada tahun 2007 dengan sistem berlangganan. Untuk saat ini, *platform streaming* ini sudah menjadi salah satu *platform streaming* film terbesar dengan jumlah pengguna berlangganan mencapai 260 juta pengguna di seluruh dunia. *Platform* Netflix ini memiliki pilihan film yang sangat beragam dari berbagai negara, termasuk anime dari Jepang. *Platform* ini sendiri memberikan pilihan bahasa terjemahan yang sangat beragam termasuk bahasa Indonesia. Berbeda dengan *platform* BStation, *platform* Netflix ini tidak memberikan

layanan *streaming* dengan gratis. Pilihan harga berlangganannya pun beragam dengan rentang harga Rp. 54.000 per bulan sampai Rp. 186.000 per bulan.

Meskipun dalam perkembangan layanan *streaming* yang terbilang cukup pesat dan memberikan banyak keuntungan seperti layanan gratis seperti ini, tentunya tidak luput juga dari kekurangan yang harus diperbaiki. Salah satu kekurangan yang dapat ditemukan dengan mudah adalah masalah penerjemahan bahasa. Dalam menerjemahkan suatu anime, diperlukan pemahaman yang mendalam terhadap kedua bahasa dan juga aturan-aturan penerjemahan maupun aturan-aturan *subtitling*.

Dengan bertambahnya pilihan *platform* untuk menonton anime Jepang, dapat dilihat perbedaan penerjemahan yang dilakukan oleh pihak *platform streaming* yang satu dengan yang lainnya. Di antara berbedanya penerjemahan inilah ditemukan bahwa terdapat penerjemahan yang menyampaikan makna dengan sangat baik dan terdapat pula yang menerjemahkan makna dialog dengan sedikit bahkan jauh dari makna aslinya. Contoh masalah ini dapat dilihat pada data penerjemahan berikut ini:

TSu : 安心して。骨は私が拾ったげる。(Anime *Makeine* Episode 9 menit 09.01)

TSa 1 :Jangan khawatir. Aku akan mengambil tanggung jawab itu untukmu. (Netflix)

TSa 2 :Tenang saja. Aku yang akan urus sisanya nanti. (BStation)

Pada data tersebut, terdapat perbedaan hasil terjemahan, terutama pada kata "*hone*" yang secara harfiah berarti tulang. Namun, pada konteks

dialog tersebut, kata “*hone*” ini memiliki makna kiasan yaitu “sisa” yang diterjemahkan dengan tepat oleh *platform* BStation. Sedangkan, pada *platform* Netflix, kata ini diterjemahkan menjadi “tanggung jawab” yang tidak sama secara arti, penggunaan, ataupun secara konteks dialog.

Dalam bidang perfilman dan anime yang merupakan bagian dari media audio visual, Ardi (2015) berpendapat bahwa terdapat dua model penerjemahan bahasa atau pengalihan bahasa yang digunakan pada media audio visual, yaitu *dubbing* dan *subtitling*. *Dubbing* adalah model pengalihan bahasa dalam film dengan mengganti suara dari karakter film yang menggunakan bahasa sumber (BSu) dengan suara dari pengisi suara dengan menggunakan bahasa sasaran (BSa). Sedangkan *subtitling* adalah model pengalihan bahasa dalam film dengan menuliskan dialog karakter film dalam bentuk tulisan teks bahasa sasaran (TSa) yang diletakan pada bagian bawah film tersebut.

Dalam menerjemahkan suatu karya, seorang penerjemah akan menemukan berbagai tantangan seperti menemukan padanan yang tepat dalam BSa ataupun tantangan berupa aturan dalam penerjemahan yang harus diikuti. Contoh aturan penerjemahan ini dapat dilihat dari buku yang ditulis oleh Lafevere (1992) seperti menjaga perasaan penulis dan gaya tulis dari penulis aslinya.

Kemudian, ada pula aturan-aturan yang harus diikuti dalam pembuatan sebuah terjemahan berbentuk *subtitling*. Gottlieb (dikutip dari Dollerup & Loddegarrd, 1992:164) berpendapat bahwa dalam membuat

sebuah *subtitling* dari film, ada 2 buah aturan atau batasan, yaitu secara formal (kuantitatif) dan informal (kualitatif).

Dalam menerjemahkan sebuah karya sastra dengan memperhatikan aturan penerjemahan, tidak jarang hasil penerjemahan akan menghasilkan penerjemahan dengan sedikit atau banyak bentuk ataupun makna aslinya akan bergeser. Dalam kasus penerjemahan karya film dalam bentuk *subtitle*, dikarenakan adanya batasan seperti batasan jumlah ruang dan waktu, akan ada saat di mana seorang penerjemah harus mempersingkat sebuah dialog panjang agar dapat muat dalam ruang dan waktu yang tersedia. Oleh karena itu, dapat diperkirakan bahwa penyingkatan tersebut akan memberikan dampak berupa pergeseran makna ataupun pergeseran bentuk.

Simatupang (2000) berpendapat bahwa pergeseran tersebut dapat terjadi karena adanya perbedaan sudut pandang budaya, ataupun aturan bahasa antara BSu dan BSa. Pergeseran ini juga mengakibatkan adanya kemungkinan makna dan bentuk suatu kata akan tersampaikan secara berbeda ataupun tidak tepat dari BSu ke BSa. Pergeseran secara umum dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu pergeseran bentuk dan pergeseran makna. Pergeseran bentuk merujuk pada pergeseran yang dilakukan pada tataran morfologi dan sintaksis dari bahasa sumber untuk menciptakan penerjemahan dengan menggunakan bahasa sasaran. Pergeseran bentuk ini bisa berupa pergeseran morfem, kelas kata, ataupun kategori kata. Sedangkan pergeseran makna merujuk pada pergeseran yang dilakukan pada tataran semantik. Pergeseran makna ini bisa berupa pergeseran makna

spesifik menjadi makna generik ataupun sebaliknya dan pergeseran makna yang dikarenakan perbedaan sudut pandang budaya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membahas mengenai pergeseran penerjemahan dalam anime asal Jepang. Anime yang berasal dari Jepang sering kali menampilkan suatu istilah budaya dalam bentuk dialog karakter dan kemudian diterjemahkan dalam bentuk *subtitle*. Dalam menerjemahkan sebuah istilah budaya, penerjemah akan dihadapkan masalah ketidaksepadanan dalam budaya antara BSu dan BSa. Sebuah istilah budaya, sesuai namanya, memiliki hubungan erat dengan budaya negara asal istilah budaya tersebut, yang artinya dalam budaya negara lain, belum tentu ada istilah yang serupa atau mirip. Maka dari itu, seorang penerjemah diharuskan untuk menemukan sebuah padanan yang paling mendekati makna istilah budaya tersebut dalam budaya bahasa tujuan terjemahan itu.

Untuk menemukan padanan yang tepat dalam menerjemahkan suatu istilah budaya dalam bentuk *subtitle* dengan menggunakan prosedur pergeseran, tentu ada saat di mana padanan tidak ditemukan dan mengharuskan untuk menggunakan istilah yang bermakna mirip dalam BSa. Namun, cara ini juga dapat menghilangkan unsur kebudayaan dari istilah yang diterjemahkan sehingga unsur budaya tersebut tidak tersampaikan kepada penonton. Maka dari itu, seorang penerjemah juga diharuskan untuk mencari cara agar unsur budaya ataupun keindahan dari dialog asli dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton. Hal ini sejalan dengan pendapat Yagi (1968:11) yang menyatakan bahwa penerjemahan bukanlah

sekedar penggantian kata-kata, melainkan sebuah tindakan yang seharusnya menjadi jembatan antar budaya.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil data istilah budaya baik berupa kata maupun frasa dari teks *subtitling* salah satu serial anime Jepang berjudul “*Make Heroin ga Oosugiru*” atau sering kali disingkat menjadi “*Makeine*”. Serial anime ini dapat ditonton di berbagai *platform* baik yang gratis seperti di *platform streaming* BStation maupun yang berbayar seperti di *platform* Netflix. Serial anime *Makeine* ini adalah anime yang diadaptasi dari buku novel ringan dengan judul sama dan ditulis oleh Takibi Amamori. Musim pertama dari serial anime ini pertama kali ditayangkan pada 14 Juli 2024 dan memiliki 12 episode. Anime ini memiliki durasi 24 menit untuk setiap episodenya. Anime ini memiliki cerita mengenai seorang pemuda laki-laki SMA yang berinteraksi dengan beberapa gadis yang patah hati setelah ditolak oleh pujaan hati mereka masing-masing. Anime ini memiliki genre romansa dan komedi. Serial anime yang ditayangkan dan diterjemahkan oleh layanan *streaming* BStation dan Netflix ini memiliki *subtitling* dengan beberapa pilihan bahasa yang dapat dipilih secara bebas. Dari pilihan bahasa tersebut, peneliti menemukan terjadinya beberapa pergeseran dalam teks *subtitling* dalam bahasa Indonesianya, seperti contoh berikut:

Data 1 (Anime *Makeine* Episode 1 menit 17:31)

TSu: あっちの女が泥棒猫。

TSa 1: Gadis itu adalah **perusak rumah tangga**.

Sumber: Netflix

TSa 2: Gadis di sana itu adalah **pelakor**.

Sumber: BStation

Pada dialog ini, terdapat kata 泥棒猫 (*dorobouneko*) yang secara harfiah berarti kucing pencuri. Namun, dalam kehidupan sosial budaya Jepang, contohnya seperti dalam dialog ini, istilah ini memiliki makna yang sedikit berbeda karena kata ini dapat digunakan untuk merujuk seseorang yang memiliki sifat atau melakukan perbuatan merebut pasangan orang lain. Oleh karena itu, berlandaskan pada pendapat Newmark (1988), istilah ini dapat dikategorikan ke dalam istilah budaya jenis budaya sosial.

Data 2 (Anime *Makeine* Episode 1 menit 11:42)

TSu: わ、私、文芸部一年。。。。

TSa 1: Aku dari **klub sastra**, kelas satu...

Sumber: Netflix

TSa 2: A-aku, siswi kelas satu dari **eskul sastra**.

Sumber: BStation

Dalam dialog ini, terdapat kata 文芸部 (*bungeibu*) yang dalam kamus memiliki arti klub sastra. Dalam sistem pendidikan tingkat sekolah Jepang, klub sastra ini kuat kaitannya dengan kebudayaan Jepang karena kegiatan dalam klub ini berkaitan langsung dengan banyak jenis kesastraan Jepang. Oleh karena itu, berdasarkan Newmark (1988), istilah ini dapat dikategorikan ke dalam istilah budaya jenis budaya sosial.

Data 3 (Anime *Makeine* Episode 9 menit 09:53)

TSu: あ～でも今回はぬれ場はないですよ。

TSa 1: Tapi yang ini tidak ada adegan panasnya.

Sumber: Netflix

TSa 2: Namun, kali ini tidak ada adegan ambigu, lo.

Sumber: BStation

Dalam dialog ini terdapat kata ぬれ場 (*nureba*) yang dalam kamus berarti adegan seksual atau adegan ranjang. Istilah ini umum digunakan untuk merujuk suatu adegan seksual yang terdapat dalam film, drama, novel, ataupun media lainnya. Istilah ini dapat dikategorikan ke dalam istilah budaya sosial berdasarkan teori Newmark (1988) karena merupakan bagian dari aktivitas yang sering muncul dalam bidang seni hiburan.

Untuk mempermudah analisis data, ketiga data di atas dapat disederhanakan ke dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 1 Data Istilah Budaya

No	Istilah Budaya	Netflix	BStation	Sumber	Jenis Istilah Budaya
1	泥棒猫	Perusak rumah tangga	Pelakor	<i>Makeine</i> episode 1 (17.31)	Budaya sosial
2	文芸部	Klub sastra	Eskul sastra	<i>Makeine</i> episode 1 (11.42)	Budaya sosial
3	ぬれ場	Adegan panas	Adegan ambigu	<i>Makeine</i> episode 9 (09.53)	Budaya sosial

Berdasarkan data dan tabel di atas, dapat dilihat perbedaan penerjemahan dalam *subtitle* pada kedua *platform* seperti kata 泥棒猫 di mana pada *platform* Netflix diterjemahkan menjadi “perusak rumah tangga”

dan pada *platform* BStation menjadi “pelakor”. Berlandaskan pada teori pergeseran dalam penerjemahan oleh Simatupang(2000), pada penerjemahan *subtitle* ini terdapat pergeseran yang terjadi, yaitu pergeseran bentuk berupa pergeseran unit bahasa pada kata 泥棒猫 yang merupakan sebuah frasa diubah menjadi sebuah kata akronim pada *platform* BStation. Selain pergeseran unit bahasa, terjadi juga pergeseran makna dari kata “kucing pencuri” yang juga memiliki makna kiasan “perebut pasangan orang lain” yang bernuansa kasar dan digunakan untuk menghina, menjadi “perusak rumah tangga” pada *platform* Netflix yang hanya menyampaikan peran sosial seseorang dan kehilangan unsur kasar dan menghinanya.

Pada contoh kedua, terdapat kata 部 yang secara harfiah berarti klub.

Pada terjemahan kedua *platform* ini, terdapat perbedaan di mana Netflix menerjemahkannya sama seperti arti harfiahnya, sedangkan BStation menerjemahkannya menjadi “eskul” yang merupakan kegiatan ekstra atau kegiatan nonakademik yang biasa ada di sekolah, termasuk kegiatan klub. Dengan kata lain, dapat diambil kesimpulan bahwa BStation menerjemahkan kata tersebut dengan padanan kata yang lebih generik dalam lingkup pendidikan formal seperti sekolah.

Pada contoh ketiga, terdapat kata ぬれ場 yang dalam kamus berarti adegan seksual atau adegan ranjang. Namun kata ini dapat dipecah menjadi ぬれ yang berarti basah dan 場 yang dapat diartikan sebagai adegan. Istilah budaya ini dapat diterjemahkan secara harfiah menjadi adegan basah. Ini

menjelaskan bahwa budaya Jepang menggunakan istilah yang memiliki nuansa basah untuk menggambarkan adegan ranjang. Sedangkan terjemahan pada *platform* Netflix menggunakan kata “panas” yang memiliki nuansa yang sangat berbeda dengan nuansa basah untuk menerjemahkan istilah budaya tersebut. Selanjutnya *platform* BStation menggunakan kata “ambigu” yang lebih netral untuk menerjemahkan istilah budaya tersebut. Ini menunjukkan adanya pergeseran makna yang diakibatkan oleh perbedaan sudut pandang budaya.

Dari contoh-contoh tersebut, dapat dilihat perbedaan dan pergeseran yang terjadi pada penerjemahan di 2 *platform* ini. Bila pergeseran pada istilah budaya ini tidak dilakukan dengan tepat, maka akan menghasilkan penerjemahan yang tidak tepat juga atau bahkan kehilangan unsur budayanya. Dari analisis singkat sebelumnya, ditemukan berbagai jenis pergeseran yang sama maupun berbeda pada kedua *platform*, hal ini tentu akan menghasilkan penerjemahan yang menyampaikan makna dan unsur budaya dengan berbeda, ada yang menyampaikannya dengan tepat dan ada juga yang tidak.

Penelitian terhadap pergeseran dalam penerjemahan sudah beberapa kali dilakukan oleh beberapa peneliti lain. Contohnya adalah penelitian oleh Wiwik (2014) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan teknik transposisi dan modulasi terhadap pergeseran yang terjadi. Penelitian ini menemukan bahwa pergeseran bentuk dapat terjadi diakibatkan adanya perbedaan faktor linguistik kedua bahasa. Penelitian lain, yaitu dari Rofi'ah (2016), menambahkan bahwa pergeseran makna dapat terjadi karena tidak

adanya padanan kata yang sangat tepat dalam BSa. Temuan penelitian ini diperkuat kembali dengan adanya penelitian oleh Dini (2019) yang menyatakan pergeseran makna dalam *subtitle* film juga dapat diakibatkan karena adanya perkembangan sosial-budaya, penyingkatan kata, perkembangan ilmu dan teknologi, serta adanya perbedaan tanggapan dan *loss of motivation*. Temuan oleh Dini (2019) ini lebih diperkuat lagi dengan adanya penelitian oleh Hosaka (2021) yang menemukan bahwa penerjemahan anime lama banyak mengalami penyederhanaan budaya demi mengutamakan pemahaman penonton asing, sedangkan penerjemahan anime yang lebih baru lebih banyak mempertahankan keaslian budaya Jepang yang menunjukkan adanya perkembangan sosial-budaya serta perkembangan ilmu dan teknologi.

Dari beberapa penelitian terdahulu ini, ditemukan bahwa penelitian sejenis sudah beberapa kali dilakukan, baik penelitian dengan menggunakan media tulis maupun media audio visual, baik yang menggunakan satu karya maupun beberapa karya. Namun, belum ada yang melakukan penelitian terhadap pergeseran bentuk dan makna dalam penerjemahan dengan membandingkan penerjemahan dari satu sumber dengan sumber lainnya terhadap satu karya yang sama. Selain itu, dengan semakin berkembangnya media dan teknologi yang mengakibatkan semakin banyak *platform* baru yang menyediakan tontonan dengan *subtitle* yang berbeda-beda membuat penelitian ini semakin perlu untuk dilakukan. Dari sini peneliti bermaksud untuk meneliti lebih jauh pergeseran bentuk dan pergeseran makna istilah budaya yang terdapat dalam penerjemahan anime ini dan perbandingan

pergeseran ini pada 2 *platform*, yaitu Netflix dan BStation. Tujuan dari perbandingan pergeseran pada 2 *platform* ini adalah untuk menemukan *platform* yang lebih banyak melakukan pergeseran demi menerjemahkan istilah budaya, baik pergeseran bentuk maupun pergeseran makna.

B. Fokus dan Subfokus

1. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, fokus dalam penelitian ini adalah pergeseran bentuk dan makna dari istilah budaya bahasa Jepang dalam penerjemahan *subtitling* dalam anime *Makeine* pada *platform streaming* BStation dan Netflix.

2. Subfokus Penelitian

Berdasarkan fokus di atas, maka subfokus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Klasifikasi istilah budaya yang terdapat dalam anime *Makeine*.
- b. Jenis pergeseran bentuk yang terjadi pada hasil terjemahan istilah budaya di kedua *platform*.
- c. Jenis pergeseran makna yang terjadi pada hasil terjemahan istilah budaya di kedua *platform*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian di atas, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Istilah budaya apa saja yang terdapat dalam penerjemahan *subtitling* anime *Makeine* pada *platform streaming* BStation dan Netflix?
2. Bagaimanakah pergeseran bentuk yang terjadi dalam penerjemahan *subtitling* istilah budaya bahasa Jepang dalam anime *Makeine* yang terdapat pada *platform streaming* BStation dan Netflix?
3. Bagaimanakah pergeseran makna yang terjadi dalam penerjemahan *subtitling* istilah budaya bahasa Jepang dalam anime *Makeine* yang terdapat pada *platform streaming* BStation dan Netflix?

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif ke dalam teori penerjemahan yang sudah ada, khususnya dalam teori penerjemahan istilah budaya bahasa Jepang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi penerjemah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan para penerjemah, terutama penerjemah pemula, pemahaman yang lebih mendalam mengenai penggunaan prosedur pergeseran dalam menerjemahkan istilah budaya Jepang.

b. Bagi pembelajar

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi atau referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan penerjemahan *subtitling* menggunakan

prosedur pergeseran. Bagi pembelajar yang sedang mendalami dunia penerjemahan, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber acuan untuk memilih sumber penerjemahan yang baik digunakan sebagai referensi pembelajaran.

c. Bagi penonton

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam menentukan *platform* yang memiliki penerjemahan yang lebih baik dalam menyampaikan unsur budaya.

