

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film merupakan salah satu media komunikasi massa dan hiburan yang digemari oleh masyarakat di seluruh dunia. Sebagai sebuah karya seni, film tidak hanya dapat berfungsi sebagai sarana rekreasi, tetapi juga dapat menjadi media pertukaran informasi, penyampaian pesan moral, dan representasi budaya suatu bangsa (McQuail, 2010). Dibandingkan dengan karya sastra cetak seperti novel atau komik, film memiliki keunggulan berupa bentuk penyajian yang memadukan unsur visual dan audio. Boggs dan Petrie (2008) menegaskan bahwa kekuatan utama film terletak pada kemampuan penyajian realitas secara langsung kepada penonton, sehingga dapat menghasilkan pengalaman emosional yang sulit dicapai oleh media cetak. Melalui film, penonton tidak perlu lagi menduga-duga latar tempat atau ekspresi karakter karena semuanya terwujud secara nyata di layar.

Seiring perkembangan waktu, industri perfilman dunia tidak hanya bergantung pada naskah orisinal, tetapi juga berdasarkan adaptasi karya sastra lain. Hutcheon (2006) menyatakan bahwa adaptasi bukanlah sekadar penyalinan teks secara harfiah, melainkan sebuah tindakan kreatif dan interpretatif yang memindahkan karya dari suatu media ke media lain untuk menjangkau penikmat yang lebih luas. Di Jepang, tren adaptasi manga (komik Jepang) menjadi film live action telah menjadi penggerak utama pasar perfilman domestik mereka (Denison, 2015). Industri film Jepang sukses mengadaptasi berbagai tema manga, mulai dari drama remaja, cerita detektif, hingga petualangan fantasi. Meskipun demikian, terdapat sebuah genre yang selalu mendapat tempat istimewa dan bertahan lintas generasi

yaitu *jidaigeki* (drama sejarah). Genre ini menawarkan cerita kehidupan era feodal Jepang yang tidak terbatas pada kisah peperangan saja, melainkan juga merangkum berbagai sudut budaya seperti estetika kehidupan *geisha*, dinamika kelas pedagang, hingga pergerakan rahasia ninja. Namun, dari sekian banyak kisah yang dapat diambil dari genre *jidaigeki* tersebut, kisah aksi yang berpusat pada budaya zaman samurai menjadi daya tarik terbesar bagi para penonton. Richie (2005) menjelaskan bahwa adaptasi *jidaigeki* bertema samurai ini memiliki daya tarik global yang tinggi. Hal ini disebabkan karena film berlatar belakang samurai ini tidak hanya menampilkan gerakan bela diri yang intens, tetapi juga nilai-nilai filosofis, kode etik bushido, serta estetika budaya tradisional Jepang yang eksotis dan memikat penonton lintas negara.

Saat ini, tingginya minat penonton terhadap film bergenre sejarah Jepang didukung oleh kemudahan akses melalui platform siaran daring seperti Netflix. Berdasarkan data dari laman situs *Demandsage* pada awal tahun 2026, Netflix memiliki lebih dari 325 juta pelanggan di seluruh dunia, dan menjadikannya platform distribusi film terbesar saat ini. Salah satu film adaptasi budaya samurai yang mendapat kesuksesan besar di platform tersebut adalah *Rurouni Kenshin: Origins* yang dirilis pada tahun 2012. Film ini mengambil latar waktu pada tahun 1878, sebuah masa transisi krusial di mana sistem feodal dihapus. Film ini menceritakan kisah penebusan dosa seorang mantan pembunuh legendaris bernama Kenshin Himura yang berjanji untuk membela mereka yang membutuhkan tanpa membunuh orang lain di zaman baru yang damai. Film ini mendapatkan respons positif secara global dengan penilaian skor 7,4/10 pada platform IMDb. Kualitas film ini juga mendapatkan pengakuan oleh kritikus Rosset (2012), ia memuji

adaptasi ini dengan menyatakan bahwa film ini dapat menjaga keseimbangan yang sangat baik antara aksi dan bobot drama, serta dapat menyajikan koreografi pertarungan pedang terbaik dalam beberapa tahun terakhir. Keunggulan narasinya terletak keberhasilannya menunjukkan gejala sosial, trauma psikologis, dan kebanggaan kelas samurai yang runtuh di awal restorasi Meiji. Mengingat film ini banyak memiliki narasi dan istilah pada masa itu, maka peran takarir menjadi sebuah hal yang sangat penting. Takarir di sini tidak sekadar menerjemahkan dialog, tetapi juga bertindak untuk menjembatani antara penonton masa kini yang berbeda budaya terhadap budaya dan zaman pada film yang berbeda.

Menerjemahkan sebuah film untuk menjadi penghubung tersebut tentu bukan hal yang mudah. Dalam proses menerjemahkan sebuah film yang memiliki banyak muatan sejarah tentu menghadirkan tantangan yang sangat kompleks. Baker (2018) menyatakan bahwa kendala terbesar dalam penerjemahan bukanlah sekadar perbedaan struktur tata bahasa, melainkan kesenjangan sistem budaya antara bahasa sumber dan bahasa sasaran. Sejalan dengan hal tersebut, Matsui (1996) menyatakan kalau kata bermuatan budaya atau *bunkago* yang menjadi ciri khas suatu bangsa, hampir tidak dapat diterjemahkan secara harfiah atau langsung ke dalam bahasa lain. Sehingga untuk membuat terjemahan kata bermuatan budaya yang sepadan, penerjemah harus menggunakan strategi yang tepat. Selain kendala budaya tersebut, dalam penerjemahan takarir juga dibatasi oleh kendala teknis spasial dan temporal, seperti batasan jumlah karakter di layar berdasarkan durasi baca penonton (Díaz Cintas dan Remael, 2014).

Newmark (1988) juga membahas mengenai saat hambatan proses penerjemahan ke dalam 5 kategori yaitu, 1) ekologi; 2) budaya material; 3) budaya

sosial; 4) organisasi, tradisi, aktivitas, konsep, dan kepercayaan; dan 5) gerak tubuh dan kebiasaan. Untuk mengatasi hambatan dari 5 kategori tersebut, dan ditambah keterbatasan ruang takarir, maka diperlukan strategi dan prosedur penerjemahan untuk membantu penerjemah dalam menerjemahkan suatu kalimat. Hoed (2006) juga mengemukakan bahwa terdapat beberapa teknik penerjemahan yang dapat dipilih penerjemah untuk menerjemahkan kosakata bermuatan budaya, yaitu transposisi, modulasi, penerjemahan deskriptif, penjelasan tambahan, catatan kaki, penerjemahan fonologis, penerjemahan resmi atau baku, tidak diberikan padanan, dan padanan budaya.

Dalam film *Rurouni Kenshin: Origins*, terdapat banyak padanan kosakata yang bermuatan budaya atau *bunkago*, yang diterjemahkan dengan menggunakan berbagai teknik penerjemahan. Meski begitu, terdapat pula beberapa padanan kosakata bermuatan budaya yang tidak memiliki kesepadanan dalam bahasa Indonesia, sehingga terjemahan yang ada pada takarir di film ini hanya mengutip langsung kata yang disebutkan oleh tokoh tersebut tanpa diterjemahkan.

Sebagai contoh adalah kata *samurai*/侍, samurai merupakan nama dari suatu tingkatan seorang ksatria atau prajurit pada masa feodal Jepang yang mengabdikan pada bangsawan. Kata samurai sendiri telah diadopsi ke dalam bahasa Indonesia pada KBBI. Oleh karena itu penerjemah tidak perlu menambahkan keterangan apapun atau mengubahnya menjadi ksatria, prajurit, atau tentara pada kata ini karena telah tercantum di dalam KBBI. Pada penerjemahan kata ini, penerjemah memakai teknik penerjemahan resmi yang dikemukakan oleh Hoed karena memakai bahasa resmi negara sasarannya.

Selanjutnya, terdapat kata *sessha*/拙者, *sessha* adalah sebuah kata tunjuk diri sendiri yang oleh seorang samurai untuk menunjukkan kerendahan diri sebagai bentuk penghormatan di hadapan orang lain. Dalam takarir, penerjemah menggunakan teknik penerjemahan padanan dan menerjemahkan kata ini menjadi “saya”. Dalam bahasa Indonesia sendiri, tidak ada kata yang cocok untuk menggambarkan kerendahan diri sehingga pemilihan kata “saya” ini relevan dengan penggunaan kata *sessha* jika dilihat dari aspek formalitas.

Pemaparan di atas menimbulkan sebuah pertanyaan tersendiri mengenai teknik penerjemahan yang terdapat dalam film *Rurouni Kenshin: Origins* dengan takarir bahasa Indonesia. Hal tersebut menarik untuk dijadikan bahan penelitian.

Penelitian ini mengambil data dari hasil terjemahan takarir dalam film *Rurouni Kenshin: Origins* versi bahasa Jepang serta bahasa Indonesia. Peneliti menggunakan teori klasifikasi kosakata bermuatan budaya yang dikemukakan oleh Newmark untuk membedah kategori kosakata bermuatan budaya yang akan dijadikan objek penelitian serta teknik penerjemahan dari Hoed untuk menganalisis cara penerjemahannya. Sehingga topik yang diangkat dalam penelitian ini adalah “Analisis Teknik Penerjemahan Kosakata Bermuatan Budaya pada Film *Rurouni Kenshin: Origins*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat diberikan rumusan masalah yaitu:

1. Apa saja kategori kosakata bermuatan budaya yang terdapat pada film *Rurouni Kenshin: Origins*?

2. Bagaimana teknik penerjemahan kosakata bermuatan budaya pada film *Rurouni Kenshin: Origins*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan sebelumnya, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui kategori kosakata bermuatan budaya yang terdapat pada film *Rurouni Kenshin: Origins*.
2. Mengetahui teknik penerjemahan kosakata bermuatan budaya yang digunakan penerjemah dalam menerjemahkan film *Rurouni Kenshin: Origins*.

1.4 Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penelitian tersebut, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian dalam penelitian ini dibatasi pada film *Rurouni Kenshin: Origins*.
2. Penelitian berfokus pada teknik penerjemahan kosakata bermuatan budaya pada film *Rurouni Kenshin: Origins*.
3. Data penelitian bersumber hanya dari hasil terjemahan takarir pada film *Rurouni Kenshin: Origins*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi manfaat teoretis serta manfaat praktis.

Manfaat yang terdapat pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi bidang penerjemahan, terutama pada topik teknik penerjemahan kosakata bermuatan budaya dalam menerjemahkan film bahasa Jepang. Selain itu diharapkan pula dapat menjadi referensi pada penelitian berikutnya.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi sekaligus menjadi pedoman dalam membantu para pembelajar bahasa Jepang dalam menerjemahkan film, khususnya mengenai kosakata bermuatan budaya dalam lingkup penerjemahan film. Kemudian, memberikan masukan dan sumber informasi kepada penerjemah agar memudahkan mencari kesepadanan makna menggunakan teknik penerjemahan.

1.6 Keaslian Penelitian

Penelitian mengenai film pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian tersebut akan peneliti gunakan sebagai referensi dalam penelitian yang dijalankan serta sebagai acuan dan bahan perbandingan dalam melakukan penelitian ini.

Pertama, ada penelitian oleh Noviawan (2018) dengan judul “Unsur-Unsur Tradisional Jepang Dalam Film *Rurouni Kenshin* Karya Sutradara Keishi Ohtomo Dilihat Dari Tujuh Unsur Kebudayaan Koentjaraningrat”. Penelitian ini berfokus

kepada apa saja yang termasuk ke dalam tujuh unsur kebudayaan Koentjaraningrat yang terdapat dalam film ini.

Kedua, ada penelitian oleh Pambudi (2019) berjudul “Wujud Kebudayaan Jepang pada Masa Restorasi Meiji yang Tergambar pada Film *Rurouni Kenshin* Karya Keishi Otomo”. Penelitian ini membahas tentang wujud dari kebudayaan Jepang di era restorasi Meiji yang tergambar pada film ini dengan teori kebudayaan.

Ketiga, penelitian oleh Marsal (2018) dengan judul “Tindak Tutur Imperatif dalam Film *Rurouni Kenshin* Seri 1-3”. Penelitian ini membahas tentang tindak tutur imperatif apa saja yang terdapat dalam film.

Persamaan antara ketiga penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama memakai film *Rurouni Kenshin* sebagai objek penelitian. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini dibandingkan dengan ketiga penelitian di atas adalah penelitian ini berfokus kepada penggunaan teknik penerjemahan dari kosakata bermuatan budaya pada takarir dari istilah budaya yang terdapat pada film *Rurouni Kenshin: Origins*.