

LATAR BELAKANG

Setiap jenis komunikasi baik lisan maupun tulisan mengandung konteks yang bervariasi. Konteks tersebut yang akan memperjelas maksud dari penutur tentang hal yang ingin disampaikan. KBBI mendefinisikan konteks sebagai situasi yang ada hubungannya dengan suatu kejadian. Bagian suatu uraian atau kalimat yang dapat mendukung atau menambah kejelasan makna. Dalam berkomunikasi konteks merupakan hal yang penting, terlebih lagi jika komunikasi tersebut disampaikan dalam bahasa yang berbeda. Penerimaan konteks yang berbeda dapat mengurangi kejelasan pemahaman isi komunikasi.

Terjemahan berperan penting dalam memperjelas suatu situasi atau konteks. Hatim dan Munday (2004, p.171) menganggap salah satu faktor tidak terjadinya terjemahan literal adalah ketika terjemahan tidak masuk akal secara konteks dilakukan seorang penerjemah. Konteks tidak dapat dihilangkan dari terjemahan. Jika penerjemahan hanya dilakukan secara literal atau gramatikal, tetapi tidak sesuai dengan konteks, pembaca pada bahasa sasaran tidak akan mengerti sepenuhnya maksud yang ingin disampaikan.

Olson (1996, p.3-13) dalam penelitiannya menyatakan bahwa sepanjang sejarah, penemuan media grafis dalam sistem penulisan merupakan cara berbeda untuk merepresentasikan bahasa. Penggunaan tulisan membuat bahasa semakin bermanfaat bagi manusia. Tulisan memungkinkan manusia menyimpan sejumlah informasi dalam waktu yang lama. Tulisan juga memungkinkan komunikasi lintas jarak fisik dan rentang waktu yang tidak bisa dilakukan dalam komunikasi lisan. Sistem penulisan inilah yang pada akhirnya menjadi asal penulisan takarir. Salah satu media yang banyak menggunakan takarir, dalam bentuk terjemahan adalah

perfilman. Film berbahasa asing dapat dinikmati di satu negara karena adanya takarir. Tanpa menguasai bahasa para tokoh dalam film, penonton dapat memahami semua ujaran berdasarkan teks terjemahannya yang biasa disebut takarir.

Takarir, 'teks bantu', atau 'sulih teks' menurut KBBI adalah penyampaian dialog dalam bentuk teks pada film dan acara televisi, biasanya ditampilkan di bagian bawah layar. Teks tersebut merupakan terjemahan tertulis dari dialog bahasa asing (BSu) ke bahasa sasaran (BSa), atau dialog berbahasa sama dengan sedikit informasi tambahan untuk membantu penonton penyandang tuna rungu memahami dialognya (Edelberg, 2017).

Takarir juga sering digunakan dalam *anime*, jika ditayangkan di luar negara pembuatnya. *Anime* menurut KBBI adalah film animasi (kartun) dari Jepang yang digambar dengan tangan atau komputer. Menurut kamus bahasa Inggris Merriam-Webster (2011) *anime* merupakan singkatan dari "animation" dalam bahasa Inggris, yang merujuk pada semua jenis animasi. Di luar Jepang, istilah ini digunakan secara spesifik untuk menyebutkan semua animasi yang diproduksi di Jepang. Meskipun demikian, tidak menutup kemungkinan bahwa *anime* dapat diproduksi di luar Jepang.

Poitras (2000, p.7) berpendapat *anime* merujuk pada format animasi dari seluruh dunia. Sementara dalam bahasa Inggris, *anime* (/ˈæniːmeɪ/) merujuk pada "animasi bergaya Jepang" atau "animasi yang diproduksi di Jepang". Kata *anime* tampil dalam tiga karakter katakana a, ni, me (ア ニ メ) yang merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris *animation* dan diucapkan /ˌæniˈmeɪʃ(ə)n/.

Anime pada umumnya mengadaptasi cerita dari *manga* (komik Jepang), novel, atau cerita orisinal dari studio pembuat *anime*. *Anime* pertama yang mencapai kepopuleran secara luas adalah *Astro Boy* karya Osamu Tezuka pada tahun 1963. Perkembangan *anime* sangat signifikan sejak awal kemunculannya yang secara grafis lebih baik dalam hal kualitas dan variasi alur cerita. Teknologi CG (Computer Graphics) dan teknologi visual komputer telah mempermudah pembuatan *anime* saat ini, tetapi dianggap memiliki kualitas artistik yang lebih rendah dibandingkan dengan *anime* masa lalu yang semuanya digambar dengan tangan. Kelebihan dari pembuatan *anime* berteknologi komputer terletak pada proses pembuatannya yang dapat meningkatkan kualitas gambar menjadi lebih tajam, dan didukung teknologi HD (High Definitions) yang dimilikinya (Craig, 2000, p.139-140).

Poitras (2000, p.7) menambahkan bahwa masyarakat Jepang sangat antusias menonton *anime* dan membaca *manga*, *anime* dianggap sebagai bagian dari kehidupan mereka. Meningkatnya penggunaan internet di seluruh dunia menyebabkan pendistribusian *anime* tidak hanya dilakukan melalui saluran televisi, tetapi juga internet berbayar (*streaming*) yang hanya menayangkan *anime*. Salah satu saluran televisi yang menayangkan *anime* melalui layanan televisi kabel adalah Animax yang tersebar di beberapa negara di Asia Tenggara, seperti Indonesia, Singapura, dan Filipina. Animax menyesuaikan tayangannya sesuai kebutuhan penonton di setiap negara, termasuk Indonesia. Salah satu *anime* yang ditayangkan Animax adalah *Nisekoi* (ニセコイ) yang diadaptasi dari *manga* berjudul sama, *Nisekoi*.

Manga Nisekoi ditulis oleh Naoshi Komi dan terbit dari November 2011 sampai dengan Agustus 2016. *Manga* ini diterbitkan oleh Weekly Shonen Jump sebanyak 25 jilid. Di Indonesia, *manga Nisekoi* diterbitkan oleh Elex Media Komputindo. Kepopuleran *manga* ini mendorong studio animasi Jepang, Shaft, mengadaptasinya menjadi *anime*. *Anime Nisekoi* diproduksi dalam 2 seasons dengan penayangan season pertama pada Januari-Mei 2014, terdiri dari 20 episode dan 4 episode tambahan. Season kedua tayang pada April-Juni 2015 dalam 12 episode dengan 1 episode tambahan. Total *anime* yang diadaptasi hanya sebanyak 38 episode. Dengan kata lain, masih ada beberapa episode dari *manga* yang belum diadaptasi menjadi *anime*.

Tidak semua *anime* yang sudah diberi takarir dalam bahasa Indonesia dapat dipahami oleh penggemar dan penonton di Indonesia. Berdasarkan penelusuran penulis, terdapat beberapa kesalahan terjemahan pada takarir bahasa Indonesia yang berdampak pada ketidaksepadanan isi cerita. Penulis menduga kesalahan tersebut terjadi karena penerjemah hanya mengalihbahasakan kata dan kalimat pada BSu tanpa memperhatikan konteks. Kesalahan terjemahan takarir pada *anime Nisekoi* di Animax banyak terjadi pada tataran konteks. Kesalahan ini penulis temukan setelah membaca *Nisekoi* versi *manga* yang memiliki dialog sama dengan *anime* dan diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia.

Salah satu kesalahan terjemahan yang tidak sesuai konteks pada tataran kata terjadi pada ujaran Chitoge Kirisaki, “*chikoku chikoku*” (ちこくちこく) yang diterjemahkan menjadi “sial”. Dalam kamus online Jepang Jisho.org “*chikoku*” bermakna ‘keterlambatan’, ‘terlambat’, atau ‘datang terlambat’. Secara konteks, kalimat yang terdiri atas pengulangan kata *chikoku* ini adalah rasa cemas Kirisaki

Chitoge yang terburu-buru berangkat ke sekolah karena merasa dirinya sudah terlambat. Kata “sial” yang digunakan sebagai terjemahan takarir Animax menurut KBBI bermakna ‘malang’, ‘celaka’, atau ‘bernasib buruk’. Pemadanan kedua kata tersebut menimbulkan konteks yang berbeda. Perbedaan konteks tersebut dapat mengganggu penyampaian situasi cerita dan kurang dapat mewakili seluruh kejadian yang tidak mengandung kemalangan.

Asumsi tersebut berlandaskan pada bandingan terjemahan *Nisekoi* versi *manga* di Volume 1, halaman 11. Ujaran pada BSu “*chikoku chikoku*” oleh Kirisaki Chitoge mengandung konteks yang sama dengan versi *anime* dan diterjemahkan menjadi “Aduh...Gawat! Terlambat, nih”. Jika kedua makna kata pada BSu “*chikoku*” dan “terlambat” pada BSa disandingkan, makna keduanya menjadi sepadan dan mewakili nuansa cerita. Situasi adegan Kirisaki Chitoge tergesa-gesa dan disertai dengan ujaran “sial” penulis duga sebagai penggunaan metode terjemahan bebas. Walaupun berterima, kata tersebut tidak sepadan dengan BSu, “*chikoku chikoku*”. Terdapatnya beberapa kesalahan serupa dalam *anime* ini menjadi alasan utama penulisan karya ilmiah ini.

Analisis kesalahan terjemahan sudah pernah dilakukan oleh beberapa akademisi, di antaranya Nugroho et al. (2019), Nurhasanah dan Palupi (2021), Halim dan Bustamir (2016), Wahyuningsih (2021), Prabowo (2017), serta Qosiana dan Prastuti (2019). Nugroho et al. (2019) mengulas kesalahan terjemahan pada drama TV. Melalui penelitian *Kesalahan Penerjemahan dalam Drama Jepang Ichi Rittoru no Namida Karya Masanori Murakami Episode 1-6*, ia mempermasalahkan kesalahan terjemahan, kesepadanan, dan strategi penerjemahan. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kesalahan terjemahan

takarir ditemukan pada pemilihan diksi, penggunaan kata yang berlebihan, kesalahan gramatikal, pergeseran terjemahan, dan kesalahan akibat pengaruh budaya.

Sementara itu, Qosiana & Prastuti (2019) mengulas kesalahan diksi pada komik *online*. Dalam tulisannya, *Analisis Kesalahan Diksi pada Komik Online Situs Online Webtoon Translate Bahasa Jepang*, disimpulkan bahwa kesalahan diksi banyak terjadi pada jenis verba dan adjektiva-nomina. Proses analisis dilakukan melalui pengelompokan jenis kata pada BSu dan BSa. Kesalahan tersebut menyebabkan hasil terjemahan yang menyimpang dari prinsip dasar penerjemahan, yaitu penerjemah haruslah dapat mencarikan padanan kata yang sesuai dengan makna kata-kata pada BSu.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih menitikberatkan pada kesalahan terjemahan pada metode terjemahan (Nugroho et.al., 2019) dan pengelompokkan kesalahan pada jenis kata (Qosiana & Prastuti, 2019), fokus penelitian dalam karya ilmiah ini adalah kesalahan terjemahan konteks peristiwa pada BSa. Kesalahan terjemahan takarir ini akan dianalisis dengan teori taksonomi analisis kesalahan terjemahan yang digunakan oleh Popescu (2013, p.242-247). Popescu (2013, p.242-247) mengkategorikan kesalahan terjemahan menjadi tiga bagian utama, yaitu kesalahan linguistik, kesalahan pemahaman, dan kesalahan terjemahan. Kesalahan linguistik meliputi kesalahan morfologis, sintaksis dan kolokasi. Kesalahan pemahaman terdiri dari kesalahpahaman leksikon. Kesalahan terjemahan melibatkan kesalahan yang terkait dengan distorsi makna, penambahan, penghilangan, dan penafsiran item leksikal yang tidak akurat.

Teori Molina dan Albir (2002, p.507) tentang teknik terjemahan juga penulis gunakan untuk menganalisis identifikasi jenis kesalahan penerjemahan dari Popescu. Kategori yang digunakan untuk menganalisis terjemahan memungkinkan kita mempelajari cara menerjemahkan. Kategori ini terkait dengan teks, konteks dan proses. Kategori tekstual menjelaskan mekanisme koherensi, kohesi dan perkembangan tematik. Kategori kontekstual menjabarkan semua elemen di luar teks yang berkaitan dengan konteks pada TSu dan terjemahan. Kategori proses dirancang untuk menjawab dua dasar pertanyaan yaitu metode dan strategi apa yang dipilih oleh penerjemah dalam memecahkan masalah yang muncul selama proses penerjemahan.

Molina dan Albir berpendapat bahwa sebuah teknik adalah hasil dari pilihan yang dibuat oleh seorang penerjemah, validitasnya akan tergantung pada berbagai pertanyaan yang berkaitan dengan konteks, tujuan terjemahan, ekspektasi pembaca, dll. Definisi teknik penerjemahan menurut Molina dan Albir yaitu sebagai prosedur untuk menganalisis dan mengklasifikasikan cara kerja kesetaraan terjemahan. Teknik terjemahan memiliki lima karakteristik dasar:

- 1) Mempengaruhi hasil terjemahan
- 2) Diklasifikasikan berdasarkan perbandingan dengan aslinya
- 3) Mempengaruhi unit mikro teks
- 4) Pada dasarnya diskursif dan kontekstual
- 5) Fungsional

Jelas, teknik terjemahan bukanlah hanya kategori yang tersedia untuk menganalisis teks terjemahan. Koherensi, kohesi, perkembangan tematik dan dimensi kontekstual juga ikut campur dalam analisis. Berlandaskan pada latar

belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk menjawab masalah kesalahan terjemahan apa saja yang muncul pada takarir *anime Nisekoi*.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif, yaitu prosedur penelitian yang menggunakan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Bogdan & Taylor, 1975). Djam'an (2010, p.12) yang mengadopsi definisi kualitatif dari Berg (2007) berpendapat bahwa penelitian kualitatif menekankan pada deskripsi dari objek yang diteliti. Menurut Muhammad (2010, p.23), salah satu fenomena yang dapat menjadi objek penelitian kualitatif adalah peristiwa komunikasi karena peristiwa ini melibatkan tuturan, makna semantik, penutur, maksud, situasi, peristiwa, tindak tutur, serta latar tuturan. Dalam hal ini, penulis menggunakan data sekunder berupa tuturan para tokoh pada BSu dan BSa pada *anime Nisekoi* volume 1-10.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah triangulasi, yaitu gabungan dari observasi partisipatif dan dokumentasi. Menurut Sugiyono (2012, p.327) triangulasi merupakan teknik pengumpulan data yang menggabungkan berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data. Dalam observasi, penulis mengamati semua tuturan *anime Nisekoi* pada BSu dan BSa, lalu mencatatnya menjadi kumpulan data BSa dan BSu. Partisipasi yang dilakukan adalah partisipasi pasif dengan menempatkan penulis sebagai pengamat dan penikmat *anime* tersebut. Hal ini dilakukan untuk mengelompokkan jenis ketidaksepadan takarir bahasa