

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Manusia, pada hakekatnya menggunakan bahasa sebagai media utama berkomunikasi. Sapir, seorang antropologis-linguis dari Amerika memahami bahasa sebagai suatu sistem markah yang mengekspresikan ide-ide, perasaan, dan keinginan manusiawi dan non instingtif dengan menggunakan simbol-simbol yang dihasilkan dengan sengaja maupun sukarela (Sibarani, 2004:36). Di dunia ini terdapat ribuan bahasa dengan aturan bahasa yang berbeda-beda. Walau terdapat ribuan bahasa, bahasa merupakan media komunikasi utama karena bahasa dapat mengekspresikan makna dan mengaitkannya dengan suatu isyarat yang mana dapat diterima dengan persepsi suara, gambar dan gerakan yang mempunyai makna tertentu dalam lingkup konvensi sosial. Terlepas dari banyaknya bahasa yang ada, pada umumnya manusia menggunakan satu bahasa utama sebagai media komunikasi. Salah satu contohnya seperti Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi nasional yang digunakan di Indonesia. Namun, seperti yang sudah disebutkan di atas, terdapat banyak bahasa di dunia ini. Ketika terdapat perbedaan pemakaian bahasa maka diperlukan media untuk menjembatani perbedaan ini sehingga menciptakan satu pemahaman bahasa yang dalam hal ini disebut terjemahan.

Penerjemahan memiliki berbagai macam definisi, latar belakang teori dan pendekatan yang berbeda. Secara umum penerjemahan merupakan kegiatan pengalihan teks dari bahasa sumber ke bahasa sasaran. Terdapat definisi penerjemahan dari beberapa tokoh. Hatim dan Mason (dalam Machali, 2009: 26) memaparkan penerjemahan sebagai wujud komunikasi dengan tujuan untuk menjembatani perbedaan budaya, bahasa dan juga komunikasi dengan tujuan pembaca yang berbeda. Berdasarkan paparan tersebut dapat dimengerti bahwa perbedaan bahasa dan budaya dapat menjadi dinding penghambat dalam

komunikasi. Hal ini menjadikan penerjemahan sebagai media penting dalam menjembatani komunikasi antar dua bahasa atau lebih. Jika dalam proses penerjemahan terjadi kesalahan maka arti atau makna yang terkandung akan hilang dan tidak tersampaikan dengan baik. Hal ini karena makna dan penerjemahan memiliki keterkaitan yang erat terhadap satu sama lain. Newmark (dalam Machali, 2009: 25) menyatakan terjemahan sebagai hasil karya dari upaya proses penggantian pesan atau pernyataan tertulis dari suatu bahasa ke bahasa lainnya. Dapat dikatakan juga penerjemahan merupakan usaha pengalihan pesan dari bahasa sumber ke bahasa target dengan menggunakan makna yang sepadan. Nida dan Taber (dalam Wuryantoro, 2018: 10) menyatakan penerjemahan sebagai bentuk penciptaan kembali pesan dari bahasa sumber dengan padanan yang alami dan sedekat mungkin ke bahasa sasaran, pendekatan yang paling utama ialah pendekatan makna yang disusul dengan gaya bahasa. Terdapat juga Larson (1984: 3) menyatakan definisi penerjemahan yang artinya adalah mengungkapkan kembali makna yang setara dengan menggunakan leksikon dan struktur gramatikal bahasa sasaran dan lingkup budayanya. Pernyataan Larson mengutamakan hubungan antara makna dengan konteks budaya yang terkandung. Dapat dikatakan juga penting untuk mengalihkan makna bahasa sumber ke bahasa sasaran yang harus dikaitkan dengan konteks budaya. Catford (dalam Machali, 2009: 25) turut menyatakan penerjemahan sebagai kegiatan pengalihan teks yang memiliki kesamaan antara bahasa sumber dan bahasa sasaran, di mana kesamaan atau ekuivalensi merupakan hal yang penting.

Ekuivalensi penerjemahan merupakan kesetaraan antara bahasa sumber dengan bahasa sasaran. Terdapat berbagai macam teori ekuivalensi yang diungkapkan oleh para tokoh, salah satunya adalah yang diungkap oleh Mona Baker (dalam Panou, 2013: 4). Mona Baker membagi jenis ekuivalensi yang berbeda pada setiap levelnya, frase, kata, grammar, teks dan pragmatik. Menurut Baker penting bagi penerjemah untuk memiliki pengetahuan individu dalam proses penerjemahan. Terdapat juga Pym (2014) yang melihat ekuivalensi penerjemahan sebagai sebuah konsep yang mana hasil penerjemahan memiliki nilai yang sama dengan sumber teks. Pym secara khusus mengemukakan

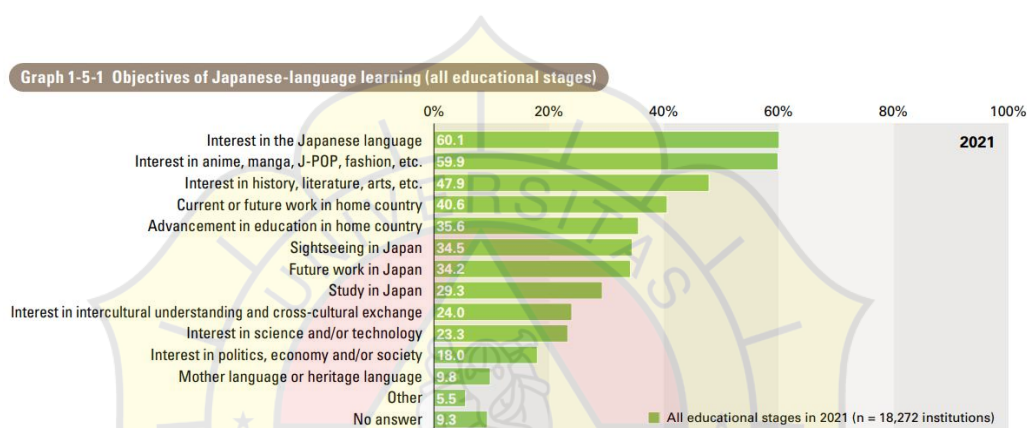
ekuivalensi berhubungan dengan equal value atau nilai yang sama atas bahasa sumber dan bahasa sasaran dengan level bentuk maupun fungsi linguistik.

Sebuah wacana memiliki beberapa makna, di antaranya adalah makna leksikal, gramatikal, kontekstual atau situasional, dan sosiokultural yang mana penerjemah harus cermat dalam proses penerjemahan makna-makna tersebut. Target yang perlu dicapai dalam proses penerjemahan adalah hasil penerjemahan yang ekuivalen. Istilah ekuivalen digunakan oleh beberapa penerjemah sebagai tolak ukur untuk menilai suatu hasil terjemahan.

Objek yang dapat diterjemahkan pun semakin luas mulai dari buku, teks, penelitian, sertifikat, kontrak kerja, film, program tv, *video games* hingga lirik lagu. Lagu merupakan salah satu media hiburan hingga ekspresi diri yang disukai kalangan luas. Penggemar lagu tidak hanya menjadikan lagu sebagai media hiburan semata ada juga yang menjadikan lagu sebagai media pembelajaran bahasa asing. Melalui sarana internet akses terhadap media asing pun semakin mudah, salah satunya adalah akses terhadap lagu-lagu artis luar negeri. Tidak jarang kita menjumpai anak muda yang menyukai lagu luar negeri mulai dari lagu negara-negara barat, Korea, China dan Jepang. Pada umumnya ketika mendengar lagu menggunakan bahasa asing, untuk mengerti arti dan makna dari lagu tersebut pendengar akan melihat terjemahan dari lirik lagu yang sedang didengar. Terjemahan lirik lagu membuat pendengar lebih mudah dalam mengerti esensi dari lagu yang sedang didengar sekaligus menambah kosakata baru bagi mereka yang tengah mempelajari bahasa dari lagu yang didengar. Oleh karenanya penerjemahan bukanlah hal yang mudah dikarenakan penerjemahan perlu untuk memadupadankan dari kalimat yang diterjemahkan dengan bahasa sasaran supaya tidak menghilangkan makna dan isi pesan dari teks sumber kepada penerima bahasa sasaran.

Melalui survei yang dilakukan oleh Japan Foundation pada tahun 2021 terhadap pembelajar bahasa Jepang mengenai tujuan dan alasan seseorang mempelajari bahasa Jepang. Hasil menunjukkan bahwa umumnya mereka memulai karena ketertarikan terhadap bahasa Jepang dengan persentase sebesar (60, 1%) dan dilanjutkan dengan ketertarikan akan *anime*, *manga*, *J-POP*, dan

*fashion* yang mana menempati peringkat kedua dengan persentase sebesar (59, 9%) dalam survei. Ketertarikan akan sejarah, literatur dan seni berada pada urutan ketiga dengan persentase (47, 9%). Tidak dapat dipungkiri bahwa popularitas *anime*, *manga*, *J-POP* dan juga perasaan ingin memahami lebih dalam dan bersentuhan secara langsung dengan media-media tersebut menjadi pemicu untuk mempelajari Bahasa Jepang. Melalui survei tersebut juga disebutkan bahwa Indonesia menempati urutan kedua sebagai negara dengan pembelajar bahasa Jepang terbanyak di dunia. Di bawah ini merupakan grafik yang menunjukkan alasan dan tujuan mempelajari bahasa Jepang dari survei Japan Foundation.



Grafik 1.1 Tujuan belajar bahasa Jepang  
Sumber: <https://www.jpf.go.jp>

*Video game* menjadi salah satu budaya populer dengan perkembangan yang pesat. Bersamaan dengan perkembangan teknologi, *video game* tidak hanya dimainkan menggunakan konsol tapi juga hadir dalam bentuk *PC game* dan *mobile game*. Konsumsi terhadap *game* begitu marak terutama di antara pelajar. Dalam penelitian Widianti (2018) dengan judul “Hubungan *Game Touken Ranbu Online* Dengan Motivasi Belajar Sejarah Samurai Dalam Komunitas *Touken Ranbu* Indonesia” menunjukkan hasil yang positif terhadap motivasi belajar sejarah samurai. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Karundeng (2022) dengan judul “Pengaruh Permainan *Cardfight Vanguard* Terhadap Minat Belajar Bahasa Jepang Pada Komunitas *Ogre* di Wilayah Bekasi”. Penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa permainan tersebut memang memberikan pengaruh terhadap minat belajar bahasa Jepang. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk

meneliti salah satu *mobile game idol simulation* populer bernama *Ensemble Stars!! Music*.

*Ensemble Stars!! Music* merupakan *idol rhythm game* yang dikembangkan oleh Happy Elements K.K untuk platform Android dan iOS. *Game* ini sendiri merupakan versi lanjutan dari seri *Ensemble Stars!*(seru satu). Seri *Ensemble Stars!!* terpisah menjadi dua tipe *game* dengan cara bermain yang berbeda namun dengan cerita utama dan karakter yang sama yaitu *Ensemble Stars!! Basic* dan *Ensemble Stars!! Music*. Pada *Ensemble Stars!! Music* pemain dapat bermain mode *rhythm* dan melihat 3DMV dari setiap lagu yang ada. Sedangkan pada *Ensemble Stars!! Basic* pemain dapat menikmati cerita utama dari era *Ensemble Stars!*(seru satu) atau yang sering disebut dengan era *Yume no Saki*. Pada seri *Ensemble Stars!!*(seru dua) cerita utama berlanjut satu tahun sejak *Dream Festival* terjadi. Garis waktu cerita ini, beberapa karakter sudah lulus dari *Yume no Saki* dan pemain tidak lagi berperan sebagai murid pindahan di Akademi Privat *Yume no Saki* namun sebagai produser yang menangani para *talent* dalam kantor bernama *Ensemble Square* yang seringkali disingkat menjadi ES.

*Ensemble Stars!! Music* juga beberapa kali memenangkan penghargaan dan menduduki peringkat atas kategori penjualan *game* terbaik. *Ensemble Stars!! Music* menjadi pemenang penghargaan kategori *cute & casual* di *Google Play Best of 2020*. Pada tahun 2021 *Ensemble Stars!! Music* memenangkan penghargaan *Best Music Game Worldwide* oleh Sensor Tower APAC Awards 2021. Pada 14 Desember 2022 *Ensemble Stars!! Music* berhasil menempati tempat pertama dalam *App Store Top Sell ranking*. Berikut merupakan *banner* penghargaan tersebut.



Gambar 1. 1 Sensor Tower APAC Awards 2021  
Sumber: google.com





Gambar 1. 2 Top Sell Ranking in App Store 2022  
Sumber: google.com

*Ensemble Stars!! Music* hadir dalam beberapa versi yaitu versi Jepang, China, Korea dan yang paling baru ialah versi Inggris. Bahasa dari setiap versi *game* tersebut diterjemahkan sesuai dengan lokasi pemasaran masing-masing. Tidak hanya cerita dan dialog karakter yang diterjemahkan namun juga lirik lagunya. Seperti gambar berikut:



Gambar 1. 3 Contoh lirik bahasa Jepang  
Sumber: Tangkapan layar Ensemble Stars!! Music



Gambar 1. 4 Contoh lirik bahasa Inggris  
Sumber: Tangkapan layar Ensemble Stars!! Music versi Inggris

Penelitian mengenai ekuivalensi penerjemahan sudah beberapa kali dilakukan oleh peneliti sebelumnya, seperti penelitian Putri (2022) mengenai padanan penerjemahan kata yang berkaitan dengan *otaku* dalam *anime Wotaku Ni*

*Koi Wa Muzukashii*, kemudian penelitian oleh Rahayu dan Adha (2022) mengenai ekuivalensi penerjemahan dalam iklan lowongan kerja berbahasa mandarin. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini berfokus pada ekuivalensi penerjemahan Jepang-Inggris dalam lirik lagu yang terdapat dalam *game Ensemble Stars!! Music*.

Venuti mengemukakan dua jenis ekuivalensi penerjemahan, yang pertama adalah *foreignizing*, yaitu ekuivalensi yang berpihak pada Bsu dan mempertahankan konteks kultural bahasa sumber. Kemudian ekuivalensi *domesticating*, yaitu ekuivalensi penerjemahan yang berfokus pada Bsa, di mana perubahan dilakukan dalam setiap tingkat teks sumber yang kemudian disesuaikan dengan bahasa sasaran (Venuti dalam Hoed, 2006: 84) . Sebagai contoh dengan lirik lagu yang terdapat dalam tangkapan layar diatas.

**Bsu:** 星座をえがきだすような (Seiza wo egaki dasu youna)

**Bsa:** *We can map our own constellations.*

Penerjemahan di atas menggunakan teknik penerjemahan penambahan (*addition*). Penambahan dapat dilihat terjadi pada frasa “*our own*” yang secara harfiah dapat berarti “milik kita”. Umumnya frasa “*our own*” dapat diekspresikan dengan frasa “私達の”. Namun, dalam BSu tidak ditemukan kata maupun frasa yang menunjukkan frasa “*our own*” dalam bahasa Jepang. Penerjemah menggunakan konteks yang tepat dalam menambahkan frasa “*our own*” dalam hasil penerjemahan BSa. Dengan memperjelas subjek, penerjemahan tidak terasa kaku dan lebih natural, selain itu juga sesuai dengan kaidah bahasa sasaran tanpa menghilangkan makna pesan yang terkandung. Dengan demikian, penerjemahan di atas cenderung pada ekuivalensi domestikasi. Berdasarkan pemaparan di atas, penulis tertarik untuk meneliti lebih jauh mengenai ekuivalensi penerjemahan yang terdapat pada lirik lagu yang ada dalam *game Ensemble Stars!! Music*.

## 1.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai ekuivalensi penerjemahan juga sudah dilakukan sebelumnya. Sejauh penelusuran yang telah dilakukan penulis, penelitian yang membahas mengenai ekuivalensi penerjemahan adalah sebagai berikut:

1. Tamara Felicia Cristian (2021) Jurusan English Letters Fakultas English Letters Universitas Sanata Dharma Yogyakarta dengan judul "*The Translation Method And Equivalence In Translating "I Love You 3000" Song Lyrics*". Pada bagian kesimpulan penelitian ini ditemukan bahwa dari 8 teknik penerjemahan hanya 5 teknik yang digunakan dalam penerjemahan lirik lagu "*I Love You 3000*" yaitu 28 baris lirik dengan penerjemahan literal, 19 baris lirik dengan penerjemahan setia, 4 baris lirik dengan penerjemahan kata perkata, dan 4 baris lirik dengan penerjemahan semantik. Pada bagian ekuivalensi terjemahan ditemukan 55 baris lirik lagu dengan ekuivalensi semantik dan diikuti dengan 8 baris lirik dengan penerjemahan yang tidak ekuivalen. Perbedaan dari penelitian ini dan penelitian yang akan penulis buat ialah penulis hanya berfokus pada bagian ekuivalensi penerjemahan yang ada dalam lirik lagu *game Ensemble Stars!!* versi global dan versi Jepang. Persamaan dengan penelitian adalah peneliti sama-sama menggunakan lirik lagu sebagai data utama dalam penelitian.
2. Mutiara Rahma Putri (2022) Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas Padang dengan judul "*Ekuivalensi Terjemahan Jepang-Indonesia pada Kata yang Berhubungan dengan Otaku dalam Anime Wotaku Ni Koi Wa Muzukashii*". Pada bagian kesimpulan peneliti menuliskan hasil penelitiannya dengan presentasi kata yang berhubungan dengan *Otaku* dalam *Wotaku ni Koi wa Muzukashii* adalah 23,80% sepadan, 52,38% tidak sepadan, dan 23,80% tidak diterjemahkan. Perbedaan penelitian penulis dengan penelitian ada pada data yang akan diteliti, di mana penulis akan menggunakan data lirik lagu sebagai data utamanya. Persamaan dengan penelitian ini adalah pada topik mengenai ekuivalensi terjemahan pada suatu hasil penerjemahan.
3. Artikel yang ditulis oleh T. Kasa Rullah Adha dan Astry Santika Rahayu (2022) dengan judul "*Analisis Ekuivalensi Terjemahan Pada Iklan Lowongan Kerja Berbahasa Mandarin*". Pada bagian kesimpulan peneliti menuliskan hasil penelitiannya bahwa ditemukan 3 jenis ekuivalensi terjemahan dalam terjemahan iklan lowongan kerja berbahasa Mandarin dengan presentasi



47,7% berupa ekuivalensi gramatikal, 33,3% data berupa ekuivalensi dinamika dan 20% data berupa ekuivalensi natural. Perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini dengan penelitian penulis terdapat pada penggunaan data yang berbeda di mana penulis akan menjadikan lirik lagu sebagai data utamanya. Persamaan dengan penelitian yang akan penulis tulis adalah penelitian berfokus pada ekuivalensi penerjemahan yang terdapat dalam suatu hasil terjemahan.

### 1.3 Identifikasi Masalah

Sebagaimana seperti yang telah diungkap pada latar belakang di atas maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan latar belakang budaya antara bahasa Jepang (BSu) dan bahasa Inggris (BSa).
2. Pentingnya bagi penerjemah untuk memperhatikan konteks budaya agar dapat menghasilkan penerjemahan yang berterima.
3. Pergeseran makna dalam penerjemahan lirik lagu dalam *Ensemble Stars!! Music* versi Global.
4. Terdapat hubungan antara pemilihan teknik penerjemahan dengan teori ekuivalensi.
5. Pemilihan metode dan teknik penerjemahan dapat berpengaruh pada pemahaman pembaca bahasa sasaran.

### 1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas penulis memutuskan untuk membatasi masalah penelitian pada ekuivalensi penerjemahan lirik lagu Jepang-Inggris yang terdapat dalam *game Ensemble Stars!! Music* versi global. *Ensemble Stars!! Music* versi global yang baru dirilis awal tahun 2022 pada bulan Juli menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utamanya sedangkan *game* originalnya berbahasa Jepang.

### 1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat ekuivalensi dalam penerjemahan Jepang-Inggris dalam lirik lagu *game Ensemble Stars!! Music* versi global?
2. Metode penerjemahan dan teknik penerjemahan apa saja yang digunakan dalam penerjemahan lirik lagu Jepang-Inggris pada *game Ensemble Stars!! Music*?

### 1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis ekuivalensi yang terdapat dalam penerjemahan lirik lagu Jepang-Inggris dalam *game Ensemble Stars!! Music* versi global.
2. Untuk mengetahui ekuivalensi dominan yang ada pada penerjemahan lirik lagu Jepang-Inggris dalam *game Ensemble Stars!! Music* versi global.
3. Untuk memahami lebih dalam mengenai ekuivalensi penerjemahan.

### 1.7 Landasan Teori

#### 1.7.1 Proses Penerjemahan

Nida dan Taber (dalam Sukaesih, 2022: 14) mengungkapkan bahwa terdapat tiga langkah dalam proses penerjemahan. Tiga langkah tersebut diawali dengan analisis, yaitu proses dimana penerjemah mempelajari teks sumber secara bentuk maupun isi. Selanjutnya adalah pengalihan (*transfer*), yang merupakan proses penggantian unsur BSu dengan unsur BSa yang padan. Terakhir adalah penyerasian (*restructuring*), yaitu proses penyesuaian hasil terjemahan BSa sehingga sesuai dengan kaidah BSa dan menghilangkan kesan asing.

#### 1.7.2 Metode Penerjemahan

Umumnya metode penerjemahan merupakan suatu cara yang digunakan oleh penerjemah dalam proses penerjemahan sesuai dengan tujuan yang berkaitan

dengan keseluruhan wacana. Metode penerjemahan juga menjadi proses penilaian umum dari hasil penerjemahan keseluruhan teks yang sudah dialihkan bahasanya dari bahasa sumber ke bahasa sasaran. Newmark memaparkan bahwa metode penerjemahan terkait erat dengan keseluruhan teks di sisi lain penggunaan prosedur penerjemahan umumnya lebih mengarah pada penerjemahan kalimat dan unit bahasa terkecil. Newmark (dalam Machali, 2009: 76) membagi metode penerjemahan kedalam dua kelompok yaitu yang mengacu pada bahasa sumber dan yang mengacu pada bahasa sasaran.

1. Metode Kata demi Kata

Penggunaan metode penerjemahan kata demi kata dilakukan dengan menerjemahkan kata-kata yang setara dengan bahasa sumber. Setiap kata diterjemahkan satu per satu sesuai dengan pengertian kata yang sama dengan urutan yang sama. Pada metode penerjemahan ini kata yang berkaitan dengan budaya akan diterjemahkan secara harfiah.

2. Metode Harfiah

Dalam penerjemahan metode harfiah penerjemah mencari struktur gramatikal dari bahasa sumber yang sebanding atau mendekati bahasa sasaran. Penerjemahan ini tidak berkaitan dengan konteks. Pada prosesnya, penerjemah menerjemahkan teks sumber dan setelahnya menyesuaikan urutan sesuai bahasa sasaran. Metode penerjemahan ini ada di antara penerjemahan kata demi kata dan penerjemahan bebas.

3. Metode Setia

Metode penerjemahan setia digunakan ketika penerjemah ingin menghasilkan makna kontekstual dari teks asli atau bahasa sumber dengan batasan struktur gramatikal teks sasaran yang tepat. Karena menjaga orisinalitas pesan dan menerjemahkan kata yang mencakup makna budaya sesuai dengan konteksnya. Secara tata bahasa masih terdapat penyimpangan dan pemilihan kata yang tidak fleksibel dalam penerjemahan ini. Penerjemahan setia terasa kaku dan aneh karena penerjemahan mengikuti maksud dan tujuan dari teks bahasa sumber.

#### 4. Metode Semantik

Dibandingkan dengan penerjemahan setia yang kaku dan tidak terlalu mempedulikan kaidah dari tatanan bahasa sasaran. Metode penerjemahan semantik lebih fleksibel terhadap bahasa sasaran. Walau demikian metode penerjemahan semantik juga masih mempertimbangkan makna dan tatanan teks bahasa sumber namun dalam batas tertentu.

#### 5. Metode Saduran.

Metode saduran atau juga disebut sebagai metode penerjemahan adaptasi dapat dikatakan sebagai metode penerjemahan paling bebas dan paling condong dengan bahasa sasaran. Metode saduran umumnya dipakai dalam penerjemahan drama atau puisi untuk mempertahankan tema, karakter, dan alur yang terdapat di dalamnya.

#### 6. Metode Bebas

Metode penerjemahan bebas lebih menitikberatkan pada isi dalam bahasa sumber daripada bentuk asli maupun struktur dari bahasa sumbernya. Demi mempermudah penerima bahasa sasaran dalam menerima isi atau makna yang terdapat dalam bahasa sumber, bentuk dari penerjemahan bebas umumnya berupa parafrase yang lebih panjang daripada teks bahasa sumbernya.

#### 7. Metode Idiomatis

Metode penerjemahan idiomatis dipakai untuk memproduksi ulang pesan dari bahasa sumber dengan menggunakan bentuk alami dari bahasa sasaran mulai dari struktur tata bahasa dan kosa katanya. Berbeda dengan penerjemahan biasa, hasil dari penerjemahan idiomatis terlihat seperti ditulis langsung oleh penutur asli.

#### 8. Metode Komunikatif

Penerjemahan komunikatif merupakan metode untuk menerjemahkan secara kontekstual dan sedemikian rupa pada isi, pesan dan makna yang terdapat dalam bahasa sumber sehingga mempermudah pembaca maupun penerima pesan untuk mengerti dan memahami isi dari teks yang diterjemahkan.

### 1.7.3 Teknik Penerjemahan

Teknik merupakan suatu metode, keahlian, atau seni praktis yang diterapkan pada suatu tugas tertentu (Machali, 2009: 107). Dalam hal ini teknik penerjemahan merupakan seni praktis yang diterapkan dalam proses penerjemahan. Teknik penerjemahan adalah gambaran yang muncul pada hasil penerjemahan, terutama pada satuan unit terkecil teks. Teknik penerjemahan juga dapat menjadi acuan pengelompokan padanan penerjemahan berdasarkan teknik yang digunakan dalam proses penerjemahan. Secara umum teknik penerjemahan terbagi menjadi dua yaitu teknik penerjemahan langsung (*direct translation*) seperti, transferensi (*borrowing*), kalke, dan terjemahan literal. Selanjutnya adalah teknik penerjemahan tidak langsung (*indirect translation*) seperti, transposisi, modulasi, adaptasi, pengurangan, penambahan dan masih banyak lainnya dimuat lebih lanjut pada bab berikutnya.

### 1.7.4 Teori Ekuivalensi Penerjemahan

Salah satu aspek yang paling banyak dibahas dalam kajian penerjemahan adalah teori ekuivalensi. Subkajian ini banyak didalami oleh para ahli yang ingin melihat hubungan dan pengaruh antara kesetaraan dan komparasi makna dalam penerjemahan. Pada penelitian ini, penulis fokus menggunakan teori ekuivalensi yang dikemukakan oleh Lawrence Venuti yaitu *domestication* dan *foreignization*. Konsep *foreignization* dan *domestication* pertama kali diusung dan didiskusikan oleh Schleiermacher di awal abad ke-19. Schleiermacher berpendapat bahwa hanya ada dua strategi yang dapat diterapkan dalam penerjemahan, yakni penerjemah menargetkan pembaca dan menarik pembaca ke dunia milik penulis atau penerjemah menargetkan dan menarik penulis ke arah pembaca sehingga pembaca lebih mudah untuk menikmati karya penulis (Venuti, 2004: 49).

#### 1. Penerjemahan Domestikasi (*Domesticating Translation*)

Merupakan penerjemahan yang berorientasi kepada bahasa sasaran. Menghadirkan unsur budaya dari bahasa sasaran pada hasil terjemahan dengan penerjemahan yang akurat, berterima, dan mudah dipahami oleh pembaca bahasa sasaran. Penerjemahan domestikasi menganut hasil



penerjemahan yang sesuai dengan tradisi tulisan dan budaya dalam bahasa sasaran.

## 2. Penerjemahan Foreignisasi (*Foreignisation Translation*)

Berkebalikan dengan penerjemahan domestikasi, penerjemahan foreignisasi berorientasi kepada bahasa sumber. Salah satu ciri mencolok dari penerjemahan foreignisasi adalah hadirnya aspek budaya asing yang diekspresikan menggunakan bahasa sasaran. Kehadiran budaya asing dalam bahasa sasaran dianggap bermanfaat bagi pembaca sasaran.

### 1.7.5 Lirik Lagu

Lirik lagu merupakan aransemen tonal atau berupa rangkaian kata. Di dalam lirik lagu terdapat berbagai macam makna. Lirik lagu biasanya diciptakan dari inspirasi penulis, karena ingin menyampaikan suatu pesan, mengekspresikan suatu perasaan dan masih banyak motif lainnya. Permainan bahasa, notasi musik yang disesuaikan dengan lirik yang ada akan membuat pendengar dapat merasakan ide-ide dari penulis lirik lagu tersebut (Awe, 2003:51).

## 1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam penelitian deskriptif kualitatif yang merupakan jenis, desain, atau rancangan penelitian yang biasa digunakan untuk meneliti objek penelitian yang alamiah atau dalam kondisi nyata dan tidak di setting seperti pada eksperimen. Deskriptif sendiri berarti hasil penelitian akan dideskripsikan dengan jelas berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tanpa menarik suatu kesimpulan berdasarkan hasil penelitiannya.

### 1. Tahap Penyediaan Data

Data yang dikumpulkan terbagi atas data primer dan data sekunder. Data primer dari penelitian ini diambil dari lirik lagu yang ada dalam *Ensemble Stars!! Music* versi Jepang dan global. Penulis menggunakan metode simak dan metode catat. Metode simak penulis menggunakan teknik bebas libat cakap dimana penulis tidak akan turut campur dengan narasumber maupun pewawancaranya. teknik ini sangat cocok jika data yang digunakan adalah

data berupa dokumen atau tulisan. Metode catat adalah metode pengumpulan data dengan mengelompokkan atau mengklasifikasikan data yang digunakan (Muchayyaroh, 2020).

## 2. Tahap Analisis Data

Pada tahap ini penulis akan membandingkan data dari lirik lagu yang ada dalam *Ensemble Stars!! Music* versi Jepang dan lirik lagu yang sudah diterjemahkan dalam *Ensemble Stars!! Music* versi Inggris. Dengan membandingkan kedua data tersebut penulis menganalisis tingkat ekuivalensi yang ada menggunakan klasifikasi metode dan teknik penerjemahan yang memihak padanan domestikasi dan pengasingan pada hasil terjemahan lirik lagu yang ada.

## 3. Tahap Penyajian Data

Data berupa kata, frasa, idiom, klausa, dan kalimat yang telah dianalisis akan disajikan dalam tabel yang disertai dengan penjelasan deskriptif dan objektif tanpa adanya rekayasa data yang telah penulis analisis. Dari hasil analisis tersebut dapat ditarik kesimpulan yang berlaku untuk umum.

## 1.9 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara praktis maupun teoritis.

### A. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya yang berkaitan langsung dengan pembelajaran alternatif melalui lagu dan *game*. Serta juga dapat memperluas wawasan di bidang ilmu linguistik, khususnya pada kajian ekuivalensi terjemahan Jepang-Indonesia dalam lirik lagu yang terdapat dalam *game Ensemble Stars!! Music*.

### B. Manfaat Praktis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman terhadap peneliti dalam penerapan pembelajaran bahasa Jepang

dan masukan yang berharga sebagai alternatif pembelajaran bahasa Jepang melalui lagu Jepang yang terdapat dalam *game Ensemble Stars!! Music*.

### 1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Sistematika dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan pada bab ini berisi tentang Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Landasan Teori, Metode Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan Skripsi.

Bab II Landasan Teori, pada bab ini penulis akan memaparkan landasan teori yang menjadi gagasan dalam penelitian yang penulis lakukan. Teori yang digunakan akan dibahas lebih mendalam dan dijelaskan dari sumber utama mengenai ekuivalensi penerjemahan dan pengetahuan yang mendasari ekuivalensi penerjemahan.

Bab III Analisa dan Pembahasan, pada bab ini membahas tentang penelitian yang penulis lakukan. Bab ini berisikan uraian data dan hasil analisis data mengenai ekuivalensi penerjemahan Jepang-Inggris dalam lirik lagu pada *game Ensemble Stars!! Music*.

Bab IV Kesimpulan, pada bab ini berisi kesimpulan berdasarkan analisis.