

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian, tujuan penelitian yang ingin dicapai setelah melakukan penelitian, manfaat yang didapat setelah melakukan penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

1.1 Latar Belakang

Di era digital ini, penerjemahan memiliki peran penting khususnya dalam konten video untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan beragam, terutama pada *platform* YouTube. Menurut Hoed (2011), penerjemahan adalah upaya mengalihkan pesan dari satu bahasa ke bahasa yang lain atau upaya mengungkapkan kembali pesan dalam suatu bahasa ke bahasa lain. Dalam konteks digital, sering melibatkan penggunaan *subtitle*, terjemahan lirik lagu, atau *dubbing* dalam video.

Reza (2018) dalam Majid, dkk (2023) berpendapat bahwa penerjemahan ditemukan sebagai jembatan komunikasi yang memiliki beberapa cara untuk berbagi informasi, cerita, aspek-aspek dalam kehidupan manusia seperti hobi, gaya hidup, pendidikan, pekerjaan, kesehatan, dan lain-lain. Sutopo (2014) berpendapat bahwa penerjemahan mempunyai arti yang serupa dengan prinsip dasar berkomunikasi, yakni menyampaikan pesan dengan tepat dan benar. Maka dari itu, penerjemah harus mewujudkan terjemahan yang baik. Kesepadanan antara teks asli (TSu) dan teks terjemahan (TSa) adalah wujud dari terjemahan yang baik (Choi dalam Lee, 2020).

Penerjemah akan selalu dihadapkan pada penafsiran makna kata, frasa, klausa, dan kalimat. Pemahaman mendalam terhadap makna atau pesan adalah hal yang sangat penting dalam penerjemahan (Sutopo, 2014). Misalnya dalam konteks video wawancara, penerjemah harus mempunyai pemahaman yang baik tentang topik yang dibahas dalam wawancara, termasuk istilah-istilah khusus dan terminologi yang relevan sebagai langkah awal dalam melakukan penerjemahan.

Proses penerjemahan melibatkan dua bahasa yang berbeda baik sistem bahasa maupun dalam struktur kalimatnya. Menurut Hoed (2006) dalam Rahmah (2018)

perbedaan bahasa sasaran dan bahasa sumber dapat menjadi kendala utama dalam kegiatan penerjemahan. Maka dari itu, diperlukannya metode dan teknik agar menghasilkan terjemahan yang sepadan. Hal ini didukung dari pernyataan Rahmah (2018) bahwa dalam melakukan penerjemahan, kemahiran berbahasa perlu didukung dengan kemampuan penguasaan teknik dan metode penerjemahan agar dapat memecahkan kesulitan yang ditemukan melalui pemahamannya. Metode penerjemahan lebih mengarah pada proses penerjemahan secara keseluruhan yang berfokus pada keseluruhan kalimat. Teknik penerjemahan lebih mengarah pada tahapan-tahapan spesifik yang digunakan penerjemah dengan berfokus pada unit yang lebih kecil seperti kata maupun frasa. Maka dari itu, metode dan teknik penerjemahan memiliki peran yang penting dalam menentukan kualitas hasil penerjemahan.

Penerjemahan memiliki dua jenis berdasarkan bentuknya, yaitu penerjemahan lisan dan penerjemahan tulisan. Dalam Nasihin (2015), penerjemahan tulisan adalah proses menafsirkan kalimat dari satu bahasa ke bahasa lain dengan cara menggambarkan kalimat yang tertulis (dokumen). Sedangkan penerjemahan lisan adalah proses menafsirkan kalimat yang disampaikan secara lisan secara simultan. Waktu yang dibutuhkan untuk penerjemahan tulisan cukup banyak dalam hal menyampaikan maksud secara tepat dan melakukan penyuntingan untuk memoles kalimat. Sedangkan penerjemahan lisan harus dilakukan secara cepat dan fleksibel, sehingga penerjemah lisan harus mampu menengahi dan memastikan komunikasi yang efektif antara kedua pembicara.

Penerjemahan pada media audio-visual, salah satunya video wawancara, melibatkan dua bahasa yang berbeda dalam bentuk yang berbeda pula, yaitu bahasa lisan dan bahasa tulisan. Penerjemah memerlukan keterampilan mendengarkan yang baik selain keterampilan membaca. Penerjemah mendengarkan kata-kata dengan telinganya dan menafsirkan serta memahami kalimat di otaknya (dalam Huang, 2020) hingga menjadi teks terjemahan atau *subtitle*. Dalam Achmad dan Abdullah (2012), menurut sejumlah pakar, bahasa lisan memiliki karakteristik, salah satunya adalah kalimat bahasa lisan kurang terstruktur dibanding dengan bahasa tulisan karena berisi beberapa kalimat yang tidak lengkap dan penutur sering mengulangi beberapa bentuk kalimat. Menurut Chaer (2014) berpendapat bahwa

bahasa lisan memiliki unsur yang erat seperti tekanan, intonasi, dan nada yang tidak bisa diaplikasikan secara sempurna dalam bahasa tulisan. Mimik dan gerak-gerik pembicara pun sangat membantu dalam berbahasa lisan. Hal tersebut berkaitan dengan saran dari hasil penelitian Huang (2020) yaitu saat menerjemahkan video wawancara berita dari bahasa lisan ke dalam teks terjemahan, emosi subjektif orang yang diwawancara menjadi perhatian khusus penerjemah dengan dapat mengungkapkan emosi yang kuat melalui kata seruan dan mengungkapkan sikap pembicara melalui tanda tanya atau akhiran kalimat. Menurut Huang (2020) subjektivitas narasumber membantu objektivitas berita.

YouTube adalah platform gratis yang dapat diakses oleh siapa saja yang terkoneksi internet dengan menyediakan beragam jenis konten video yang menarik, mulai dari hiburan, pendidikan, berita, hingga olahraga. Pengguna memiliki banyak pilihan untuk menemukan video yang sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka. Dampaknya, YouTube menjadi tempat terkemuka untuk mencari informasi, hiburan, dan interaksi sosial di era digital ini, dengan jutaan pengguna aktif setiap harinya. Dengan perkembangan dan popularitasnya, saat ini YouTube menjadi *platform* terbesar dan paling berpengaruh di dunia.

Dilansir dari Populix (2022) yang mengeluarkan hasil survei berjudul “Social Media Habit and Internet Safety” pada bulan Juni 2022, YouTube menempati peringkat pertama sebagai media sosial yang paling banyak digunakan masyarakat Indonesia dengan persentase 94% yang disusul Instagram (93%), TikTok (63%), Facebook (59%) dan Twitter (54%). Sedangkan di Korea Selatan, berdasarkan hasil survey yang ditulis oleh Jung, dkk (2023) dan dikeluarkan oleh KISDI (Korean Information Society Development Institute) dengan judul 2023 년 한국미디어패널조사 주요 결과 (Key Result of the Korea Media Panel Survey 2023) menunjukkan pada platform streaming yang sering digunakan masyarakat Korea Selatan adalah YouTube (77,5%) yang disusul Netflix dan Tiving. Luasnya jangkauan audiens YouTube yang beragam, menjadikan *subtitle* sebagai hal yang penting untuk mempermudah pengguna memahami video berbahasa asing.

Menurut Coakley (dalam Santoso, 2013), media massa dan olahraga memiliki keterkaitan, yaitu hubungan timbal balik yang terdapat hubungan pengaruh dan ketergantungan untuk mencapai kesuksesan komersial dan popularitas yang

diperolehnya. Dilansir dari laman berita Badminton World Federation (BWF), pada tahun 2022 jumlah penggemar bulutangkis dunia diperkirakan mencapai 709 juta. Bulu tangkis sangat populer di berbagai negara Asia, termasuk Indonesia dan Korea Selatan (Nielsen Sport, 2020). Tingkat minat bulu tangkis di media pun lebih sering terjadi dibanding tahun-tahun sebelumnya dan penggemar mengikuti bulu tangkis setiap hari atau setiap minggu melalui saluran TV atau media sosial. Hal ini berdampak pada pencarian berita dan informasi mengenai pertandingan dan atlet bulu tangkis dalam internet semakin tinggi, termasuk dalam *platform* Youtube.

Penyiaran informasi maupun berita bulu tangkis telah banyak diunggah dalam platform YouTube dari berbagai negara dengan berbagai bahasa. Dimulai dari video mengenai teknik permainan bulu tangkis hingga video *highlight* sebuah pertandingan yang diunggah langsung oleh federasi bulu tangkis dunia (BWF). Asosiasi bulu tangkis beberapa negara pun memiliki kanal YouTube sendiri, seperti Badminton Indonesia (PBSI) dan BKA TV 대한배드민턴 (Badminton Korea Association). Salah satu kanal YouTube Korea Selatan yang berisikan konten bulu tangkis adalah Wonderplay. Kanal YouTube ini menawarkan beragam konten mulai dari pertandingan antar klub Korea Selatan, cuplikan perjalanan atlet timnas Korea, *badminton match review*, hingga wawancara dengan atlet baik dari dalam maupun luar Korea, salah satunya bersama atlet Indonesia.

Kanal YouTube Wonderplay ini pernah mengundang atlet Indonesia yaitu Greysia Polii sebagai bintang tamu untuk melakukan review pertandingannya sekaligus wawancara dengan sahabat dekatnya, Jang Yena yang merupakan atlet bulu tangkis Korea Selatan. Dalam video interview tersebut, Greysia Polii berbicara dalam bahasa Indonesia dengan *subtitle* berbahasa Korea yang telah dimasukkan langsung ke dalam video, tanpa bergantung pada fitur *subtitle* YouTube. Adanya perbedaan linguistik, budaya hingga istilah olahraga antara kedua bahasa menyebabkan penerjemah harus menggunakan metode dan teknik penerjemahan untuk menghasilkan terjemahan yang sepadan agar penonton dapat paham pesan yang disampaikan. Berikut adalah contoh penerjemahan pada subtitle video wawancara Greysia Polii dalam kanal YouTube Wonderplay.

BSu: Saya sekarang ini lagi pas lagi sama Apriyani.

BSa: 이때 제가 아프리아니 선수랑 같이 팀이었어요.

Pada bahasa sumber tidak adanya penggunaan kata “Atlet” saat menyebutkan nama atlet yaitu Apriyani. Namun saat diterjemahkan ke dalam bahasa sasaran ditambahkan kata 선수 setelah nama 아프리아니. Terjemahan ini menerapkan teknik amplifikasi dengan menambahkan elemen yang tidak ada dalam bahasa sumber. Hal ini disebabkan adanya budaya Korea untuk menunjukkan rasa hormat terhadap atlet dengan menambahkan kata 선수 di belakang namanya.

Pada penelitian sebelumnya, sudah banyak penelitian yang mengkaji menggunakan teori metode penerjemahan menurut Newmark (1998) dan teori teknik penerjemahan menurut Molina & Albir (2002) terhadap penerjemahan bahasa tulisan (BSu) ke dalam bahasa tulisan (BSa) seperti cerpen, novel dan film yang sudah memiliki naskah dalam bahasa tulisan. Penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh Putri, dkk (2023) yang mengkaji mengenai metode dan teknik penerjemahan pada cerita pendek *Is That So? I’m Giraffe* karya Min-Gyu Park dari bahasa Korea ke dalam bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian lainnya yang mengkaji terhadap webtoon dilakukan oleh Rusyana dan Nugroho (2022) pada penerjemahan idiom bahasa Korea pada webtoon ‘Touch-Touch You’. Penelitian sebelumnya yang mengkaji penerjemahan *subtitle* terhadap video wawancara berita KBS pernah dilakukan Huang (2020) dari bahasa Mandarin (bentuk bahasa lisan) ke dalam bahasa Korea (bentuk bahasa tulisan) menggunakan teori kesetaraan menurut Nida. Belum adanya pembahasan mengenai metode dan teknik penerjemahan pada video wawancara dalam lingkup olahraga dengan penggunaan bahasa Indonesia dan Korea menjadi sebuah celah bagi peneliti. Peneliti ingin melihat dan mengetahui apakah ada perbedaan penggunaan metode dan teknik penerjemahan antara penerjemahan bahasa tulisan ke dalam bahasa tulisan dengan penerjemahan bahasa lisan ke dalam bahasa tulisan.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji metode penerjemahan yang dikemukakan oleh Newmark dan teknik penerjemahan menurut Molina dan Albir yang diterapkan dalam proses penerjemahan bahasa Indonesia ke dalam *subtitle* bahasa Korea dalam video wawancara atlet bulu tangkis Indonesia, Greysia Polii, pada kanal YouTube Wonderplay dengan judul penelitian “Metode dan Teknik Penerjemahan Bahasa Indonesia-Korea pada Video Wawancara Greysia Polii dalam Kanal Youtube Wonderplay” yang menggunakan metode

penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini akan berfokus pada penerjemahan bahasa Indonesia yang diucapkan oleh Greysia Polii sebagai bahasa sumber ke dalam subtitle bahasa Korea sebagai bahasa sasaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana metode penerjemahan bahasa Indonesia ke dalam bahasa Korea pada video wawancara Greysia Polii dalam kanal YouTube Wonderplay?
- 2) Bagaimana teknik penerjemahan bahasa Indonesia ke dalam bahasa Korea pada video wawancara Greysia Polii dalam kanal YouTube Wonderplay?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yang merupakan jawaban dari rumusan masalah penelitian di atas, yaitu untuk mendeskripsikan:

- 1) Metode penerjemahan yang digunakan saat menerjemahkan bahasa Indonesia ke dalam bahasa Korea dalam video wawancara Greysia Polii dalam kanal YouTube Wonderplay.
- 2) Teknik penerjemahan yang digunakan saat menerjemahkan bahasa Indonesia ke dalam bahasa Korea dalam video wawancara Greysia Polii dalam kanal YouTube Wonderplay.

1.4 Signifikasi dan Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat membantu penerjemah maupun mahasiswa dalam meningkatkan keterampilan menerjemah dari bahasa Indonesia ke dalam Bahasa Korea. Selain itu, melalui penelitian yang dilakukan pada video kanal YouTube Wonderplay, berharap:

- 1) Dapat memberikan pertimbangan metode dan teknik kepada penerjemah saat menerjemahkan video wawancara dalam lingkup olahraga.
- 2) Secara praktis, dapat memberikan gambaran mengenai metode dan teknik penerjemahan yang dapat dipakai saat menerjemahkan video wawancara dalam lingkup olahraga.

- 3) Mahasiswa dapat mengetahui lebih dalam mengenai metode dan teknik penerjemahan.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini akan dibagi menjadi beberapa bab. Adapun struktur organisasi skripsi ini adalah sebagai berikut:

- 1) **BAB I Pendahuluan**

Pada bab ini dibahas mengenai latar belakang beserta identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan, manfaat dan signifikansi penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

- 2) **BAB II Kajian Pustaka**

Pada bab ini dibahas mengenai kajian teori penerjemahan, video wawancara, metode penerjemahan, teknik penerjemahan, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir.

- 3) **BAB III Metode Penelitian**

Pada bab ini dibahas mengenai desain penelitian, data dan sumber penelitian, pengumpulan data, dan analisis data.

- 4) **BAB IV Temuan dan Pembahasan**

Pada bab ini dibahas mengenai temuan didapatkan setelah pengolahan dan analisis data penelitian guna menjawab rumusan masalah.

- 5) **BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi**

Pada bab ini dibahas mengenai kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi setelah melakukan penelitian dan menganalisis temuan yang didapatkan dalam penelitian.