

PENILAIAN TERJEMAHAN LAGU *DORAEMON NO UTA* SEBAGAI *OPENING ANIMASI DORAEMON*

Nela Naila Nidhafar, Yenny Aristia Nst, Arza Aibonotika
Universitas Riau
nidhafar18@gmail.com, yenny.aristia@lecturer.unri.ac.id,
arza.aibonotika@lecturer.unri.ac.id.

ABSTRACT

This research is a qualitative research method regarding the assessment of Doraemon no Uta as an opening song of Doraemon animation. The purpose of the study is to explain how to objectively assess the translation of Doraemon no Uta song from Doraemon animation and find out how well the translations of the song is based on Newmark's assessment. According to Newmark, the assessment of translation is divided into four criterias, including: 1) translation as a science; 2) translation as a craft; 3) translation as art; and translation as taste. The lyrics of the song Doraemon no Uta in the source language (SL) and target language (TL) are collected in a table, then the score is determined for each criterion. The scores are sum up and the total is divided by the number of lyrics which is assessed. It was found that the translation category for the song Doraemon no Uta's translation's score is 79.28, which went to the translation category A (very good).

Keywords : *song, translation, assessment.*

A. PENDAHULUAN

Karya-karya dalam bahasa asing yang salah satunya adalah dari bahasa Jepang telah banyak diterjemahkan ke bahasa Indonesia. Salah satu karya yang diterjemahkan adalah berupa lagu. Terjemahan yang baik adalah terjemahan yang dapat menyampaikan pesan, gagasan, dan informasi bahasa sumber (Bsu) ke bahasa sasaran (Bsa) sesuai yang dimaksud oleh pengarangnya. Untuk membuktikan apakah terjemahan karya dalam bahasa asing tersebut dapat dikatakan baik dan berkualitas maka diperlukan penilaian terhadap terjemahan tersebut.

Sejauh ini terjemahan yang dinilai baik dan berkualitas masih terkesan subjektif karena dipengaruhi oleh latar belakang dan lingkungan pembaca sasaran yang berbeda-beda. Agar penilaian terjemahan tersebut menjadi objektif, Newmark menawarkan cara menilai terjemahan berdasarkan empat kriteria penilaian terjemahan yakni terjemahan sebagai ilmu, terjemahan sebagai keterampilan, terjemahan sebagai seni, dan terjemahan sebagai selera yang dipaparkan di bawah ini. Terjemahan yang dinilai dalam penelitian ini adalah lagu animasi *Doraemon* yang berjudul *Doraemon no Uta* yang diputar di televisi Indonesia. Terjemahan lagu *Doraemon no Uta* dinyanyikan sesuai dengan nada dalam lagu Bsu-nya, sehingga

tentunya memiliki keterbatasan kata untuk menyesuaikan nada lagunya sesuai dengan Bsu-nya. Oleh karena adanya keterbatasan tersebut, maka penilaian terjemahan sebagai keterampilan (*craft*) paling ditonjolkan di sini.

B. KAJIAN TEORI

Catford (1965:20) mendefinisikan penerjemahan sebagai upaya mengganti bahan teks dalam bahasa sasaran yang sepadan, sedangkan Newmark memberikan definisi berupa menerjemahkan makna suatu teks ke dalam bahasa lain sesuai dengan yang dimaksud oleh pengarang (Newmark, 1988:5). Dengan kata lain, penerjemahan adalah upaya mendirikan “jembatan makna” antara produsen teks sumber dengan pembaca sasaran (Machali, 2000:6). Seperti yang dipaparkan di latar belakang sebelumnya, terjemahan yang baik yaitu terjemahan yang dapat dimengerti oleh pembaca sasarnya mengenai pesan, gagasan, dan informasi dari bahasa sumber dengan memperhatikan kesepadanan makna sesuai maksud pengarangnya. Oleh karena itu, perlu dibuktikan dengan melakukan penilaian yang objektif. Newmark (1988:189) menilai terjemahan menjadi empat kriteria, di antaranya:

- a) **Terjemahan sebagai ilmu** (*science*), yang melihat dari segi kebahasaan murni dan berbicara mengenai “betul-salah”. Penilaian dari segi *science* atau ilmu ini dilihat dari struktur kalimat terjemahan dan pemilihan kosakata yang tepat untuk terjemahannya. Misalnya menerjemahkan *Uncle Tom’s Cabin* menjadi *Kabin Paman Tom*. Ini sebuah kesalahan yang tidak “relatif” karena *cabin* di sini artinya adalah ‘gubug’ atau ‘pondok’, sedangkan dalam bahasa Indonesia *kabin* berarti kamar dalam pesawat.
- b) **Terjemahan sebagai keterampilan** (*craft*), yang melihat penerjemahan sebagai suatu upaya untuk mencapai padanan yang cocok dan memenuhi aspek kewajaran dalam bahasa sasaran agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam komunikasi. Pada kriteria ini tidak lagi berbicara mengenai “betul-salah” melainkan “baik-buruk”. Contoh penggunaan terjemahan sebagai keterampilan (Hoed, 2009:94).
(2a) *Passengers can enjoy ride on the 6-seater MaxiCab taxis from the airport to any hotel in Singapore (...) and anywhere within the Central Business District.*
(2b) Para penumpang dapat menikmati perjalanan yang nyaman dalam taksi MaxiCab yang berkapasitas 6 penumpang dari pelabuhan udara ke hotel mana saja di Singapura (...) dan ke mana saja dalam Daerah Pusat Bisnis.

Kata *passengers* (bentuk jamak) diterjemahkan menjadi para penumpang, bukan penumpang-penumpang, *ride* diterjemahkan menjadi perjalanan, dan *6-seater MaxiCab taxis* diterjemahkan menjadi taksi berkapasitas 6 penumpang. Ketiga upaya tersebut merupakan kiat agar hasil terjemahan dapat diterima oleh pembaca sebagai bahasa Indonesia yang “wajar” selain upaya pengalihanbahasaan. Pada kriteria ini tidak lagi berbicara mengenai “betul-salah” melainkan “baik-buruk”.

- c) **Terjemahan sebagai seni** (*art*) menyangkut keestetikan. Biasanya digunakan dalam menerjemahkan karya sastra (lagu, novel, atau puisi) dan tulisan yang bersifat liris. Di sini juga berbicara mengenai “baik-buruk” terjemahan tersebut. Pada penilaian terjemahan sebagai seni, pemilihan diksi juga sangatlah penting. Diksi adalah pemilihan kata yang berfungsi untuk mengekspresikan gagasan pengarang. Penggunaan diksi yang tepat dapat membuat nuansa komunikasi menjadi lebih indah bagi target pembaca atau pendengarnya. Contoh terjemahan sebagai seni pada puisi karya Jalaluddin Rumi yang berjudul Matahari Diwan Syams Tabrizi halaman 214:

*O Beautiful, whose Love
Makes the Archangel Gabriel dance in the sky
And the stars and universe
Become exuberant and overflow
Betapa indahnyanya, dia yang cintanya
Membuat Malaikat Jibril menari di angkasa
Dan gemintang dan jagat raya
Menjadi sangat gembira dan meluap-luap*

Kata *stars* yang diterjemahkan menjadi gemintang terdengar lebih puitis dan indah dibandingkan dengan istilah bintang-bintang. Begitu pula dengan kata *sky* yang diterjemahkan menjadi angkasa yang terdengar lebih puitis daripada langit.

- d) **Terjemahan sebagai selera** (*taste*) yakni penilaian yang bersifat pribadi, artinya pilihan terjemahan merupakan hasil pertimbangan penerjemah berdasarkan selera. Bedanya dengan penerjemahan estetis adalah bahwa untuk terjemahan yang ini tidak harus didasari oleh kriteria estetika. Kriteria ini semakin menonjolkan “baik-buruk” dan mempunyai warna subjektif yang kuat. Ketika *taste* penerjemah berperan, maka sebuah terjemahan cenderung tidak terasa seperti terjemahan, melainkan Tsu seolah-olah merupakan tulisan karya penerjemahnya namun dengan tetap menyampaikan maksud dan pesan si pengarang Tsu yang sebenarnya.

Penerjemahan bertujuan untuk menyampaikan makna ke bahasa sasaran sesuai maksud pengarang dalam bahasa sumber. Newmark (1991:27) dalam Suryawinata (2016:125) mengemukakan bahwa menerjemahkan berarti memindahkan makna dari serangkaian atau satu unit linguistik dari suatu bahasa ke bahasa yang lain. Suryawinata membagi makna menjadi lima, yaitu:

a. Makna leksikal

Makna leksikal adalah makna yang sesuai dengan kamus. Contoh, *restaurant* memiliki makna rumah makan atau restoran. Makna kata bisa dapat berarti kemampuan dan atau sejenis racun. Contoh dalam bahasa Jepang adalah kata *inu* dan kata *enpitsu* yang memiliki makna ‘anjing’ dan ‘pensil’.

b. Makna gramatikal

Makna yang terbentuk akibat adanya susunan kata-kata dalam kalimat atau frasa. Makna ini juga dihasilkan oleh imbuhan atau ditimbulkan oleh susunan antara satu kata dengan kata yang lainnya yang menyusun kalimat. Dalam bahasa Jepang, ada penggunaan partikel (*joshi*) dan kopula (*jodoushi*) yang tidak mengandung makna leksikal, yang artinya maknanya akan terlihat apabila digunakan dalam kalimat (Sutedi, 2014:131). Contoh dalam kalimat *watashi wa gakusei desu* (saya adalah seorang siswa).

c. Makna tekstual

Makna suatu kata yang ditentukan oleh hubungannya dengan kata-kata lain di dalam suatu kalimat. Kata bahasa Inggris *hand* dapat memiliki makna yang berbeda tergantung kata-kata lain yang membentuk kalimat. Contoh, *hand me your paper* (menyerahkan) dan *just give me a hand* (membantu).

d. Makna konsteksual atau situasional

Makna yang terbentuk dari hubungannya dengan kata-kata yang lain yang digunakan dalam teks. Makna ini timbul dari situasi atau konteks di mana frasa, kalimat, atau ungkapan tersebut dipakai (Suryawinata, 2016:126). Contohnya kosakata *sumimasen* dalam bahasa Jepang. Kosakata tersebut dapat memiliki makna ‘permisi’, ‘mohon maaf’, bahkan ‘terima kasih’. Oleh karena itu, penerjemah harus memahami konteks atau situasi yang terjadi dalam bahasa sumbernya tersebut sebelum dialihkan ke bahasa sasaran.

e. Makna sosiokultural

Makna yang terbentuk karena adanya budaya setempat. Misalnya dalam

budaya jawa, orang-orang menanyakan, ““Endi oleh-olehe?” kepada orang yang baru pulang dari berpergian. Ungkapan ini secara harfiah diterjemahkan menjadi “Mana oleh-olehnya?” tetapi sebenarnya sama sekali bukan menanyakan oleh-oleh atau buah tangan dari si kawan tersebut. Ungkapan ini hanyalah menunjukkan keakraban. Pertanyaan tersebut biasanya akan dijawab dengan “Slamet” yang artinya oleh-olehnya adalah keselamatan. Tentu saja ungkapan ini sulit ditrejemahkan secara harfiah ke dalam bahasa asing seperti bahasa Inggris misalnya. Konsep “oleh-oleh” pada ungkapan tersebut tidak sama dengan *gift* atau *present* dalam bahasa Inggris. Tetapi jika tetap diterjemahkan secara kultural ke bahasa Inggris, kultur dalam bahasa Inggris juga memiliki ungkapan tersendiri yang kurang lebih sama yaitu “*How’s your trip?*” (literal= bagaimana perjalanan Anda?), dan jawabannya “*It was marvellous*” (luar biasa).

C. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian ini juga termasuk penelitian nonsurvei, yaitu penelitian yang mengumpulkan data bukan dengan kuesioner, bukan dengan melalui pos, bukan dengan telepon maupun *interview* terstruktur, melainkan dengan mempelajari dokumen, observasi, *content analysis*, atau eksperimen di laboratorium (Yusuf, 2017: 50). Pada penelitian ini terjemahan lagu *Doraemon no Uta* yang dilagukan dan diputar di siaran televisi. Sumber data pada penelitian ini berasal dari animasi *Doraemon*.

Peneliti mengelompokkan lirik lagu *Doraemon no Uta*. Kemudian peneliti menentukan nilai pada setiap terjemahan dengan melihat dari segi ilmu (*science*), keterampilan (*craft*), seni (*art*), dan selera (*taste*). Peneliti membuat tabel untuk memaparkan skor terjemahan lirik lagu *Doraemon no Uta* dalam kriteria terjemahan sebagai ilmu, terjemahan sebagai keterampilan, terjemahan sebagai seni, dan terjemahan sebagai selera. Setelah skor penilaian diketahui dan dijumlahkan, maka akan diketahui terjemahan tersebut termasuk dalam kategori terjemahan yang bagaimana (kualitas terjemahan).

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Nilai Terjemahan *Doraemon no Uta*

		Bahasa	Kategori penilaian	
--	--	--------	--------------------	--

Nomor	Bahasa sumber (Bsu)	sasaran (Bsa)	S (30)	C (40)	A (20)	T (10)	Jumlah
1	<p>こんなこといい なできたらいいい な</p> <p><i>Konna koto ii na dekitara ii na</i></p> <p>(Hal yang seperti ini bagus, kalau mewujudkannya pasti bagus.)</p>	Aku ingin begini, aku ingin begitu	15	40	-	10	65
2	<p>あんな夢 こんな 夢 ippai ある けど</p> <p><i>Anna yume konna yume ippai aru kedo</i></p> <p>(Ada banyak sekali impian seperti itu dan impian seperti ini, tetapi...)</p>	Ingin ini ingin itu banyak sekali	20	40	-	10	70
3	<p>みんなみんなみ んな 叶えてくれ る</p> <p><i>Minna minna minna kanaete kureru</i></p> <p>(Semuanya semuanya semuanya dapat dikabulkan)</p>	Semua semua semua dapat dikabulkan	30	40	-	-	70
4	<p>不思議なポッケ でかなえてくれ る</p> <p><i>Fushigi na pokke de kanaete kureru</i></p> <p>(Dapat dikabulkan</p>	Dapat dikabulkan dengan kantong ajaib	30	40	-	10	80

	dengan saku ajaib)						
5	空を自由に飛びたいな <i>Sora wo jiyuu ni tobitai na</i> (Aku ingin terbang dengan bebas di langit)	Aku ingin terbang bebas di angkasa	30	40	20	10	100
6	「ハイ!タケコプター」 <i>Hai! Takekoputaa</i> (Hai! Helikopter bambu)	Hei! Baling-baling bambu	30	40	-	-	70
7	アンアンアンととっても大好きドラえもん <i>An an an tottemo daisuki Doraemon</i> (An an an aku sangat menyukai Doraemon)	La la la aku sayang sekali Doraemon	30	40	20	10	100
Jumlah							555:7 = 79,28
Kategori nilai terjemahan							A

Untuk menilai terjemahan lagu *Doraemon no Uta* yang dinyanyikan tersebut, peneliti menentukan nilai sebesar 30 di kategori penilaian terjemahan sebagai ilmu (*translation as a science*) karena tentu saja pesan dan makna lagu tersebut harus tersampaikan dan dapat dibaca dengan jelas oleh pembaca atau pendengar sarasannya. Berkaitan dengan target pendengar atau pembacanya adalah anak-anak dan umum, maka nilai *science* memang tidak menjadi poin paling penting bagi mereka di sini karena apabila terdapat kosakata yang kurang bahkan tidak

sesuai secara literal, hal itu tidak menimbulkan masalah yang fatal. Tidak seperti buku-buku ensiklopedia yang setiap kosakatanya harus tepat sasaran antara bahasa sumber dengan bahasa sasarannya. Pada kategori *science* ini, apabila terdapat satu kosakata dalam bahasa sumber dengan bahasa sasarannya tidak sesuai dengan kamus atau kaidah bahasa sasaran, maka nilainya dikurangi 5.

Peneliti menentukan kategori penilaian terjemahan sebagai keterampilan (*translation as a craft*) sebesar 40 karena maksud terjemahan lagu harus terdengar wajar dan mudah dipahami oleh pembaca sasarannya namun tetap menyesuaikan jumlah ketukan nadanya seperti pada Bsu-nya, sehingga tidak begitu mementingkan “kebenaran” istilah pada Bsu dengan Bsa-nya. Pada kategori *craft*, apabila terdapat satu terjemahan tersebut yang terdengar tidak wajar maupun jelas, maka nilai tiap ketidakwajaran maupun ketidakjelasannya dikurangi 5.

Untuk nilai kategori *art*, peneliti memberikan nilai sebesar 20 karena aspek keestetikan juga hal yang cukup penting dalam sebuah lagu. Lagu merupakan sebuah seni musik. Lagu yang mengandung diksi yang indah dan terdengar puitis tentu memberikan emosi bagi pendengarnya. Apabila tidak terdapat unsur-unsur keestetikan di dalam lirik terjemahannya, maka nilainya tidak ada. Terakhir adalah penilaian untuk kategori *taste*, peneliti memberikan nilai 10 karena preferensi pribadi penerjemah memiliki peran menjadikan terjemahan tersebut terdengar lazim, sesuai dengan norma dan budaya dalam Bsa.

Berdasarkan pemaparan peneliti mengenai ketentuan pemberian nilai beserta alasannya, maka di bawah berikut merupakan penilaian terhadap terjemahan lirik lagu *Doraemon no Uta* yang disertai alasannya.

Data 1

Kalimat pertama lagu *Doraemon no Uta* yang berbunyi *konna koto ii na dekitara ii na* (hal yang seperti ini bagus, kalau mewujudkannya pasti bagus) dan diterjemahkan menjadi ‘aku ingin begini, aku ingin begitu’ tersebut peneliti memberikan nilai *science* sebesar 15 karena di sana ada unsur pragmatik (maksud tuturan) pada ungkapan *ii na*, yang menunjukkan keinginan si pengarang lagu. Akan tetapi, pada frase *dekitara ii na* yang selanjutnya diterjemahkan menjadi ‘aku ingin begitu’ dinilai kurang tepat meskipun ada ungkapan *ii na* sebagai bentuk keinginannya karena di sana ada frase pengandaian yaitu *dekitara*, akan tetapi penerjemah tidak menerjemahkannya dengan bentuk pengandaian dalam Bsa.

Selanjutnya nilai *craft*, peneliti memberikan nilai 40 karena dalam kalimat tersebut terkesan wajar dan tidak kaku. Meskipun kata *dekitara* tidak diterjemahkan dengan benar secara *science*, penerjemah memiliki kreativitas memilih kalimat yang mengungkapkan

keinginan pengarang lagu tersebut untuk ungkapan *ii na*. Selain itu, kalimatnya juga mudah diterima oleh umum, dipahami oleh anak-anak, serta jumlah ketukannya hampir sama dengan jumlah ketukan pada bahasa sumbernya. Penerjemah mengalihkan kalimat lagu Bsu menjadi bentuk keinginan. Untuk kategori nilai *art*, peneliti tidak menemukan adanya kata atau diksi yang estetis, sedangkan untuk nilai *taste*-nya adalah 10 dengan melihat preferensi penerjemah memilih kata ‘begini’ dan ‘begitu’ daripada ‘seperti ini’ dan ‘seperti itu’.

Data 2

Nilai kategori *science* di kalimat *anna yume konna yume ippai aru kedo* yang diterjemahkan menjadi ingin ini ingin itu banyak sekali bernilai 20 karena terjemahannya tidak menjelaskan tentang mimpi yang seperti ini maupun seperti itu, tapi justru malah menerjemahkannya menjadi ‘ingin’ yang di mana kata ‘ingin’ merupakan kata kerja bukan seperti *yume* yang merupakan kata benda. Kemudian penerjemah tidak menerjemahkan kata *aru* dan *kedo*, yang diterjemahkan hanyalah kata *ippai* menjadi ‘banyak sekali’. Ungkapan *kedo* menandakan bahwa si pembicara sebenarnya masih memiliki hal yang ingin diutarakan, akan tetapi tidak diteruskan.

Meskipun kata *yume* yang artinya impian atau mimpi menjadi kurang tepat jika diterjemahkan menjadi ‘ingin’, maka bisa dilihat usaha penerjemah memilih kata tersebut agar jumlah ketukannya hampir sama dengan jumlah ketukan nada lagu dalam bahasa sumbernya. Impian atau mimpi merupakan sesuatu yang orang-orang inginkan. Penerjemah sangat kreatif memilih kosakata maknanya dekat dengan *yume*, maka dari itu nilai *craft*-nya adalah sebesar 40. Pada lirik ini pun tidak ada nilai keestetikannya, dan yang terakhir adalah nilai *taste* yang bernilai 10 dengan melihat penerjemah mengalihkan kata *yume* menjadi kata kerja menginginkan, bukan impian atau mimpi yang merupakan kata benda. Penerjemah memilih kata ‘ingin’ agar ada pengulangan kata ‘ingin’ seperti pada lirik sebelumnya yang ada pada data 1.

Data 3

Kalimat ‘semua semua semua dapat dikabulkan’ yang merupakan terjemahan dari *minna minna minna kanaete kureru* tersebut peneliti memberikan nilai *science* sebesar 30 karena dalam bahasa Jepang *kanaeru* merupakan kata kerja potensial (mengandung kesanggupan). Ungkapan *-te kureru* merupakan ungkapan ketika menerima sesuatu dari sebuah subjek. Hal ini juga berpengaruh terhadap nilai *craft* agar kalimat tersebut terdengar

wajar dan lebih dapat diterima. Oleh karena itu, nilai *craft*-nya adalah 40. Dalam terjemahan kalimat ini, tidak ditemukan adanya unsur keestetikan maupun preferensi pribadi penerjemahnya.

Data 4

Terjemahan untuk kalimat *fushigi na pokke de kanaete kureru* yang berbunyi ‘dapat dikabulkan dengan kantong ajaib’ di atas, peneliti memberikan nilai *science*-nya sebesar 30 karena tidak ada kesalahan terjemahan dalam kalimat ini. Nilai *craft*-nya sebesar 40 karena kalimat tersebut sudah terdengar wajar dan mudah dipahami oleh pembaca Bsa. Hal ini dapat dilihat dari penerjemah memilih kata ‘kantong’ untuk menerjemahkan *pokke*. Kata ‘kantong’ lebih lazim untuk menggambarkan *Doraemon* yang merupakan seekor kucing (robot) dari masa depan, karena dalam bahasa Indonesia pun adanya istilah hewan berkantong (seperti kangguru dan koala), tidak ada istilah hewan bersaku. Terjemahan kalimat ini tidak ditemukan adanya unsur keestetikannya sehingga tidak ada nilai untuk kategori *art*, dan yang terakhir adalah *taste*-nya sebesar 10 dengan melihat usaha penerjemah memilih kata ‘kantong’ dibandingkan dengan ‘saku’. Kata ‘kantong’ terdengar lebih berterima juga untuk sebuah benda yang dapat menampung banyak barang, misalnya dalam kata ‘kantong belanja’ dan ‘kantong plastik’, sedangkan ‘saku’ hanya memuat benda-benda kecil atau sedikit saja seperti saku celana atau buku saku. Hal ini sangat tepat menggambarkan *Doraemon* yang membawa banyak barang dari masa depan di kantong baju depannya.

Data 5

Peneliti memberikan nilai sebesar 30 di kategori *science* untuk terjemahan *sora wo jiyuu ni tobitai na* menjadi ‘Aku ingin terbang bebas di angkasa’, karena tidak ada distorsi makna dalam terjemahannya. Kata langit bersinonimkan angkasa. Selanjutnya, untuk nilai *craft*-nya adalah sebesar 40 di mana terjemahannya mudah diterima, dipahami, dan tidak terdengar kaku. Untuk kategori *art*, peneliti menemukan diksi yang indah untuk menerjemahkan kata *sora*, yaitu langit yang diterjemahkan menjadi angkasa. Karena itulah peneliti memberikan nilai 20 untuk kategori *art*. Di kategori *taste*, peneliti memberikan nilai sebesar 10 dengan melihat preferensi penerjemah memilih kata ‘angkasa’ dibandingkan dengan ‘langit’.

Data 6

Nilai kategori *science* untuk kalimat ‘Hei! Baling-baling bambu!’ dari bahasa sumbernya yang berbunyi ‘*Hai! Takekoputaa!*’ di atas adalah sebesar 30. *Koputaa* jika diterjemahkan ke bahasa Indonesia berarti helikopter, namun dalam lagu ini merujuk ke bagian baling-balingnya saja. Oleh karena diterjemahkan demikian, maka berpengaruh juga ke nilai *craft*-nya menjadi sebesar 40 agar pembaca sarasannya menjadi paham dan langsung membayangkan baling-baling, bukan kendaraan helikopter secara keseluruhan. Peneliti tidak menemukan adanya diksi yang indah dan puitis dalam terjemahan ini, sehingga nilai di kategori *art*-nya adalah nihil. Begitu pula dengan nilai *taste*, peneliti tidak menemukan adanya preferensi penerjemah pada terjemahan tersebut.

Data 7

Peneliti memberikan nilai 30 untuk kategori *science* pada terjemahan *An an an tottemo daisuki Doraemon* yang dialihkan menjadi ‘La la la *tottemo* aku sayang sekali Doraemon’ karena maknanya sudah terkandung di dalamnya, meskipun berbeda di pemilihan kata saja. Menelaah kata yang berarti ‘sangat’ dan *daisuki* yang secara literal berarti ‘sangat menyukai’, ketika digabungkan dengan *tottemo* akan menjadi ‘sangat sangat menyukai’ hasilnya akan terkesan kaku. Maka dari itu, penerjemah mengalihkannya menjadi ‘aku sayang sekali’.

Oleh karena dialihkan demikian, terjemahan kalimat tersebut juga berpengaruh pada nilai *craft* yang sebesar 40. Kalimat yang terkesan tidak kaku lebih mudah diterima oleh pembaca sarasannya yang merupakan anak-anak. Dalam terjemahan ini, peneliti menilai kata ‘sayang’ memiliki makna yang lebih kuat dan dalam daripada kata ‘suka’ sehingga nilai secara *art*-nya sebesar 20, sedangkan untuk kategori *taste* yang masih ada kaitannya dengan *art*, diberikan nilai sebesar 10 dengan melihat penerjemah memilih diksi ‘sayang’ daripada ‘suka’.

Penilaian terjemahan Newmark yang meliputi kategori *science*, *craft*, *art*, dan *taste* dalam penelitian ini mengekstrak indikator kualitas terjemahan dari Machali (2012) menjadi tabel di bawah ini.

Tabel 2. Kategori Penilaian Terjemahan

Kategori	Indikator
A (76-90) Sangat baik	Terjemahan yang dinilai baik dalam penelitian ini adalah apabila tidak ada kesalahan tata bahasa, ejaan, maupun kekeliruan istilah (hal ini merupakan nilai kategori <i>science</i>), terjemahan disampaikan dengan wajar dan terbaca dengan jelas (kewajaran dalam terjemahan adalah hasil kemampuan

	penerjemah memilih kosakata yang artinya berpengaruh pada nilai kategori <i>craft</i>), pemilihan diksi yang sesuai situasi dan kondisi (penilaian terjemahan sebagai seni atau <i>art</i>), dan terjemahan terasa tidak sebagai terjemahan apalagi jika yang diterjemahkan adalah lagu dari sebuah Bsu (penilaian <i>taste</i> atau selera penerjemah) yang membuat terjemahan tersebut seolah-olah merupakan karya penerjemahnya, bukan saduran dari suatu teks bahasa sumber).
B (61-75) Baik	Terjemahan masih memiliki tata bahasa dan ejaan yang tidak tepat sasaran maknanya (nilai kategori <i>science</i>), terjemahan masih terdengar wajar dan dapat diterima (nilai <i>craft</i>), ada penggunaan diksi yang menghidupkan suasana terjemahan (nilai kategori <i>art</i>), serta terjemahan masih tidak terasa sebagai terjemahan (penilaian untuk kategori <i>taste</i>).
C (46-60) Cukup baik	Terdapat distorsi makna dan kesalahan tata bahasa, terasa sebagai terjemahan sehingga terkesan kaku, beberapa kesalahan idiom dan/atau tata bahasa, ada satu-dua penggunaan istilah yang tidak baku/tidak umum dan/atau kurang jelas.
D (20-45) Kurang baik	Sangat terasa sebagai terjemahan (mempengaruhi nilai <i>craft</i> penerjemah), terlalu banyak terjemahan harfiah yang kaku. Distorsi makna dan kekeliruan penggunaan istilah lebih dari 25% keseluruhan teks (berpengaruh pada nilai kategori <i>science</i>).

E. PENUTUP

Berdasarkan analisis terjemahan lagu *Doraemon no Uta* tersebut, kriteria penilaian yang ditonjolkan adalah kriteria terjemahan sebagai keterampilan (*craft*) karena untuk menerjemahkan lagu tanpa mengubah nada lagu tersebut sesuai dengan Bsu-nya tentu akan ada keterbatasan dalam pemilihan kata maupun kalimat, sehingga mengorbankan aspek *science*-nya. Penerjemah berhasil menerjemahkan lagu *Doraemon no Uta* menjadi sebuah lagu dalam bahasa sasarannya dan tetap menyampaikan makna lagunya sesuai dengan bahasa sumbernya. Dibuktikan dengan hasil nilai terjemahan lagu *Doraemon no Uta* sebesar 79,28 yang mana nilai tersebut masuk ke kategori A (sangat baik), yang indikatornya adalah tidak ada kesalahan tata bahasa, ejaan, maupun kekeliruan istilah disampaikan dengan wajar dan terbaca dengan jelas, pemilihan diksi yang sesuai situasi dan kondisi terjemahan terasa tidak sebagai terjemahan.

Peneliti menyarankan apabila akan menerjemahkan sebuah lagu, penerjemah perlu menentukan target pembacanya terlebih dahulu. Selain itu, perlu diketahui juga tujuan lagu itu diterjemahkan agar dapat dinilai kriteria penilaian terjemahan mana yang perlu ditonjolkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Catford, J.C. (1965). *A Linguistic Theory of Translation*. Oxford: Oxford University Press.
- Hartono, Rudi. (2017). *Pengantar Ilmu Menerjemah (Teori dan Praktek Penerjemahan)*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Hoed, Benny Hoedoro. (2006). *Penerjemahan dan Kebudayaan*. Jakarta : PT Dunia Pustaka Jaya.
- Kimura, Kazumi. (1994). The Multiple Function of Sumimasen. UCLA. Vol. 5 No. 2, hal. 279-30: <https://doi.org/10.5070/L452005185>, diakses pada tanggal 23 Februari 2022 pukul 14.53
- Machali, Rochayah. (2000). *Pedoman Bagi Penerjemah*. Jakarta: PT Grasindo.
- Newmark, Peter. 1988. *A Textbook of Translation*. New York: Pretince Hall.
- Suryawinata, Zuchridin dan Hariyanto, S. (2016), *Translation Bahasan Teori dan Penuntun Praktis Menerjemahkan (Edisi Revisi)*, Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Sutedi, Dedi. (2014). *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Yusuf, A. Muri. (2017). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Penerbit Kencana.