

PELATIHAN PENAMBAHAN SUBTITLE PADA ANIME JEPANG

Penulis

Zaki Ainul Fadli

Fajria Noviana

Dosen Jurusan S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang FIB UNDIP

E-mail: zakiyf@lecturer.undip.ac.id

ABSTRAK

Dalam rangka pengabdian kepada masyarakat, dosen dan mahasiswa dari jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Undip melakukan kegiatan pelatihan dengan judul "Pelatihan Penambahan Subtitle Pada Anime Jepang". Pelatihan dibagi ke dalam dua sesi dan disajikan dalam bentuk presentasi dan praktek. Metode pelatihan adalah metode simulasi dengan penyampaian presentasi dalam bentuk ppt, praktek, dan tanya jawab. Pada sesi pertama, peserta dijelaskan mengenai definisi dari subtitle, dua metode membuat subtitle, praktik membuat subtitle dengan notepad, dan praktik membuat subtitle dengan aplikasi Aegisub. Pada sesi ke-2 ini dijelaskan tiga tahap dalam membuat fansub anime secara garis besar, yaitu tahap awal, tahap inti, dan tahap akhir. Hasil pendampingan menunjukkan bahwa para peserta sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan ini. Mereka juga menjadi paham cara menambahkan subtitle pada anime Jepang.

Kata kunci: Penambahan Subtitle, Anime Jepang, Fansub Anime

ABSTRACT

In the context of community service, lecturers and students from the Department of Japanese Language and Culture, Faculty of Cultural Sciences, Undip conducted a training activity with the title "Training on Adding Subtitles to Japanese Anime". The training is divided into two sessions and presented in the form of presentations and practices. The training method is simulation method, to deliver presentations in the form of ppt, practice, and question and answer. In the first session, participants were explained about the definition of subtitles, two methods of making subtitles, the practice of making subtitles with a notepad, and the practice of making subtitles with the Aegisub application. In this 2nd session, three stages are explained in making anime fansubs in general, namely the initial stage, the core stage, and the final stage. The results of the mentoring showed that the participants were very enthusiastic in participating in this training activity. They also came to understand how to add subtitles to Japanese anime.

Keywords: Addition of Subtitles, Japanese Anime, Anime Fansub

1. PENDAHULUAN

Anime dalam bahasa Jepang berasal dari istilah bahasa Inggris "animasi" dan berarti semua jenis film animasi (Oóhagan, 2007). Namun, dalam perkembangannya, istilah anime populer digunakan khusus untuk film animasi Jepang. Saat ini, budaya anime telah

menjadi salah satu industri penting dalam media global (Redmond, 2007).

Kemunculan anime di Indonesia tentu berpengaruh dalam kehidupan masyarakat Indonesia, khususnya generasi mudanya. Globalisasi budaya populer tersebut dibuktikan dengan acara-acara yang bertema Anime dan Jepang, seperti kontes cosplay,

Mangafest, Bunkasai, Orenji, dan sebagainya. Minat generasi muda pada anime juga ikut melahirkan kemunculan komunitas-komunitas pecinta Anime. Acara bertemakan Jepang, Festival-festival Anime di kampus – kampus, menandakan kesuksesan Jepang dalam memilih target, hal ini dapat dibuktikan dengan penggemarnya, yang biasa disebut dengan *Otaku*, akan tetapi di masyarakat Indonesia lebih dikenal dengan sebutan *Wibu* (Akmal, 2020).

Dari anime kita dapat belajar bahasa Jepang itu sendiri. Tidak sedikit orang yang menyukai anime sekaligus bisa bahasa Jepangnya. Tidak sedikit pula orang yang ingin berusaha menjadi translator anime atau biasa disebut dengan fansub, namun tidak mengerti harus memulai dari mana. Selain itu, ada pula komunitas fansub anime yang tertarik pada pencarian dan pembuatan subtitle anime.

Subtitle atau takarir adalah terjemahan dialog pada film yang biasanya berada di bagian bawah tayangan atau tampilan (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/takarir>). Subtitle dapat membantu kita memahami isi sebuah video. Dalam hal ini, subtitle dalam anime sangat diperlukan karena berguna untuk menjelaskan bahasa Jepang yang tidak dipahami oleh penonton yang tidak menguasai bahasa Jepang.

Dalam rangka kegiatan pengabdian kepada masyarakat, telah dilakukan kegiatan pelatihan penambahan subtitle pada anime Jepang yang ditujukan khususnya bagi para penggemar anime di kota Semarang.

2. METODE

Pelatihan merupakan bagian dari pendidikan yang menggambarkan suatu proses dalam pengembangan organisasi maupun masyarakat.

Model pelatihan yang dipilih adalah model deduktif. Dalam model ini, pemberi pelatihan mengidentifikasi kebutuhan pelatihan dilakukan secara umum dan sasaran yang luas. Dalam menetapkan kebutuhan pelatihan,

dipilih peserta dengan karakteristik yang sama dan dilakukan pengajuan pertimbangan kepada seluruh peserta (Aisyah, 2018).

Hasil identifikasi digunakan dalam menyusun materi pelatihan yang bersifat menyeluruh. Pelatihan jenis ini melihat latar belakang pendidikan dan usia peserta. Kemudian dikembangkan ke proses pembelajaran dalam pelatihan yang lebih khusus.

Dalam pelaksanaan pelatihan, metode yang dilakukan adalah metode simulasi. Menurut Djamarah (2006), metode simulasi adalah cara penyajian pelajaran dengan meragakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi atau benda tertentu yang sedang dipelajari, baik sebenarnya ataupun tiruan yang sering disertai dengan penjelasan lisan. Sedangkan materi disampaikan dalam bentuk ppt, kemudian dilanjutkan dengan praktek, dan sesi tanya jawab.

2.1. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan penambahan subtitle pada anime Jepang ini berlangsung pada bulan Maret 2022 dengan sebagian besar peserta adalah penggemar anime di kota Semarang.

Kegiatan yang dirancang selama satu bulan ini terdiri dari persiapan, sosialisasi, pelatihan yang dilakukan dalam dua sesi, dan kegiatan pelaporan.

Dalam pelatihan sesi pertama berisikan materi tentang cara pembuatan *subtitle* pada Anime Jepang, yaitu dengan dua metode: 1) menambahkan subtitle tanpa aplikasi (dengan notepad), dan 2) menambahkan *subtitle* dengan aplikasi Aegisub.

Sedangkan pelatihan sesi ke-2 berisi penjelasan langkah demi langkah menjadi fansub anime Jepang, kemudian penjelasan hal-hal yang harus dipersiapkan ketika proses translating, dan praktik penggunaan salah satu *software* yang digunakan dalam proses translating.

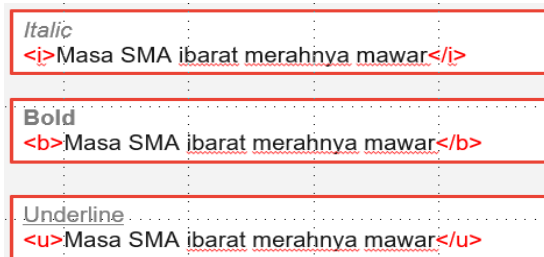
2.1.1. Sesi Pertama

Pada sesi pertama, peserta dijelaskan mengenai definisi dari *subtitle*, dua metode membuat subtitle, praktik membuat subtitle dengan notepad, dan praktik membuat subtitle dengan aplikasi Aegisub.

Dalam praktek membuat *subtitle* dengan menggunakan notepad, peserta di antaranya diajari tentang format isian di notepad (Gbr 1), cara agar huruf menjadi miring (*italic*), tebal (*bold*), dan ada garis bawahnya (*underline*) seperti yang terlihat pada Gbr 2.

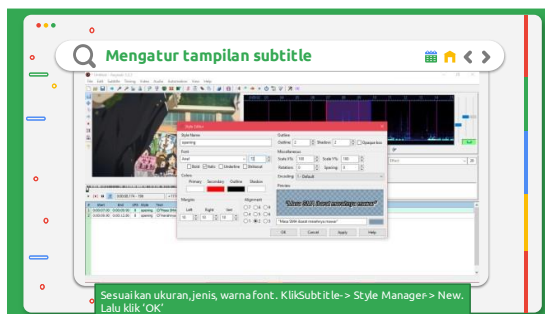


Gambar 1 Format isian dalam menambahkan subtitle dengan menggunakan notepad



Gambar 2 Contoh format isian dengan huruf italic, bold, dan underline

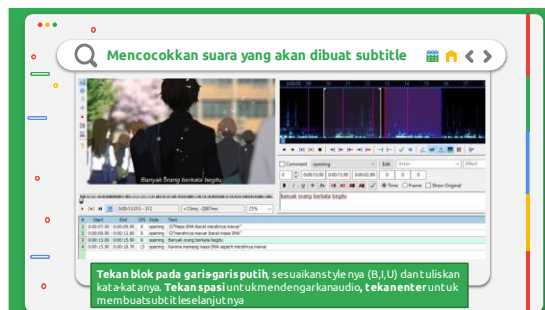
Kemudian dalam praktek membuat *subtitle* dengan menggunakan software Aegisub, peserta di antaranya diajari tentang cara mengatur tampilan subtitle (Gbr 2), menyelaraskan subtitle dengan audionya (Gbr 3), dan mencocokkan suara yang akan dibuat subtitle (Gbr 4).



Gambar 3 Mengatur tampilan subtitle



Gambar 4 Menyelaraskan subtitle dengan audio



Gambar 5 Mencocokkan suara yang akan dibuat dengan audio

2.1.2. Sesi Kedua

Pada sesi ke-2 ini dijelaskan tiga tahap dalam membuat fansub anime secara garis besar, yaitu tahap awal, tahap inti, dan tahap akhir.

Pada tahap awal, kegiatannya adalah mengumpulkan teman-teman yang memiliki hobi yang sama, yaitu suka menonton anime dan bisa berbahasa Inggris, Jepang, ataupun Mandarin. Menyiapkan peralatan, seperti komputer (PC/Laptop) dengan spesifikasi minimal Core 2 Duo atau X-2, memori

minimal 4Gb, VGA sebesar 512 MB, dan kapasitas hardisk yang besar. Menyiapkan software yang dibutuhkan, seperti: 1) Aegisub, digunakan untuk proses input teks translasi, translation checker, dan editor; 2) Mkv Toolsnix, digunakan untuk menyatukan subtitle yang telah dibuat di Aegisub dengan video raw (video tanpa subtitle); 3) MeGui, digunakan untuk encoder video dengan memperoleh format dan kualitas video yang diinginkan; 4) Nero Aoc, digunakan untuk encoder audio dengan MeGUI agar suara video raw muncul atau terdengar; 5) Corel Capture, digunakan untuk memproses capture atau mengambil gambar dari video raw untuk dijadikan cover anime yang di sub; dan 6) Software pendukung lainnya, seperti Avisynth (pelengkap MeGUI) dan Caesium (resizer gambar). Kemudian hal yang penting dilakukan dalam tahap ini adalah menyediakan jaringan internet yang cepat atau stabil.

Pada tahap inti, setiap anggota fansub memiliki tugasnya masing-masing. Dalam fungsinya sebagai *group coordination*, ketua akan membagikan tugas-tugas kepada anggota kelompok fansub animenya. Ada yang bertugas sebagai *translator* (TL) yang menerjemahkan bahasa dari video raw menjadi sebuah teks dengan bahasa lain yang diketik dan simpan dalam notepad. Ada yang bertugas sebagai *translation checker* (TLC) yang bertugas mengecek kembali tata bahasa bahasa yang diterjemahkan. Ada yang bertugas sebagai petugas *script timing* atau *timer* yang bertugas meng-input teks hasil TL ke dalam software Aegisub. Ada pelaksana *typesetting* yang bertugas memberi warna font, tata letak teks, dan tambahan efek lainnya agar memperindah hasil sub yang telah dibuat. Ada anggota yang menjadi petugas Editing yang bertugas melihat kesesuaian dan keselarasan antara munculnya suara dan munculnya teks. Ada petugas Encoder yang bertugas menyatukan video raw dengan teks srt hasil dari Aegisub melalui software Mkv Toolsnix ketika sudah sesuai antara teks subtitle dan

video. Kemudian yang terakhir ada anggota yang bertugas sebagai Quality Control (QC) yang mengecek kualitas anime setelah ditambahkan subtitlenya.

Pada tahap akhir, terdapat 3 langkah terakhir yang dilakukan oleh kelompok fansub, yaitu: 1) mengupload anime pada situs penyedia layanan hosting gratis atau berbayar; 2) mempublish alamat url anime pada web/blog. Sebuah fansub anime wajib memiliki sebuah website, baik itu berupa blog gratis atau berbayar; dan 3) mengiklankan web/blog fansub ke seluruh orang melalui media sosial semacam facebook, twitter, ataupun instagram.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh tim kecil dari jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya Undip dalam bentuk "Pelatihan Penambahan Subtitle dalam Anime Jepang" berjalan dengan lancar. Para peserta sangat antusias dalam mengikuti acara pelatihan ini. Antusiasme dari peserta antara lain terlihat dalam sesi tanya jawab.

Ada beberapa pertanyaan dari peserta kegiatan ini yang menunjukkan tingginya atensi dan keingintahuan mereka dengan tema pelatihan ini. Di antaranya adalah: 1) Apakah jika ingin membuat subtitle anime, apakah harus izin terlebih dahulu kepada pihak studio atau developernya? 2) Apakah teks bisa di setting berwarna pada notepad? 3) Apakah subtitle bisa diberi lebih dari satu bahasa?

Secara umum para siswa mempelajari cara menambahkan subtitle dalam sebuah anime baik dengan cara tanpa aplikasi maupun dengan menggunakan aplikasi. Para peserta juga mempelajari proses dan langkah yang dilakukan oleh kelompok fansub dalam melakukan aktifitasnya membuat fansub dari awal sampai selesai.

4. SIMPULAN

Ada dua cara yang dapat dipilih dalam membuat subtitle dalam anime, yaitu tanpa aplikasi yaitu dengan notepad dan cara kedua adalah dengan menggunakan aplikasi atau software khusus.

Membuat subtitle pada anime Jepang dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Apabila dilakukan secara berkelompok, maka dibutuhkan persiapan, pengetahuan, dan langkah-langkah untuk menjadi fansub anime Jepang. Diperlukan kerja sama tim yang bagus, memiliki hobi suka menonton anime, bisa berbahasa Jepang, Inggris, ataupun mandarin, dan memiliki pengetahuan mengenai penggunaan software-software yang dibutuhkan. Selain itu, perlunya ketelitian dan kesabaran dalam setiap proses mulai dari proses translating, editing, sampai mem-publishnya. Hal terpenting yang harus dimiliki oleh kelompok fansub adalah niat, usaha, dan kerja sama tim.

Asian culture: Neon Genesis Evangelion. *Quarterly Review of Film and Video*, 24(2), 183–188.
<https://doi.org/10.1080/10509200500486205>

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. (2018). *Model-Model Pelatihan dan Metode-Metode Pelatihan*. -. <http://sitiaisyah.blog.uma.ac.id/wp-content/uploads/sites/136/2018/11/Modell-dan-metode-Pelatihan.pdf>
- Akmal, N. (2020). *Lahirnya Anime Sebagai Budaya Populer*. Kumparan. <https://kumparan.com/akmal-lahirnya-anime-sebagai-budaya-populer-1usNdVIBP7S/full>
- Djamarah, S. B. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Oóhagan, M. (2007). Manga, anime and video games: Globalizing japanese cultural production. *Perspectives: Studies in Translatology*, 14(4), 242–247.
<https://doi.org/10.1080/09076760708669041>
- Redmond, D. (2007). Anime and East