



**PENERJEMAHAN WAKAMONO KOTOBA**

**DALAM MANGA ONE PIECE**

漫画「ワンピース」における若者言葉の翻訳

Skripsi

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana

Program Strata 1 dalam Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh:

Muhammad Nur Ramadhan

NIM 13050115130056

**PROGRAM STUDI STRATA 1**

**BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS DIPONEGORO**

**SEMARANG**

**2019**

**PENERJEMAHAN WAKAMONO KOTOBA**

**DALAM MANGA ONE PIECE**

漫画「ワンピース」における若者言葉の翻訳

Skripsi

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana

Program Strata 1 dalam Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh:

Muhammad Nur Ramadhan

NIM 13050115130056

**PROGRAM STUDI STRATA 1**

**BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS DIPONEGORO**

**SEMARANG**

**2019**

## **HALAMAN PERNYATAAN**

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi / penjiplakan.

Semarang, 25 Juli 2019

Penulis

Muhammad Nur Ramadhan

## **HALAMAN PERSETUJUAN**

Disetujui

Dosen Pembimbing

Elizabeth Ika Hesti ANR, S.S, M.Hum

NIP 197504182003122001

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Penerjemahan *Wakamono Kotoba* dalam *Manga One Piece*” ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata-1 Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

Pada tanggal : 25 Juli 2019

Ketua

Elizabeth Ika Hesti ANR, S.S, M.Hum .....

NIP 197504182003122001

Anggota I

S.I. Trahutami, S.S, M.Hum .....

NIP 197401032000122001

Anggota II

Lina Rosliana, S.S, M.Hum .....

NIP 198208192014042001

Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro

Dr. Nurhayati, M.Hum

NIP 19661004199012001

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

**ORANG YANG TIDAK PERNAH MELAKUKAN KESALAHAN  
ADALAH ORANG YANG TIDAK PERNAH  
MELAKUKAN APA-APA**

-anonim

Perbedaan ilmu dan harta adalah  
ilmu akan menjaga kita, sedangkan harta sebaliknya,  
kitalah yang harus menjaganya.

-Ali bin Abu Thalib

Skripsi ini kupersembahkan kepada  
Mamak, Ayah, Tawong, Izry, Amel dan Ilmu Pengetahuan  
Terima kasih atas segala doa dan dukungannya

## PRAKATA

Segala puji bagi Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang. Atas rahmat dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini disusun berdasarkan hasil penelitian tentang “Penerjemahan *Wakamono Kotoba* dalam *Manga One Piece*”.

Penyelesaian skripsi ini tidak luput dari kemudahan dan bantuan berbagai pihak. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Nurhayati, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
2. Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum, selaku Ketua Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang. Terima kasih atas ilmu serta arahan yang diberikan.
3. Elizabeth Ika Hesti ANR, S.S, M.Hum, selaku dosen pembimbing penelitian ini. Terima kasih atas segala ilmu, bimbingan, kebijaksanaan, kesabaran, waktu dan tenaga yang telah *sensei* berikan.
4. Fajria Noviana S.S, M.Hum, selaku dosen wali penulis. Terima kasih atas segala ilmu, arahan, serta bimbingan yang telah diberikan kepada penulis.
5. Seluruh dosen Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang. Terima kasih atas segala ilmu, nasihat, arahan dan motivasi yang selama ini telah diberikan *senseigata* kepada penulis.
6. Mamak, Ayah, serta kedua adikku Tawong dan Izry yang senantiasa memberikan doa dan dukungan yang luar biasa kepada penulis.
7. Ferina Rahma Amelia. Terima kasih atas perhatian, doa, motivasi, serta dukungan berupa “omelan” yang senantiasa diberikan kepada penulis.

8. Sahabat-sahabat Kabanjahe. Asep, Ucup, dan Afdal. Terima kasih atas kenangan, nasihat, motivasi dan dukungan yang terus menerus diberikan kepada penulis.
9. Sahabat-sahabat filsafat malam. Fani Suhada, Amir Hanif, dan Rajafa Falasifa. Terima kasih telah bersedia berbagi ilmu dan pemikiran-pemikiran tentang kehidupan serta segala dukungannya yang diberikan kepada penulis.
10. Sahabat-sahabat HYPEWEEBS. FS Ame, Kang Amir, Mamang Raja Betta, Mas Farid, Kang Ajay, Altof Thunderlegs, Adhi, Ami, Garuda, Harvan, Pampam, Richard, Ryan babang Marvel, Eko, dan Yos. Terima kasih atas canda tawa, kenangan serta dukungannya kepada penulis.
11. Teman-teman satu angkatan 2015 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro. Terima kasih atas segala dukungannya, banyak ilmu tentang kehidupan yang penulis ambil dari keunikan pribadi kalian masing-masing.
12. Teman-teman seperjuangan bimbingan Eliz Sensei.
13. Teman-teman Pengmas Himawari 2017 yang *daebak coroyo*. Terima kasih atas pengalaman yang baik.
14. Keluarga besar Kharisma 2017. Terima kasih atas kesempatan yang mungkin belum bisa dimaksimalkan oleh penulis dan mohon maaf atas segalanya.
15. Brodi-san dari Negeri Sakura yang selalu dengan senang hati bersedia membantu dan direpotkan selama penulisan skripsi.
16. Seluruh pihak yang membantu penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih ada kekurangannya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan pada waktu yang akan datang.

Semarang, 17 Juli 2019

Pennulis

Muhammad Nur Ramadhan

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	v
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>PRAKATA</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR SINGKATAN</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>INTISARI</b> .....	xv
<b>ABSTRACT</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang dan Permasalahan .....	1
1.1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....	4
1.2 Tujuan Penelitian .....	5
1.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	5
1.4 Metode Penelitian.....	5

1.4.1 Metode Pengumpulan Data .....	6
1.4.2 Metode Analisis Data .....	6
1.4.3 Metode Penyajian Analisis Data .....	7
1.5 Manfaat Penelitian .....	8
1.6 Sistematika Penulisan .....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI .....</b>	<b>10</b>
2.1 Penelitian Terdahulu .....	10
2.2 Kerangka Teori.....	12
2.2.1 Sociolinguistik.....	13
2.2.2 Wakamono Kotoba (若者言葉).....	14
2.2.3 Proses Pembentukan Kata .....	17
2.2.4 Penerjemahan .....	22
2.2.4.1 Metode Penerjemahan.....	23
2.2.4.2 Teknik Penerjemahan.....	26
2.2.4.3 Kesepadanan Penerjemahan.....	33
<b>BAB III PEMAPARAN HASIL PEMBAHASAN .....</b>	<b>35</b>
3.1 Penerjemahan yang Sepadan.....	35
3.1.1 Transposisi .....	36
3.1.2 Modulasi.....	41
3.1.3 Kombinasi .....	42

a. Tranposisi dan ekspansi .....	42
b. Transposisi dan padanan deskriptif .....	44
c. Kesinoniman dan ekspansi .....	45
d. Parafrase dan ekspansi .....	47
3.1.4 Metode Harfiah .....	48
3.2 Penerjemahan yang Tidak Sepadan .....	51
3.2.1 Modulasi.....	51
3.2.2 Kesinoniman .....	58
3.2.3 Transposisi dan Modulasi .....	59
<b>BAB IV SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>65</b>
4.1 Simpulan .....	65
4.2 Saran.....	67
要旨.....	<b>68</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xvii</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>xix</b>
<b>BIODATA PENULIS.....</b>	<b>xxi</b>

## DAFTAR SINGKATAN

BSa	: Bahasa Sasaran
BSu	: Bahasa Sumber
BPer	: Bentuk Perintah
BTny	: Bentuk Pertanyaan
Hal.	: Halaman
KBBI	: Kamus Besar Bahasa Indonesia
KOP	: Kopula
No.	: Nomor
SUF	: Sufiks
TSa	: Teks Sasaran
TSu	: Teks Sumber
V	: Volume

## **DAFTAR TABEL**

**Tabel 1** Jumlah Data Sepadan dan Tidak Sepadan

**Tabel 2** Data Penelitian

## INTISARI

Ramadhan, Muhammad Nur, 2019. “Penerjemahan *Wakamono Kotoba* dalam *Manga One Piece*”. Skripsi Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Diponegoro. Pembimbing: Elizabeth Ika Hesti ANR, S.S, M.Hum.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan metode dan teknik terjemahan yang dipakai dalam menerjemahkan *wakamono kotoba* serta mengkaji apakah terjemahan tersebut sepadan atau tidak.

Pada penelitian ini dikumpulkan data berupa *wakamono kotoba* yang berasal dari *manga One Piece* volume 1 dan 2 serta versi terjemahannya dalam bahasa Indonesia. Kemudian data tersebut dianalisis untuk mengetahui metode dan teknik penerjemahan menurut Newmark (1988) apa saja yang digunakan. Kemudian menentukan terjemahan tersebut sepadan atau tidak dengan tolak ukur definisi yang terdapat pada kamus *online* Zokugo-dict.com dan Weblio.jp, kamus Jepang-Indonesia Kenji Matsura serta KBBI.

Hasil penelitian menunjukkan dari 21 data yang digunakan, 1) Metode penerjemahan yang paling banyak digunakan adalah metode bebas. 2) Teknik penerjemahan yang paling banyak digunakan adalah teknik modulasi. 3) Terdapat 12 data terjemahan yang mencapai kesepadanan dan 9 data yang tidak sepadan.

**Kata Kunci:** Penerjemahan, *Wakamono Kotoba*, Metode, Teknik, Kesepadanan

## ABSTRACT

Ramadhan, Muhammad Nur, 2019. “Penerjemahan *Wakamono Kotoba* dalam *Manga One Piece*”. *Thesis Departement of Language and Culture of Japanese Faculty of Humanities, Diponegoro University. The advisor: Elizabeth Ika Hesti ANR, S.S, M.Hum.*

*This research aims is to describe translation methods and techniques which used in translating wakamono kotoba and examine whether the translation is equivalent or not.*

*In this thesis the data wakamono kotoba form One Piece volume 1, 2 manga and its Indonesian translation version was collected. Then, the data was analyzed to find out what translation methods and techniques according to Newmark (1988) was used. Then, to determine the equivalence of translation by using Zokugo-dict.com and Weblio.jp online vocabulary, Kenji Matsura’s Japanese-Indonesian vocabulary and KBBI.*

*The results of this research showed from 21 data that was used, 1) The most used translation method is free translaton. 2) The most used translation technique is modulation technique. 3) 12 data reach the equivalence and 9 data isn’t equivalence.*

**Keywords:** *Translation, Wakamono Kotoba, Methods , Technique, Equivalence*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang dan Permasalahan**

#### **1.1.1 Latar Belakang Masalah**

Komik yang berasal dari Jepang atau dibuat oleh orang Jepang dengan menggunakan bahasa Jepang sebagai bahasa pengantarnya biasa disebut *manga* (漫画). Kata *manga* sendiri digunakan sebagai rujukan khusus ketika membicarakan tentang komik Jepang. Hal tersebut dikarenakan karakteristik yang biasanya hanya ditemukan pada komik Jepang, yaitu gaya penggambaran karakter komik yang khas, penulisan tulisan Jepang yang ditulis secara vertikal, dan komik yang dibaca dari kanan ke kiri. Seterusnya dalam penelitian ini, penulis akan menyebut *manga* sebagai komik.

Komik karya Eiichiro Oda yang disebut One Piece (ワンピース *Wan Pisu*) adalah komik yang tercatat sebagai serial komik terpopuler sepanjang sejarah. Terbukti, komik yang diterbitkan pertama kali di majalah mingguan Shonen Jump pada tahun 1997 ini, terhitung bulan Mei 2018 sudah terjual sebanyak 440 juta salinan di seluruh dunia. Komik ini bercerita tentang petualangan kelompok bajak laut yang dipimpin oleh Monkey D. Luffy. Mereka memiliki tujuan mencari harta karun peninggalan raja bajak laut Gold D. Roger yang disebut One Piece. Luffy memiliki kekuatan menjadi manusia karet setelah secara tidak sengaja memakan buah iblis yang disebut buah Gomu Gomu dan dalam petualangannya,

Luffy bertemu dengan banyak teman dan menghadapi berbagai macam musuh dengan kekuatan yang beraneka ragam pula.

Karena kepopulerannya, banyak sekali negara yang menerbitkan ulang komik ini dengan diterjemahkan ke dalam bahasa negara masing-masing yang selanjutnya akan disebut Bahasa Sasaran (BSa). Di Indonesia, serial komik One Piece diterbitkan dalam bahasa Indonesia oleh Elex Media Komputindo dan Seven Heaven Publishing. Proses alih bahasa dari bahasa sumber ke bahasa sasaran disebut penerjemahan. Pada proses penerjemahan, penerjemah sering mengalami kendala, seperti tidak adanya makna kata bahasa sumber (BSu) yang persis sama jika dialihkan ke BSa. Untuk itu penerjemah harus paham betul kaidah-kaidah BSu dan BSa untuk dapat menerjemahkan dengan makna yang sepadan antara BSu dan BSa. Penerjemah yang baik seharusnya menguasai secara komprehensif bahasa Jepang sebagai BSu dan bahasa Indonesia sebagai BSa, secara teori dan prakteknya. Seperti yang disebutkan Alwasilah (2005 : 8) tanpa penguasaan linguistik BSu dan BSa, seorang penerjemah tidak mungkin menghasilkan karya terjemahan dengan baik.

Menurut Sudjianto dan Dahidi, dalam penggunaannya, bahasa Jepang dipengaruhi keragamannya oleh faktor usia. Oleh sebab itu, terdapat beberapa ragam bahasa Jepang berdasarkan faktor usia, yaitu ragam bahasa anak-anak *jidougo* dan *youjigo*, bahasa anak muda *wakamono kotoba*, dan bahasa orang tua *roujingo*. Sebagai komik yang ditujukan untuk pembaca usia remaja, agar pembaca usia remaja lebih nyaman dalam membaca komik tersebut, tentunya komik One Piece banyak menggunakan ragam bahasa anak muda atau *wakamono kotoba* dalam

penuturan antartokohnya walaupun terdapat beberapa tokoh yang menggunakan ragam bahasa lainnya yang dipengaruhi faktor usia, faktor sosial, dan faktor lainnya.

Tanaka dalam Sudjianto (2007:23) menyatakan bahasa anak muda (yang disebut juga ‘slang’) memiliki sifat yang khas yang akan sulit dipahami oleh orang tua karena hanya digunakan dalam percakapan antaranak muda. Berikut ini adalah salah satu contoh *wakamono kotoba* yang ditemukan dalam komik One Piece yang selanjutnya akan menjadi data penelitian dalam penelitian ini.

Teks sumber: はっはっはっはおもしろい店だったなーっ

おれ後でもっかい行こうっ

*Hahhahahaha omoshiroi mise dattanaa*

*Ore ato de mokkai ikou*

Teks sasaran: Hahaha! Toko yang sangat menarik! Nanti kita harus datang **lagi** kesana!

(Eiichiro Oda V.1, 1997:82)

Berdasarkan contoh di atas, pada teks asli yang selanjutnya akan disebut Teks Sumber (TSu) pengarang komik menggunakan *wakamono kotoba* ‘*mokkai*’ yang merupakan singkatan dari ‘*mou ikkai*’ dalam bahasa Indonesia memiliki arti ‘sekali lagi’. Namun, pada teks terjemahan bahasa Indonesia yang selanjutnya akan disebut Teks Sasaran (TSa) kata ‘*mokkai*’ diartikan ‘lagi’.

Berangkat dari fenomena yang telah dijelaskan, peneliti menemukan salah satu permasalahan dalam penerjemahan *wakamono kotoba*, yakni terjemahan yang menghilangkan muatan bahasa slang dalam menerjemahkan BSu. Seperti pada contoh, kata もっかい ‘*mokkai*’ pada BSu yang merupakan bahasa slang

diterjemahkan menjadi ‘lagi’ dalam BSa yang bukan merupakan bahasa slang. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa, penerjemah akan menemui kendala-kendala yang sulit dalam proses penerjemahan. Untuk itu, Nida dan Taber (1974) menyarankan penerjemahan dilakukan dengan mempertimbangkan *closest natural equivalence* ‘kesepadanan yang terdekat dan natural’ yaitu dasar penerjemahan dengan mengalihkan pesan yang terdapat pada TSu dengan cara sedemikian rupa, agar pembaca atau penerima pesan yang telah diterjemahkan memiliki respons yang sama dengan pembaca atau penerima pesan teks asli.

Berdasarkan dari uraian sebelumnya peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai penerjemahan *wakamono kotoba*, mengenai metode dan teknik penerjemahan yang digunakan serta kesepadanan antara BSu dan BSa. Peneliti mengambil data penelitian dari komik One Piece karya Eiichiro Oda, menimbang komik tersebut memiliki data yang memadai untuk melaksanakan penelitian.

### **1.1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka ditemukan rumusan masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Bagaimana metode dan teknik penerjemahan *wakamono kotoba* yang digunakan dalam menerjemahkan TSu ke dalam TSa?
2. Bagaimana kesepadanan makna penerjemahan *wakamono kotoba* pada TSu dan TSa?

## 1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian berdasarkan rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan metode dan teknik penerjemahan *wakamono kotoba* yang digunakan dalam menerjemahkan TSu ke dalam TSa.
2. Mengkaji kesepadanan makna penerjemahan *wakamono kotoba* pada TSu dan TSa.

## 1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Peneliti merasa perlu membatasi ruang lingkup pembahasan penelitian ini, agar pembahasan dilakukan dengan fokus dan jelas, tidak terlalu luas. Peneliti akan meneliti penerjemahan *wakamono kotoba* dengan menganalisis metode dan teknik penerjemahan serta kesepadanan penerjemahan dari TSu ke dalam TSa. Peneliti tidak akan menganalisis secara detail *wakamono kotoba* yang didapat dari data.

Karena bahasa Jepang memiliki banyak sekali *wakamono kotoba*, maka data yang diambil adalah hanya *wakamono kotoba* yang terdapat di komik One Piece volume 1 dan 2 karya Eiichiro Oda. Data yang digunakan adalah data yang didapat pada balon percakapan yang terdapat dalam komik tersebut.

## 1.4 Metode Penelitian

Metode penelitian diperlukan untuk menentukan prosedur dan langkah kerja dalam melakukan penelitian. Pada penelitian ini, peneliti akan menempuh tiga tahapan yaitu tahap pengumpulan data, analisis data, dan penyajian hasil data (Sudaryanto, 1986 : 57).

### 1.4.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam metode ini adalah metode simak (observasi) yang terbagi menjadi teknik dasar dan teknik lanjutan. Metode pengumpulan data ini disebut metode simak karena cara yang digunakan dalam memperoleh data dilakukan dengan menyimak penggunaan bahasa (Mahsun, 2007 : 92). Dalam hal ini, menyimak tidak diartikan hanya menyimak penggunaan bahasa secara lisan saja tetapi juga menyimak penggunaan bahasa secara tulisan.

Teknik dasar yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sadap. Sedangkan teknik lanjutannya adalah teknik catat sebagai gandengan teknik simak bebas libat cakap. Mahsun (2007 : 92) mengemukakan bahwa teknik catat adalah mencatat bentuk yang relevan bagi penelitian penggunaan bahasa dalam menyediakan data penelitian.

Langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan oleh peneliti, diawali dengan menentukan sumber data penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti memilih komik One Piece karya Eiichiro Oda volume 1 dan 2 sebagai sumber data. Langkah selanjutnya peneliti akan menyimak dengan membaca dan menandai kalimat yang di dalamnya mengandung *wakamono kotoba*. Kemudian langkah terakhir adalah mencatat keseluruhan data dan mengklasifikasikan data-data tersebut sesuai dengan teori klasifikasi *wakamono kotoba* oleh Tanaka.

### 1.4.2 Metode Analisis Data

Setelah data berupa *wakamono kotoba* terkumpul, penulis menganalisis proses pembentukan dan kesepadannya menggunakan metode agih dengan teknik dasar

bagi unsur langsung. Metode agih adalah metode yang pelaksanaannya dengan menggunakan unsur penentu yang berupa unsur bahasa itu sendiri. Penulis menggunakan teknik bagi unsur langsung yakni teknik yang dilakukan dengan cara membagi satuan lingual menjadi beberapa unsur yang lebih kecil (Sudaryanto, 2001:40).

Data yang berupa kalimat yang mengandung *wakamono kotoba* dari TSu dipadankan dengan kalimat terjemahan yang terdapat komik yang sudah diterjemahkan ke dalam BSa. Kemudian, data yang terkumpul akan dibagi unturnya dengan metode agih. Selanjutnya peneliti akan mencari makna aslinya di berbagai kamus, lalu menganalisis terjemahan tersebut sesuai dengan teori penerjemahan.

#### **1.4.3 Metode Penyajian Analisis Data**

Hasil analisis data dalam penelitian ini akan disajikan dengan metode informal, sehingga lebih mudah dipahami oleh pembaca dan data dapat disajikan dengan lebih detail. Penelitian ini disajikan dalam bentuk karya tulis berupa skripsi. Pada tahap akhir akan diberikan kesimpulan dari analisis data yang telah dilakukan, kemudian dari kesimpulan tersebut akan disajikan pula saran yang bermanfaat.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai penulis melalui penelitian ini adalah:

### 1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memperkaya konsep yang berhubungan dengan ilmu linguistik bahasa Jepang, terutama dalam penerjemahan *wakamono kotoba*.

### 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memberikan informasi dan menambah wawasan mengenai penerjemahan *wakamono kotoba* kepada pembelajar bahasa Jepang. Kesimpulan dari penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya mengenai penerjemahan *wakamono kotoba*.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini secara garis besar terbagi ke dalam empat bab, yaitu :

BAB I      Pendahuluan. Bab ini akan memaparkan gambaran secara umum tentang penelitian, bab ini terdiri dari tujuh subbab yaitu, latar belakang, rumusan masalah, tujuan, ruang lingkup, metode penelitian, manfaat, dan sistematika penelitian.

BAB II     Tinjauan Pustaka Dan Kerangka Teori. Bab ini membahas penelitian terdahulu berupa skripsi yang memiliki tema sama dengan tema yang

diambil penulis dan teori - teori yang berhubungan dengan penelitian, yang akan menjadi landasan untuk pembahasan di bab selanjutnya.

**BAB III** Pembahasan. Bab ini berisi pembahasan dan analisis data.

**BAB IV** Penutup. Bab ini berisi kesimpulan yang akan menjadi jawaban dari rumusan masalah yang ada di Bab I, serta sara

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu mengenai penerjemahan di antaranya skripsi yang ditulis oleh Zio Zulkarnaen pada tahun 2018 yang berjudul *Penerjemahan Kesepadanan Kosakata Fisik Bermuatan Budaya Materiil Bahasa Jepang ke Bahasa Indonesia dalam Novel Oda Nobunaga*. Pada skripsi ini, Zulkarnaen menggunakan teori penerjemahan Newmark (1998), Nida dan Taber (1974), dan juga Hoed (2006). Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan mengenai penerjemahan kata bermuatan budaya (Kbb) TSu ke TSa dengan menggunakan teknik atau prosedur terjemahan, dan mendeskripsikan faktor-faktor yang menyebabkan tercapai dan tidaknya kesepadanan Kbb TSu dengan terjemahannya dalam TSa.

Hasil dari penelitian tersebut adalah kesepadanan dapat dicapai tergantung dari menentukan teknik atau prosedur apa yang akan diterapkan yang digunakan penerjemah terhadap pembaca sasaran. Pada terjemahan Kbb yang sepadan menggunakan teknik atau prosedur penerjemahan padanan budaya, penerjemahan resmi, transferensi, transposisi, deskriptif, modulasi, dan penjelasan tambahan. Sebaliknya pada terjemahan Kbb yang tidak sepadan menggunakan teknik atau prosedur penerjemahan adalah transferensi, catatan kaki, deskriptif, modulasi, penjelasan tambahan, dan padanan budaya. Dengan menggunakan teknik atau prosedur penerjemahan ‘transposisi dan padanan budaya’ hasil terjemahannya paling banyak mencapai kesepadanan.

Penelitian terdahulu yang kedua adalah penelitian mengenai penerjemahan *wakamono kotoba*, yaitu artikel yang ditulis oleh Eka Dewi Octaviani pada tahun 2004 dalam Jurnal Humanis Universitas Udayana yang berjudul *Prosedur dan Metode Penerjemahan Bahasa Slang dalam Komik Crayon Shinchon Karya Yoshito Usui*. Pada artikel ini, Ocatviani membahas permasalahan kategori dan frekuensi kemunculan bahasa slang serta prosedur dan metode penerjemahan yang diterapkan dalam penerjemahan komik Crayon Shinchon volume 1-10 dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia. Teori yang digunakan adalah teori dari bahasa slang yang dikemukakan oleh Yonekawa (2003) dan teori prosedur penerjemahan dari Vinay and Darbelnet (2000) serta teori metode penerjemahan menurut Newmark (1988).

Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa dari 10 kategori bahasa slang yang dirumuskan oleh Yonekawa (2003:695-696) hanya ditemukan 9 kategori bahasa slang yang ditemukan pada komik Crayon Shinchon volume 1-10, yaitu: 1) masyarakat, 2) kepribadian dan perangai, 3) tubuh dan fungsinya, 4) perbuatan, 5) dunia di sekitar kita, 6) alam, 7) kata seruan, 8) prefiks dan sufiks, 9) ungkapan bahasa sehari-hari. Prosedur penerjemahan yang banyak dipakai dalam komik tersebut adalah prosedur harfiah sebanyak 76,55%. Sedangkan orientasi metode penerjemahannya cenderung menggunakan penekanan BSu sebanyak 5-10%.

Penelitian ini dengan penelitian pertama memiliki kemiripan dalam hal mendeskripsikan kesepadanan terjemahan. Zio dalam skripsinya mendeskripsikan

faktor-faktor yang menyebabkan tercapai dan tidaknya kesepadanan Kbb TSu dengan terjemahannya dalam TSa, berbeda dengan penelitian ini yang mengkaji kesepadanan makna penerjemahan *wakamono kotoba* pada TSu dan TSa. Perbedaan berikutnya adalah penelitian Zio membahas mengenai terjemahan kata bermuatan budaya, sedangkan penelitian ini membahas mengenai penerjemahan *wakamono kotoba*. Perbedaan selanjutnya terletak pada data yang digunakan, data penelitian Zio diambil dari novel Oda Nobunaga sedangkan data penelitian ini diambil dari komik One Piece.

Penelitian ini dengan penelitian kedua merupakan sama-sama penelitian mengenai penerjemahan *wakamono kotoba*. Ada pun yang membedakan penelitian Ocatviani dengan penelitian ini adalah permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Jika dalam penelitiannya, Ocatviani membahas permasalahan kategori dan frekuensi kemunculan bahasa slang serta prosedur dan metode penerjemahan yang diterapkan dalam penerjemahan, sedangkan penelitian ini membahas metode dan teknik penerjemahan serta kesepadanan makna penerjemahan *wakamono kotoba*.

## **2.2 Kerangka Teori**

Kerangka teori yang komprehensif diperlukan sebagai acuan berpikir untuk melancarkan jalannya penelitian yang dilakukan. Ada pun teori yang digunakan adalah sebagai berikut.

### **2.2.1 Sociolinguistik**

Sociolinguistik sebagai bagian dari ilmu linguistik terapan merupakan ilmu antardisiplin antara sosiologi dan linguistik. Secara mudah, sociolinguistik adalah bidang ilmu antardisiplin yang mempelajari bahasa dalam kaitannya dengan penggunaan bahasa itu di dalam masalah masyarakat (Chaer dan Agustina, 2004 : 2). Sejalan dengan itu Nababan (dalam Chaer, 2004 : 3) mengungkapkan bahwa pengkajian bahasa dengan kemasyarakatan disebut sociolinguistik. Jadi, secara umum sociolinguistik dapat disebut sebagai cabang linguistik yang menelaah hubungan antara bahasa dengan masyarakat penggunanya.

Terdapat tujuh dimensi dalam penelitian sociolinguistik yaitu, (1) identitas sosial dari penutur, (2) identitas sosial dari pendengar yang terlibat dalam proses komunikasi, (3) lingkungan sosial tempat peristiwa tutur terjadi, (4) analisis sinkronik dan diakronik dari dialek-dialek sosial, (5) penilaian sosial yang berbeda oleh penutur akan perilaku bentuk-bentuk ujaran, (6) tingkatan variasi dan ragam linguistik, dan (7) penerapan praktis dari penelitian sociolinguistik (Dittmar dalam Chaer, 2004 : 5).

Menurut Chaer (2004 : 61-62) penutur bahasa dalam suatu masyarakat tutur bukan kumpulan manusia yang homogen, maka wujud bahasa yang kongkret menjadi bervariasi. Variasi atau ragam bahasa dapat terbentuk dari latar belakang penutur seperti karakter, tempat tinggal, kedudukan sosial, jenis kelamin serta usia penutur. Sejalan dengan Chaer, Sudjianto (2007) menerangkan keberagaman bahasa pada masyarakat Jepang, salah satunya dipengaruhi oleh faktor usia,

“di Jepang selain ragam bahasa standar (*hyoujungo*) terdapat pula berbagai macam dialek (*hougen*), baik dialek regional (*chihougo* atau *chiikiteki hougen*), dialek sosial (*shakaiteki hougen*), maupun dialek temporal (*rekishiteki hougen*). Disebutkan pula bahwa berkaitan dengan dialek sosial, faktor usia juga sangat menentukan dalam keragaman bahasa Jepang, oleh karena itu di dalam bahasa Jepang terdapat ragam bahasa anak-anak (*jidougo* atau *youjigo*), bahasa anak muda (*wakamono kotoba*), dan bahasa orang tua (*roujingo*).” (Sudjianto dan Ahmad Dahidi, 2007:17)

Selanjutnya Sudjianto dalam bukunya yang berjudul *Bahasa Jepang dalam Konteks Sosial dan Kebudayaannya* (2007 : 23) menyebut *wakamono kotoba* juga dengan bahasa slang.

### **2.2.2 Wakamono Kotoba (若者言葉)**

*Wakamono kotoba* atau bahasa slang merupakan ragam bahasa tidak resmi yang dipakai oleh kaum remaja atau kelompok-kelompok sosial tertentu untuk komunikasi internal agar kelompok lain tidak mengerti atau kosa kata serba baru dan berubah-ubah (Kirdalaksana, 1983 : 156). Ragam bahasa slang lebih banyak digunakan oleh anak muda meskipun ada pula orang tua yang menggunakannya (Chaer dan Agustina, 2004 : 67). Pada ragam bahasa ini, penutur tidak memperhatikan tata bahasa Jepang yang benar, melainkan bebas menciptakan sendiri bahasa yang digunakan. Selain itu, kata-kata dalam *wakamono kotoba* juga banyak yang berasal dari iklan televisi, drama dan ucapan-ucapan yang digunakan oleh tokoh publik yang menjadi populer dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari. *Wakamono kotoba* biasanya digunakan terbatas pada kalangan tertentu tetapi ada juga ungkapan-ungkapan yang digunakan secara meluas. Tanaka (dalam Sudjianto, 2007 : 23) membagi *wakamono kotoba* ke dalam 2 jenis, yakni *shingo*

(ungkapan/istilah baru) dan *ryuukougo* (istilah populer). Anak muda memiliki kecenderungan terus menerus menciptakan *shingo* dan *ryuukougo*, dan mereka juga yang menjadi pelopor penyebaran bahasa tersebut. Namun, karena *wakamono kotoba* ini memiliki keunikan hanya dipakai antaranak muda, maka penutur usia lanjut mengalami kesulitan dalam memahami ragam bahasa tersebut.

Tanaka (dalam Sudjianto, 2007 : 24-25) mengemukakan proses terbentuknya *wakamono kotoba* adalah sebagai berikut:

a. Menyingkat unsur-unsur kata atau kalimat (*shouryaku*)

Contoh yang termasuk jenis ini adalah ゲッセン ‘*gessen*’ (*geemu sentaa* = pusat permainan), アイコ ‘*aiko*’ (*aisu koohee* = es kopi), dan オデ ‘*OD*’ (*onara ga deru* = kentut). Proses terbentuknya *wakamono kotoba* jenis ini adalah dengan cara menyingkat sebagian unsur seperti ini, merupakan fenomena yang dilakukan juga oleh orang-orang pada umumnya, tidak terbatas pada anak-anak muda. Kata-kata yang relatif panjang yang sering dipakai pada kegiatan sehari-hari pada umumnya disingkat untuk mempermudah dalam hal mengingat dan memakainya. Tetapi tujuan pemakaian singkatan dalam bahasa anak muda berbeda dengan yang dilakukan orang pada umumnya.

b. Membalikkan urutan unsur-unsur kata (*sakasa kotoba*)

Yang termasuk *sakasa kotoba* misalnya *monohon* (*honmono* = barang asli) dan *derumo* (*moderu* = model). Proses pembentukan *sakasa kotoba* adalah dengan cara

membagi kata menjadi dua bagian (seperti *mo-deru*) lalu membalikkan dua unsur kata itu menjadi *derumo*.

c. Membuat verba dengan cara menambahkan silabel 'ru' atau 'tta' pada nomina

Kata-kata yang termasuk kelompok ini misalnya *chariru* (*jitensha de dekakeru* = pergi dengan sepeda), *jikoru* (*jiko o okosu* = menimbulkan kecelakaan) atau *jikotta* (*okoshite shimatta* = terjadi kecelakaan), *toshoru* (*Toshokan ni iku* = pergi ke perpustakaan), dan *makuru* (*makudonarudo e itte taberu* = pergi ke McDonald untuk makan).

d. Mengungkapkan sesuatu tentang manusia (*jinbutsu zokugo*)

Misalnya *asshiikun* (*kuruma de okurimukae o shite kureru ashi ni naru dansei* = pria yang selalu melakukan antar jemput dengan kendaraan), *surimaa* (*goma o suru hito* = orang yang suka memuji), *gyaba* (*gyaru mitaina kakko o shiteiru chuunen ijoo no josei* = wanita lebih dari setengah baya yang berpenampilan seperti gadis remaja). Oleh karena di antara kata-kata seperti ini banyak yang mengandung makna yang kurang baik, maka dapat dianggap sebagai eufemisme yang berkembang untuk menghindari pengungkapan langsung.

### 2.2.3 Proses Pembentukan Kata

Pembentukan kata dalam bahasa Jepang disebut dengan istilah *gokeisei* (語形成). Taro Kageyama dan Michiaki Sato (2016 : 30-43) menyebutkan terdapat delapan proses pembentukan kata dalam bahasa Jepang, yaitu :

#### 1. Komposisi (*fukugogo*)

Komposisi atau *fukugogo* adalah penggabungan lebih dari dua kata dasar atau morfem bebas. Komposisi terdiri dari penggabungan kata dari kelas kata yang sama ataupun kelas kata yang berbeda. Penggabungan ini dapat mengubah kelas kata dari kata dasar. Pada bahasa Jepang komposisi bisa berupa kata yang terdiri dari 2 huruf. Contoh komposisi bahasa Jepang adalah antara lain:

雨傘

*amagasa*

payung hujan

Amagasa adalah nomina yang terdiri dari nomina *ame* (雨) dan *kasa* (傘).

貸し出し

*kashidasi*

rental

*Kashidashi* merupakan nomina yang terdiri dari verba *kasu* (貸す) dan *dasu* (出す).

#### 2. Afiksasi (*haseigo*)

Afiksasi merupakan proses penambahan prefiks atau sufiks pada kata dasar. Afiksasi dalam bahasa Jepang juga dapat mengubah kelas kata dari sebuah kata

dasar. Pada bahasa Jepang terdapat dua imbuhan, yakni prefiks atau *settouji* (接頭辞) dan sufiks atau *setsubiji* (接尾辞). Contoh afiksasi dalam bahasa Jepang:

Prefiks <i>go</i> + <i>kazoku</i>	Sufiks <i>takai</i> + <i>sa</i>
ご家族	高さ
<i>gokazoku</i>	<i>takasa</i>
keluarga	ketinggian

Kata *takasa* mengalami perubahan kelas kata dari adjektiva (i) menjadi nomina.

### 3. Konversi

Konversi merupakan perubahan dari satu kategori leksikal ke yang lainnya tanpa perubahan bentuk dan biasanya digunakan untuk kata asli bahasa Jepang yang biasa disebut *wago* (和語). Konversi pada bahasa Jepang biasanya digunakan hampir secara eksklusif untuk merujuk pada perubahan kategori leksikal yang jelas pada *wago*. Contoh konversi dalam bahasa Jepang yaitu:

Verba menjadi nomina:	Nomina menjadi adjektiva (na):
考える → 考え	現金 → 現金な
<i>Kangaeru</i> → <i>kangae</i>	<i>genkin</i> → <i>genkinna</i>
Berpikir → pikiran/ide	Tunai → mata duitan

### 4. Reduplikasi (*jougo*)

Reduplikasi merupakan proses pembentukan kata dengan mengulang kembali kata dasar yang sama. Reduplikasi sering ditemukan dalam *wago* (和語), kata bahasa Jepang yang bersal dari bahasa Cina atau *kango* (漢語), dan mimesis atau tiruan keadaan atau gerakan dengan bunyi tertentu. Reduplikasi terkadang

berfungsi mengubah makna dan terkadang mengubah fungsi sintaksis (Martin dalam Kageyama, 2016 : 39). Contoh reduplikasi dalam bahasa Jepang antara lain:

時々	泣き泣き
<i>Toki doki</i>	<i>naki naki</i>
Kadang-kadang	dalam keadaan menangis

### 5. *Blending*

*Blending* terbentuk dari kombinasi dua kata yang berbeda untuk membentuk sebuah kata fonetis tunggal yang mengekspresikan konsep yang tunggal. Nama film Jepang Godzilla merupakan kombinasi *blending* yang terkenal berasal dari *go* dari *gorira* ‘gorila’ dan *zira* dari *kuzira* yang berarti ‘paus’. *Blending* dapat menghasilkan verba dan adjektiva, namun kebanyakan *blending* muncul di formasi kata benda. Tidak ada batasan tipe kata dalam *blending*; semuanya termasuk *wago*, *kango*, *gairaigo*, dan mimesis. Contoh lain dari *blending* adalah sebagai berikut:

朝 + シャンプー → 朝シャン
<i>Asa + syanpuu → asasyan</i>
Pagi + sampo → keramas pada pagi hari

### 6. Pelesapan (*clipping*)

Pelesapan atau *clipping* merupakan fenomena pemendekan sebuah kata dengan cara menghilangkan sebagian fonem dari kata tersebut. Pelesapan pada bahasa Jepang banyak ditemukan dalam *wago*, *kango*, serta *gairaig*. Hasil pelesapan biasanya terbatas di bahasa slang meskipun beberapa kata hasil proses pelesapan ini terdaftar sebagai bahasa formal. Terdapat dua jenis pelesapan berdasarkan

bagian yang dihilangkan yaitu pelesapan belakang (*back clipping*), pelesapan depan (*fore clipping*). Kata digunakan dari hasil proses pelesapan adalah kata sisa dari bagian yang dihilangkan.

Hasil pelesapan belakang lebih umum dan lebih mudah ditebak karena elemen utama dari kata masih tersisa sehingga mudah untuk menebak kata aslinya. Sebaliknya, pelesapan depan, sisa katanya adalah yang di belakang maka akan lebih sulit untuk menebak kata aslinya. Selain itu, pada bahasa Jepang sering pula ditemukan kata komposisi yang masing-masing kata dasarnya sudah melalui proses pelesapan. Berikut merupakan contoh dari pelesapan:

a. Pelesapan belakang

コネクション → コネ  
*Konekushon* → *kone*  
 Koneksi

b. Pelesapan depan

プラットホーム → ホーム  
*Purattohoomu* → *hoomu*  
 Peron

c. Pelesapan dalam komposisi

ポケットモンスター → ポケモン  
*Poketto mosutaa* → *pokemon*

メルアドレス → メルアド  
*Meeru adoresu* → *meruado*  
 Alamat surel

## 7. Abreviasi

Pada bahasa Jepang dikenal dua jenis abreviasi, yaitu akronim dan inisial. Akronim adalah kombinasi huruf dari beberapa kata yang kemudian dapat disebutkan sebagai kata. Sedangkan inisial adalah kombinasi huruf dari beberapa kata namun cara penyebutannya adalah menyebutkan setiap huruf tersebut. Biasanya abreviasi dalam bahasa Jepang terbentuk dari bahasa Inggris, namun terdapat pula yang terbentuk dari bahasa Jepang itu sendiri yang ditemukan dalam *wakamono kotoba*. Contoh abreviasi dalam bahasa Jepang adalah sebagai berikut:

### a. Akronim

- *Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology* (MEXT)  
→ メクスト (*mekusuto*)
- *Automated Meteorological Data Acquisition System* (AMeDAS) → アメダ  
ス(*amedasu*)

### b. Inisial

- *Japanese Railways Company* (JR) → ジェイアール (*jeiaaru*)
- 空気を読めない ‘*kuuki o yomenai*’ (KY) → ケイワイ (*keiwai*)

## 8. Transposisi

Meskipun transposisi bukan merupakan pembentukan kata yang umum digunakan di Jepang, Kageyama meletakkan transposisi sebagai sebuah fenomena pembuatan argot dengan cara memindahkan posisi mora dalam sebuah kata. Contoh transposisi dalam bahasa Jepang adalah:

うまい → マイウー

*Umai* → *maiuu*

Enak

ピアノ → ヤノピー

*piano* → *yanopii*

Alat musik piano

### 2.2.4 Penerjemahan

Menurut Nida dan Taber dalam buku *The Theory and Practice of Translation* (1974 : 12), penerjemahan adalah kegiatan untuk memproduksi kembali pesan yang terkandung di dalam bahasa sumber ke bahasa sasaran dengan menggunakan padanan yang terdekat dan wajar, terutama harus memperhatikan makna, kemudian gaya bahasanya. Menurut Alwasilah (2005 : 8) kegiatan penerjemahan melibatkan dua bahasa, yaitu bahasa sumber dan bahasa sasaran. Tanpa penguasaan linguistik kedua bahasa itu, seorang penerjemah tidak mungkin menghasilkan karya terjemahan dengan baik. Semakin jauh budaya kedua bahasa itu, semakin sulit melakukan terjemahannya.

Newmark (1988) menjelaskan bahwa metode penerjemahan digunakan sebagai langkah awal untuk menerjemahkan keseluruhan isi teks berupa paragraf atau kalimat. Setelah menggunakan metode agar terjemahan menjadi lebih baik maka digunakanlah prosedur penerjemahan. Prosedur atau teknik penerjemahan

digunakan dalam menerjemahkan kalimat atau satuan yang lebih kecil dari kalimat, yakni frasa, klausa atau kata.

#### **2.2.4.1 Metode Penerjemahan**

Newmark (1988 : 45-47) membagi metode penerjemahan ke dalam dua kelompok, yaitu (1) metode yang memberikan penekanan terhadap BSu, dan (2) metode yang memberikan penekanan terhadap BSa. Pada metode yang pertama, penerjemah berupaya mewujudkan kembali dengan setepat-tepatnya makna kontekstual TSu. Pada metode kedua, penerjemah berusaha menerjemahkan TSu dengan mempertimbangkan kesan yang relatif sama dengan yang diharapkan oleh penulis asli terhadap pembaca versi BSu. Metode penerjemahan berhubungan langsung dengan keseluruhan isi teks.

Metode penerjemahan yang memberikan penekanan pada BSu adalah sebagai berikut:

##### 1. Penerjemahan kata demi kata (*word-to-word translation*)

Metode ini sering dipraktikkan dalam penulisan penerjemahan pada bidang kosong teks, dengan kata-kata TSa langsung diletakkan di bawah TSu. Kata-kata dalam TSu diterjemahkan di luar konteks, dan kata-kata yang bersifat kultural diterjemahkan apa adanya. Metode ini umum digunakan untuk memahami mekanisme BSu atau sebagai langkah awal menafsirkan teks yang sulit.

## 2. Penerjemahan harfiah (*literal translation*)

Penerjemahan harfiah dilakukan dengan mengubah struktur kalimat namun kata dan gaya bahasa masih dipertahankan. Penerjemahan harfiah mula-mula dilakukan seperti penerjemahan kata demi kata, tetapi penerjemah kemudian menyesuaikan susunan kata dalam kalimat terjemahannya yang sesuai dengan susunan kata dalam kalimat bahasa sasaran. Metode ini biasanya diterapkan apabila struktur kalimat bahasa sumber berbeda dengan struktur kalimat bahasa sasaran.

## 3. Penerjemahan setia (*faithful translation*)

Penerjemahan ini mencoba memproduksi ulang makna kontekstual TSu yang presisi dengan mempertahankan struktur tata bahasanya. Kata-kata yang bermuatan budaya dialihbahasakan, tetapi penyimpangan dari segi tata bahasa dan pilihan kata masih tetap dibiarkan. Penerjemahan ini berpegang teguh pada maksud dan tujuan teks bahasa sumber, sehingga hasil terjemahannya kadang-kadang terasa kaku dan sering kali asing.

## 4. Penerjemahan semantis (*semantic translations*)

Penerjemahan semantis menekankan pada penggunaan istilah, kata kunci, atau ungkapan yang harus dihadirkan dalam hasil terjemahan. Berbeda dengan penerjemahan setia, penerjemahan semantik lebih luwes dan mempertimbangkan unsur estetika teks BSu dengan mengkompromikan makna selama masih dalam batas kewajaran. Penerjemahan semantik juga lebih fleksibel bila dibandingkan dengan penerjemahan setia yang lebih terikat oleh BSu.

Metode penerjemahan yang memberikan penekanan pada BSa adalah sebagai berikut:

### 1. Adaptasi (*adaptation*)

Metode ini merupakan metode penerjemahan yang paling bebas dan paling dekat dengan BSa. Istilah ‘saduran’ dapat dimasukkan di sini asalkan penyadurannya tidak mengorbankan hal-hal penting dalam TSu, misalnya tema, karakter atau alur. Biasanya metode ini dipakai dalam penerjemahan drama atau puisi.

### 2. Penerjemahan bebas (*free translation*)

Penerjemahan bebas menekankan pada pengalihan pesan sedang pengungkapannya dilakukan sesuai kebutuhan calon pembaca. Penerjemahan bebas merupakan penerjemahan yang mengutamakan isi dan mengorbankan bentuk teks BSu. Hasil terjemahan dengan metode ini sering kali menghasilkan sebuah parafrase yang dapat lebih panjang atau lebih pendek dari aslinya, bahkan saking bebasnya terkadang BSa bisa disebut bukan terjemahan sama sekali

### 3. Penerjemahan idiomatik (*idiomatic translations*)

Penerjemahan idiomatik memproduksi ulang pesan dalam TSu, tetapi cenderung mendistorsi nuansa makna dengan menggunakan ragam keakraban dan ungkapan idiomatik yang tidak didapati dalam versi aslinya.

#### 4. Penerjemahan komunikatif (*communicative translation*)

Terjemahan komunikatif berupaya untuk memberikan makna kontekstual yang tepat dari yang asli sedemikian rupa, sehingga baik aspek kebahasaan maupun aspek isi langsung dapat dimengerti oleh pembacanya.

#### **2.2.4.2 Teknik Penerjemahan**

Ketika metode penerjemahan berhubungan dengan keseluruhan isi teks, prosedur atau teknik penerjemahan digunakan untuk kalimat dan satuan bahasa yang lebih kecil (Newmark, 1988 : 81). Berikut ini merupakan prosedur penerjemahan menurut Newmark:

##### **1. Transferensi**

Transferensi merupakan proses terjemahan dengan menggunakan istilah dalam BSu ke dalam BSa. Dengan kata lain prosedur ini menghasilkan kata pinjaman (*loan words*) dari BSu. Istilah yang biasanya diterjemahkan menggunakan prosedur ini adalah nama orang; nama geografis dan topografis; nama koran; judul film, karya sastra, dan lakon; nama institusi dan perusahaan pribadi; nama jalan dan alamat.

## 2. Naturalisasi

Prosedur ini mengadaptasi kata dalam bahasa sumber dan struktur morfologi yang alami ke dalam bahasa sasaran. Seperti pada contoh berikut:

BSu : *Cryptographic software*

Bsa : Perangkat lunak kriptografi

## 3. Padanan Budaya (*Cultural Equivalent*)

Prosedur ini digunakan dengan cara memperkirakan kata bermuatan budaya BSu yang sepadan dengan kata bermuatan budaya pada BSa. Namun, karena budaya pada BSu dan BSa bisa saja sangat berbeda, penggunaan prosedur ini sangatlah terbatas karena tidak benar-benar akurat.

## 4. Padanan Fungsional (*Functional Equivalent*)

Prosedur ini menganalisa komponen budaya pada BSu dengan menerjemahkan kata bermuatan budaya pada BSu dengan kata tidak bermuatan budaya pada BSa. Prosedur ini dianggap cara paling akurat dalam menerjemahkan kata bermuatan budaya. Contoh:

BSu: *Sejm*

Bsa: Parlemen Polandia

## 5. Padanan Deskriptif (*Descriptive Equivalent*)

Dalam penerjemahan terkadang diperlukan deskripsi bersamaan dengan fungsi. Contohnya kata *Samurai*, dideskripsikan ‘aristokrasi Jepang dari abad 11 sampai 19’; fungsinya adalah ‘menyediakan petugas dan pemerintah’. Newmark

menganggap deskripsi dan fungsi adalah elemen penting dalam penjelasan begitu pula dalam terjemahan.

## **6. Kesinoniman (Synonymy)**

Sinonim di sini maksudnya adalah makna pada BSa setara dengan BSu dalam konteksnya, ketika kesepadanan yang presisi dianggap tidak ada. Prosedur ini hanya cocok ketika penerjemahan harfiah tidak mungkin dilakukan dan kata-kata yang diterjemahkan tidak begitu penting dalam analisis komponensial. Seperti contoh berikut:

BSu: *Awkward*

BSa: Canggung

## **7. Calque**

Calque adalah strategi penerjemahan secara literal atau pinjaman untuk kolokasi yang umum atau frasa yang dikenal dalam bahasa sumber. Contoh:

BSu: *Directorate General*

BSa: Direktorat Jendral

## **8. Transposisi (*Transposition/Shift*)**

Prosedur penerjemahan yang melibatkan perubahan bentuk gramatikal dari BSu ke BSa. Transposisi yang disebut juga pergeseran ini terbagi ke dalam dua bentuk, yakni:

a. Pergeseran tataran (*level shift*)

Pergeseran tataran terjadi apabila transposisi menghasilkan unsur BSa yang berbeda dengan unsur BSu. Pergeseran seperti ini, pada umumnya sering terjadi dari tataran gramatikal ke tataran leksikal atau sebaliknya.

BSu: 私は今朝薬を飲ませられました。

BSa: Tadi pagi saya disuruh (secara paksa) minum obat.

b. Pergeseran kategori (*category shift*)

Pergeseran kategori terjadi apabila transposisi menghasilkan BSa yang berbeda dari segi struktur, kelas kata, unit, dan intrasistem.

1) Pergeseran struktur

Terjadi karena perbedaan struktur antara dua bahasa yang terlibat dalam penerjemahan, sehingga padanan struktur BSa berbeda dari struktur BSunya.

BSu: 私は 映画を 見ます。

Subjek Objek Predikat

BSa: Saya menonton film.

S P O

2) Pergeseran kelas kata

Terjadi apabila terjemahan menghasilkan padanan yang menyebabkan pergeseran kelas kata dalam BSu menjadi kelas kata yang berbeda dalam BSa.

Contoh:

BSu: この電子辞書は故障しています。

*Kono denshi jisho wa koshoushiteimasu.*

BSa: Kamus elektronik ini rusak.

### 3) Pergeseran unit

Pergeseran yang menghasilkan padanan dalam BSa yang memiliki tingkat gramatikal berbeda dari tingkat gramatikal BSu. Contoh:

BSu: 首相は先週辞任しました。

*Shushou wa senshuu jininshimashita.*

Bsa: Perdana menteri mengundurkan diri pekan lalu.

### 4) Pergeseran Intrasistem

Terjadi karena perbedaan sistem antara BSu dan Bsa. Contoh:

Bsu: 私は漫画を読みます。

*Watashi wa manga o yomimasu.*

Bsa: Saya membaca komik.

## 9. Modulasi

Modulasi merupakan prosedur penerjemahan dengan melakukan penggeseran makna berupa perubahan sudut pandang dan pergeseran cakupan makna.

### a. Pergeseran sudut pandang

Terjadi apabila unsur bahasa sumber memperoleh padanan di dalam Bsa yang memiliki sudut pandang semantis yang berbeda. Contoh:

BSu: He is never affraid.

Bsa: Dia selalu berani.

b. Pergeseran cakupan makna

Terjadi apabila unsur BSu memperoleh padanan BSa yang berbeda cakupan maknanya, yaitu cakupan makna luas ke cakupan makna sempit atau sebaliknya.

Contoh:

BSu: 先生から処方がありました。

*Sensei kara shohou ga moraimashita.*

BSa: Saya telah menerima resep dari dokter.

BSu: 彼は大学へ行きます。

*Kare wa daigaku he ikimasu.*

BSa: Dia pergi ke kampus.

### 10. Penerjemahan Baku (*Recognised Translation*)

Penggunaan secara langsung sejumlah istilah, nama, dan ungkapan yang sudah baku atau resmi dalam BSa. Biasanya istilah sudah ada di dalam undang-undang, glosari tertentu, atau berupa nama orang, kota, atau wilayah. Misalnya, kata kimono dan origami yang merupakan kata yang universal.

### 11. Kompensasi (*Compensation*)

Teknik penerjemahan dengan kehilangan makna, efek suara, efek metafora atau pragmatik pada satu kalimat dikompensasi pada bagian yang lain atau pada kalimat yang berdekatan. Hal ini dilakukan karena pengaruh stilistik (gaya) pada BSu tidak bisa di terapkan pada BSa. Contoh:

BSu: *A pair of scissors*

BSa: sebuah gunting

## 12. Analisis Komponen (*Componential Analysis*)

Analisis komponen makna dilakukan dengan cara membandingkan komponen umum dan khusus dari kata BSu dan BSa, untuk menemukan terjemahan yang mendekati ke BSu. Seperti kata *ryoukan* diterjemahkan menjadi hotel.

## 13. Reduksi dan Ekspansi (*Reduction and Expansion*)

Reduksi merupakan prosedur penerjemahan yang dilakukan dengan cara mengurangi atau membuang unsur gramatikal BSu di dalam BSa. Contoh:

BSu: *Science Linguistics*

BSa: Linguistik

Ekspansi merupakan prosedur penerjemahan yang dilakukan dengan cara menambahkan lebih banyak kata dalam menerjemahkan bahasa sumber.

BSu: もちの作り方を教えてください。

*Mochi no tsukurikata wo oshiete kudasai.*

BSa: Tolong beri tahu saya cara membuat kue Mochi.

## 14. Parafrase (*Paraphrase*)

Prosedur ini sama dengan teknik amplifikasi yaitu dengan mengeksplisitkan informasi pada BSu atau menjelaskan kata yang implisit pada BSu. Contoh:

BSu: *Go away!*

Pergi jauh!

BSa: Pergi dari hadapanku!

### **15. Kombinasi (*Couplets, Triplets, Quadruplets*)**

Prosedur ini menggunakan kombinasi dua, tiga atau empat prosedur yang telah dijelaskan di atas untuk menghasilkan terjemahan yang baik.

### **16. Catatan Kaki, Tambahan, dan Glosarium (*Notes, Additions, Glosses*)**

Untuk kata-kata yang belum bisa diterjemahkan prosedurnya adalah dengan menambahkan catatan informasi tambahan. Informasi tersebut terdapat berbagai bentuk, yakni:

- a. Di dalam teks, dengan menambahkan tanda kurung atau tanda petik.
- b. Catatan kaki, yang terletak di bawah halaman teks.
- c. Catatan di akhir setiap bab.
- d. Catatan atau glosarium di akhir buku.

#### **2.2.4.3 Kesepadanan Penerjemahan**

Nida dan Taber (1974: 12) menyatakan bahwa penerjemahan adalah suatu kegiatan untuk memadankan makna BSu dengan makna yang terdekat dan natural dalam BSa. Kesepadanan yang terdekat dan natural yaitu dasar penerjemahan dengan mengalihkan pesan yang terdapat pada TSu, agar pembaca TSa atau penerima pesan yang telah diterjemahkan memiliki respons yang sama dengan pembaca atau penerima pesan teks asli, untuk itu penerjemah perlu mengetahui siapa calon pembaca sebelum menerjemahkan.

Newmark (1988:176) memasukkan bahasa slang ke dalam kategori *unfinable words*, yaitu kata-kata yang tidak bisa dipecahkan. Menerjemahkan kata-kata yang

*unfindable* membutuhkan waktu dan usaha yang lebih, dan sering dianggap permasalahan di luar lingkup teori penerjemahan atau linguistik terapan. Untuk mengetahui makna asli kata-kata yang *unfindable*, perlu melakukan konsultasi kepada penulis dari TSu. Namun, jika diasumsikan penulis tidak dapat dijangkau atau telah meninggal, maka cara lainnya adalah dengan menggunakan kamus khusus atau dengan berkonsultasi dengan orang yang spesialisasi dalam penerjemahan BSu.

Pada penelitian ini, untuk memeriksa kesepadanan terjemahan di gunakan beberapa kamus antara lain:

1. Kamus Satu Bahasa
  - a. Kamus bahasa slang Jepang *online* Zokugo-dict.com
  - b. Kamus *online* weblio.jp
  - c. Kamus Besar Bahasa Indonesia *online* kbbi.kemendikbud.go.id
2. Kamus Dua Bahasa
  - a. Kamus Bahasa Jepang-Indonesia. 1994. Disusun oleh Kenji Matsura: Sangyo University Press.
  - b. Kamus aplikasi perangkat lunak Jepang-Inggris Takoboto

## **BAB III**

### **PEMAPARAN HASIL PEMBAHASAN**

Data penelitian ini adalah *wakamono kotoba* berupa kata, frasa, maupun kalimat. Data yang dikumpulkan kemudian dikelompokkan berdasarkan kriteria sepadan atau tidaknya penerjemahan data tersebut. Pada penelitian ini terdapat 12 data yang sepadan dan 9 data yang tidak sepadan. Kemudian, terjemahan dikelompokkan kembali berdasarkan metode dan teknik penerjemahan yang digunakan.

#### **3.1 Penerjemahan yang Sepadan**

Sebagai langkah analisis, berikut ini diuraikan teknik penerjemahan, metode penerjemahan, kemudian selanjutnya ditentukan kesepadanan terjemahan pada data *wakamono kotoba*. Pada penelitian ini sepadan atau tidaknya suatu data ditentukan dengan melihat gap definisi antara teks asli dengan makna yang dipilih oleh penerjemah pada TSa.

Penerjemahan yang sepadan dikelompokkan berdasarkan teknik dan metode penerjemahannya, yakni teknik transposisi, modulasi, kombinasi, dan metode harfiah tanpa menggunakan teknik penerjemahan

### 3.1.1 Transposisi

#### Data (1)

TSu:

シャンクス : うそつけ!!

*Shankusu* : *usotsuke!!*

Pembohong

TSa:

Shanks : **Bohong!!**

(Eiichiro Oda V.1, 1997:8)

Pada data (1) terdapat *wakamono kotoba* うそつけ (*usotsuke*) yang terbentuk melalui proses komposisi kata うそ(*uso*) yang berarti ‘kebohongan, dusta’ dan 吐く (*tsuku*) berarti ‘mengatakan (kebohongan), bernafas, muntah, meludah’. *Usotsuke* yang dalam bentuk formal adalah 嘘つき (*usotsuki*), menurut kamus Kenji Matsura memiliki arti ‘pembohong’. *Uso* yang merupakan nomina dan *tsuku* yang berupa verba digabungkan menjadi *usotsuke* yang merupakan nomina.

Pada TSa *usotsuke* diterjemahkan menjadi ‘bohong’. Penerjemahan tersebut menggunakan teknik transposisi berupa pergeseran kategori kelas kata dari nomina menjadi adjektiva. Pada TSu *usotsuke* (pembohong) yang merupakan nomina diterjemahkan menjadi adjektiva ‘bohong’. Meski kata TSu berubah namun makna kontekstualnya tetap sama sehingga dapat disimpulkan metode yang digunakan adalah metode penerjemahan komunikatif.

Menurut kamus *online* [weblio.jp](http://weblio.jp) *usotsuke* adalah:

嘘をついていると思われる相手を非難するのに使われる言い回し。

Ungkapan yang digunakan saat menuduh lawan bicara yang dipikir sedang berbohong.

Menurut KBBI ‘bohong’ berarti ‘tidak sesuai dengan hal sebenarnya; dusta’.

Kata ‘bohong’ yang diikuti dengan tanda seru menunjukkan bahwa Shanks sedang menuduh lawan bicaranya sedang melakukan kebohongan. Dengan demikian pesan yang terdapat pada TSa sama dengan TSu, maka terjemahan *wakamono kotoba usotsuke* menjadi ‘bohong’ dapat dikatakan sepadan.

## Data (2)

TSu:

ルフィ : おれ後でもっかい行こうっ

Rufi : ore atode ***mokkai*** ikou  
Aku nanti sekali lagi pergi

TSa:

Luffy : Nanti kita harus datang lagi ke sana!

(Eiichiro Oda V.1, 1997:85)

Pada data (2) terdapat *wakamono kotoba mokkai* yang terbentuk melalui proses penyingkatan (*shouryaku*) dari もういつかい (*mou ikkai*) yang terdiri dari kata もう (*mou*) berarti ‘sekarang; lagi’ dan いつかい (*ikkai*) yang berarti ‘sekali; satu kali’. Sejalan dengan itu kamus Takoboto memuat arti *mokkai*, yakni ‘satu lagi; sekali lagi’

Pada data (2) penerjemahan *mokkai* menjadi ‘lagi’ menggunakan teknik transposisi. Transposisi yang terdapat pada penerjemahan tersebut berupa pergeseran struktur TSu *mokkai* yang merupakan penyingkatan dari dua kata *mou* dan *ikkai* dan memiliki arti ‘sekali lagi’, diterjemahkan menjadi satu kata pada TSa yaitu ‘lagi’.

Kata *mokkai* pada data (2) disebutkan oleh Luffy yang bermaksud mengunjungi kembali toko yang baru saja ia kunjungi. Dengan demikian kata ‘lagi’ yang dimaksudkan pada TSa sesuai dengan pengertian ‘lagi’ pada KBBI sebagai adverbial yang memiliki arti ‘kembali (berbuat dan sebagainya) seperti semula; berulang seperti semula; pula’. Makna pada TSa tersebut sama dengan makna TSu yang telah dijelaskan sebelumnya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerjemahan *mokkai* menjadi ‘lagi’ dapat dinyatakan sepadan.

### Data (3)

TSu:

ヘルメツポ : イジメはいかんねエ

*Herumeppeo* : *ijime* wa *ikannee*

Merundung P tidak boleh-BPer

TSa:

Helmeppo: Kau tidak diperbolehkan menggertak orang lain

(Eiichiro Oda V.1, 1997:92)

Penerjemahan *wakamono kotoba ikan* menjadi ‘tidak diperbolehkan’ pada TSa menggunakan teknik transposisi. Transposisi yang terlihat berupa pergeseran tataran dari kata *ikan* menjadi frasa ‘tidak diperbolehkan’.

*Ikan* merupakan 尾坂弁 (*osakaben*) ‘dialek Osaka’ yang sama artinya dengan いけない (*ikenai*) ; だめ (*dame*), kata *ikan* kemudian berkembang di kalangan anak muda. Kata slang *ikan* menurut weblio.jp memiliki pengertian だめだということ (*damedada toiu koto*) ‘mengatakan sesuatu yang tidak boleh’. Sejalan dengan itu, *Ikan* menurut Kenji Matsura memiliki arti yang sama dengan いけない (*ikenai*), yakni ‘jangan; tidak boleh’. Kemudian, ‘tidak diperbolehkan’ pada TSa terdiri dari adverbial ‘tidak’ dan verba ‘diperbolehkan’ yang merupakan bentuk pasif dari ‘memperbolehkan’. Menurut KBBI ‘memperbolehkan’ memiliki makna ‘memberi kesempatan (keleluasaan); mengizinkan’. Dengan demikian ‘tidak diperbolehkan’ memiliki makna ‘tidak diberi kesempatan’ atau ‘tidak diizinkan’. Kesimpulannya, kedua makna *ikan* pada TSu maupun ‘tidak diperbolehkan’ pada TSa dapat dinyatakan sepadan, karena kedua teks tersebut memiliki makna yang serupa.

#### **Data (4)**

TSu:

ルフィ : あー 腹へったー

Rufi : aa *hara hettaa*

Ah perut lapar

TSa:

Luffy : **Laparnya...**

(Eiichiro Oda V.1, 1997:188)

Pada data (4) *hara hetta* diterjemahkan menjadi ‘laparnya’ pada TSa. *Hara hetta* berasal dari proses pelepasan partikel が(*ga*) dari klausa 腹が減った(*hara ga hetta*) yang berarti ‘perut lapar’.

Penerjemahan *hara hetta* menjadi ‘laparnya’ pada TSa menggunakan teknik transposisi berupa pergeseran tataran. *Hara hetta* pada TSu yang merupakan klausa dipadankan dengan ‘laparnya’ pada TSa yang merupakan kata berimbuhan.

Menurut [weblio.jp](http://weblio.jp) *hara hetta* memiliki makna:

「腹が減った」を略した表現。空腹であるさま。

Merupakan penyingkatan dari “*hara ga hetta*” yang menyatakan rasa lapar.

Laparnya merupakan kata yang terbentuk melalui proses afiksasi kata dasar ‘lapar’ ditambah dengan imbuhan ‘-nya’. Lapar menurut KBBI memiliki arti merasa ingin makan (karena perut kosong) dan sufiks ‘-nya’ pada kata ‘laparnya’ berfungsi menjelaskan situasi bahwa yang mengucapkan sedang lapar. Data (4) dapat dinyatakan penerjemahan yang sepadan karena makna *hara hetta* pada TSu dan makna ‘laparnya’ pada TSa sama, sehingga kedua pembaca TSu dan TSa mengetahui yang mengucapkan kata tersebut sedang lapar.

### 3.1.2 Modulasi

#### Data (5)

TSu:

シャンクスのいちみ : うるせエ！おれが食<sup>く</sup>う

*Shanks no ichimi* : urusee! ore ga kuu  
Berisik aku P makan

TSa:

Kru Bajak Laut Shanks : Berisik! Aku mau makan, tahu!!

(Eiichiro Oda V.1, 1997:8)

*Urusee* memiliki bentuk asli *urusai* yang mengalami perubahan pada silabel akhirnya dari *ai* menjadi *ee*. Menurut Kenji Matsura *urusai* berarti ‘cerewet; rewel’. *Urusee* dialihkan menjadi ‘berisik’ pada TSa dengan menggunakan teknik modulasi. Berisik menurut KBBI adalah ‘ribut (ramai, hingar-bingar) suaranya’. Penerjemah menggunakan teknik modulasi dalam menerjemahkan kata *urusee* menjadi ‘berisik’ yang memiliki cakupan makna yang lebih umum dari makna kata *urusee* itu sendiri. Metode penerjemahan yang digunakan pada data (5) menekankan pada BSa yaitu metode penerjemahan komunikatif karena penggunaan istilah yang digunakan mudah dipahami oleh pembaca TSa.

Penerjemahan data (5) dianggap sepadan karena makna kontekstual yang diterima oleh pembaca TSa sama dengan pembaca TSu. Menurut kamus *weblio.jp* bahasa slang うるせエ(*urusee*) pada data (5) adalah:

人を黙らせる際の表現

Ungkapan ketika menyuruh orang untuk diam

*Urusee* berupa kata perintah secara langsung menyuruh lawan bicara untuk diam. Sedangkan pada TSa, *urusee* diterjemahkan menjadi ‘berisik’ yang merupakan ungkapan kekesalan pembicara mendengar keributan dan secara tidak langsung berharap agar yang berisik untuk tidak berisik lagi.

### 3.1.3 Kombinasi

#### a. Tranposisi dan ekspansi

##### Data (6)

TSu:

ルフィ : このケチシャンクスめ!!

Rufi : *Kono kechi shankusume!!*

Ini licik Shanks-SUF

TSa:

Luffy : *Dasar Shanks licik!!*

(Eiichiro Oda V.1, 1997:11)

*Wakamono kotoba kono kechi shankusume* diterjemahkan dengan menggunakan teknik transposisi. Pada *shankusume* terdapat sufiks *-me* yang bermakna merendahkan lawan bicara, sistem BSu tersebut tidak terdapat pada BSa sehingga terjadi transposisi berupa pergeseran intrasistem. Kemudian digunakan pula teknik ekspansi yakni ditambahkan kata ‘dasar’ di awal kalimat. Metode penerjemahan yang digunakan adalah metode bebas, yaitu mengutamakan isi daripada bentuk TSu.

Pada data (6) terdapat *wakamono kotoba* ケチシヤンクスめ (*kechi shankusume*) yang terdiri dari dua kata *kechi* dan *shankusume*. Menurut *zokugo-dict.com* *kechi* adalah:

金銭や品物を惜しがってださないこと。また、そのような人。

Orang yang tidak memberikan uang atau sesuatu karena sayang akan hal tersebut.

*Kechi* menurut Kenji Matsura adalah ‘orang yang pelit’. Kemudian setelah kata *kechi* terdapat kata *shankusume* yang merupakan kata yang terbentuk karena proses afiksasi, yakni nama orang ‘Shanks’ ditambahkan sufiks ～奴 (*-me*). Menurut kamus Takoboto sufiks *-me* memiliki makna merendahkan atau menghina orang lain, kemudian bisa pula digunakan untuk merendahkan diri sendiri dalam penggunaan bahasa sopan namun sangat jarang digunakan. Jadi, *shankusume* berarti ucapan yang ditujukan untuk merendahkan si Shanks. Kata ‘dasar’ yang dimaksud pada data (6) menurut KBBI adalah ragam percakapan yang berarti ‘memang begitu (tentang adat, tabiat, kelakuan, dan sebagainya)’. Pada data (7) Luffy sedang kesal kepada Shanks yang pelit kepadanya dengan menyebutkan ‘dasar Shanks pelit’ yang bermakna bahwa Luffy sedang merendahkan Shanks dengan menyebutnya memiliki tabiat pelit. Dengan demikian TSu dan TSa dapat dikatakan sepadan.

## b. Transposisi dan padanan deskriptif

### Data (7)

TSu:

シャンクス : カナヅチ

*Shankusu* : *kanazuchi*

Palu besi

TSa:

Shanks : Tidak bisa berenang, ya...

(Eiichiro Oda V.1, 1997:12)

Perjemahkan *kanazuchi* menggunakan kombinasi teknik padanan deskriptif dan transposisi. Teknik padanan deskriptif digunakan dengan memberikan uraian makna kata *kanazuchi* yaitu ‘tidak bisa berenang, ya’. Hal demikian disebabkan karena tidak ditemukan padanan leksikal *kanazuchi* dalam BSa sehingga istilah tersebut harus dideskripsikan. Kemudian, digunakan juga teknik transposisi berupa pergeseran tataran (*level shift*) dari tataran leksikal menjadi gramatikal. Kata *kanazuchi* yang merupakan sebuah kata diterjemahkan menjadi ‘tidak bisa berenang, ya’ yang merupakan sebuah frasa. Metode penerjemahan yang digunakan adalah metode penerjemahan komunikatif dengan memberikan terjemahan yang mudah dipahami maknanya oleh pembaca BSa dengan bahasa yang komunikatif.

*Kanazuchi* yang memiliki arti ‘palu besi’ secara harfiah. *Kanazuchi* juga memiliki arti lain sebagai sebuah istilah, menurut [zokugo-dict.com](http://zokugo-dict.com) *kanazuchi* adalah:

泳げない人のことをいう。これは金槌を水に入れると即座に沈み、浮かび上がらないことからきている。

Disebutkan untuk orang yang tidak bisa berenang. Hal demikian dikarenakan ketika palu besi dimasukkan ke dalam air akan langsung tenggelam dan tidak bisa naik lagi ke permukaan.

Dengan menggunakan metode terjemahan komunikatif dan teknik penerjemahan padanan deskripsi terjemahan dapat langsung dipahami oleh pembaca TSa seperti pemahaman pembaca TSu. Oleh karena itu terjemahan pada data (7) merupakan terjemahan yang sepadan.

### c. Kesinoniman dan ekspansi

#### Data (8)

TSu:

ひぐま : ガキ

*Higuma* : *gaki*

Bocah

TSa:

Higuma : **Hei, bocah!**

(Eiichiro Oda V.1, 1997:29)

Pada data (8) *wakamono kotoba* ガキ (*gaki*) diterjemahkan dengan menggunakan teknik kesinoniman dan ekspansi. Penerjemah menerjemahkan *gaki* dengan kata ‘bocah’ yang dianggap bersinonim makna kontekstualnya. Penerjemah kemudian menambahkan kata ‘hei’ di depan kata ‘bocah’ dengan teknik ekspansi. Dengan dipilihnya kata yang bermakna kontekstual serupa dengan aslinya sehingga

pembaca TSa langsung dapat memahami isi bacaan, metode penerjemahan yang digunakan adalah metode komunikatif.

Menurut kamus Zokugo-dict, *gaki* adalah 子供のこと (*kodomo no koto*) yang berarti ‘sesuatu tentang anak-anak’. Menurut Zokugo-dict, *gaki* awalnya merupakan istilah agama Buddha yang merujuk pada arwah yang terjerumus pada jalan iblis sebagai ganjaran perbuatan keji selama hidupnya, yakni rakus, dengki dan selalu bernafsu yang buruk. Kemudian *gaki* disebutkan untuk anak-anak (khususnya laki-laki) yang menangis sambil berteriak-teriak ketika sangat nafsu akan makanan atau menginginkan suatu barang. Oleh karena itu banyak yang menganggap kata *gaki* adalah kata yang kasar. Sementara kata ‘bocah’ menurut KBBI memiliki arti ‘anak kecil; kanak-kanak’ yang bukan merupakan kata kasar, kemudian ditambah kata ‘hei’ di depannya. Hei yang dimaksud adalah ‘hei’ yang berasal dari kata ‘he’, menurut KBBI kata ‘he’ memiliki arti ‘kata seru untuk menyapa, menegur, mengingatkan, dan sebagainya’. Penambahan kata ‘hei’ sebelum kata ‘bocah’, menjadi ‘hei,bocah!’ membuat kesan ‘merendahkan lawan bicara’ juga dapat dirasakan oleh pembaca TSa, sehingga terjemahan pada data (8) merupakan terjemahan yang sepadan.

#### d. Parafrase dan ekspansi

##### Data (9)

TSu:

なみ : あっきれた...

Nami : akkireta...

Menyerah

TSa:

Nami : Aku menyerah, deh...

(Eiichiro Oda V.2, 1997:131)

*Wakamono kotoba akkireta* pada data (9) merupakan kata hasil pelepasan dari *あきらめた* (*akirameta*) yang berarti ‘menyerah’ dalam bentuk lampau.

*Akkireta* pada data (10) diterjemahkan menjadi ‘aku menyerah, deh’ dengan menggunakan kombinasi teknik penerjemahan parafrase dan ekspansi. Parafrase dilakukan dengan mengeksplisitkan kata ‘aku’ dalam ‘aku menyerah’ pada TSa yang sebenarnya implisit dalam kata *akkireta* pada TSu. Reduksi dilakukan dengan menambahkan kata ‘*deh*’ di akhir kalimat. *Deh* menurut KBBI merupakan bahasa anak muda dari Jakarta. *Deh* merupakan kata yang digunakan untuk mengukuhkan kata-kata atau maksud lawan bicara.

Metode penerjemahan yang digunakan dalam menerjemahkan data (10) adalah metode komunikatif, sehingga pembaca TSa langsung memahami pesan yang dimaksudkan pada TSu. Dengan demikian terjemahan ini dapat dinyatakan sepadan.

### 3.1.4 Metode Harfiah

#### Data (10)

TSu:

ルフィ : もっとかっこいい海賊かと思ってたんだ

Rufi : *Motto **kakkoi** kaizoku kato omottetanda*

Lebih keren bajak laut P menurutku-KOP

TSa:

Luffy : Soalnya menurutku, bajak laut itu harus seorang yang **hebat**

(Eiichiro Oda V.1, 1997:25)

*Kakkoi* merupakan *wakamono kotoba* yang terbentuk melalui proses pelepasan huruf う (*u*) dan が (*ga*) dari frasa かっこうが**いい** (*kakkou ga ii*).

Menurut Kenji Matsura *kakkoi* memiliki arti ‘sedap dipandang; keren; mentereng’.

Kemudian secara istilah menurut weblio.jp *kakkoi* memiliki pengertian:

見た目や言動が人に好印象を与える。

Ungkapan kepada orang lain untuk memberikan kesan yang baik atas penampilan, perkataan, atau perbuatannya.

*Kakkoi* diterjemakan menjadi ‘hebat’ dengan menggunakan metode penerjemahan harfiah. *Wakamono kotoba kakkoi* yang memiliki makna ungkapan memberi kesan yang baik terhadap penampilan, perkataan, atau perbuatan dipadankan dengan kata ‘hebat’ yang menurut KBBI memiliki arti ‘terlampau, amat sangat (dahsyat, ramai, kuat, seru, bagus, menakutkan dan sebagainya)’. Hebat juga merupakan suatu kata pujian terhadap orang lain. Karena ‘hebat’ memiliki definisi

yang sama dengan *kakkoi*, sehingga terjemahan pada data (10) merupakan terjemahan yang sepadan.

### Data (11)

TSu:

ルフィ : あーあれはびっくりしたよ まじで

Rufi : *aa are wa bikkurishita yo maji de*  
aa itu P terkejut KOP benar-benar P

TSa:

Luffy : Ya, waktu itu aku benar-benar kaget, lho

(Eiichiro Oda V.1, 1997:68)

*Maji* pada data (11) merupakan *wakamono kotoba* hasil pelesapan dengan menghilangkan huruf *me* dari kata 真面目 (*majime*). *Majime* sendiri menurut Kenji Matsura memiliki arti ‘kesungguhan; keseriusan; keikhlasan; kejujuran’. Kemudian, menurut *zokugo-dict.com* *maji* memiliki pengertian:

マジとは真面の略で、「真面目」「本気」「真剣」「冗談ではない」といった意味で使われる。1980年代に入り、若者を中心に広く普及。「マジで」「マジに」といった副詞として、また「マジ～」といった形容詞的にも使われる。

*Maji* merupakan kependekan dari *majime*, yang memiliki arti “keseriusan; kenyataan; tidak begurau”. Memasuki tahun 1980-an kata ini populer di kalangan anak muda. Terdapat penggunaan “*maji de*” dan “*maji ni*” sebagai adverbial, maupun “*maji~*” sebagai adjektiva.

*Maji* pada data (11) diterjemahkan menjadi ‘benar-benar’ dengan metode penerjemahan harfiah. Terjemahan pada data (11) merupakan terjemahan yang sepadan, pada TSu *wakamono kotoba maji* yang memiliki makna ‘kesungguhan;

keseriusan' diterjemahkan menjadi 'benar-benar' pada TSa yang menurut KBBI berarti 'sungguh-sungguh'.

### Data (12)

TSu:

ゾロ : あほーっ!!!

Zoro : ahoo!!!

bodoh

TSa:

Zoro : Bodoooh!!!

(Eiichiro Oda V.1, 1997:191)

あほー (*ahoo*) berasal dari proses pelesapan silabel う pada kata あほう (*ahou*).

Menurut Kenji Matsura あほう (*ahou*) memiliki arti 'kebodohan'. Lebih lanjut,

Zokugo-dict.com menjelaskan pengertian あほ (*aho*) sebagai berikut:

あほとは愚かなさまや言動、愚かな人を意味する。また、愚かな言動や人を罵る言葉としても使われる。

*Aho* memiliki arti kebodohan, perkataan dan perbuatan bodoh, atau orang bodoh. Kemudian kata ini digunakan untuk memaki orang, perbuatan atau perkataan yang bodoh.

Pada data (12) *wakamono kotoba aho* diterjemahkan menjadi 'bodoh' pada TSa dengan menggunakan metode penerjemahan harfiah. Hasil terjemahan 'bodoh' pada TSa sesuai dengan makna asli *wakamono kotoba aho* pada TSu. Kesimpulannya, terjemahan pada data (12) dapat dinyatakan terjemahan yang sepadan.

## 3.2 Penerjemahan yang Tidak Sepadan

Penerjemahan yang tidak sepadan dikelompokkan berdasarkan teknik penerjemahannya, yakni teknik modulasi, kesinoniman, serta kombinasi antara transposisi dan modulasi.

### 3.2.1 Modulasi

#### Data (13)

TSu:

シャンクス : 要するにお前はガキすぎるんだ

*Shankusu* : *Yousuruni omae wa gaki sugirunda*

Masalahnya kau P bocah terlalu-KOP

TSa:

Shanks : Masalahnya kau masih terlalu muda

(Eiichiro Oda V.1, 1997:11)

Penerjemah menggunakan prosedur penerjemahan modulasi pada data (13). Kata *gaki* yang bermakna umpatan terhadap anak kecil pada TSu diterjemahkan menjadi kata ‘muda’ pada TSa. Sudut pandang kata *gaki* pada TSu yang memiliki cakupan makna sempit yang merujuk kepada ‘anak kecil’, diubah cakupan maknanya menjadi kata ‘muda’ pada TSa yang memiliki cakupan makna yang lebih luas. Metode penerjemahan yang digunakan adalah metode bebas, karena terjemahan menekankan pada kebutuhan pembaca TSa. Kata ‘muda’ dipilih karena kata ‘bocah’ tidak sesuai jika disandingkan dengan kata ‘terlalu’ menjadi ‘terlalu bocah’.

Perubahan sudut pandang yang telah disebutkan menghasilkan respons yang berbeda pula antara pembaca TSu dan TSa. Seperti yang telah dibahas pada data (8) kata *gaki* merupakan kata kasar untuk memaki anak kecil laki-laki. Sementara pada TSa *gaki* dipadankan dengan kata ‘muda’. Menurut KBBI ‘muda’ berarti ‘belum sampai setengah umur’. Kata ‘muda’ sendiri belum tentu merujuk kepada anak kecil dan tidak ada hubungannya dengan kata kasar. Oleh karena itu, terjemahan pada data (13) merupakan terjemahan yang tidak sepadan.

#### **Data (14)**

TSu:

ひぐま : ありや水か?

*Higuma* : arya mizuka?

Itu air-BTny

TSa:

Higuma : Apa itu air?

(Eiichiro Oda V.1, 1997:16)

Pada data (14) kata *arya* menggunakan teknik modulasi dalam penerjemahannya. Teknik modulasi yang digunakan berupa pergeseran cakupan makna. Cakupan makna *arya* (kata petunjuk benda yang jauh dari pembicara maupun lawan bicara) yang lebih sempit diterjemahkan dengan kata ‘itu’ yang cakupan maknanya lebih luas.

*Arya* memiliki arti yang sama seperti *あれは(are wa)* yaitu pronomina untuk benda yang jauh dari pembicara dan lawan bicara. Namun sebagai sebuah istilah menurut [weblio.jp](http://weblio.jp) *arya* adalah:

力をこめる時に発せる語。

Kata yang digunakan ketika menunjukkan kekuatan.

*Arya* diucapkan Higuma yang seorang pemimpin bandit gunung guna menunjukkan bahwa dia menganggap dirinya memiliki kekuatan dan si lawan bicara lebih rendah darinya. Namun, pada TSa *arya* diterjemahkan dengan kata ‘itu’ yang merupakan kata yang umum diucapkan saat menunjuk hal yang jauh dari pembicara. Ketidaksamaan pemahaman yang didapat oleh pembaca BSu dan BSa menunjukkan bahwa terjemahan ini tidak sepadan.

#### Data (15)

TSu

ひぐま : ナメたまねするんじゃねエ...

Higuma : Nametamane surunjanee...

Meremehkan jangan

TSa:

Higuma : Jangan main-main...

(Eiichiro Oda V.1, 1997:18)

Pada data (15) *wakamono kotoba nametamane* diterjemahkan dengan teknik modulasi, yakni mengubah sudut pandang makna BSu. Menurut [zokugo-dict.com](http://zokugo-dict.com) arti *wakamono kotoba nametamane* adalah:

「なめたまね (=なめた行動・行為)」のナメとは、馬鹿にする、みくびること。

Kata ‘name’ berasal dari *nametamane* (=melakukan tindakan *name*) memiliki arti ‘mengejek’ atau ‘meremehkan, mengecilkan, merendahkan’.

*Nametamane* yang memiliki arti mengejek atau merendahkan diterjemahkan menjadi ‘main-main’. Menurut KBBI ‘meremehkan’ memiliki arti ‘merendahkan; mengabaikan; memandang remeh’, sedangkan ‘main-main’ memiliki arti ‘tidak dengan sungguh-sungguh; hanya berkelakar; bermain-main saja’. Dengan demikian sudut pandang yang didapat oleh pembaca BSu dan BSa berbeda. Oleh karena itu, penerjemahan ini dinyatakan tidak sepadan karena perbedaan pemahaman antara pembaca TSu dan TSa.

#### Data (16)

TSu:

ルフィ : くそオ!!!

Rufi : **kusoo!!**

tai

TSa:

Luffy : **Sialan!!**

(Eiichiro Oda V.1, 1997:28)

*Kusoo* berasal dari kata 糞 (*kuso*) yang memiliki arti ‘kotoran; berak; tahi’.

Menurut [zokugo-dict.com](http://zokugo-dict.com) *kuso* memiliki pengertian sebagai berikut:

くそとは大便のことを荒く言った言葉で、戦国時代以前から使われている。江戸時代に入ると他人を罵ったり、自分自身を戒めたり、奮起させる言葉としても使われるようになる。後に続く内容は不快・不愉快といった否定的なものである。

*Kuso* merupakan bahasa kasar yang diucapkan dengan merujuk tentang kotoran, digunakan sejak zaman perang. Saat memasuki zaman Edo kata tersebut bisa digunakan untuk memaki orang lain maupun mengumpat diri sendiri. Selanjutnya terdapat pula makna untuk mengungkapkan ketidaknyamanan atas sesuatu yang negatif.

Sejalan dengan pengertian di atas Kenji Matsura menjelaskan bahwa *wakamono kotoba kuso* yang diikuti dengan tanda seru memiliki arti ‘celaka!/sialan!’, kemudian dalam KBBI kata ‘sialan’ memiliki makna ‘orang yang sial; (yang mendatangkan sial; kata kasar untuk memaki’.

Teknik penerjemahan yang digunakan adalah teknik modulasi, karena meskipun secara kontekstual *wakamono kotoba kusoo* dan kata ‘sialan’ memiliki makna yang sama yakni memaki orang lain, *kusoo* merupakan makian dengan rujukan ‘kotoran’. Oleh karena itu, terjemahan ini merupakan terjemahan yang tidak sepadan karena bagi pembaca TSu kata makian *kusoo* tetap merujuk pada ‘kotoran’, sedangkan pembaca TSa menganggap kata ‘sialan’ merupakan makian untuk menyebut ‘seseorang yang mendatangkan sial’.

### Data (17)

TSu:

ゾロ : さすがにくたばりそうだぜ

Zoro : *sasugani* ***kutabari*** *soudaze*  
sesuai dugaan mampus sepertinya-KOP

TSa:

Zoro :Tampaknya sebentar lagi aku akan **mati**

(Eiichiro Oda V.1, 1997:89)

*Kutabari* merupakan kata yang terbentuk melalui proses konversi nomina dari verba *kutabaru* menjadi nomina *kutabari*. *Kutabaru* menurut weblio.jp adalah:

「死ぬ」をののしって言う語。

Kata “mati” dalam bentuk umpatan.

Pada data (6) penerjemah menggunakan teknik penerjemahan modulasi. Pada data (6) pergeseran makna dilakukan karena pertimbangan pembaca TSa adalah remaja, sedangkan kata *kutabari* menurut Kenji Matsura berarti ‘mampus’ dinilai terlalu vulgar untuk usia pembaca TSa. Sehingga kata ‘mampus’ pada TSu diganti menjadi ‘mati’ pada TSa. Dengan mengurangi kadar vulgar pada TSa, maka kesan yang didapatkan pembaca TSu dan TSa berbeda, sehingga terjemahan menjadi tidak sepadan.

### Data (18)

TSu:

ゾロ : ハンディはこれくらいで満足か?

Zoro : **Handi** wa kore kuraide manzokuka?  
Keuntungan P ini sebeginitunya puas-BTny

TSa:

Zoro: Apa kau sudah puas dengan **kecurangan** ini?

(Eiichiro Oda V.2, 1997:169)

*Wakamono kotoba* ハンディ (*handi*) berasal dari pelesapan silabel キャップ (*kyappu*) dari kata ハンディキャップ (*handikyappu*). *Handikyappu* menurut [weblio.jp](http://weblio.jp) adalah:

勝つチャンスを等しくするために競争者に与えられる有利さ。

Memberikan keuntungan kepada pihak lawan untuk menyamakan peluang kemenangan.

Pada data (18) Zoro selaku pembicara sedang mengalami luka pada bagian perutnya, namun dia menganggap lukanya tersebut sebagai keuntungan bagi lawannya yang dianggap tidak sebanding kekuatannya jika Zoro bertarung dalam keadaan sehat.

Pada TSa *handi* diterjemahkan menjadi ‘kecurangan’ yang berbanding terbalik dengan makna *handi* yang sebenarnya. Perubahan sudut pandang makna tersebut dikarenakan penerjemahan dilakukan dengan teknik modulasi. Perbedaan makna *handi* pada TSu dengan ‘kecurangan’ pada TSa memberikan pemahaman yang berbeda antara pembaca TSu dan TSa. Oleh karena itu, terjemahan *wakamono kotoba handi* menjadi ‘kecurangan’ dapat dinyatakan tidak sepadan.

### Data (19)

TSu:

ゾロ : そのへんにしとけよ

Zoro : *Sonohen ni shitokeyo*

Sampai situ P cukup-BPer

TSa:

Zoro : Tinggalkan dia!

(Eiichiro Oda V.1, 1997:179)

*Shitoke* berasal dari pelesapan kata *しておく* (*shite oku*) menjadi *shitoku* kemudian dikonversi menjadi bentuk perintah *shitoke*. *Shitoku* menurut kamus Takoboto memiliki arti ‘melakukan sesuatu di awal; melakukan sesuatu sebagai persiapan’. *Wakamono kotoba shitoke* memiliki definisi yang dapat menyesuaikan

kata sebelumnya. Pada data (19) *shitoke* memiliki makna ‘cukup’ dari *sono hen ni shitoke* yang memiliki arti ‘cukup sampai di situ’. Kemudian, *sono hen ni shitoke* diterjemahkan dengan teknik modulasi dengan mengubah sudut pandang makna menjadi ‘tinggalkan dia’ pada TSa. Perubahan sudut pandang ini menjadikan pemahaman pembaca TSa tidak sama dengan pemahaman pembaca teks asli.

Metode penerjemahan yang digunakan pada data (19) merupakan metode penerjemahan bebas, yakni mengutamakan pengalihan pesan namun bentuk TSu sama sekali berbeda jika dibandingkan dengan terjemahannya pada TSa. Bahkan, bentuk *wakamono kotoba shitoke* tidak dapat terlihat lagi pada TSa. Oleh karena itu, penerjemahan *wakamono kotoba shitoke* dapat dikategorikan sebagai terjemahan yang tidak sepadan.

### 3.2.2 Kesinoniman

#### Data (20)

TSu:

ルフィ : おれはガキじゃないっ

Rufi : Ore wa **gaki** janai  
 Aku P bocah bukan

TSa:

Luffy : Aku ‘kan bukan anak kecil lagi!

(Eiichiro Oda V.1, 1997:11)

Metode penerjemahan harfiah tidak mungkin dilakukan untuk menerjemahkan *wakamono kotoba gaki* yang tidak memiliki kesepadanan presisi pada TSa. Oleh karena itu dalam menerjemahkan *gaki* penerjemah menggunakan teknik

kesinoniman dengan padanan ‘anak kecil’ pada TSa. Metode yang digunakan adalah metode penerjemahan bebas karena mengutamakan penyampaian pesan dibanding mempertahankan bentuk BSu.

Seperti yang telah disebutkan pada data (8) *gaki* adalah kata yang dianggap kasar. Namun, pada TSa *gaki* dipadankan dengan kata ‘anak kecil’ yang netral. Dengan hilangnya kesan ‘kata kasar’ pada TSa, maka kesan yang didapatkan pembaca TSu dan TSa berbeda, sehingga terjemahan menjadi tidak sepadan.

### 3.2.3 Transposisi dan Modulasi

#### Data (21)

ルフィ : やったなこのヤロオ

Rufi : *yattana* *kono yaroo*

Akhirnya melakukannya **bangsat ini**

TSa:

Luffi : Terima ini, **anak kurang ajar!!**

(Eiichiro Oda V.1, 1997:178)

*Konoyaroo* merupakan kata yang terbentuk melalui proses komposisi dari dua kata *この* (*kono*) yang berarti ‘ini’ dan *野郎* (*yarou*) yang berarti ‘bangsat’.

Pada data (21) *kono yaroo* dipadankan dengan ‘anak kurang ajar’ dengan teknik modulasi dan transposisi dengan metode penerjemahan bebas. Modulasi berupa pergeseran makna dilakukan karena kata *yarou* yang sebenarnya memiliki arti ‘bangsat’ dianggap terlalu vulgar untuk pembaca TSa. Sehingga kata ‘bangsat’ diganti menjadi ‘kurang ajar’. Modulasi selanjutnya terjadi pada kata *kono* ‘ini’

pada TSu diganti menjadi kata ‘anak’ pada TSa. Transposisi berupa pergeseran unit *kono yaroo* pada TSu yang terdiri dari komposisi dua kata menjadi, ‘anak kurang ajar’ pada TSa yang merupakan komposisi tiga kata. Metode penerjemahan bebas diterapkan dalam penerjemahan ini karena yang tersisa pada TSa hanyalah pesan dari TSu dengan mengorbankan bentuknya.

Pada TSa *kono yarou* diterjemahkan menjadi ‘anak kurang ajar’. Menurut [weblio.jp](http://weblio.jp) *kono yaroo* adalah:

男性をののしっている語

ungkapan yang diucapkan untuk memaki laki-laki

Arti kata *yarou* sendiri menurut Kenji Matsura jika dipadankan dengan あの (*ano*) ‘itu’ memiliki arti ‘bangsat dia’. Bangsat dalam KBBI adalah ragam percakapan untuk menyebut orang yang bertabiat jahat (terutama yang suka mencuri, mencopet dan sebagainya). Sedangkan ‘kurang ajar’ memiliki makna ‘tidak sopan’. Perbedaan kadar vulgar pada kata *kono yaroo* pada TSu dengan ‘anak kurang ajar’ pada TSa menghasilkan pemahaman yang berbeda antara kedua pembaca, sehingga terjemahan ini dinyatakan belum mencapai kesepadanan.

Penggunaan metode dan teknik yang tepat bertujuan untuk menghasilkan terjemahan yang baik. Menurut Nida dan Taber (1974) terjemahan yang baik adalah terjemahan yang sepadan, yakni terjemahan yang jika dibaca oleh pembaca sasaran, pembaca sasaran tersebut memahami isi teks sama seperti pembaca teks asli.

Teknik penerjemahan yang paling banyak menghasilkan terjemahan yang sepadan adalah teknik transposisi. Hal tersebut dikarenakan teknik transposisi hanya melibatkan pergeseran bentuk gramatikal tanpa mengubah makna yang terdapat pada TSu. Seperti yang terjadi pada data (1) yang melibatkan pergeseran kelas kata dari nomina うそつけ *usotsuke* (pembong) pada TSu menjadi adjektiva ‘bohong’ pada TSa. Tidak ada pergeseran makna yang terjadi sehingga tidak ada perbedaan pemahaman antara pembaca TSa dan TSu.

Teknik penerjemahan yang paling banyak menghasilkan terjemahan yang tidak sepadan adalah teknik modulasi, karena teknik modulasi merupakan teknik pengalihan bahasa menjadi TSa dengan melakukan penggeseran makna TSu. Seperti *wakamono kotoba* ナメたマネ *nametamane* yang memiliki makna ‘meremehkan’ diterjemahkan menjadi ‘main-main’ pada TSa, sehingga pemahaman antara pembaca TSa dengan pembaca TSu berbeda.

Kendala yang dihadapi penerjemah saat menerjemahkan *wakamono kotoba* adalah kesepadanan itu sendiri. Untuk mencapai kesepadanan penerjemah harus memikirkan bagaimana cara agar pembaca TSa mendapat pemahaman tentang *wakamono kotoba* seperti halnya pemahaman pembaca TSu. Karena perbedaan budaya pengguna bahasa, maka bahasa slang pada bahasa Jepang (BSu) dan bahasa Indonesia (BSa) juga memiliki perbedaan. Tidak semua *wakamono kotoba* BSu ada padanannya dalam BSa sehingga penerjemah mau tidak mau harus menggunakan padanan dengan makna yang berbeda dalam menerjemahkan *wakamono kotoba*,

dalam arti mengorbankan bentuk *wakamono kotoba* yang terdapat pada BSu, dengan mengutamakan penyampaian pesan BSu.

Kendala berikutnya adalah target pembaca TSa merupakan usia remaja, sehingga kata-kata pada TSu yang dianggap terlalu vulgar diterjemahkan dengan teknik modulasi. Penggeseran makna dimaksudkan untuk mengurangi kadar vulgar pada kata TSu. Seperti *wakamono kotoba* くたぼり (*kutabari*) yang bermakna ‘mampus’ pada TSu, namun dipadankan dengan kata ‘mati’ pada TSa.

Dari hasil penelitian ini disimpulkan beberapa faktor yang menyebabkan tercapainya kesepadanan dalam penerjemahan *wakamono kotoba* sebagai berikut:

1. Penggunaan metode penerjemahan harfiah. Seperti penerjemahan あほ (*aho*) yang secara harfiah memiliki makna ‘bodoh’, diterjemahkan dengan metode harfiah menjadi kata ‘bodoh’ pada TSa. Meskipun kedua kata *aho* dan ‘bodoh’ tidak sempurna kesamaannya, namun maknanya sepadan yakni untuk mencela bahwa lawan bicara adalah orang yang bodoh.
2. Penggunaan metode penerjemahan yang tepat. Selain penggunaan metode terjemahan harfiah, kesepadanan dapat dicapai dengan menggunakan metode penerjemahan lainnya jika digunakan dengan tepat. Seperti metode komunikatif yang digunakan dalam menerjemahkan kata *wakamono kotoba* うるせエ (*urusee*). *Urusee* diterjemahkan dengan menggunakan istilah yang komunikatif (mudah dipahami) oleh pembaca TSa, yakni ‘berisik!’.
3. Penggunaan teknik penerjemahan yang tepat. Seperti *wakamono kotoba* カナヅチ (*kanazuchi*) yang diterjemahkan menjadi ‘tidak bisa berenang, ya’

menggunakan kombinasi teknik transposisi dan padanan deskriptif dengan menguraikan makna kata yang terdapat pada TSu.

4. Karena data berupa komik. Penerjemah mendapat kemudahan dengan melihat gambar yang terdapat pada komik, sehingga penerjemahan yang sepadan dapat dengan mudah tercapai.

Adapun faktor yang menyebabkan terjemahan *wakamono kotoba* tidak sepadan disimpulkan sebagai berikut:

1. Tidak tersedianya padanan dengan makna serupa pada TSa. Karena perbedaan budaya pengguna bahasa, maka bahasa anak muda pada bahasa Jepang (BSu) dan bahasa Indonesia (BSa) juga memiliki perbedaan. Tidak semua bahasa anak muda BSu ada padanannya dalam BSa sehingga penerjemah mau tidak mau harus menggunakan padanan dengan makna yang berbeda dalam menerjemahkan *wakamono kotoba*, dalam arti mengorbankan bentuk *wakamono kotoba* yang terdapat pada BSu, dengan mengutamakan penyampaian pesan BSu. Seperti *wakamono kotoba* がき (*gaki*) yang memiliki makna makian terhadap anak kecil laki-laki. Tidak ditemukan kata dengan makna yang sama dengan makna *gaki* pada BSa.
2. Penggunaan teknik penerjemahan yang tidak tepat. Seperti dalam menerjemahkan ハンデイ (*handi*) yang memiliki makna ‘keuntungan yang diberikan kepada pihak lawan agar kesempatan menangnya serupa’ diterjemahkan dengan menggunakan teknik modulasi menjadi ‘kecurangan’ sehingga terjemahannya tidak sepadan.

3. Kendala berikutnya adalah target pembaca TSa merupakan usia remaja, sehingga kata-kata pada TSu yang dianggap terlalu vulgar diterjemahkan dengan teknik modulasi. Penggeseran makna dimaksudkan untuk mengurangi kadar vulgar pada kata TSu. Seperti *wakamono kotoba* くたばり (*kutabari*) yang bermakna ‘mampus’ pada TSu, namun dipadankan dengan kata ‘mati’ pada TSa.
4. Menggunakan metode penerjemahan bebas. Penggunaan metode ini dapat menyebabkan tidak diterjemahkannya *wakamono kotoba* yang terdapat pada TSu, karena metode ini mengutamakan penyampaian pesan dan mengorbankan bentuk TSu.

## BAB IV

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 4.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data mengenai penerjemahan *wakamono kotoba* dalam komik One Piece volume 1 dan 2, peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari 4 metode penerjemahan yang menekankan pada BSu, hanya metode harfiah yang digunakan dalam penerjemahan *wakamono kotoba*. Sedangkan, metode penerjemahan yang menekankan pada BSa, dari 4 metode terdapat 2 metode yang digunakan dalam penerjemahan *wakamono kotoba*, yakni metode bebas dan komunikatif.
2. Pada analisis data *wakamono kotoba* dalam komik One Piece volume 1 dan 2 digunakan sebanyak 7 teknik penerjemahan dari 16 teknik penerjemahan menurut teori Newmark (1988), yakni padanan deskriptif, kesinoniman, transposisi, modulasi, ekspansi, parafrase dan kombinasi. Teknik penerjemahan yang paling banyak digunakan adalah teknik modulasi.
3. Ditemukan dua jenis kelompok data yakni data yang sepadan dan data yang tidak sepadan. Data sebanyak 57,14% merupakan data yang sepadan dan 42,86% data merupakan terjemahan yang tidak sepadan. Teknik penerjemahan yang paling banyak menghasilkan terjemahan yang sepadan adalah teknik transposisi. Teknik penerjemahan yang paling banyak menghasilkan terjemahan yang tidak sepadan adalah teknik modulasi.

**Tabel 1** Jumlah Data Sepadan dan Tidak Sepadan

No	Teknik Penerjemahan	Sepadane	Tidak Sepadan
1	Kesinoniman	-	1
2	Transposisi	4	-
3	Modulasi	1	7
4	Kombinasi		
	a. Transposisi dan Modulasi	-	1
	b. Transposisi dan Ekspansi	1	-
	c. Transposisi dan Padanan Deskriptif	1	-
	d. Kesinoniman dan Ekspansi	1	-
	e. Parafrase dan Ekspansi	1	-
5	Tanpa menggunakan teknik penerjemahan		
	Metode Harfiah	3	-
Jumlah		12	9
Persentase		57,14%	42,86%

4. Terdapat dua kendala yang dihadapi penerjemah untuk mencapai kesepadanan penerjemahan. Pertama, karena perbedaan budaya pengguna bahasa, maka bahasa slang pada bahasa Jepang (BSu) dan bahasa Indonesia (BSa) juga memiliki perbedaan. Tidak semua *wakamono kotoba* BSu ada padanannya dalam BSa sehingga penerjemah mau tidak mau harus menggunakan padanan dengan makna yang berbeda dalam menerjemahkan *wakamono kotoba*, dalam arti mengorbankan bentuk *wakamono kotoba* yang terdapat pada BSu, dengan mengutamakan penyampaian pesan BSu. Kedua, Kendala berikutnya adalah target pembaca TSa merupakan usia remaja, sehingga kata-kata pada TSu yang dianggap terlalu vulgar diterjemahkan dengan teknik modulasi. Penggeseran makna dimaksudkan untuk mengurangi kadar vulgar pada kata TSu.

## 4.2 Saran

Peneliti menyarankan kepada penerjemah untuk dapat menerjemahkan *wakamono kotoba* dengan baik dibutuhkan pemahaman yang baik pula mengenai tata bahasa BSu terutama *wakamono kotoba* pada BSu. Penerjemah seharusnya memperdalam pengetahuan mengenai tata bahasa, masyarakat dan budaya kedua bahasa baik BSu maupun BSa. Semakin baik pemahaman penerjemah akan hal-hal tersebut akan semakin baik pula hasil terjemahannya.

Kedua, peneliti merasa penelitian ini masih belum sempurna. Untuk itu peneliti menyarankan agar sekiranya ada yang menyempurnakan penelitian mengenai penerjemahan *wakamono kotoba*. Penelitian selanjutnya dapat memfokuskan penerjemahan *wakamono kotoba* yang sesuai dengan empat pembentukan *wakamono kotoba* menurut Tanaka (dalam Sudjianto 2007), yakni 1) menyingkat unsur-unsur kata atau kalimat (*shouryaku*), 2) membalikkan urutan unsur-unsur kata (*sakasa kotoba*), 3) membuat verba dengan cara menambahkan silabel 'ru' atau 'tta' pada nomina, dan 4) mengungkapkan sesuatu tentang manusia.

## 要旨

本論文のテーマは漫画「ワンピース」における若者言葉の翻訳である。このテーマを選んだ理由は筆者が読んだインドネシア語訳版の漫画では、日本語の若者言葉がインドネシア語の若者言葉に戻されていないものが多い。それで、翻訳者はどのように日本語の若者の言葉を原文と同じ感覚で伝わるか知りたいのである。さらに、どんな翻訳テクニックと方法が使われるのか知りたいのである。また、インドネシア語訳版の漫画に翻訳された若者言葉は原文の言葉に相当するか知りたい。本研究の目的はインドネシア語訳版の漫画に翻訳された若者言葉の翻訳テクニックと方法を述べることとインドネシア語訳版の漫画に翻訳された若者言葉は原文の言葉に相当するかどうか承認することである。

本研究の順番は3つある。初めに資料を集め、次にデータを分析し、最後に分析した結果を記述的に述べる。本研究のデータは「ワンピース」第1巻と第2巻と、そのインドネシア語訳版から収集した。データを分析するために、「agih」という研究方法が使用された。その後、記述的に分析した結果を述べた。

本研究は「Newmark, 1988」の理論に従って翻訳方法と翻訳テクニックを決定される。翻訳方法の分類では「kata demi kata」、「harfiah」、「setia」、「semantis」、「adaptasi」、「bebas」、「idiomatik」、「komunikatif」という方法がある。また、翻訳テクニックは「transferensi」、「naturalisasi」、「padanan budaya」、「padanan

「fungsional」、「padanan deskriptif」、「kesinoniman」、「calque」、「transposisi」、「modulasi」、「penerjemahan baku」、「kompensasi」、「analisis komponen」、「reduksi dan ekspansi」、「parafrase」、「kombinasi」、「catatan kaki, tambahan, dan glosarium」というテクニックがある。(Nida と Taber, 1974)によると、もしも原文の読み手の理解は翻訳文の読み手の理解と同じだったら、翻訳が相当すると承認されている。それを知るために筆者はインドネシア語訳版の漫画の翻訳と原文の若者言葉の意味の使用や定義のギャップを見る。その定義のギャップを見るために、色々な辞典を調べる。それは KBBI、Zokugo-dict.com の若者言葉辞典、Kenji Matsura の日本語 - インドネシア語辞典、Weblio.jp と Takoboto のソフトウェア日本語辞典である。

以下に、翻訳の方法やテクニックとインドネシア語版の訳が原文の若者言葉に相当するかの分析を説明していく。

(データ 1)

日本語版

(1a) ルフィ：あーあれはびっくりしたよまじで

インドネシア語版

(1b) Luffy : Ya, waktu itu aku benar-benar kaget, lho

(Eiichiro Oda V.1, 1997:68)

データ(1a)の文章では「まじ」という若者言葉をインドネシア語に訳したら「benar-benar」になる。Zokugo-dict.comによると「まじ」とは真面目の

略で、「真面目」「本気」「真剣」「冗談ではない」といった意味で使われる。「まじ」はインドネシア語「benar-benar」に訳され「harfiah」という方法を使った。「benar-benar」は「本気」「真剣」「冗談ではない」と意味が同じである。それで、データ(1b)の文章の翻訳した若者言葉は相当すると承認される。

以下には日本の若者言葉に相当しない翻訳の例を説明していく。

(データ 2)

日本語版

(2a) ゾロ: さすがにくたばりそうだぜ

インドネシア語版

(2b) Zoro : tampaknya sebentar lagi aku akan mati

(Eiichiro Oda V.1, 1997:89)

データ(2a)の文章では「くたばる」という若者言葉をインドネシア語に訳したら「mati」になる。Weblio.jpによると「くたばる」は「死ぬ」をのしっていう語である。「くたばる」は「mati」に訳され「modulasi」というテクニックを使った。「modulasi」はインドネシア語の読者への配慮がティーンエイジャーであるために行われる。Kenji Matsuraによると「くたばる」はインドネシア語に訳したら「mampus」という意味である。

「mampus」はインドネシアの読者のティーンエイジャーにとって、その言葉は下品すぎると考えられている。そのため、原文と同じ感覚で訳したら「mampus」という単語をインドネシア語版の漫画を「mati」となった。

下品標準を減らしたから、インドネシア語の読者は原文の読者と違う感覚を感じた。それで、データ(2b)の文章の翻訳した若者言葉は相当しないと承認される。

分析した結果、大抵原文の若者言葉の多くは「modulasi」という翻訳テクニックを使って翻訳された。全体的に、使った21データからインドネシア語訳版の漫画に翻訳された若者言葉は原文の言葉に相当すると承認されるのは12データである。また、相当しないと承認されるは9データである。

## DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, Chaedar. 2005. *Pengantar Metodologi Penelitian Linguistik Terapan*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Chaer, Abdul dan Leonie Agustina. 2004. *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hoed, Benny Hoedoro. 2006. *Penerjemahan dan Kebudayaan*. Jakarta : Dunia Pustaka Jaya.
- Kageyama, Taro dan Kishimoto, Hideki. 2016. *Handbook of Japanese Lexicon and Word Formation*. Berlin: Walter de Gruyter.
- Kirdalaksana, Harimurti. 1983. *Kamus Linguistik*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Mahsun. 2007. *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Matsuura, Kenji. 2014. *Kamus Bahasa Jepang-Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Newmark, Peter. 1988. *Text Book of Translation*. New York: Prentice Hall.
- Nida, E.A., dan Charles R. Taber. 1974. *The Theory and Practice of Translation*. Leiden: E.J. Brill.
- Octaviani, Eka Dewi. 2016. *Prosedur dan Metode Penerjemahan Bahasa Slang dalam Komik Crayon Shinchan Karya Yoshito Usui*. E-Jurnal Humanis: Fakultas Sastra dan Budaya Unud Vol 15.

Sudaryanto. 1986. *Metode Linguistik*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

\_\_\_\_\_. 2001. *Metode Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.

Sudjianto. 2007. *Bahasa Jepang dalam Konteks Sosial dan Kebudayaan*. Bandung: Program Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia.

Sudjianto dan Ahmad Dahidi. 2007. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.

Zulkarnaen, Zio. 2018. *Penerjemahan Kesepadanan Kosakata Fisik Bermuatan Budaya Materiil Bahasa Jepang Ke Bahasa Indonesia Dalam Novel Oda Nobunaga*. Semarang: Skripsi S. Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Diponegoro.

<http://kbbi.kemendikbud.go.id> (accessed on July 14, 2019)

<http://takoboto.jp> (accessed on July 14, 2019)

<http://weblio.jp> (accessed on July 15, 2019)

<http://zokugo-dict.com> (accessed on July 15, 2019)

## LAMPIRAN

**Tabel 2** Data Penelitian

## **Keterangan:**

### **Metode**

#### **BSu**

1. Penerjemahan kata demi kata
2. Penerjemahan harfiah
3. Penerjemahan setia
4. Penerjemahan semantis

#### **BSa**

1. Adaptasi
2. Penerjemahan bebas
3. Penerjemahan idiomatik
4. Penerjemahan Komunikatif

## **Teknik**

- a. Transferensi
- b. Naturalisasi
- c. Padanan budaya
- d. Padanan fungsional
- e. Padanan deskriptif
- f. Kesinoniman
- g. Calque
- h. Transposisi
- i. Modulasi
- j. Penerjemahan baku
- k. Kompensasi
- l. Analisis komponen
- m. Reduksi dan ekspansi
- n. Parafrase
- o. Kombinasi
- p. Catatan kaki, tambahan dan glosarium

## BIODATA PENULIS



Nama : Muhammad Nur Ramadhan

NIM : 13050115130056

TTL : Kabanjahe, 23 Januari 1997

Alamat : Jl. Lingkar Gg. Rahmat No.18, Kabanjahe, Sumatera Utara

No. Telepon : +62895 3669 76771

E-mail : farharasya@gmail.com

### Riwayat Pendidikan

1. SD : SD Negeri 048072 Kabanjahe Lulus tahun 2008
2. SLTP : MTS Negeri Kabanjahe Lulus tahun 2011
3. SLTA : SMA Negeri 1 Kabanjahe Lulus tahun 2014
4. Universitas : Universitas Diponegoro Semarang Lulus tahun 2019

### Pengalaman Berorganisasi

1. 2017 Ketua Umum Kharisma FIB UNDIP
2. 2017 Staf Ahli Pengabdian Masyarakat Himawari Bahasa dan Kebudayaan Jepang FIB UNDIP
3. 2018 Anggota MMF FIB UNDIP

### Pengalaman Kerja

1. 2017-2018 Wordspartner sebagai Penerjemah dan Editor