

TRANSLATION OF IRAI MODALITY IN ONE PIECE COMIC

Nanda Febriana¹, Arza Aibonotika², Nana Rahayu³

e-mail: nandafeb13@gmail.com, ibonhana@gmail.com, nana_rh12@gmail.com

Phone Number: +6281267543466

*Japanese Education Department
Faculty of Teacher's Training and Education
Riau University*

Abstract: *This study examines the equivalence of irai modalities in Japanese One Piece comics and Indonesian One Piece comics. The purpose of this research is to explore the correspondence form and equivalent meaning of irai modality in One Piece comic. This study uses the Newmark (1988) translation procedure as a reference to identify the translation techniques that is being used. The classification of Indonesian modalities by Alwi (1992) is used to reference Indonesian modalities while for irregular modalities the irrigation classifications are used by Nitta. The method used in this study is descriptive analysis method. The data used came from Japanese One Piece comics volumes 1,2,3 and 4. It has been found that there were 51 forms of irai modality in total. Those forms are ~ shite, ~ te kure, ~ te kudasai, ~ te hoshii, ~ te kureruka, and ~ te kurenaika. Based on the data, the modality markers of the form of te te, shite, kudasai, kureruka and kurenaika have the meaning of requests to do, whereas the markers of form te te hoshi have the meaning of a statement of desire.*

Key Words: *Translation, Modality, Comic, Equivalent Meaning*

PENERJEMAHAN MODALITAS *IRAI* PADA KOMIK *ONE PIECE*

Nanda Febriana¹, Arza Aibonotika², Nana Rahayu³

e-mail: nandafeb13@gmail.com, ibonhana@gmail.com, nana_rh12@gmail.com

phone number: +6281267543466

Program Studi Bahasa Jepang
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini meneliti kesepadanan modalitas *irai* pada komik *One Piece* bahasa Jepang dan komik *One Piece* bahasa Indonesia. Tujuannya dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apa saja makna pada penanda modalitas *irai* pada percakapan di dalam komik tersebut dan bagaimana kesepadanan yang di dapat di dalam komik terjemahannya. Penelitian ini menggunakan prosedur penerjemahan Newmark (1988) sebagai acuan untuk mengidentifikasi teknik-teknik penerjemahan yang digunakan. Klasifikasi modalitas Bahasa Indonesia oleh Alwi (1992) digunakan untuk acuan modalitas bahasa Indonesia sedangkan untuk modalitas *irai* digunakan klasifikasi *irai* oleh Nitta. Metode yang digunakan adalah metode analisis deskriptif. Data yang digunakan berasal dari komik *One Piece* bahasa Jepang *volume* 1,2,3 dan 4. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa terdapat 51 penanda modalitas *irai* pada *volume* 1,2,3 dan 4. Penanda tersebut adalah modalitas *irai* bentuk *~shite*, *~te kure*, *~te kudasai*, *~te hoshii*, *~te kureruka*, dan *~te kurenaika*. Berdasarkan data-data tersebut penanda modalitas *irai* bentuk *~te kure*, *~shite*, *~te kudasai*, *~te kureruka* dan *~te kurenaika* memiliki makna permintaan berbuat, sedangkan penanda bentuk *~te hoshi* memiliki makna pernyataan keinginan.

Kata Kunci: Penerjemahan, Modalitas, *Irai*, Komik, Kesepadanan Makna

PENDAHULUAN

Meningkatnya kebutuhan manusia akan informasi yang beredar di dunia memaksa orang-orang untuk terus mengikuti berita baik dari dalam maupun dari luar negeri. Informasi-informasi berupa berita terkini, ilmu pengetahuan yang terus berkembang dan dunia hiburan adalah objek yang memerlukan pengalihan bahasa atau penerjemahan. Machali (2000:5) menyebutkan, penerjemahan adalah upaya mengganti teks bahasa sumber dengan teks yang sepadan dalam bahasa yang sepadan dalam bahasa sasaran. Sering kali memang perbedaan bahasa menyebabkan banyak kendala dalam mentransfer makna karena beda bahasa sudah pasti beda struktur, sistem dan kaidah-kaidah bahasanya. Penerjemahan merupakan reproduksi di dalam bahasa sasaran yang memiliki padanan pesan yang paling dekat dan wajar dari bahasa sumber, pertama dalam makna dan yang kedua dalam gaya bahasa (Nida & Taber, 1969:12).

Menerjemahkan berarti mengalihkan makna dengan mempelajari leksikon dan struktur gramatikal. Salah satu komponen gramatikal yang kerap menjadi perdebatan ialah modalitas. Modalitas sendiri menempati peranan yang sangat penting dalam berkomunikasi. Secara sederhana modalitas adalah gambaran sikap atau pandangan subjektif pembicara terhadap topik yang dibicarakan.

Dalam kajian modalitas bahasa Jepang dikenal istilah *irai*. *Irai* termasuk ke dalam modalitas yang berorientasi penuturan-penyampaian, yaitu suatu jenis ungkapan modalitas yang digunakan untuk menyatakan permintaan. Ungkapan ini biasa ditandai dengan bentuk *~te kure*, *~te kudasai*, *~te hoshii*, dan lain sebagainya. Penggunaan bentuk verba ini pada kalimat dalam beberapa kasus akan menemukan kendala dalam penerjemahan karena struktur modalitas bahasa Jepang yang mengandung *politeness* atau unsur kesopanan. Selain itu kategoritas modalitas kedua bahasa sumber dan bahasa sasaran juga berbeda.

Ketika berbicara dengan lawan bicara kita terlebih dahulu harus mengetahui konteks percakapan yang berlangsung. Adakalanya ketika lawan bicara adalah orang sederajat atau lebih rendah strategi komunikasi menjadi lebih singkat sehingga tidak terlihat seperti tutur memohon. Bagi pengguna non bahasa Jepang bentuk komunikasi seperti ini biasa ditemui dalam media-media komunikasi hiburan seperti komik. *One Piece*, salah satunya adalah komik remaja yang menyajikan materi yang sedikit menonjol yaitu petualangan di kalangan bajak laut. Dari segi bahasa, *One Piece*, layaknya komik remaja lainnya di Jepang banyak menggunakan bentuk *futsukei* atau bentuk biasa dan penggunaan kata-kata kasar, begitu pun dalam penggunaan tindak tutur bermodalitas *irai*. Salah satu tuturan bermodalitas *irai* yang terdapat pada komik *One Piece* adalah sebagai berikut:

- | | |
|---------------------------------|-----------------------------------|
| (1) やめてくれ頼むから | |
| <i>Yamete kure, tanamu kara</i> | (<i>One Piece</i> vol. 3 hal.67) |
| Hentikan! Kumohon! | (<i>One Piece</i> vol. 3 hal 65) |

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, bahasa Jepang memiliki tingkatan-tingkatan berdasarkan kedudukan penuturnya. Pada contoh diatas penggunaan modalitas *irai* bentuk *~te kure* dilakukan berdasarkan pertimbangan kedudukan lawan bicara dan konteks kalimatnya. Penutur pada contoh (2) adalah Usop, salah satu kru bajak laut Luffy yang memohon agar pada bajak laut tidak membunuh penduduk desa tempatnya tinggal. Beberapa hal seperti latar belakang cerita dan tingkatan kedudukan tiap tokoh,

seperti diatas, menjadi sorotan yang memenuhi faktor-faktor penyebab keberagaman tutur kata memohon.

METODE PENELITIAN

Adapun metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis. Penelitian dimulai dengan melakukan studi kepustakaan dengan mengumpulkan data dengan melakukan penelaahan terhadap buku, literatur, catatan serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang dipecahkan.

Sebagai objek dari penelitian ini adalah komik bahasa Jepang *One Piece* karya Eiichiro Oda dan komik *One Piece* terjemahan bahasa Indonesia. Komik *One Piece* pertama kali diterbitkan oleh Shueisha dan dimuat di majalah *Weekly Shonen Jump* pada Juni pada tahun 1997. Di Indonesia komik *One Piece* pertama kali terbit pada 26 November 2002 oleh Alex Media Komputindo dengan Faira Ammadea sebagai alih bahasa. Data akan diambil hanya dari komik *One Piece* bahasa Jepang dan komik *One Piece* terjemahan bahasa Indonesia *vol.1*, *vol.2*, *vol.3* dan *vol.4* berupa kalimat-kalimat berpenanda modalitas *irai*. Pemilihan data akan dilakukan berdasarkan klasifikasi bentuk-bentuk penanda modalitas *irai* yang dilakukan oleh Yoshio Nitta. Analisis dilakukan hanya pada penanda modalitas *irai* yang terdapat pada dialog.

Tahap selanjutnya yang dilakukan setelah mengumpulkan data adalah menganalisis data yang dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi suatu bentuk apakah merupakan penanda modalitas *irai* atau tidak.
2. Mengklasifikasi bentuk-bentuk penanda *irai* tertentu yang terdapat pada komik *One Piece vol.1*, *vol. 2*, *vol. 3* dan *vol. 4* beserta makna yang terkandung di dalamnya.
3. Selanjutnya data-data tersebut akan dianalisis untuk mencari tahu bagaimana kesepadanan bentuk dan makna tiap data. Analisis mengacu pada teori prosedur penerjemahan oleh Peter Newmark.
4. Pemaparan data dengan menggunakan metode deskriptif analisis yaitu memaparkan dan memberikan penjelasan. Pembahasan diawali dengan pembahasan mengenai kesepadanan bentuk lalu diikuti oleh pembahasan mengenai kesepadanan makna.
5. Penarikan kesimpulan

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Bentuk dan makna penanda modalitas *irai* yang terdapat pada komik *One Piece vol. 1*, *vol. 2*, *vol. 3* dan *vol. 4*

Penelitian ini menemukan beberapa penanda *irai* pada komik *One Piece vol. 1*, *vol. 2*, *vol. 3* dan *vol. 4*. Penanda tersebut adalah modalitas *irai* bentuk *~shite*, *~te kure*, *~te kudasai*, *~te hoshii*, *~te kureruka*, dan *~te kurenaika*. Terdapat 51 data yang menggunakan penanda *irai* tersebut yang memiliki makna berbeda-beda tergantung konteks situasi yang terjadi. Berdasarkan data-data tersebut penanda modalitas *irai* bentuk *~te kure*, *~shite*, *~te kudasai*, *~te kureruka* dan *~te kurenaika* memiliki makna permintaan berbuat, sedangkan penanda bentuk *~te hoshi* memiliki makna pernyataan keinginan.

2. Kesepadanan bentuk dan makna modalitas *irai* pada teks sumber dengan teks sasaran bermodalitas *irai* pada komik *One Piece vol.1, vol. 2, vol. 3 dan vol. 4*

Penelitian ini menemukan bahwa dari keseluruhan data yang telah diteliti hanya beberapa penanda *irai* yang dapat mencapai kesepadanan bentuk. Pada data (7) misalnya verba *itte* yang merupakan verba berpenanda modalitas *irai* bentuk *~shite* mencapai kesepadanan pada tataran unit. Pada TSa verba tersebut disepadankan dengan verba *pergi*. Untuk data-data yang lainnya kesepadanan dalam segi bentuk cenderung sulit dicapai karena perbedaan struktur pembentuk bahasa. Misalnya pada data (10) konstruksi *tasukete hoshii* yang merupakan verba berpenanda *irai* bentuk *~te hoshii* tidak mendapatkan padanan yang sepadanan dalam BSa.

Dari segi makna kesepadanan dicapai dengan banyak melakukan pergeseran makna dan unsur makna. Pergeseran terjadi bergantung pada konteks situasi yang terjadi pada tiap percakapan. Selain itu pada beberapa data pergeseran dilakukan untuk mencapai nilai kelaziman di dalam bahasa sasaran. Pada data (14), misalnya, konstruksi *yamete kurenaika* yang merupakan verba berpenanda *irai* bentuk *~te kurenaika* mengalami pergeseran unsur makna yang bertujuan agar kalimat lebih lazim dan berterima di dalam BSa. Hal yang sama juga berlaku pada data (15).

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa penanda modalitas *irai* yang paling sering muncul pada komik *One Piece vol. 1, vol. 2, vol. 3 dan vol. 4* adalah bentuk *~te kure*, *~te kudasai* dan *~shite*. Bentuk *~te hoshii*, *~te kurenaika* dan *~te kureruka* adalah yang paling jarang muncul. Penelitian ini menunjukkan bahwa padanan modalitas *irai* pada komik *One Piece vol. 1, vol. 2, vol. 3 dan vol.4* tidak semuanya diterjemahkan memiliki makna *irai*. Bentuk *~te kudasai* pada data (5) misalnya, memiliki makna epistemik yang ditandai dengan penggunaan verba *harus*. Contoh lain yaitu data (4) dan data (9) yang memiliki makna deontik ‘izin’ dan ‘larangan’. Hal penting yang harus diperhatikan adalah pentingnya konteks komunikasi. Banyak penanda modalitas *irai* yang diterjemahkan menyesuaikan dengan konteks komunikasi yang berlangsung. Pengurangan makna bahkan dilakukan agar keberterimaan makna dalam BSa dapat tercapai. Beberapa data makna permintaan bahkan nyaris dihilangkan dan digantikan dengan makna yang lain. Hanya bentuk *~te hoshii* yang secara konsisten menggunakan penanda modalitas intensional sebagai padanannya meski terdapat perbedaan makna.

Analisis data menunjukkan bahwa penanda-penanda modalitas *irai* yang muncul pada komik *One Piece vol. 1, vol. 2, vol. 3 dan vol. 4* memiliki padanan yang dapat berterima dalam BSa. Meskipun begitu beberapa bentuk memiliki padanan yang tidak konsisten tergantung pada konteks yang berlaku. Bentuk *~te kure*, *~te kudasai* dan *~shite* memiliki kecenderungan diterjemahkan menjadi kalimat imperatif menggunakan verba dasar. Bentuk *~te kureru* dan *~te kurenaika* diterjemahkan berbeda-beda tergantung konteks. Kemudian, analisis menunjukkan bahwa pergeseran yang paling

sering terjadi adalah pergeseran struktur sedangkan beberapa bentuk seperti *~shite* dapat menghindari pergeseran kelas kata.

Rekomendasi

Penelitian ini masih memerlukan banyak perbaikan baik dari metodologi maupun pendekatannya. Selain itu penelitian ini masih sangat mungkin untuk dikembangkan lagi sehingga dapat mencakup lingkup materi yang lebih luas.

Salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan sumber data yang lebih berkualitas seperti novel atau artikel untuk penelitian selanjutnya. Kajian lain yang menarik untuk diangkat adalah membahas padanan ungkapan *irai* di dalam bahasa Indonesia. Terdapat banyak sekali ragam ungkapan *irai*. Ragam-ragam tersebut tentu akan berbeda padanannya jika melihat tingkat kesopanan dan makna yang dikandungnya. Modalitas intensional telah menjabarkan ungkapan-ungkapan yang digunakan untuk menyatakan permintaan namun tidak membahas masalah kesopanan secara mendalam. Atas dasar, itu saya rasa penelitian mengenai padanan ungkapan *irai* perlu di lakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, H. (1992). *Modalitas dalam Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Kanisius.
- Catford, J. (1965). *A Linguistic Theory of Translation*. Oxford: Oxford University Press.
- Larson, M. L. (1989). *Penerjemahan Berdasarkan Makna*. (K. Taniran, Trans.) Jakarta: Arcan.
- Machali, R. (2000). *Pedoman Bagi Penerjemah*. Jakarta : PT Grasindo .
- Masuoka, T. (1991). *Modaliti no Bunpou* (revisi ed.). Tokyo: Kuroshio Shuppan.
- Newmark, P. (1988). *A Textbook of Translation* . Hertfordshire : Prentice HaH International vUIO Ltd.
- Nitta, Y. (2003). *Gendai Nihongo Bunpou*. Tokyo: Kuroshio Shuppan.
- Oda, E. (2002). *One Piece* (Vol. 1). (F. Ammadea, Trans.) Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Oda, E. (2002). *One Piece* (Vol. 1). Jakarta: PT Alex Media Komputindo.

Oda, E. (2002). *One Piece* (Vol. 2). Jakarta: PT Alex Media Komputindo.

Oda, E. (2003). *One Piece* (Vol. 1). Tokyo: VIZ Media LLC.

Oda, E. (2003). *One Piece* (Vol. 2). Tokyo: VIZ Media LLC.

Oda, E. (2003). *One Piece* (Vol. 3). Tokyo: VIZ Media LLC.

Oda, E. (2003). *One Piece* (Vol. 4). Tokyo: VIZ Media LLC.

Oda, E. (2003). *One Piece* (Vol. 3). Jakarta: PT Alex Media Komputindo.

Oda, E. (2003). *One Piece* (Vol. 4). Jakarta: PT Alex Media Komputindo.

Taber, E. A. (1969). *The Theory and Practice of Translation*. Leiden : E. J Brill.