

**THE TRANSLATION OF JAPANESE INTERJECTION
INTO INDONESIAN LANGUAGE
(CASE STUDY OF EQUIVALENT TRANSLATIONS
IN ONE PIECE COMIC)**

Tria Rahmadani Putri, Arza Aibonotika, Mangatur Sinaga

e-mail: tria.rahmadani3395@gmail.com, aibonotikas@yahoo.co.id, mangatur.sinaga@lecturer.unri.ac.id
Phone Number: 082284658160

*Japanese Language Education Department
Teacher Training and Education Faculty
Riau University*

Abstract : *This study is about interjections translation in One Piece comic. The purpose of this study is to examines interjections and describes the procedures and method of translation based on Newmark theory, and analyze the equivalences of Japanese interjections into Indonesian language. The data of this study were analyze using qualitative descriptive method. The results of this study found 14 interjections using the semantic translation method, and 3 translation procedures, that is componential analysis translation, through translation, and naturalisation translation.*

Key Word: *Interjection, Translation, Comic*

**PENERJEMAHAN INTERJEKSI BAHASA JEPANG
KE DALAM BAHASA INDONESIA
(STUDI KASUS PADANAN TERJEMAHAN PADA
KOMIK *ONE PIECE*)**

Tria Rahmadani Putri, Arza Aibonotika, Mangatur Sinaga

e-mail: tria.rahmadani3395@gmail.com, aibonotikas@yahoo.co.id, mangatur.sinaga@lecturer.unri.ac.id
Nomor HP: 082284658160

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini adalah studi tentang penerjemahan interjeksi pada komik *One Piece*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membahas interjeksi dan mendeskripsikan prosedur dan metode penerjemahan berdasarkan teori Newmark, serta menganalisis kesepadanan pada kata interjeksi bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia. Data dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini ditemukan 14 interjeksi yang menggunakan metode penerjemahan semantik, dan 3 prosedur penerjemahan, yaitu prosedur penerjemahan analisis komponen, prosedur penerjemahan langsung, dan prosedur penerjemahan naturalisasi.

Kata Kunci: Interjeksi, Penerjemahan, Komik

PENDAHULUAN

Penerjemahan dilakukan untuk mengalihkan pesan dari bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran agar dapat dimengerti oleh masyarakat bahasa sasaran. Dalam penerjemahan, keselarasan makna dan kesepadanan antara teks yang diterjemahkan dan terjemahannya merupakan hal yang paling utama untuk dilakukan. Selain itu, hal yang perlu diperhatikan dalam penerjemahan tidak hanya terdapat dalam aspek linguistik, tetapi juga terdapat dalam aspek non-linguistik. Aspek-aspek tersebut perlu diperhatikan dan disepadankan dalam melakukan penerjemahan agar pembaca dapat memahami dengan jelas isi dan maksud yang ingin disampaikan oleh penulis dalam bahasa sasaran.

Adanya perbedaan kebudayaan dalam suatu negara sangat mempengaruhi hasil terjemahan pada teks sasaran. Menurut Nida (1966) terdapat 5 faktor kebudayaan yang menimbulkan hambatan saat proses penerjemahan berlangsung. Yaitu faktor ekologi, yakni faktor yang berkaitan dengan alam, seperti kata *hanami* yang berarti ‘piknik di bawah pohon sakura’, faktor materiil yakni yang berkaitan dengan benda yang dipakai dalam keseharian seperti kata *yukata* yang berarti ‘baju khas Jepang yang lebih tipis dari *kimono*’, faktor sosial yakni budaya manusia dalam bermasyarakat seperti kata *samurai* berarti ‘prajurit’, faktor religi yaitu keyakinan atau kepercayaan yang dianut seperti *matsu no mizu* berarti ‘air penghabisan yang disuapi kepada mayat’, dan faktor bahasa yang digunakan dalam masyarakat negara tersebut.

Sikap orang Jepang ketika berbicara dengan lawan bicaranya mengeluarkan ujaran-ujaran singkat di tengah sebuah percakapan. Hal ini merupakan tanda bahwa penutur memperhatikan atau merespon apa yang dikatakan oleh lawan bicara. Ujaran-ujaran singkat yang diucapkan secara tiba-tiba dapat dikatakan sebagai interjeksi. Menurut Makoto (1985), interjeksi adalah ungkapan pendek yang diucapkan secara tiba-tiba oleh penutur sebagai ungkapan isi hati, seperti rasa gembira atau rasa senang, marah, rasa sedih, rasa heran, terkejut, rasa khawatir, atau rasa takut. Dalam bahasa Indonesia masing-masing kata seru mempunyai makna tersendiri, begitu pula dengan kata seru dalam bahasa Jepang. Tetapi ketika menerjemahkan kata seru pada bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia, sedikit mengalami kesulitan karena makna kata seru dalam bahasa Jepang belum tentu sepadan dengan kata seru dalam bahasa Indonesia, seperti ketika merasakan kesakitan, masyarakat Indonesia akan mengucapkan kata “aduh”, tetapi di Jepang akan menggunakan kata “*ittai*” yang memiliki arti ‘sakit’.

Contoh kata seru yang terdapat dalam komik *One Piece* yang menjadi bahan penelitian ini adalah:

Kuso... *koitsura tsuee!!*

Sial... mereka kuat sekali!!

Kuso dalam kamus Kenji Matsura (1994) memiliki arti ‘tahi, berak, kotoran’. Dalam kamus Shimura Izuru (1995), *kuso* juga digunakan sebagai interjeksi ‘untuk mengutuk atau memaki seseorang’. Kata *kuso* juga dianggap kasar dalam penggunaannya karena merujuk pada sesuatu yang dianggap tidak baik dan kurang sopan. Pada situasi kalimat di atas, *kuso* digunakan sebagai ungkapan kekesalan terhadap diri sendiri. Pada kalimat di atas, *kuso* dipadankan dengan kata sial.

Mengalihkan pesan dari bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran memiliki tingkat kesulitan dan kendala yang kerap kali terjadi pada seorang penerjemah. Kesulitan tersebut dapat berasal dari internal maupun eksternal seorang penerjemah. Hal ini

tergantung pada keterampilan seorang penerjemah untuk mengatasi kendala tersebut, sehingga tidak mempengaruhi hasil terjemahan yang berakibat fatal. Kendala dalam penerjemahan dapat berupa ketidakpekaan budaya, ambiguitas pada sebuah kalimat atau paragraf, dan lainnya. Oleh karena itu, penerjemahan menggunakan metode dan prosedur sangat diperlukan untuk tujuan agar hasil terjemahan dapat diterima dengan baik oleh pembaca dalam bahasa sasaran. Berdasarkan penjelasan yang telah dijabarkan, diangkat penelitian tentang kata seru bahasa Jepang dan padanannya dalam bahasa Indonesia. Penelitian ini berjudul “**Penerjemahan Interjeksi Bahasa Jepang ke dalam Bahasa Indonesia (Studi Kasus Padanan Terjemahan pada Komik *One Piece*)**”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif bersifat analisis deskriptif yang mengkaji bidang linguistik. Data yang dianalisis bukan data berupa angka-angka tetapi berupa kata-kata dan tidak menggunakan prosedur statistik. Dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan suatu objek yang diteliti sesuai dengan apa adanya.

Metode ini digunakan untuk memecahkan permasalahan dengan cara menyimpulkan data-data yang diperoleh dan diharapkan dapat memberikan informasi serta penggambaran yang cukup jelas mengenai hal-hal yang berhubungan dengan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil analisis diketahui bahwa interjeksi yang ditemukan dalam komik *One Piece volume 7* berjumlah 164 interjeksi yang terdiri dari berbagai macam fungsi dan berada dalam konteks yang berbeda-beda. Dari seluruh data interjeksi yang ditemukan, 145 interjeksi memiliki fungsi *kandou*, 9 interjeksi yang memiliki fungsi *yobikake*, dan 10 interjeksi yang memiliki fungsi *outou*. Pada penelitian ini, interjeksi yang ditemukan adalah interjeksi *aa, saa, kuso, mazui, uwa, kyaa, e, yabee, haha, oi, are, hai, chikushou, naruhodo*. Dari 14 data yang mewakili 3 jenis interjeksi di atas, terdapat 9 data yang mewakili fungsi *kandou*, 2 data yang mewakili fungsi *yobikake*, dan 3 data yang mewakili fungsi *outou*.

Dari keempat belas data yang diteliti, ditemukan penggunaan metode penerjemahan dan prosedur penerjemahan yang berbeda-beda. Metode penerjemahan yang digunakan untuk seluruh data yang ditemukan adalah metode penerjemahan semantik. Sedangkan prosedur penerjemahan yang digunakan meliputi 6 data dari prosedur penerjemahan analisis komponen, 6 data dari prosedur penerjemahan langsung, dan 2 data dari prosedur penerjemahan naturalisasi.

Analisis Data 1

Situasi :

Di geladak kapal restoran apung Baratie, dua koki yang penuh dengan luka di wajah dan tubuhnya akibat sebelumnya berkelahi dengan anggota bajak laut Don Krieg, marah melihat tembakan bola-bola api Pearl yang tidak terarah dan mengarah ke restoran apung mereka saat Pearl melawan Sanji dan Luffy.

- Anggota bajak laut Krieg : *Paru-san, yamete kuree!*
Pearl! Cukup! Hentikan hal ini!
- Koki Baratie : *Mazui!! Mise ni inka suru zo!*
Sial! Jika dibiarkan, dia akan membakar restoran kita!
- Pearl : *Moeroo!! Kono honoo to honoo no tate de, ore wa soryaa mou chou teppeki da!!*
Semuanya harus terbakar! *Flame armor* ini lebih kuat dari pada *iron wall* sebelumnya!
- Don Krieg : *Baka ga...!! nottoru fune wo maruyaki ni shichimau ki ka!!*
Dasar bodoh! Apa dia berniat membakar kapal yang akan kita rampas?!!

Analisis :

Pada data berikut, interjeksi yang muncul adalah kata *mazui* yang diucapkan oleh salah seorang koki restoran Baratie. Dengan menggunakan prosedur analisis komponen, kedua makna kata *mazui* dan *sial* dibagi unit leksikalnya menjadi beberapa komponen. Kata *mazui* memiliki makna berupa ‘rasa yang buruk; tidak enak’, ‘kondisi tidak baik; tidak nyaman’, ‘tidak cantik’. Sedangkan kata *sial* memiliki makna berupa ‘tidak mujur’, ‘malang; celaka; buruk nasibnya’, ‘anak yang malang; anak yang membawa sial’, ‘si celaka; jahanam’. Kedua kata tersebut merujuk pada sesuatu yang tidak baik, tetapi dalam konteks yang berbeda. Pada situasi dimana kata *mazui* diucapkan dalam percakapan, kata *mazui* dapat diartikan sebagai ‘kondisi tidak baik; tidak nyaman’. Dengan pengertian ini, makna kata *mazui* dibagi unit leksikalnya menjadi ‘keadaan atau kondisi yang tidak baik’, sedangkan kata *sial* menjadi ‘nasib atau keadaan yang tidak baik’. Dari kedua makna di atas, di dapat kesamaan pada keadaan yang tidak baik. Dalam situasi percakapan di atas ditujukan untuk menunjukkan rasa tidak suka pada keadaan yang terjadi, dimana Pearl, anggota bajak laut Krieg mengeluarkan bola-bola apinya yang jika dibiarkan saja akan menyebabkan restoran apung mereka terbakar. Dengan prosedur dan metode penerjemahan di atas, kata *mazui* dapat dipadankan dengan kata *sial* yang mengandung rasa tidak menyenangkan untuk menunjukkan rasa tidak suka pada situasi percakapan di atas.

Analisis Data 2

Situasi :

Perahu berbentuk ikan yang dinaiki oleh Patty dan Calue dilemparkan oleh Krieg ke arah restoran Baratie. Kala itu, Sanji yang berada di garis depan untuk bertarung melawan anggota bajak laut Krieg yang ingin mengambil restoran mereka, menendang perahu berbentuk ikan itu yang kemudian menghantam lantai terluar dari restoran apung Baratie. Patty dan Calue keluar dari perahu kecil itu dan memarahi Sanji.

Patty : *Kunu yaro ga, Sanji!!*
Sanji bodoh!!

Calue : *Temee wa mikata wo korosu ki ka!!*
Kau ingin membunuh kami ya?

Sanji : *Aa.*
Ya

Patty : *Aa jyane yo. Ikare nikomi!!*
Jangan membuatku marah.

Calue : *kyoudai na futatsu no senryoku wo ushinau toko dattanda zo, aho supageti!!*
Kau barusan menghancurkan kekuatan penting Baratie!!

Pada data berikut, interjeksi yang muncul adalah kata *aa* yang diucapkan oleh Sanji. Dengan menggunakan prosedur penerjemahan langsung, kedua kata diterjemahkan secara harfiah. Kata *aa* memiliki makna 'kata tanggapan untuk menyetujui ucapan lawan bicara', dan kata *ya* yang menjadi terjemahan memiliki makna 'kata untuk menyatakan setuju atau membenarkan'. Dari kedua kata tersebut didapat persamaan makna untuk menyatakan setuju atau membenarkan ucapan lawan bicara. Dalam situasi percakapan di atas, ditunjukkan Sanji untuk membenarkan atau menyetujui ucapan Calue.

Dengan prosedur penerjemahan tersebut, kata *aa* dapat dipadankan dengan kata *ya* yang secara makna diterjemahkan tanpa mengalami perubahan makna pada terjemahannya, dan kata ini disesuaikan dengan situasi yang terjadi pada percakapan di atas.

Analisis Data 3

Situasi :

Di beranda restoran apung Baratie, Don Krieg melawan Luffy. Don Krieg tertawa saat Luffy mengatakan akan menghajarnya habis-habisan.

Don Krieg : *Kozou... Ore ga iisutoburuu wo seishita honmono no buryoku tte mon wo misete yaru. Omae no sono kudaranee nouryoku no muimisa wo shire.*
Boocah, akan ku tunjukkan kekuatan orang terkuat se-east blue. Kau akan sadar bahwa kekuatanmu hanyalah mainan saja.

- Luffy : *Shiru ka. Ore wa omae wo buttobasu.*
Lihat saja nanti! Aku akan menghajarmu haabis-habisan!
- Luffy : *Ima socchi ni watatte iku kara, kao aratte mattero.*
Aku akan ke sana, jadi bersiaplah untuk kalah!
- Don Krieg : **Hahaha**... *Mata tonde kuru hodo baka jyanakatta ka.*
Hahaha!! Kau masih belum sadar juga!

Pada data berikut, interjeksi yang muncul adalah kata *hahaha* yang diucapkan oleh Don Krieg. Dengan menggunakan prosedur penerjemahan naturalisasi, kata *hahaha* diterjemahkan secara natural menyesuaikan kata yang ada pada bahasa sasaran. Kata *hahaha* pada Kamus Bahasa Jepang memiliki makna berupa ‘kata yang terucap ketika merasa puas’, dan pada KBBI kata *hahaha/ha* memiliki makna ‘suara orang tertawa’. Dari kedua makna tersebut, dapat dikatakan bahwa makna kata *hahaha* berupa ‘kata yang dikeluarkan saat merasa puas atau saat tertawa’. Dalam situasi percakapan di atas, diucapkan oleh Don Krieg untuk menertawakan dengan maksud meremehkan Luffy. Oleh karena itu, dengan prosedur penerjemahan yang sudah dijabarkan di atas, kata *hahaha* dipadankan dengan *hahaha* dalam bahasa Indonesia secara natural menyesuaikan kata dalam bahasa Indonesia.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Seperti yang telah disampaikan pada bab pendahuluan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui metode dan prosedur penerjemahan, serta padanan terjemahan interjeksi bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia. Setelah dianalisis, terdapat 14 data dengan tiga fungsi interjeksi, yaitu fungsi *kandou*, fungsi *yobikake*, dan fungsi *outou*.

Pada keempat belas data yang ditemukan, terdapat penggunaan metode penerjemahan semantik. Selanjutnya prosedur penerjemahan yang ditemukan terdiri dari 6 prosedur analisis komponen, 6 prosedur penerjemahan langsung, dan 2 prosedur penerjemahan naturalisasi. Dengan menggunakan metode dan prosedur penerjemahan yang sudah dianalisis, ditemukan makna yang terkandung pada setiap interjeksi tetap sepadan.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian ini, rekomendasi yang dapat diberikan untuk penelitian yang akan datang adalah interjeksi lainnya yang memiliki fungsi *aisatsu* dan *kakegoe*. Dalam penelitian ini, hasil yang didapat hanya berdasarkan fungsi *kandou*, *yobikake*, dan fungsi *outou*. Fungsi *kakegoe* masih sangat jarang diteliti, oleh sebab itu peneliti merekomendasikan kepada peneliti selanjutnya untuk meneliti lebih lanjut mengenai fungsi *kakegoe* tersebut. Bagi peneliti selanjutnya juga diharapkan untuk menggunakan data dari berbagai sumber seperti, cerpen, komik *web*, iklan, dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Catford, J. C. 1965. *A Linguistic Theory of Translation*. Oxford University Press.
- Iwabuchi Tadasu. 1998. *Seisuishou: Seikadou Bunko zou*. Diadaptasikan oleh Sudjianto dari *Gramatika Bahasa Jepang Modern*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Masuoka, Takashi, dan Yukinori Takubo. 1989. *Kiso Nihongo Bunpou*. Tokyo: Kuroshio Shuppan.
- Motojiro, Murakami. 1986. *Shoho no Kakubunpou*. Diadaptasikan oleh Sudjianto dari *Gramatika Bahasa Jepang Modern*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Matsura, Kenji. 1994. *Kamus Bahasa Jepang-Indonesia*. Kyoto, Japan: Kyoto Sangyo University Press.
- Namatame, Yasu. 1966. *Nihongo Kyoushi No Tame No Gendai Nihongo Hyougen Buntan*. Jepang: Kabushiki kaisha Hojinsha.
- Newmark, P. 1988. *A Textbook Of Translation*. London: Prentice-Hall.
- Nida, Eugene A. dan Charles R. Taber. 1994. *The Theory and Practice of Translation*. Leiden: E.J. Brill
- Oda, Eiichiro. 2002. *One Piece*. Tokyo: SHUEISHA Inc.
- Rachayah Machali. 2000. *Pedoman Bagi Penerjemah*. Jakarta: Penerbit PT. Grasindo.
- Sudjianto. 2010. *Gramatika Bahasa Jepang Modern*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sudjianto & Ahmad Dahidi. 2014. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta Pusat: Kesaint Blanc.