

***EQUIVALENT OF THE FINAL-SENTENCE PARTICLE
(SHUUJOSHI) NA(A) IN THE DETECTIVE CONAN COMIC
VOLUME 8***

Sinta Arisnawati¹, Nana Rahayu², Arza Aibonotika³

Email : sinta.arisnawati@student.unri.ac.id, nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id,
arza.aibonotika@lecturer.unri.ac.id
Phone Number: 081266206691

*Japanese Language Education Study Program
Language and Arts Department
Faculty of Teacher Training and Education
Riau University*

Abstract: *This study describes the equivalent of final sentence particle (shuujoshi) na(a) studied in the Detective Conan comic volume 8. The problem in this study is to find out what the equivalence of na(a) in the comic. The purpose of this study is to explain what are the results of the equivalent na(a) studied in the comic. This study uses a qualitative descriptive method of the functions na(a) in a sentence or conversation. The results are divided into 2 types of data, namely na(a) which has a translation equivalent and na(a) that has no translation equivalent.*

Key Words: *Detective Conan, comic, final sentence particles, equivalent.*

PADANAN PARTIKEL AKHIR-KALIMAT (*SHUJOSHI*) *NA(A)* DALAM KOMIK *DETECTIVE CONAN VOLUME 8*

Sinta Arisnawati¹, Nana Rahayu², Arza Aibonotika³

Email: sinta.arisnawati@student.unri.ac.id, nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id,
arza.aibonotika@lecturer.unri.ac.id
Nomor HP: 081266206691

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

Abstrak: Penelitian ini mendeskripsikan tentang padanan partikel akhir-kalimat (*shuujoshi*) *na(a)* dalam komik *Detective Conan volume 8*. Masalah pada penelitian ini adalah mencari tau apa saja kesepadanan *na(a)* dalam komik tersebut. Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan apa saja hasil kesepadanan *na(a)* yang diteliti dalam komik tersebut. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik berdasarkan fungsi *na(a)* dalam sebuah kalimat atau percakapan. Hasil data terbagi ke dalam 2 jenis data, yaitu *na(a)* yang mempunyai padanan terjemahan dan *na(a)* yang tidak mempunyai padanan terjemahan.

Kata Kunci: *Detective Conan*, komik, partikel akhir-kalimat, padanan.

PENDAHULUAN

Penerjemahan merupakan salah satu bidang kajian linguistik terapan yang sangat menarik untuk dilakukan, baik penerjemahan secara audio visual maupun secara tulisan. Penerjemahan berarti proses menerjemahkan informasi termasuk makna, pikiran, ide, dan bentuk dari bahasa sumber ke bahasa sasaran yang berbeda dengan mengganti kata yang asli dengan padanan kata sasaran yang paling mendekati baik dalam bentuk ujaran atau tulisan dalam teks (Bell, 1991; Catford, 1965; Munday, 2016; Nida & Taber, 1982). Penerjemahan juga berkaitan dengan kesepadanan secara makna maupun fungsinya.

Dalam Bahasa Jepang *shuujoshi* menunjukkan sikap pembicara dalam menyampaikan informasi kepada pendengar dalam berbagai cara, misalnya dengan meminta informasi, menegaskan pendapat, atau meminta saran/pendapat. Selain itu, pada saat tidak adanya pendengar (lawan bicara) ada juga bentuk ungkapan penyampaian terhadap diri sendiri (*dokuwa*) (Noda, 2002, dalam Arza Aibonotika, 2016).

Bentuk-bentuk *shuujoshi* dalam bahasa Jepang sebagaimana dijelaskan Noda (2002:264), dapat diklasifikasikan seperti partikel akhir *wa*, *zo*, *ze*, *sa*, dan *yo*. Partikel *na(a)* sendiri jika diterjemahkan atau dipadankan bisa berarti *ya*, *lah*, *kan*, *loh* dan *nih*. Terkadang bisa juga tidak diterjemahkan. *Na(a)* yang tidak diterjemahkan dalam kalimat jarang ada yang mengerti maksud adanya partikel tersebut. Dan kesepadanan ini yang akan menjelaskan adanya penggunaan *na(a)* dalam kalimat yang dilekati oleh partikel tersebut. ini sering kali ditemukan pada teks terjemahan, salah satunya bisa kita temukan dalam *Komik* Jepang seperti *Detective Conan*. *Komik* ini menceritakan tentang seorang detective muda yang memecahkan segala masalah dan misteri dalam suatu kejadian kecelakaan. Dalam *komik* ini pada beberapa adegan yang terjemahan atau padanannya tidak diterjemahkan. Dari latar belakang di atas pada kajian ini akan diteliti tentang padanan penerjemahan *shuujoshi na(a)* dalam *Komik Detective Conan*.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti akan menggunakan metode Penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, di mana peneliti merupakan instrumen kunci (Sugiyono, 2005). Pada penelitian kualitatif, semakin mendalam, teliti, dan terduga suatu data yang didapatkan, maka bisa diartikan pula bahwa semakin baik kualitas penelitian tersebut. Maka dari segi besarnya responden atau objek penelitian, metode penelitian kualitatif memiliki objek yang lebih sedikit dibandingkan dengan penelitian kuantitatif, sebab lebih mengedepankan kedalaman data, bukan kuantitas data. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk membuat gambaran secara sistematis (Isyandi, 2013:13). Perbedaannya dengan penelitian kuantitatif adalah penelitian ini berangkat dari data, memanfaatkan teori yang ada sebagai bahan penjelas dan berakhir dengan sebuah teori. Pada penelitian kualitatif, semakin mendalam, teliti, dan terduga suatu data yang didapatkan, maka bisa diartikan pula bahwa semakin baik kualitas penelitian tersebut. Maka dari segi besarnya responden atau objek penelitian, metode penelitian kualitatif memiliki objek yang lebih

sedikit dibandingkan dengan penelitian kuantitatif, sebab lebih mengedepankan kedalaman data, bukan kuantitas data. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk membuat gambaran secara sistematis (Isyandi, 2013:13). Dalam penelitian ini juga menggunakan metode kepustakaan (*library research*) yaitu metode yang menggunakan pengumpulan data-data atau berbagai informasi dengan cara pengumpulan data dari beberapa buku atau referensi yang berkaitan dengan pembahasan. Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap yaitu pengumpulan data, analisis data, dan penyajian hasil analisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Bentuk padanan na(a) yang terdapat dalam komik Detective Conan volume 8.
 - *Na* yang diterjemahkan secara makna. (lah, tuh, ya)



BSu : うーん、そんなのはなかったな。
(*u-n, sonna nowa nakattana.*)

BSa : “ngg... tak ada, tuh...”

(Komik *Detective Conan Volume 8 : File 5*)

Na di sini adalah yang melekat setelah kata predikat serta menjelaskan apa yang dirasakan oleh penutur, menunjukkan perasaan cemasnya akan hal yang ditanyakan lawan bicaranya. Dimana hal yang sedang ditanyakan oleh lawan bicaranya itu mungkin saja dugaan yang benar, namun pembicara menjawab sebaliknya dengan sedikit keraguan dalam perkataannya.

Sebelum *na* ada *-ta*. *-ta* termasuk ke dalam kata kerja bentuk lampau atau verba. Di sini *-ta* ada dalam kata kerja *naka(tsu)* yang artinya “bukan”.

Na yang menempel pada kalimat sepadan secara fungsinya, yaitu menyampaikan bentuk perasaan yang sedang dialami penutur pada situasi saat itu. Dan secara makna diterjemahkan menjadi “tuh” dalam bahasa sasaran (BSa).

- *Na* yang tidak diterjemahkan secara makna.



BSu : よくできたむすめさんだ。らんも見なろうんだな。
 (yoku dekita musumesanda. Ran mo minaraundana.)
 BSa : “anak yang baik! Kamu juga harus mencotoh dia, Ran”
 (Komik Detective Conan Volume 8 : File 1)

Na pada kalimat ini melekat pada kata keterangan yang mengungkapkan perasaan si pembicara. Kalimat tersebut menjadi percakapan karena dalam terjemahan menjadi kalimat pernyataan kepada lawan bicara (*Ran*), atau bisa dibilang sindiran secara langsung (karena, adanya “kamu” pada kalimat terjemahan).

Sebelum *na* ada *nda* atau juga disebut *ndesu*. *Ndesu* memiliki banyak fungsi dalam bahasa Jepang. Umumnya beberapa di antaranya adalah: memberikan penekanan, meminta dan memberi alasan, bertanya karena penasaran, ataupun meminta sesuatu atau izin. *ndesu* biasa digunakan dalam percakapan formal atau sebagai bahasa lisan. Ketika dalam tulisan, *ndesu* menjadi *nodesu* atau *noda*.

Na pada kalimat sepadan secara fungsi, Namun pada terjemahan bahasa sasaran (BSa), *Na* menjadi tidak sesuai dengan fungsi *na* karena penerjemah hanya menerjemahkan terjemahan agar dimengerti pembacanya saja.

2. Kesepadanan makna dalam komik Detective Conan volume 8.

Na(a) yang memiliki kesepadanan adalah *na(a)* yang sering ditemukan dalam kalimat pernyataan, atau kalimat yang tujuannya hanya untuk sekedar bergumam, ketus dan menyindir seseorang jika digunakan dalam percakapan atau situasi tertentu. Berdasarkan dari data yang sudah dikumpulkan. Seluruh data memiliki kesepadannya masing-masing, bisa berdasarkan makna ataupun fungsi dari *na(a)* itu sendiri. Jika dikelompokkan *na(a)* yang sepadan secara makna ada 4 data, yang sepadan secara fungsi *na(a)* dalam kalimat ada 19 data, dan *na(a)* berdasarkan kesepadanan terjemahan

terdapat 3 data yang terjemahkannya kurang sesuai karena adanya tanda seru atau susunan terjemahannya kurang pas. Kemudian kesepadanan na(a) juga dapat dilihat dari aspek lain misalnya intonasi, situasi, ekspresi, gestur dan beberapa hal lain yang mungkin bisa dibahas dalam data video atau film.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya dalam *komik Detective Conan volume 8* berikut penjelasan hasil na(a) yang memiliki padanan makna :

1. Yang diterjemahkan. Misalnya “tampaknya situasi tidak menguntungkan anda, ya...” Dalam pegertiannya, na(a) yang diterjemahkan menjadi “ya..” memiliki makna secara jelas pada bahasa sasarannya seperti tambahan dalam kalimat. Bisa saja si pembicara menngungkapkan isi hatinya tanpa mengajak lawannya bicara dengan tambahan makna kecil tersebut.
2. Yang tidak terdapat terjemahannya, tetapi kalimat terjemahan memiliki tanda atau bentuk insyarat yang menunjukkan perasaan atau isi hati si penutur. Misalnya “hoo, kau seperti detektif atau polisi saja” dalam kalimat terdapat kata “hoo” yang bisa menunjukkan ungkapan perasaan si pembicara tanpa na(a) tersebut memiliki terjemahan secara makna.

Selain na(a) yang memiliki padanan secara makna dalam terjemahan, na(a) yang tidak memiliki makna juga memiliki padanan dalam situasi percakapan sebagai berikut :

1. Yang membicarakan suatu hal langsung pada intinya. Misalnya “anak yang baik! Kamu juga harus mencotoh dia, Ran” adanya “kamu” menunjukkan adanya lawan bicara, sudah jelas bahwa kalimat tersebut adalah kalimat tunggal yang digunakan untuk menyindir secara langsung, dan yang kemudian menimbulkan percakapan baru.
2. Yang digunakan untuk membahas suatu hal, atau pun mendeskripsikan suatu permasalahan. Misalnya “memang, tadi dia duduk di kursi depan” dalam kalimat tersebut kata “memang” memiliki acuan yang kuat untuk mendeskripsikan bahwa si pembicara tau letak permasalahan sebelum situasi saat itu terjadi.

Dalam fungsinya *na(a)* diiringi dengan bentuk akhiran kalimat sebelum partikel na(a) itu sendiri, misalnya sebelumnya berakhiran *masu, desu, -ru, -ta, da, jaa, mo, mon* dan (*mono*). Shuujioshi na(a) akan sepadan jika menempel pada kalimat-kalimat yang tepat dan dilihat kesepadanan terjemahan dari Bahasa Sumber (BSu) ke dalam Bahasa Sasaran (BSa). Kesepadanan *na(a)* juga sangat berpengaruh jika kalimat yang dilekati *na(a)* tidak diterjemahkan dengan baik atau bahkan tidak diterjemahkan sama sekali.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas, dapat disimpulkan kalimat ber-*shuujoshi na(a)* ke dalam 2 jenis : yang pertama, *na(a)* yang dipadankan secara makna yaitu terdapat lah, tuh, dan ya. Yang kedua, *na(a)* yang tidak diterjemahkan atau tidak dipadankan (biasanya sepadan hanya berdasarkan fungsi dalam kalimat yang dilekati, ataupun situasi dalam komik tersebut). Dan *na(a)* hanya digunakan dalam kalimat keterangan, kalimat predikat dan *na(a)* bisa saja menimbulkan percakapan sesuai bentuk kalimat atau pun situasi.

Rekomendasi

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini ke penelitian lain mengenai *shuujoshi na(a)* seperti membahas intonasi, nada bicara, ekspresi, situasi ataupun gestur tubuh jika itu diteliti dalam sebuah video, film atau drama series. Dan diharapkan bermanfaat bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkannya lebih jauh secara umum maupun yang khusus membahas *na(a)* saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Aibonotika, Arza. 2016. Modalitas Ishi ‘Maksud’ Bahasa Jepang dan Padanannya dalam Bahasa Indonesia Studi Struktur Bentuk dan Makna. Tidak dipublikasikan. Universitas Padjajaran. Bandung.
- Aoyama, Goshō. 1999. *Detective Conan Special Version (Volume 8)*. Japan.
- Agus Prasetyo, Handik. 2017. Analisis Penggunaan *Shuujoshi Na, Yo, Zo* dan *Ne* oleh Tokoh Pria dalam *Manga Naruto Volume 70* Karya Masashi Kishimoto. Tidak dipublikasikan. Universitas 17 Agustus 1945. Surabaya.
- Lektur ID. 2020. 3 Arti Kata Padanan di Kamus Besar Bahasa Indonesia (Online). (3/21) <https://lektur.id/arti-padanan/>
- Okny Sugianto. 2020. Penelitian Kualitatif, Manfaat dan Alasan Penggunaan (Online). <https://binus.ac.id/bandung/2020/04/penelitian-kualitatif-manfaat-dan-alasan-penggunaan/>. (diupdate 17 Januari 2021)
- Sugiyono, 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta. Bandung.

Wuryantoro, Aris. 2014. Pengantar Penerjemahan. Yogyakarta.

Yullinda Rahmah, Ilma. Zamzani. 2022. Analisis Kesepadanan dan Strategi Penerjemahan Bentuk Sapaan pada Rakyat Madura. Tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Yogyakarta. Depok.