

Teknik Penerjemahan Berdasarkan Peristiwa Tutur Bahasa Slang Wanita dalam Anime *Oshiete! Gyaruko chan* (2016) Karya Kenya Suzuki

Armaztisy Ismael Manaf Putri^{a,1*}, Frida Philiyanti^{b,2}, Viana Meilani Prasetyo^{c,3}

^a Universitas Negeri Jakarta, Jakarta Timur

^b Universitas Negeri Jakarta, Jakarta Timur

^c Universitas Negeri Jakarta, Jakarta Timur

¹ armaztisyismaelmanafputri_1211618031@mhs.unj.ac.id; ² fridaphiliyanti@unj.ac.id; ³ vianaprasetyo@unj.ac.id

* korespondensi penulis

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik teknik penerjemahan yang digunakan saat menerjemahkan bahasa slang wanita atau *gyaru go* dalam anime *Oshiete! Gyaruko chan* (2016) episode 1 berdasarkan peristiwa tuturnya. Penelitian dilaksanakan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta pada tahun 2022. Penulis memilih anime *Oshiete! Gyaruko chan* (2016) yang diterjemahkan oleh Melodysubs Fansub sebagai sumber data karena dalam anime ini terdapat *gyaru go* yang sudah lama ada eksistensinya maupun bahasa slang baru yang masih jarang ditemui sehingga sulit dipahami oleh penonton asing. Penggunaan *gyaru go* memiliki kaitan dengan situasi peristiwa tutur disekitar penutur utamanya yang seorang *gyaru*, serta karakteristik penggunaannya yang ditinjau dari situasi dan kondisi, penutur dan lawan tutur, tujuan, bentuk dan isi ujaran, intonasi dan gestur tubuh, kode ujaran, norma dan budaya, serta sifat atau jenis peristiwa tutur. Penelitian ini berbentuk deskriptif kualitatif dan menggunakan metode padan dengan teknik simak bebas libat cakap untuk mengumpulkan data dan teknik pilah unsur penentu (PUP) untuk menganalisis data dari sumber data. Berdasarkan hasil pengumpulan data, ditemukan enam tuturan yang mengandung *gyaru go*. Dari hasil analisa data, ditemukan tujuh teknik penerjemahan, yaitu penerjemahan harfiah, modulasi, adaptasi, peminjaman, kompresi linguistik, reduksi, dan variasi. Berdasarkan analisa data, dapat disimpulkan bahwa pemilihan teknik-teknik tersebut tidak hanya didasarkan pada pemahaman penerjemah terhadap kosakata, kalimat, maupun tata Bahasa Jepang, namun juga menyesuaikan dengan situasi peristiwa tutur yang relevan. Karakteristik pada penerjemahannya terlihat pada penerjemah yang menyesuaikan hasil terjemahan bahasa slang BSu dengan BSa.

Kata kunci: anime, *gyaru go*, komponen peristiwa tutur *speaking*, *Oshiete! Gyaruko chan*, teknik penerjemahan

ABSTRACT

This research paper aimed to determine the characteristics of the translation techniques used in translating the usages of female slang or *gyaru go* in the anime *Oshiete! Gyaruko chan* (2016) episode 1, based on the context of the speech events. The research was conducted at the Japanese Language Education Study in Language and Arts Faculty of Jakarta State University, 2022. The author chose *Oshiete! Gyaruko chan* (2016) anime translated by Melodysubs Fansub as the data source considering there were many common and newly encountered *gyaru go* used which made it difficult for foreign viewers to understand. The use of *gyaru go* itself has to do with the situation around the *gyaru*, including the characteristics in terms of situations and conditions, speakers, purposes, contents, intonation and body gestures, speech codes, norms and culture, and the genre of the speech event. This research was qualitative descriptive and used the "padan" method with the "simak bebas libat cakap" technique to collect data and the "pilah unsur penentu" technique to analyze each data. There were a total of six utterances containing *gyaru go*. From the results of the data analysis, there were seven translation techniques found, namely literal translation, modulation, adaptation, borrowing, linguistic compression, reduction, and variation. Based on the analysis, it could be concluded that the selection of these techniques was not only based on the translator's understanding of Japanese vocabulary, sentences, and grammar but also adapted to the situation relevant to the speech events. The characteristics of the translation could be seen in the translator who adapts the source language to the targeted language.

Keywords: anime, *gyaru go*, speech event speaking components, *Oshiete! Gyaruko chan*, translation techniques

Copyright ©2022 All Right Reserved

PENDAHULUAN

Bahasa Jepang adalah salah satu bahasa yang memiliki bermacam-macam ragam bahasa. Menurut Sudjianto dan Dahidi (2007: 199), penggunaan Bahasa Jepang yang beragam salah satunya dipengaruhi oleh faktor usia. Oleh sebab itu, terdapat ragam bahasa anak-anak (*jidougo dan youjigo*), bahasa anak muda atau slang (*wakamono kotoba*), dan bahasa orang tua (*roujingo*). Sudjianto (2007) mengatakan bahwa bahasa anak muda atau disebut juga slang, memiliki sifat yang khas yang hanya dipakai antar sesama teman atau kelompok tertentu seperti anak muda atau antar komunitas mahasiswa, maka seringkali merupakan bahasa yang sulit dipahami diluar kelompok tersebut. Tanaka (dalam Sudjianto, 2007:23) menyatakan bahwa bahasa slang memiliki sifat yang khas yang akan sulit dipahami oleh orang tua karena hanya digunakan dalam percakapan antara remaja.

Fenomena bahasa semakin maju dengan teknologi dari zaman ke zaman, serta masuknya budaya barat yang membawa perubahan pada pola dan gaya hidup remaja, memberikan pengaruh yang kuat pula pada perkembangan *wakamono kotoba* di kalangan remaja Jepang. Hal ini dapat dilihat dari kemunculan *gyaru* dan *gyaru go*, yaitu bahasa slang yang digunakan para *gyaru*. Menurut Namba Koji (2006, dalam Marx, 2012), *gyaru* atau *gals* adalah sekelompok perempuan yang sangat peduli pada penampilan dirinya yang modis, menarik perhatian, dan cenderung memiliki sifat yang ceria dan supel. Salah satu hal yang membedakan *gyaru* dengan wanita Jepang pada umumnya terletak pada kemampuan mereka untuk membuat kata-kata baru di luar aturan baku Bahasa Jepang. Menurut Tanabe (2005:1), *gyaru go* merupakan kumpulan kata slang atau ungkapan khusus yang dibuat dan diucapkan oleh remaja wanita. Oleh karena keunikannya sendiri sebagai bahasa slang, penerjemah seringkali menemukan kesulitan dalam menerjemahkan kata atau teks yang mengandung unsur *gyaru go*. Hal ini disebabkan oleh sulit ditemukannya cara

mengekspresikan kembali padanannya ke dalam bahasa sasaran. Faktor inilah yang menjadikannya sebuah tantangan bagi penerjemah untuk menerjemahkan *gyaru go*.

Menurut Newmark (1988), penerjemahan adalah penyampaian makna suatu teks ke dalam bahasa lain sesuai dengan maksud penulis teks sumber. Sementara, Hoed (2006) mendefinisikan penerjemahan sebagai pengalihan pesan secara tertulis dari teks sumber ke dalam teks sasaran dengan menggunakan bahasa yang berbeda dari teks sumber. Nida dan Taber (1974) berpendapat bahwa dalam menerjemahkan suatu teks, penerjemah harus mempertimbangkan *closest natural equivalent* yang berarti 'kesepadanan yang terdekat dan natural' agar terjemahan teks sasaran (TSa) memiliki respons yang sama dengan teks sumber (TSu).

Dalam menghasilkan suatu TSa, penerjemah juga perlu memperhatikan beberapa hal, seperti jenis teks, tujuan penerjemahan, pembaca sasaran, serta perbedaan budaya. Terdapat aspek-aspek penting yang ada dalam penerjemahan, salah satunya yaitu teknik penerjemahan. Teknik penerjemahan adalah gambaran yang tampak dari hasil terjemahan yang dapat dilihat melalui perbandingan hasil terjemahan dengan teks aslinya (Molina dan Albir, 2022). Menurut Molina dan Albir (2001:209), teknik penerjemahan memiliki beberapa karakteristik, yaitu: teknik yang digunakan memiliki dampak pada hasil terjemahan, memiliki pengaruh pada tiap kata dan teks, klasifikasi dilakukan dengan membandingkan TSa dengan TSu nya, bersifat diskursif (logis dan sesuai nalar), kontekstual (berhubungan dengan konteks), serta fungsional (tercapai tujuan serta fungsinya dalam situasi komunikatif). Molina dan Albir (2002) mengklasifikasikan teknik penerjemahan menjadi 18 bagian, yaitu:

1. Transposisi (*transposition*)

Transposisi adalah teknik penerjemahan dengan mengubah atau menggeser padanan kalimat secara

"Sentralisasi Peran Bahasa dan Sastra Indonesia Menuju Masyarakat Berliterasi"

22 Oktober 2022, Universitas Jenderal Soedirman

Hal 346-356

struktural. Catford menyebut transposisi sebagai *shift* (dalam Newmark, 1988:85).

Contoh:

- TSu : “弟は/ご飯を/食べる”
Otouto wa (subjek) *gohan o*
 (objek) *taberu* (predikat)
 TSa : Adik (subjek) makan
 (predikat) nasi (objek)

2. Modulasi (*modulation*)

Modulasi adalah teknik yang melibatkan perubahan atau pergeseran makna penerjemahan dari teks sumber (TSu) karena perubahan perspektif dan sudut pandang. Contoh:

- TSu : “失敗は成功の源”
Shippai wa seiko no minamoto
 TSa : Kegagalan adalah awal dari
 kesuksesan

3. Deskripsi (*description*)

Deskripsi adalah teknik yang mengganti suatu istilah atau ungkapan dengan deskripsi bentuk atau fungsinya. Teknik ini disebut juga sebagai padanan deskriptif dan padanan fungsional oleh Newmark (1988:83). Contoh:

- TSu : “侍”
Samurai
 TSa : Aristokrat Jepang dari golongan
 kesatria (prajurit)

4. Kompensasi (*compensation*)

Kompensasi adalah teknik yang memperkenalkan elemen informasi lain pada TSa karena tidak ditempatkan pada posisi yang sama dengan TSu.

5. Kompresi linguistik (*linguistic compression*)

Kompresi linguistik adalah teknik dimana penerjemah mengubah unsur kata yang ada menjadi lebih sederhana karena sudah dapat dipahami. Teknik ini sering digunakan dalam penerjemahan lisan secara spontan dan teks film (*subtitling*).

6. Penerjemahan harfiah (*literal translation*)

Penerjemahan harfiah adalah teknik penerjemahan apa adanya dengan struktur sesuai dengan BSu secara kata per kata. Contoh:

- TSu : “人間は恋と各目のために生まれてきた”
Ningen wa koi to kakume no tame ni umare te kita
 TSa : Manusia itu terlahir untuk cinta dan revolusi

7. Amplifikasi (*amplification*)

Amplifikasi adalah teknik yang dilakukan dengan cara penerjemah memparafrase atau menambahkan kata-kata khusus secara implisit karena kurangnya informasi dalam BSu. Penambahan perlu dilakukan agar menghindari ambiguitas dan sebagai konektor tambahan. Contoh:

- TSu : “人は何かの犠牲無しには何も得ることはできない”
Hito wa nanika no gisei nashi ni wa nani mo eru koto wa dekinai
 TSa : Seseorang yang menjalani hidupnya tanpa melakukan pengorbanan tidak akan memperoleh apapun.

8. Amplifikasi linguistik (*linguistic amplification*)

Amplifikasi linguistik adalah teknik menambahkan unsur linguistik sehingga terjemahannya menjadi lebih panjang. Teknik ini umum digunakan dalam penerjemahan lisan dan *dubbing*. Contoh:

- TSu: “恥ずべきは弱いものではない、
 弱いままの者だ”
Hazubeki wa yowai mono dewanai, yowai mama no mono da
 TSa : Menjadi lemah bukanlah hal yang memalukan, yang memalukan adalah jika terus-terusan lemah

9. Partikularisasi (*particularization*)

Partikularisasi adalah teknik penggunaan istilah yang lebih spesifik dan konkrit dalam BSa, bukan bentuk terjemahannya secara harfiah.

10. Substitusi (*substitution*)

Substitusi adalah teknik penerjemahan yang umum digunakan dalam pengalihbahasaan ke dalam elemen pralinguistik (intonasi atau syarat). Teknik ini mengganti elemen-elemen linguistik dengan intonasi dan gestur tubuh, dan sebaliknya. Contoh dari substitusi yaitu menganggukkan kepala memiliki arti “iya” atau menyetujui suatu tuturan yang umum dimengerti pada bahasa negara manapun.

11. Adaptasi (*adaptation*)

Adaptasi adalah teknik menerjemahkan dengan menggantikan padanan unsur kebudayaan yang terdapat pada BSu dengan hal yang sama pada budaya BSa. Teknik ini disebut juga sebagai padanan budaya menurut Hoed (2006:12). Contoh:

TSu : いつも提げている 巾着を、ぐるりとまわして肩に担ぐ
Itsumo sagete iru kinchaku o, gururi to mawashite katanikatsugu

TSa : Dia mengayunkan tas serut yang selalu dibawanya, lalu menyampirkannya di pundak.

12. Padanan lazim (*established equivalent*)

Padanan lazim adalah teknik penggunaan secara langsung sejumlah istilah, nama, dan ungkapan yang sudah resmi atau umum digunakan di kalangan masyarakat BSa. Misalnya seperti istilah dalam undang-undang, nama orang, wilayah, dsb. Contoh: *kimono, origami*

13. Peminjaman (*borrowing*)

Peminjaman adalah teknik penerjemahan dengan meminjam kata atau ungkapan dari BSu ke BSa. Teknik peminjaman terbagi menjadi dua jenis, yaitu peminjaman murni tanpa perubahan (*pure borrowing*) dan peminjaman dengan

penyesuaian ejaan (*naturalized borrowing*). Contoh:

TSu : すし

Sushi

TSa : Sushi

14. Pengurangan (*reduction*)

Reduksi adalah teknik penerjemahan mengimplisitkan suatu unsur BSu dengan informasi atau konteks karena komponen maknanya sudah termasuk dalam bahasa sasaran. Menurut Molina dan Albir, teknik ini merupakan kebalikan dari amplifikasi. Contoh:

TSu : 奇跡は諦めないやつの 頭上にし
か降りてこない

Kiseki wa akiramenai yatsu no zujou ni shika oritekonai

TSa : Keajaiban hanya akan terjadi pada orang-orang yang tidak menyerah

15. Generalisasi (*generalization*)

Generalisasi adalah teknik penerjemahan yang menggunakan istilah lebih umum dalam bahasa sasaran agar terjemahan menjadi lebih spesifik dan sepadan. Contoh:

TSu : 旅館

Ryokan

TSa 1 : *Japanese-style lodging*

TSa 2 : Penginapan tradisional Jepang

16. Kreasi diskursif (*discursive creation*)

Kreasi diskursif adalah teknik penggunaan suatu padanan sementara yang tidak terduga atau di luar konteks. Teknik ini biasanya digunakan pada penerjemahan judul, dengan upaya untuk menentukan atau menciptakan sebuah padanan sementara yang benar-benar tidak terprediksi. Contoh:

TSu : 天気の子

Tenki no ko

TSa : Gadis Cuaca

17. Kalke (*calque*)

"Sentralisasi Peran Bahasa dan Sastra Indonesia Menuju Masyarakat Berliterasi"

22 Oktober 2022, Universitas Jenderal Soedirman

Hal 346-356

Kalke adalah teknik penerjemahan dengan mengambil kata atau frasa dari BSu secara harfiah yang disesuaikan dengan bentuk atau struktur dalam BSa (Molina dan Albir, 2002). Prosedur ini umum digunakan untuk istilah yang sudah dikenal luas baik dalam BSu maupun BSa. Contoh:

TSu : セクハラ

Sekuhara

TSa 1 : *Sexual harassment*

TSa 2 : Pelecehan seksual

18. Variasi (*variation*)

Variasi adalah teknik penerjemahan penggantian unsur linguistik seperti gaya, intonasi, gestur tubuh, dan dialek yang memengaruhi aspek keragaman linguistik. Teknik ini dapat ditemui dalam penerjemahan drama atau cerita anak. Contoh:

TSu : 空気読めないね...

Kuuki yomenai ne...

TSa : Gak bisa baca suasana ya...

Menerjemahkan bahasa slang merupakan praktek penerjemahan yang menantang karena sifat bahasanya yang dapat berubah sewaktu-waktu dan tidak semua bahasa slang dapat ditemui dalam kamus. Karena itu, penerjemahan *gyaru go* juga terbantu oleh konteks peristiwa tutur yang berkaitan sehingga terjemahannya menjadi tidak kaku dan natural dalam TSa, namun tetap memiliki unsur yang sama dengan TSu. Bidang kajian yang membahas mengenai peristiwa tutur (*speech event*) adalah sosiolinguistik.

Abdurrahman (2011:23) mengemukakan bahwa sosiolinguistik memandang bahasa sebagai sistem sosial dan sistem komunikasi serta merupakan bagian dari masyarakat dan kebudayaan tertentu. Dalam berkomunikasi, baik penutur maupun pendengar selalu mempertimbangkan kepada siapa ia berbicara, dimana, kapan, mengenai masalah apa, dan dalam situasi seperti apa, dan sebagainya (Abdurrahman, 2011:22). Dalam sosiolinguistik, peristiwa interaksi verbal selalu memiliki beberapa komponen

atau unsur yang mempunyai peranan penting, antara lain: penutur (*speaker*), lawan bicara (*receiver*), pokok pembicaraan (*topic*), latar tempat dan waktu (*setting*), suasana dan konteks (*situation scene*), dan sebagainya. Keseluruhan peristiwa komunikasi verbal dengan segala komponen-komponen peranan tersebut dikenal dengan istilah peristiwa tutur (*speech event*). Dalam penelitian ini, teori peristiwa tutur dalam bidang kajian sosiolinguistik yang digunakan untuk menganalisis peristiwa tutur pada data adalah teknik delapan komponen peristiwa tutur yang dikemukakan oleh Dell Hymes (1972), yaitu sebagai berikut:

1. *Setting and Scene (S)* berkenaan dengan situasi, kondisi, waktu, dan lokasi peristiwa tutur.
2. *Participants (P)* merupakan pihak-pihak yang terlibat dalam pertuturan, seperti penutur, lawan tutur, pendengar, pengirim dan penerima pesan.
3. *Ends (E)* merujuk pada maksud dan tujuan pertuturan.
4. *Act sequence (A)* mengacu pada bentuk dan isi ujaran.
5. *Key (K)* mengacu pada nada suara dan gestur tubuh yang digunakan dalam peristiwa tutur.
6. *Instrumentalities (I)* adalah media atau jalur bahasa yang digunakan, seperti lisan, tulisan, telepon, surat, dan sebagainya.
7. *Norm of Interaction and Interpretation (N)* mengacu pada norma atau aturan yang berlaku dalam bertutur.
8. *Genre (G)* mengacu pada sifat atau jenis yang terdapat dalam suatu tuturan, seperti narasi, puisi, pepatah, doa, dan sebagainya.

Pakar sosiolinguistik Dell Hymes mengembangkan model komponen tersebut untuk mempromosikan menganalisis rangkaian peristiwa tutur dan tindak tutur dalam konteks sastra. Dari yang dikemukakan oleh Hymes tersebut, dapat dilihat betapa kompleksnya hubungan antar

peristiwa tutur yang terjadi dalam interaksi sosial antar manusia. Keterkaitan antara situasi dan kondisi peristiwa tutur memengaruhi penerjemah dalam menerjemahkan suatu kata maupun kalimat, tidak terkecuali tuturan yang mengandung bahasa slang di dalamnya. Sebagai contoh:

TSu : やっぱり、プールの時の少年だ
わ！超ぐうぜん！

Yappari, puuru no toki no shounen da wa! **Chou-guuzen!**

TSa : Sudah kuduga, kamu anak laki-laki yang waktu itu di kolam renang, kan! **Kebetulan sekali!**

(*Oshiete! Gyaruko-chan* episode OVA)

TSu di atas menggunakan salah satu bahasa slang yang umum digunakan oleh *gyaru* yaitu 'chou' yang secara harfiah memiliki arti 'sangat'. Namun, pada terjemahan Bahasa Indonesianya (TSa), 'chou' diartikan 'sekali'. Hal ini karena kata slang tersebut diikuti oleh 'guuzen' yang berarti 'kebetulan'. Konteks dalam tuturan tersebut adalah karakter utama yang bernama Gyaruko secara kebetulan bertemu dengan seorang anak laki-laki yang pernah ia temui sebelumnya. Jika teks tersebut diterjemahkan secara harfiah tanpa penyesuaian ke dalam bahasa sasaran (BSa), maka terjemahannya menjadi 'sangat kebetulan' yang terkesan kaku dalam percakapan sehari-hari di negara BSa. Oleh karena itu, TSu 'chou-guzen' diterjemahkan menjadi 'kebetulan sekali' menggunakan teknik penerjemahan modulasi agar kata slang tersebut lebih masuk akal dan tidak kaku dalam BSa.

Fenomena-fenomena bahasa khususnya bahasa slang di Jepang sangat banyak dan paling mudah ditemui di dalam anime. Sebagai rekreasi yang mendunia dan dapat ditonton oleh siapapun dan kapanpun tanpa perbatasan umur, animasi Jepang menjadi salah satu sumber informasi dan pengetahuan yang umum digunakan serta kredibel untuk dijadikan bahan penelitian. Mengamati hal ini, sebagai anime yang ditujukan untuk mengenalkan seorang *gyaru* serta memperlihatkan cara berkomunikasi mereka yang khas, anime *Oshiete! Gyaruko-chan* (2016) menampilkan beberapa bahasa

slang wanita dalam percakapan sehari-hari. Anime tersebut menceritakan sebuah keseharian yang membawakan tema terkait kehidupan remaja SMA seorang *gyaru* bersama teman-temannya.

Sebelumnya, ditemukan beberapa penelitian yang mengkaji *gyaru go* sebagai objek kajiannya, diantaranya yaitu berjudul "Struktur dan Makna *Gyaru go* pada Shibuya Go Jiten '09 – '10" oleh Virginia Fahillah pada tahun 2014, lalu "Pembentukan dan Perubahan Makna Kata *Gyaru go* dalam Anime *Chō Gals!* Karya Sutradara Tsuneo Kobayashi" oleh Pradipta Aulia Mirzanti pada tahun 2020. Berbeda dengan penelitian-penelitian terdahulu yang mana terfokus pada struktur dan makna katanya, penelitian ini mengkaji teknik penerjemahan yang digunakan seorang penerjemah dalam menerjemahkan *gyaru go* dengan keterkaitan konteks peristiwa tuturnya. Hal ini disebabkan karena menurut Newmark (1988:176), bahasa slang di kategorikan sebagai *unfindable words*, yaitu kata-kata yang tidak bisa dipecahkan, sehingga perlu pemahaman tidak hanya struktur, namun juga peristiwa tutur disekitar penutur itu sendiri. Memilih teknik penerjemahan yang tepat sekaligus menyesuaikan terjemahan dengan peristiwa tuturnya, khususnya dalam menerjemahkan bahasa slang asing, adalah hal yang penting agar penyampaian terjemahan sesuai dan sepadan ke dalam bahasa sasaran.

Berdasarkan uraian di atas, fokus permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana pemilihan teknik penerjemahan yang digunakan penerjemah serta karakteristik teknik penerjemahan bahasa slang wanita (*gyaru go*) dalam anime *Oshiete! Gyaruko chan* (2016) berdasarkan peristiwa tuturnya.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan pelaku yang diamati. Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan teknik simak bebas libat cakap. Teknik studi pustaka adalah teknik

"Sentralisasi Peran Bahasa dan Sastra Indonesia Menuju Masyarakat Berliterasi"

22 Oktober 2022, Universitas Jenderal Soedirman

Hal 346-356

dimana penulis mengumpulkan informasi-informasi yang relevan dengan penelitian ini. Informasi dapat diperoleh dari beberapa sumber seperti buku, jurnal, kamus, ensiklopedia, dan sumber-sumber tertulis lainnya. Penulis juga menggunakan teknik simak bebas libat cakap di mana penulis tidak berpartisipasi ketika menyimak. Penulis tidak terlibat dalam dialog dan hanya sebagai pendengar. Kemudian, dilanjutkan dengan pencatatan yang segera dilanjutkan dengan analisa.

Pada analisis data, metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode padan yang dikemukakan oleh Sudaryanto (1993:15), yaitu metode dengan alat penentu ada pada penutur atau lawan tutur secara lisan. Metode ini digunakan untuk menganalisis unsur bahasa yang terdapat dalam bahasa yang berbeda dengan pendekatan teknik pilah unsur penentu (PUP), yaitu teknik yang alatnya berupa daya penentu yang dimiliki oleh mental peneliti. Teknik ini digunakan saat peneliti menganalisis konteks peristiwa tutur yang terjadi pada tiap data. Data yang dikumpulkan pertama-tama disusun dalam bentuk tabel, lalu dianalisa komponen-komponen peristiwa tuturnya berdasarkan teknik S.P.E.A.K.I.N.G, kemudian dikaitkan dengan teknik penerjemahan yang digunakan penerjemah dalam menerjemah dialog yang memiliki unsur *gyaru go*.

Data dialog tuturan lisan dalam BSu serta teks terjemahan berbentuk *subtitle* dalam BSa beserta deskripsi konteks peristiwa tuturnya menjadi kriteria analisis dalam penelitian ini. Dialog kemudian dianalisis untuk menentukan teknik penerjemahan yang digunakan oleh penerjemah. Agar mengetahui apakah makna BSu sepadan dengan hasil terjemahan atau tidak, peneliti menggunakan beberapa bantuan data penunjang seperti kamus, majalah, artikel, buku, video pembelajaran, jurnal, dan sebagainya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan judul penelitian, rumusan masalah penelitian adalah mengetahui teknik penerjemahan dan

konteks peristiwa tutur beserta karakteristiknya dalam menerjemahkan kalimat atau kata yang mengandung *gyaru go* dalam episode 1 dari anime *Oshiete! Gyaruko chan* (2016), menggunakan terjemahan oleh Melodysubs Fansub. Rumusan masalah yang membahas mengenai identifikasi teknik penerjemahan yang digunakan oleh penerjemah dianalisis sebagai berikut.

Pada artikel ini akan dipaparkan dua contoh hasil analisis data dengan teknik penerjemahan yang berbeda.

Data 1

ギャル子：「チッス、おはよございま
す先生。」

Gyaruko : *Chissu, ohayo gozaimasu sensei.*
TSa : Yo, selamat pagi pak guru.

先生 : 「何がおはようだ? 事業
始まったぞ。」

Sensei : *Nani ga ohayou da? Jugyou
hajimattaru zo.*

TSa : Apa maksudmu selamat
pagi? Pelajaran sudah dimulai.

(*Oshiete! Gyaruko chan* episode 1 menit 00:53)

Percakapan di atas terdapat pada situasi ketika Gyaruko, seorang *gyaru* SMA yang merupakan tokoh utama di animenya, masuk ke dalam ruang kelas dengan santai padahal pelajaran telah dimulai. *Gyaru go* pada dialog tersebut terdapat pada kata 「チッス」. Tempat peristiwa tutur di atas adalah di ruangan kelas sebuah sekolah SMA. Pada saat pelajaran sudah dimulai, tokoh Gyaruko, seorang *gyaru*, telat menghadiri kelas dengan sikap santai sehingga dimarahi oleh seorang tokoh pak guru (S). Peserta tutur pada peristiwa tutur pada adegan tersebut ada tiga pihak, yaitu tokoh Gyaruko sebagai penutur, Sensei yang merupakan wali kelas Gyaruko sebagai lawan tutur, serta seluruh teman sekelas Gyaruko yang hadir dalam ruang kelas.

Dalam berinteraksi, tokoh Gyaruko dan Sensei sama-sama sebagai penutur dan pendengar, sementara teman sekelasnya

hanya berperan sebagai pendengar saja (P). Tokoh Gyaruko bermaksud menyapa gurunya sekaligus teman sekelasnya secara informal dan formal (E). Saat memasuki ruang kelas dan mengucapkan selamat pagi, Gyaruko pertama-tama mengucapkan 'chissu' yang termasuk bahasa slang berbentuk kata sapa yang seharusnya hanya digunakan pada teman sebaya atau yang berusia lebih muda. Namun, kemudian ia lanjutkan dengan mengucapkan 'ohayou gozaimasu' yang merupakan sebuah kata sapa selamat pagi yang umum digunakan dalam situasi formal. Meskipun bermaksud untuk menyapa pak guru sekaligus teman sekelasnya, saat itu pelajaran di kelas sedang berlangsung sehingga membuat ruangan kelas menjadi kondusif dan formal (A).

Intonasi Gyaruko saat menyapa gurunya terdengar ceria dan cerah, meski dengan raut wajah yang datar dan sikap yang santai. Ia terlihat tidak terlalu peduli karena dirinya telat masuk sekolah dan tetap menyapa pak guru dan teman-temannya (K). Sesuai adegannya, jalur bahasa pada peristiwa tutur yang terjadi pada data 1 adalah melalui jalur lisan (I). Oleh karena kata sapa 'chissu' yang diucapkan oleh Gyaruko termasuk bahasa slang dan bersifat informal, hal ini bertentangan dengan budaya Jepang, yang mana ketika seorang murid berinteraksi dengan guru ataupun seseorang yang lebih tua seharusnya menggunakan tutur kata yang sopan formal. Meski maksud dari Gyaruko adalah untuk sekaligus menyapa teman sekelasnya pun, waktu pelajaran sudah berlangsung dan situasi kelas sudah berubah menjadi formal, sehingga tidak etis untuk menggunakan 'chissu'. Namun selanjutnya, norma sopan formal dapat terlihat dari Gyaruko yang kemudian melanjutkan sapaannya dengan mengucapkan 'ohayou gozaimasu', yaitu sebuah sapaan formal berarti 'selamat pagi' yang umum digunakan murid kepada guru (N). Genre percakapan pada data 1 yaitu peristiwa tutur antar murid dan guru yang berbentuk kata sapa (G).

Dalam menerjemahkan 'chissu', menurut kamus daring Jepang-Inggris jlect.com kata tersebut termasuk kategori bahasa slang yang memiliki makna 'hello; hi;

hey' dalam Bahasa Inggris. Pada subtitle TSa, penerjemah menggunakan teknik penerjemahan adaptasi dalam menerjemahkan kata 'chissu' menjadi 'yo' agar lebih menyesuaikan kesepadanan bahasa slang nya. Kata 'yo' sendiri dalam Bahasa Indonesia merupakan kata yang dipinjam dari slang Bahasa Inggris 'yo'. Menurut Thesaurus daring Bahasa Inggris Macmillan Thesaurus 'yo' merupakan sinonim dari kata sapa 'hello; hi; hiya; good morning; etc.' yang tergolong sebagai slang dan bersifat informal. Dilihat dari hasil terjemahannya yang sepadan dan masuk akal dalam slang BSA, penggunaan teknik penerjemahan adaptasi dan peminjaman merupakan pilihan yang tepat dalam menerjemahkan *gyaru go* pada data 1.

Data 2

アゲ美：あたしも マジでビビったっつ
の

Agebi : *Atashi mo **maji de** bibittatsu no*
TSa : Aku benar-benar terkejut!

ヤバ業： ヤバいよね

Yabana : ***Yabai** yo ne*
TSa : Luar biasa kan

ギャル子： マジで？ウケる、ありえね
え

Gyaruko : ***Maji de? Ukeru, arienee***
TSa : Yang benar saja? Apa itu mungkin?

(*Oshiete! Gyaruko chan* episode 1 menit 07:40)



Gambar 1. Gyaruko bersama teman-temannya sepulang sekolah

Peristiwa tutur di atas dilihat dari papan informasi 'houkago' memiliki arti 'sepulang sekolah', yang berarti jadwal sekolah pada hari itu sudah usai. Tokoh

"Sentralisasi Peran Bahasa dan Sastra Indonesia Menuju Masyarakat Berliterasi"

22 Oktober 2022, Universitas Jenderal Soedirman

Hal 346-356

Gyaruko terlihat sedang mengobrol di tempat duduknya bersama dua orang teman sekelasnya yang juga seorang *gyaru*, yaitu Agebi dan Yabana (S). Baik Gyaruko, Agebi, dan Yabana berperan sebagai penutur dan pendengar (P). Bahasa slang yang muncul ada pada *'maji de'*, *'yabai'*, *'ukeru'*, dan *'arienee'*. Penggunaan *'maji de'* oleh Agebi pada tuturan di atas bermaksud untuk mengekspresikan betapa terkejutnya dirinya. Yabana dan Gyaruko sama-sama kagum dan dibuat tidak percaya oleh hal yang baru saja diceritakan oleh Agebi (E). Pada percakapan di atas, Agebi terlihat seperti melanjutkan percakapannya dengan Gyaruko dan Yabana dengan menceritakan suatu pengalamannya kepada Gyaruko bahwa saat itu ia benar-benar terkejut akan hal yang dialaminya. Yabana kemudian memberikan reaksi terkagum mendengar cerita Agebi, dan Gyaruko bereaksi seakan tidak percaya apa yang baru saja ia dengar (A). Intonasi ketiganya terdengar ceria dan bersenang-senang. Gyaruko memiliki nada suara yang terhibur karena ucapan Agebi dan Yabana (K). Peristiwa tutur pada data 2 terjadi melalui jalur lisan (I). Pada tuturan Agebi, Yabana, dan Gyaruko, mereka berkomunikasi menggunakan beberapa bahasa slang yang mana merupakan hal yang normal dalam lingkungan pertemanan antar remaja, dan sudah menjadi salah satu kebiasaan anak muda untuk menampilkan kedekatan satu sama lain dalam hubungan pertemanan (N). Genre pada percakapan di atas adalah tuturan antar sesama teman sekolah, dalam hal ini teman sesama gender perempuan dan sekelompok kecil *gyaru* (G).

Dari analisis peristiwa tutur menggunakan teknik S.P.E.A.K.I.N.G di atas, dapat dicermati bahwa muncul beberapa bahasa slang yang umum ditemui yaitu *'maji de'*, *'yabai'*, *'ukeru'* dan *'arienee'*. *'Maji de'* diterjemahkan oleh kamus daring perangkat lunak Bahasa Jepang-Inggris Takoboto sebagai *'serious; not joking'*, dan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia versi daring memiliki arti 'sungguh-sungguh; tidak bergurau; kesungguhan'. Menurut artikel dari website japanswitch, *'maji de'* juga bermakna 'benarkah' dan sering digunakan oleh anak muda untuk

mengekspresikan keterkejutan seseorang pada sesuatu yang sulit dipercaya. Tokoh Agebi dan Gyaruko sama-sama mengucapkan kedua ungkapan ini, namun penerjemah menerjemahkan keduanya sedikit berbeda, yaitu 'benar-benar' dan 'yang benar saja'. Meskipun begitu, kedua terjemahan tersebut sama-sama memiliki nuansa keterkejutan dan ketidakpercayaan penutur atas apa yang terjadi atau ia dengar. Hal ini membuktikan bahwa penerjemah tidak hanya mengandalkan terjemahan bahasa slang secara harfiah, namun juga memperhatikan situasi peristiwa tutur yang terjadi antara Agebi dan Gyaruko, sehingga penerjemah juga menggunakan teknik kompresi linguistik agar T_{Sa} Gyaruko menjadi 'yang benar saja', sebuah ungkapan umum di B_{Sa} untuk mengungkapkan ketidakpercayaan seseorang atas apa yang baru ia dengar.

Selanjutnya, ungkapan *'yabai'* yang diucapkan Yabana adalah bahasa slang yang berasal dari kata 「やばい」 yang berarti 'berbahaya'. Menurut kamus daring bahasa slang *zokugo-dict*, *'yabai'* digunakan pada tahun 1980-an dalam arti 'mencurigakan; tidak keren' yang bernuansa negatif oleh anak muda. Pada tahun 1990-an, ungkapannya mulai digunakan dalam arti positif, seperti 'hebat; menarik; keren' sekaligus mengungkapkan rasa kagum. Penggunaan bahasa slang ini memberikan ekspresi terkagum atau terpesona dengan suatu hal. Secara nuansanya, ungkapan ini berdasarkan kamus daring Bahasa Inggris Cambridge Dictionary memiliki makna yang sama dengan Bahasa Inggris *'oh my god; crazy'* dan bisa digunakan baik dalam situasi positif maupun negatif berdasarkan konteks. Pada T_{Sa} penerjemah menerjemahkan *'yabai'* menggunakan teknik penerjemahan modulasi agar terjemahan menjadi 'luar biasa'.

Kemudian, tokoh Gyaruko juga mengucapkan *'ukeru'* dan *'arienee'*. Menurut kamus daring Jepang *weblio.jp*, *'Ukeru'* berasal dari kata 「受ける」 dalam artian menyukai atau menerima suatu hal yang lucu atau menarik, namun sering ditulis dalam bentuk katakana. Ungkapannya

bermakna ‘menarik’ jika bernuansa positif, dan ‘menggelikan’ dalam nuansa negatif tergantung konteks. Gyaruko langsung melanjutkan tuturannya dengan ‘*arienee*’ yaitu sebuah bahasa slang dari pemendekan kata 「ありえない」 yang berarti ‘tidak mungkin’. Secara harfiah, ungkapan ini bermakna ketidakpercayaan yang bernuansa negatif, namun Gyaruko mengekspresikannya sebagai ketertarikan bernuansa positif disertai ekspresi kagum dan nada suara yang ceria. Dalam TSA, ‘*ukeru, arienee*’ diterjemahkan menggunakan teknik reduksi dan variasi, dimana penerjemah mengimplisitkan nuansa kagum Gyaruko pada ‘*ukeru*’ kedalam ‘*arienee*’ dan mengubah terjemahan dialektikalnya dengan menyesuaikan intonasi dan ekspresi Gyaruko sehingga TSA menjadi ‘apa itu mungkin?’. Dari analisis di atas, dapat diketahui bahwa teknik penerjemahan bahasa slang wanita pada data 2 adalah teknik harfiah, kompresi linguistik, modulasi, reduksi, dan variasi. Perbedaan penggunaan teknik penerjemahan disebabkan oleh karena karakteristik dan nuansa tiap peristiwa tutur yang berbeda.

SIMPULAN

Berdasarkan dari analisis yang dilakukan pada bahasa slang wanita (*gyaru go*) berbahasa Jepang beserta terjemahannya yang berbahasa Indonesia, ditemukan tujuh buah teknik penerjemahan yang digunakan penerjemah Melodysubs Fansub dalam anime *Oshiete! Gyaruko chan* (2016). Ketujuh kategori teknik penerjemahan tersebut yaitu: penerjemahan harfiah, modulasi, adaptasi, peminjaman, kompresi linguistik, reduksi, dan variasi. Pemilihan teknik-teknik tersebut tidak hanya didasarkan pada pemahaman penerjemah terhadap kosakata, kalimat, maupun tata Bahasa Jepang, namun juga menyesuaikan dengan situasi peristiwa tutur yang relevan. Karakteristik pada penerjemahannya terlihat pada penerjemah yang tidak hanya terpaku pada unsur kosakata dan struktur kalimat, namun turut menyesuaikan dengan nuansa, situasi, latar, waktu, dan budaya bahasa slang BSu pada teks terjemahan BSa, juga menyepadankan terjemahan pada konteks peristiwa tutur yang terjadi.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Putu Yuri. (2017). Analisis Variasi Bahasa Remaja (Wakamono Kotoba) dalam Anime *Orenji*. *Jurnal*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ashcraft, B., & Ueda, S. (2014). *Japanese Schoolgirl Confidential: How teenage girls made a nation cool*. Tuttle Publishing.
- Bohn, M. T., & Matsumoto, Y. (2008). Young women in the Meiji period as linguistic trendsetters. *Gender & Language*, 2(1).
- Chaer, Abdul. 2007. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul., Leonie Agustina. (2010). *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal* (Edisi Revisi). Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fadhillah, V. (2015). *Struktur Dan Makna Gyaruko Pada Shibuya Go Jiten 09-10* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS AIRLANGGA).
- Hartono, Rudi. (2017). *Pengantar Ilmu Menerjemah (Teori dan Praktek Penerjemahan)*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Holt, Melissa. (2020). *Top 40 Japanese Slang to know*. Artikel. Tokyo, Japan.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring*. (2016). Edisi ke-lima. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Tersedia di <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.
- Kamus Daring dan Aplikasi Perangkat Lunak Jepang-Inggris Takoboto*. (2014). Tersedia di <https://takoboto.jp/>.
- Kamus Daring Wakamono Kotoba Jepang zokugo-dict*. (2005). Tersedia di <http://zokugo-dict.com/>.
- Kamus Daring Wakamono Kotoba Jepang bosesound*. (2005). Tersedia di <https://boesound.blog.fc2.com/>.
- Kamus Daring Jepang-Multilingual Jlect*. (2022). *The Electronic Dictionary Research and Development Group*. Tersedia di <https://www.jlect.com/>.
- Kamus Daring Bahasa Jepang weblio*. (2022). GRAS Group, Inc. Tersedia di <https://www.weblio.jp/>.
- Kuncara, R. Y. B. (2013). *GYARU: STREET FASHION JEPANG YANG*

"Sentralisasi Peran Bahasa dan Sastra Indonesia Menuju Masyarakat Berliterasi"

22 Oktober 2022, Universitas Jenderal Soedirman

Hal 346-356

MENDUNIA (Doctoral dissertation, Universitas Gadjah Mada).

Laili, Nurul. 2012. Penggunaan Wakamono Kotoba Pada Remaja.

Macmillan Thesaurus. (2009). Macmillan Education Limited. Tersedia di <https://www.macmillanthesaurus.com/> .

Molina, L., & Hurtado Albir, A. (2002). Translation techniques revisited: A dynamic and functionalist approach. *Meta: Journal des Traducteurs/Meta: Translators' Journal*.

Newmark, Peter. (1988). *A Textbook of Translation*. New York: Prentice Hall.

Ramadhan, Muhammad Nur. (2019). Penerjemahan Wakamono Kotoba dalam Manga One Piece. E-Skripsi. Semarang : Universitas Diponegoro.

Ramandani, Y. (2013). Fenomena Mode Gyaruru sebagai Budaya Populer Jepang dalam Komik "Gals" volume 1-10 Karya Mihona Fuji (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).

Sudaryanto. 1993. Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik). Yogyakarta: Duta Wacana University Press

Sudjianto, Drs. M.Hum. 2007. Bahasa Jepang dalam Konteks Sosial dan Kebudayaannya. Bandung: Program Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia

Susanty, R. A. R., & Prasetyo, J. Bahasa Gyaruru dalam Cuitan Akun Twitter Anggota Komunitas Gyaruru pada Tahun 2017: Konsentrasi pada Pembentukan Kata-Kata dan Shūjoshi.

Suzuki, T., & Best, J. (2003). The emergence of trendsetters for fashions and fads: Kogaru in 1990s Japan. *The Sociological Quarterly*, 44(1), 61-79.

Walter, E. (Ed.). (2008). *Cambridge advanced learner's dictionary*. Cambridge university press. Tersedia di <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/> .