

TEKNIK PENERJEMAHAN *KANDOUSHI* DAN TANDA BACA PADA MANGA *ONE PIECE* KE BAHASA INDONESIA

Ramdoni¹, Agus Wahyudin¹, Yesy Tri Cahyani²

¹Program Studi Bahasa Jepang, Universitas LIA,

²Kajian Wilayah Jepang, Universitas Indonesia

¹Corresponding Author: agusw@universitaslia.ac.id

ABSTRACT

This study examines the translation techniques of Japanese interjections (kandoushi) into Indonesian and the use of punctuation in One Piece Vol. 74, employing a descriptive qualitative method. Data were classified according to Molina and Albir's theory of translation techniques and the rules of the Enhanced Spelling System/ Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) 5th Edition. Four types of kandoushi were identified: kandou (12 instances), yobikake (7), outo (3), and aisatsugo (2). The translation techniques applied include adaptation (12), variation (4), borrowing (4), established equivalence (2), linguistic amplification (1), and reduction (1), with adaptation being the most dominant, indicating the translator's tendency to adjust expressions to the target culture for better reader comprehension. Punctuation marks such as exclamation (!), question (?), and ellipsis (...) play an important role in maintaining emotional nuance, generally conforming to EYD rules, though variations are used to emphasize certain expressions. In conclusion, translation techniques and punctuation significantly contribute to preserving meaning, function, and emotional expression in the translation of interjections.

Keywords: interjection, kandoushi, manga, punctuation, translation techniques

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis teknik penerjemahan interjeksi (*kandoushi*) dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia serta penggunaan tanda baca dalam manga *One Piece Vol. 74* dengan metode kualitatif deskriptif. Data diklasifikasikan menurut teori Molina dan Albir serta kaidah dari Pedoman Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) Edisi V. Ditemukan empat jenis *kandoushi*: *kandou* (12 data), *yobikake* (7), *outo* (3), dan *aisatsugo* (2). Teknik penerjemahan yang digunakan meliputi adaptasi (12), variasi (4), peminjaman (4), kesepadanan lazim (2), amplifikasi linguistik (1), dan reduksi (1), dengan adaptasi sebagai teknik dominan. Tanda baca seperti tanda seru (!), tanda tanya (?), dan elipsis (...) berperan penting menjaga nuansa emosional, umumnya sesuai dengan kaidah EYD V meskipun ada variasi untuk menegaskan ekspresi. Simpulannya, teknik penerjemahan dan tanda baca berkontribusi besar dalam mempertahankan makna, fungsi, dan ekspresi emosional interjeksi.

Kata kunci: interjeksi, *kandoushi*, manga, tanda baca, teknik penerjemahan

LATAR BELAKANG

Penerjemahan merupakan upaya memberikan makna yang sepadan dengan mengganti Teks Bahasa Sumber (TSu) ke dalam Teks Bahasa Sasaran (TSa). Hal ini sesuai pernyataan Machali (2000) bahwa penerjemahan tidak hanya mengalihkan arti secara kamus dari sebuah tulisan, tetapi peralihan makna dari bahasa sumber (BSu) ke bahasa sasaran (BSa). Makna menurut Chaer (2007) merupakan konsep yang dimiliki oleh setiap kata atau leksem walaupun hanya terdiri dari satu morfem yang ingin disampaikan kepada lawan bicara. Machali (2000) juga menekankan bahwa dalam mengalihkan makna ada aspek-aspek yang harus diperhatikan oleh seorang penerjemah, di antara aspek penting itu adalah teknik penerjemahan.

Teknik penerjemahan menurut Molina dan Albir (2002) adalah suatu cara untuk menganalisis dan mengklasifikasikan bagaimana terjemahan sepadan dengan teks sumbernya. Menurut KBBI daring, teknik merupakan cara membuat atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan seni, sedangkan penerjemahan adalah proses mengalihkan makna dari BSu ke BSa. Jadi, penerjemah harus mampu menyampaikan pesan atau makna walaupun hanya satu huruf dengan keahlian atau kemahiran, pilihan kata yang baik, serta kalimat yang efektif dari BSu ke BSa. Agar dapat menyampaikan pesan atau makna, penerjemah memerlukan teknik penerjemahan yang tepat.

Hal lain yang perlu dikuasai penerjemah adalah memiliki sikap terbuka dan sadar yang berkaitan dengan faktor budaya, sosial, politik, dan emosi yang terdapat dalam BSu. Newmark (1988) menjelaskan bahwa budaya tertentu sebagai bentuk fenomena tersirat dari suatu bahasa memiliki permasalahan ketika dilibatkan dalam penerjemahan. Penerjemah juga harus dapat memahami berbagai konsep fonem, kata, frasa, klausa, kalimat, dan paragraf beserta pengejawantahannya.

Khusus pada penerjemahan komik, penerjemah harus mampu memahami salah satu kelas kata yang dinamakan *kandoushi* (感動詞) atau interjeksi. Murakami dalam Sudjianto (2003) mengungkapkan bahwa *kandoushi* adalah kata yang menyatakan suatu impresi atau emosi secara subjektif dan intuitif, misalnya rasa gembira atau senang, marah, heran, sedih, khawatir, terkejut atau takut yang dapat diklasifikasikan menjadi empat macam: *kandou* (emosi), *outo* (jawaban), *yobikake* (panggilan), dan *aisatsugo* (salam). Kridalaksana (2005) berpendapat interjeksi adalah kelas kata yang bertugas mengekspresikan perasaan pembicara dan secara sintaksis tidak berhubungan dengan kata-kata lain dalam ujaran, seperti perasaan senang, gembira, marah, sedih, heran, terkejut, khawatir, dan takut yang dialami oleh seseorang. Jadi, *kandoushi* atau interjeksi ini bisa berdiri sendiri menjadi sebuah kalimat *bunsetsu* atau disebut *jiritsugo*.

Dalam kehidupan sehari-hari orang Jepang sering kali menggunakan kelas kata ini untuk mengungkapkan perasaan secara spontan. Menurut Iwabuchi dalam Sudjianto (2014), tidak heran apabila banyak *kandoushi* yang secara langsung menyatakan perasaan pembicara emosi, atau reaksi penutur terhadap suatu keadaan, serta dapat berdiri sendiri sebagai satu ujaran.

Dalam komik *One Piece Vol. 74*, terdapat empat jenis *kandoushi* yang masing-

masing memiliki makna berbeda, tetapi tetap sesuai dengan konteks situasi yang terjadi. Keberagaman makna ini menjadi tantangan dalam menyampaikan padanan yang tepat meskipun hanya berupa kata atau ungkapan singkat, terutama muncul dalam bentuk ujaran yang serupa, tetapi memiliki makna yang berbeda.

Contoh *kandoushi* 「ええ...」 (*ee...*, ‘*ya...*’) menurut kamus Bahasa Jepang daring *Weblio.jp* merupakan ungkapan yang digunakan untuk merespons makna afirmasi atau persetujuan (肯定・承諾の意を込めて応答するときに発する語 / *kōtei shōdaku no i o komete ōtō suru toki ni hassuru go*). Sementara itu, *kandoushi* 「え？」 (*e?* ‘*hah?*’) memiliki makna yang berbeda, yaitu sebagai ungkapan yang diucapkan ketika seseorang merasa terkejut 驚きを感じたときに発する語 / (*odoroki o kanjita toki ni hassuru go*). Perbedaan makna ini menunjukkan bahwa meskipun bentuknya hampir sama, fungsi dan nuansa yang dihasilkan dapat berbeda secara signifikan.

Selain itu, terdapat perbedaan makna antara kedua *kandoushi* walaupun menggunakan huruf yang sama. Contoh huruf “e” di atas dituliskan dua kali 「ええ」 (*ee*) dan disertai tanda elipsis (...) yang menunjukkan makna persetujuan atau jawaban. Sementara itu, contoh lainnya huruf “e” hanya dituliskan satu kali menjadi 「え」 (*e*) dan diikuti tanda tanya (?) yang mengungkapkan rasa terkejut terhadap sesuatu yang dilihat atau dirasakan.

Kata うわア!! *Uwaa!!* diterjemahkan menjadi “UAHH!!”. Pada contoh tersebut terdapat penggabungan antara huruf hiragana dan katakana dalam penulisan TSu. Namun, ketika dituliskan ke dalam TSa hanya dengan menggunakan satu kata yang biasanya tersusun dari huruf kapital dan penambahan tanda baca seperti tanda tanya (?), tanda seru (!), atau elipsis (...) pada akhir kata.

Untuk memahami konteks di atas dibutuhkan teknik penerjemahan yang efektif dalam upaya mempertahankan keaslian makna dari TSu ke dalam TSa serta penggunaan tanda baca yang sesuai. Dengan demikian, konteks memiliki makna sedapan dalam mengungkapkan keterkejutan, panggilan, jawaban, dan salam dari TSu ke TSa.

Selain memahami teknik penerjemahan dan tanda baca yang ada pada TSa, harus dipahami makna tulisan dalam bahasa Jepang yang menggunakan huruf hiragana dan katakana. Menurut Iwabuchi dalam Dahidi (2009), hiragana merupakan huruf

yang terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung (*kyokusen teki*), sedangkan katakana terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan lurus (*chokusen teki*). Hiragana juga sering digunakan sebagai *furigana* yang diletakkan pada sisi atas kanji untuk menunjukkan pengucapan kanji tersebut. Menurut Iwabuchi dalam Sudjianto (2014), katakana merupakan sistem penulisan yang tersusun dari garis-garis atau coretan-coretan lurus dan kaku, yang secara simbolis mencerminkan ketegasan atau karakter maskulin. Di samping itu, Sudjianto (2007) menyebutkan bahwa huruf hiragana memiliki beberapa fungsi, yaitu digunakan bersama kanji, menuliskan partikel, *yoogen* (verba, adjektiva-i, adjektiva-na), dan prefiks atau sufiks yang tidak ditulis dengan kanji.

Sejalan dengan fungsi hiragana tersebut, Ishida (1991) mengungkapkan bahwa huruf katakana digunakan untuk menuliskan berbagai unsur bahasa, seperti ungkapan, nama benda atau orang asing, kata serapan, onomatope, kosakata bidang keahlian, serta nomina nama diri. Selain itu, katakana juga berfungsi untuk memberikan penekanan, menarik perhatian pembaca, serta menyampaikan nuansa makna yang lebih khusus dalam suatu ujaran.

Selanjutnya, pemahaman terhadap tanda baca dalam bahasa Indonesia, di antaranya tanda seru, merupakan bagian penting dalam penerjemahan. Menurut Pedoman EYD V, tanda seru digunakan untuk mengakhiri ungkapan yang mengandung kekaguman, kesungguhan, emosi yang kuat, seruan, atau perintah. Penggunaan tanda baca dalam TSa berfungsi untuk mempertahankan dan menegaskan nuansa emosional atau daya ekspresif yang terdapat dalam TSu.

Penelitian ini bertujuan menganalisis teknik penerjemahan *kandoushi* (interjeksi) dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia pada manga *One Piece Vol. 74*, dan penggunaan tanda baca serta perubahannya. Teknik tersebut digunakan sebagai dasar untuk mengklasifikasikan berdasarkan ciri strategi penerjemahan yang diterapkan dalam menerjemahkan *kandoushi* dari TSu ke TSa. Melalui analisis ini akan diketahui kecenderungan penggunaan teknik penerjemahan yang paling dominan dan sepadan dalam mempertahankan makna, fungsi, dan nuansa emosional yang terdapat pada setiap *kandoushi*.

Beberapa penelitian tentang *kandoushi* telah dilakukan sebelumnya dengan fokus yang beragam. Weda, Andhayani, dan Antartika (2017) mengidentifikasi bentuk-bentuk *kandoushi odoroki* dan *igaikan* dalam drama Q10. Fauzah, Hidayat, dan Gunawan (2022) menemukan 73 data *kandoushi* dalam anime *Attack on Titan*

Final Season yang mencakup jenis *kandou*, *outou*, *yobikake*, dan *aisatsugo*, serta menunjukkan adanya perubahan makna dan fungsi berdasarkan konteks. Putri, Aibonotik, dan Shinaga (2020) mengkaji penerjemahan interjeksi dalam *One Piece* dengan menemukan tiga fungsi utama serta penggunaan metode dan prosedur penerjemahan yang beragam. Sementara itu, Mirha, Hana, dan Sri menyoroti fungsi interjeksi dalam anime *ReLIFE* sebagai ungkapan emosi dalam situasi informal. Adapun Mimi mengungkapkan variasi teknik penerjemahan *kandoushi* dalam komik *Tonari no Kaibutsu-kun* dengan dominasi padanan resmi.

Berbeda dengan sebelumnya, penelitian ini memfokuskan teknik penerjemahan *kandoushi* dan tanda baca yang digunakan untuk mengungkapkan respons, panggilan, jawaban, dan salam pada Manga *One Piece Vol. 74*. Adapun sasaran yang ingin dicapai adalah mengidentifikasi variasi teknik penerjemahan yang digunakan serta menganalisis kesesuaian penggunaan tanda baca Tsa.

Manga *One Piece* (MOP) sebagai objek penelitian merupakan karangan Eiichiro Oda pada 1997 yang terkenal di kalangan anak-anak dan orang dewasa. Manga yang bernuansa *shonen jump* atau menceritakan perjuangan seorang anak laki-laki ini banyak peminatnya dari kaum laki-laki. Namun, tidak sedikit kaum wanita yang menyukai manga ini.

Secara teoritis, manfaat penelitian ini diharapkan dapat membantu pelajar dan mahasiswa dalam mempelajari teknik penerjemahan *kandoushi*, khususnya yang terdapat dalam *manga*. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang cara menerjemahkan dan mengidentifikasi terjemahan *kandoushi* dalam *manga* atau komik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Menurut Moleong (2017), penelitian kualitatif bertujuan memahami fenomena apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan. Di samping itu, penelitian kualitatif deskriptif menghasilkan data berupa kata-kata dan bahasa dalam konteks alamiah untuk menggambarkan suatu fenomena, keadaan secara objektif yang diperoleh secara alamiah di lapangan.

Data diperoleh melalui studi kepustakaan. Sugiyono (2005) menjelaskan bahwa studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan untuk mencari data dan informasi melalui berbagai dokumen, baik dokumen tertulis, foto-

foto, gambar, maupun dokumen yang berbentuk *soft file* yang dapat mendukung dalam penulisan. Data dikumpulkan dari Manga *One Piece* (MOP) Vol. 74 sebagai TSu, karya Eiichiro Oda, kemudian dibandingkan dengan data Komik *One Piece* (KOP) Vol. 74 sebagai TSa yang diterjemahkan oleh Juan Hadrianus dan diterbitkan PT Elex Media Komputindo.

Teknik pengumpulan data melalui dokumentasi dengan teknik catat. Teknik catat (Mahsun, 2005) adalah kegiatan mencatat bentuk-bentuk bahasa yang relevan dengan tujuan penelitian dari penggunaan bahasa secara tertulis. Setelah terkumpul, data diidentifikasi dan dikelompokan berdasarkan jenis *kandoushi*, yang terdiri dari *outo*, *kandou*, *yobikake*, dan *aisatsugo*. Setiap data dianalisis berdasarkan teknik penerjemahan yang digunakan dalam TSa dan tingkat kesesuaian makna yang dihasilkan.

Selanjutnya, data dianalisis menggunakan teknik penerjemahan dari teori Molina dan Albir (2002). Teknik penerjemahan tersebut terdiri atas 18 jenis, yaitu peminjaman, amplifikasi, adaptasi, deskripsi, kompensasi, kalke, generalisasi, kreasi diskursif, kesepadanan lazim, terjemahan literal, partikularisasi, modulasi, amplifikasi linguistik, kompresi linguistik, substitusi, variasi, reduksi, dan transposisi.

Makna *kandoushi* dari data yang ditemukan, kemudian ditelusuri melalui kamus Bahasa Jepang daring *Weblio.jp*. Selain itu, peneliti juga menganalisis penggunaan tanda baca dalam TSa berdasarkan kaidah dari Pedoman EYD Edisi V. Hasil analisis disajikan secara sistematis dengan pemaparan data, analisis, berdasarkan kerangka teori yang telah ditetapkan guna memperoleh temuan penelitian. Kemudian, simpulan ditarik sebagai akhir jawaban atas rumusan masalah dan tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari MOP Vol. 74 ditemukan empat jenis *kandoushi* yang terdiri dari 12 *kandoushi kandou* (respons), 3 *outo* (jawaban), 7 *yobikake* (panggilan), dan 2 *aisatsu go* (salam). Dari 24 data tersebut, hanya 6 data yang menjadi bahan analisis. Hal ini dikarenakan data yang terpilih dapat mewakili *kandoushi* sejenis lainnya. Berikut disajikan hasil penelitian secara ringkas dalam bentuk tabel.

Tabel 1. Teknik Penerjemahan *Kandoushi* dan Tanda Baca

Data No.	TSu	TSa	Teknik Terjemahan	Keterangan
1	Uaahh!! うわア!! Uwa!!	Uwah!!	Adaptasi	Merupakan <i>kandoushi</i> jenis <i>kandou</i> (respons perasaan) yang muncul satu kali dalam cerita; menggunakan teknik penerjemahan adaptasi; adanya kecenderungan penambahan huruf “h” pada akhir ujaran; penerjemahan disesuaikan dengan kosakata yang lazim dalam TSa; tanda baca yang digunakan berupa dua tanda seru.
2	いえいえいえ Ie ie ie	Ah, Tidak Masalah! Tidak Masalah! Kok...	Amplifikasi Linguistik	Merupakan <i>kandoushi outo</i> (jawaban) yang muncul hanya satu kali; terjemahan diberikan penambahan elemen linguistik, yaitu reduplikasi yang menjadikan TSa lebih panjang dan lebih mudah dipahami.
3	ええ!? Ee!?	Eeh!?	Kesepadanan Lazim	Merupakan <i>kandoushi kandou</i> (respons perasaan), muncul tiga kali dalam cerita; ketiganya memiliki makna yang sama, yaitu perasaan kaget dan ketidakpercayaan terhadap suatu hal; akhiran kata berakhir dengan huruf “h”; tanda baca yang digunakan adalah tanda seru (!) untuk menekankan makna dan tanda tanya (?) untuk mengungkapkan makna ketidakpercayaan Luffy terhadap Scarlet.
4	も...申しわけありません (Mo...moushiwake arimasen.)	Ma, Maafkan aku!!	Reduksi	Merupakan <i>kandoushi aisatsugo</i> (salam) yang muncul hanya satu kali. Makna TSa dipersingkat karena lebih mudah dipahami oleh pembaca, terutama anak-anak dan remaja.
5	オイおめエ!! (Oi Omee!!)	Hei, Kamu!!	Variasi	Merupakan <i>kandoushi yobikake</i> (panggilan) untuk pengganti orang kedua dan seterusnya; Dalam TSa, makna diperhalus karena tuturan seorang pria yang menyapa seorang wanita.
6	ん?? (N??)	Ng?	Peminjaman	Merupakan <i>kandoushi kandou</i> (perasaan) yang menunjukkan kebingungan; penerjemah lebih memilih peminjaman kosakata; meskipun terdapat makna yang serupa dalam TSa, seperti “Hmm”, interjeksi untuk padanan ini memerlukan waktu cukup lama yang mengindikasikan proses berpikir; pemilihan bentuk

				pinjaman tersebut untuk merepresentasikan kebingungan spontan akibat suatu kejadian yang terjadi di depan mata.
--	--	--	--	---

Berdasarkan teknik penerjemahan di atas, ditemukan 6 *kandoushi* yang diterjemahkan menggunakan teknik adaptasi, teknik amplifikasi linguistik, teknik kesepadanan lazim, teknik reduksi, serta teknik variasi dan peminjaman. Dengan demikian, teknik adaptasi merupakan teknik yang paling dominan digunakan. Dominasi ini menunjukkan bahwa penerjemah cenderung menyesuaikan ungkapan dalam TSu agar lebih mudah dipahami oleh pembaca dalam TSa. Selain itu, penggunaan tanda baca yang sesuai dengan kaidah dari Pedoman EYD Edisi V turut memperkuat penyampaian nuansa emosional sehingga makna yang terkandung dalam *kandoushi* dapat diterima dengan mudah oleh pembaca, seperti tanda seru (!), tanda tanya (?), dan elipsis (...) dalam teks sasaran

Mengacu enam data di atas, hasil penelitian ini menunjukkan teknik penerjemahan dan penggunaan tanda baca dalam merepresentasikan interjeksi pada TSa. Selain itu, penggunaan tanda baca turut berperan dalam memperkuat nuansa makna yang disampaikan dalam TSa. Adapun pembahasan tentang teknik penerjemahan dan penggunaan tanda baca dari TSu ke TSa secara detail diuraikan sebagai berikut.

Data 1. Teknik Penerjemahan Adaptasi (*Adaptation*)



Gambar 1. Teriakan dari Denden Mushi (Alat Telekomunikasi pada KOP)

Sumber: MOP dan KOP Chapter/Cerita 732, hlm. 9

Konteks: Ketika banyak teriakan dari pasukan bajak laut Doflamingo.

Pada komik ini Doflamingo merupakan karakter jahat yang ingin menguasai negara Dressrosa. Teriakan yang riuh itu disebabkan oleh penyerangan bajak laut Topi Jerami (Luffy) yang baik hati. Penyerangan oleh Topi Jerami itu bertujuan untuk membebaskan Dressrosa dari genggaman bajak laut jahat Doflamingo. Teriakan pasukan bajak laut Doflamingo terdengar melalui *den-den mushi* atau telepon berbentuk siput pada KOP.

TSu: うわア〜〜！！ (Uwa〜〜!!)

TSa: ‘UAAAH!!’

Secara harfiah, menurut kamus *Google Translate* kata うわア (*uwa*) dapat diartikan menjadi ‘wow’. Dalam konteks ini, penerjemah komik menggunakan teknik adaptasi. Teknik adaptasi menurut Molina dan Albir (2002) adalah teknik penggantian unsur budaya pada TSu dengan hal yang sifatnya sama pada budaya TSa. Dalam hal ini penerjemahan *kandoushi kandou* うわア〜〜！！ (Uwa〜〜!!) lebih tepat menjadi ‘UAAAH!!’. Konteks tersebut menunjukkan pasukan bajak laut Doflamingo merasa terkejut akibat serangan dari pasukan bajak laut Luffy. Dalam kamus daring *Weblio.Jp* うわア〜〜!!! memiliki makna 感動したり驚いたりしたときなどに発する声 (*kandou shitari odoroitari shita toki nado ni arawasuru koe*) ‘Suara yang dikeluarkan saat merasa kagum atau terkejut’.

Hal ini digambarkan juga dalam tampilan Gambar 1, mulut dari *den den mushi* terbuka lebar, yang menunjukkan rasa terkejut karena adanya serangan. Kemudian, ditambahkan huruf *katakana* ア (*a*) kecil di belakang kalimat yang menandakan penekanan yang kuat dalam penyampaian. Menurut Pedoman EYD V, penegasan dalam teks dapat menggunakan tanda baca. Pada konteks di atas, rasa kaget dan penekanan yang kuat ditandai dengan tanda seru yang dituliskan sampai dengan dua kali.

Data 2. Teknik Penerjemahan Amplifikasi Linguistik (*Linguistic Amplification*)



Gambar 2. Leo si Kurcaci Membalas Ucapan Robin

Sumber: MOP dan KOP Chapter/Cerita 732, hlm.16

Konteks: Leo dikenal sebagai kurcaci atau, dalam KOP Vol. 74, disebut sebagai peri penjaga negara Dressrosa.

Leo bersama kurcaci lainya membantu Robin dan Ushop untuk masuk ke dalam tempat penjualan senjata secara illegal milik bajak laut jahat Doflamingo dan anak buahnya. Pada saat itulah Robin merasa sangat tertolong oleh Leo si Kurcaci dan kawan-kawan. Robin pun mengutarakan rasa terima kasihnya dengan berkata *ありがとうございます* (*arigatou*) ‘terima kasih’. Karena sangat senang membantu orang lain yang kesusahan, Leo merasa tidak enak jika Robin berterima kasih kepada dirinya yang tidak bisa melakukan apa-apa untuk negaranya. Lalu, Leo menjawab *いえいえいえ* (*ieieie*) ‘Ah, tidak masalah! Tidak masalah, kok!’

TSu: *いえいえいえ* (*ie ie ie*)

TSa: Ah, Tidak Masalah! Tidak Masalah! Kok.

Data di atas, menurut Molina dan Albir (2002), menggunakan teknik penambahan elemen linguistik sehingga terjemahannya lebih panjang. Pada konteks ini, kata *いえいえいえ* (*ie ie ie*) yang diucapkan oleh Leo si Kurcaci diterjemahkan menjadi ‘Ah, tidak Masalah! Tidak Masalah! Kok’ lebih panjang jika dibandingkan padanan pada TSu. Jawaban ini digunakan Leo untuk menjawab atau menyanggah ucapan *ありがとうございます* (*arigatou*) ‘terima kasih’ yang diucapkan oleh Robin.

Penerjemahan di atas merupakan padanan tingkat frasa karena sudah terdiri dari dua kata yang nonpredikatif tanpa struktur subjek-predikat. Oleh karena itu, satuan terjemahan tersebut tidak membentuk klausa, hanya tetapi berfungsi sebagai kelompok kata yang menyampaikan makna tertentu secara utuh.

Pada TSa, “Ah, tidak masalah! Tidak masalah, *kok!*” terdapat penambahan elemen linguistik dengan dua kali pengulangan kata “tidak masalah!” untuk menggantikan TSu “*ie ie ie*” yang terdiri dari tiga kali pengulangan dan penambahan partikel “*kok*” pada akhir kalimat. Pengulangan tersebut berfungsi sebagai penegasan dalam tuturan. Abdul Chaer (2007) berpendapat bahwa pengulangan merupakan proses morfologis untuk meredupliksi bentuk dasar, baik keseluruhan, sebagian, maupun dengan perubahan bunyi. Dalam konteks ini reduplikasi digunakan secara pragmatis untuk memperkuat ekspresi penutur.

Dalam kamus daring *Kotobank*, TSu いえいえいえ (*ieieie*) 「いえ」を重ねて意味を強めたもの。相手のことばを強く打ち消す時に発することば (*ie o kasanete imi o tsuyometa mono. aite no kotoba o tsuyoku uchikesu toki ni hassuru kotoba*). Makna interjeksi 「いえ」 “*ie*” diulang untuk memperkuat maksud yang disampaikan dan membantah perkataan orang lain secara tegas. Bahkan, interjeksi 「いえ」 “*ie*” diulang sampai tiga kali.

Dalam konteks ini, Tsu sudah sesuai dengan sasarannya dengan maksud untuk membalas dan menyanggah ungkapan ありがとう (*arigatou*) ‘terima kasih’ yang diucapkan oleh Robin. Leo si Kurcaci merasa rasa terima kasihnya Robin belum seberapa jika dibandingkan dengan apa yang sudah dilakukan oleh kelompok Bajak Laut Luffy demi mengalahkan bajak laut Doflamingo yang jahat.

Selanjutnya, penggunaan pengulangan dalam tuturan di atas menunjukkan upaya penegasan makna secara ekspresif. Oleh karena itu, pengulangan tersebut wajar karena bertujuan untuk memperkuat menghidupkan karakter dalam alur cerita.

Data 3. Teknik Penerjemahan Kesepadanan Lazim (*Established Equivalent*)



Gambar 3: Luffy Dikagetkan oleh Statusnya Violet

Sumber: MOP dan KOP Chapter/Cerita 735, hlm. 5

Konteks: Pemimpin kelompok bajak laut yang baik bernama Luffy, atau biasa dipanggil dengan sebutan *Mugiwara* ‘Topi Jerami’, mencoba masuk ke kastil untuk mengalahkan bajak laut jahat, Doflamingo.

Luffy merasa kaget karena status Violet, seorang putri Kerajaan Dressrosa. Violet merupakan adik dari Putri Raja Scarlet dan Riku, raja sesungguhnya di negara Dressrosa. Pada awal cerita, Violet merupakan asisten dari bajak laut Doflamingo. Hal itu terpaksa dilakukan Violet agar dapat membebaskan ayah dan Dressrosa dari genggamannya Doflamingo, sang bajak laut jahat.

TSu : ええ!? お前王女!? (*Ee!? Omae oujyou?*)

TSa : Eeh!? Kamu Putri Raja!?

Molina dan Albir (2002) dalam Newmark 1998 berpendapat bahwa penggunaan padanan lazim merupakan teknik penerjemahan yang memanfaatkan istilah yang umum digunakan dalam kamus atau bahasa sasaran sebagai ekuivalen dari teks sumber. Dalam data tersebut, interjeksi “ええ!?” diterjemahkan menjadi “Eeh!?”, yang merupakan bentuk padanan lazim dalam bahasa Indonesia.

Berdasarkan KBBI Daring, kata eh /éh/ merupakan kata seru yang digunakan untuk menyatakan rasa heran, kaget, dan sebagainya. Oleh karena itu, penggunaan “Eeh!?” dalam TSa sudah tepat untuk merepresentasikan makna emosional yang

terdapat dalam TSu. Selain itu, menurut Pedoman EYD V, penggunaan tanda tanya (?) setelah interjeksi “Eeh!?” menunjukkan adanya unsur pertanyaan atau ketidakpercayaan dalam ujaran tersebut sehingga memperkuat nuansa kaget sekaligus mempertanyakan informasi yang diterima.

Menurut kamus daring *Kotobank* kata TSu “ええ!?” merupakan 驚きを感じたときに発する語 (*odoroki o kanjita tokini hassuru go*) ‘kata-kata yang diucapkan saat seseorang merasa terkejut’. Menurut Hamano (1998), huruf konsonan dan vokal memiliki keterkaitan makna satu dengan lainnya, seperti akhiran *kandoushi kandou* yang dominan diakhiri dengan huruf “h”, seperti pada bentuk “eh” pada TSa. Huruf “h” memiliki makna konsonan, yaitu nuansa kelemahan, kehalusan, ketidakpastian, dan hal yang tidak dapat dipercaya. Jika melihat makna, baik TSu dan TSa, keduanya memiliki makna yang sepadan karena sama-sama merepresentasikan ekspresi keterkejutan. Teknik penerjemahan kesepadanan lazim ini dapat dikatakan mirip dengan teknik penerjemahan harfiah.

Data 4. Teknik Penerjemahan Reduksi (*Reduction*)



Gambar 4: Kyros meminta maaf kepada Putri Scarlett

Sumber: MOP dan KOP Chapter/Cerita 742, hlm. 4

Konteks: Kyros merupakan sang petarung gulat di Colosseum.

Kyros sudah tercatat menjadi juara lebih dari 30 kali. Suatu hari datanglah komplotan bajak laut yang datang ke negaranya. Dalam peristiwa itu, Kyros menyelamatkan seorang wanita yang bernama Scarlet. Scarlet merupakan putri pertama dari Raja Riku, penguasa Dressrosa sekaligus kakak kandung Violet. Scarlet

merasa terkejut dengan sikap Kyros karena belum pernah bersekolah. Lalu, Kyros minta maaf kepada Putri Scarlet atas tingkah lakunya yang sempat membuat Putri Scarlet ketakutan.

TSu : も……申し訳ありません！！
(*mo... moushiwake arimasen!!*)

TSa : Ma, Maafkan aku!!

Menurut Molina & Albir (2002), teknik penerjemahan reduksi merupakan teknik mengimplisitkan informasi karena komponen maknanya sudah termasuk dalam bahasa sasaran. Makna ungkapan も……もうしわけありません (*mo...moushiwake arimasen*) bermakna ‘mohon maaf’. Dalam hal ini, terdapat satu unsur yang mengalami reduksi, yaitu kata “mohon”. Sebaliknya, terjadi penambahan unsur berupa subjek atau pihak yang mengucapkan ungkapan tersebut.

Perlu ditambahkan kata *aku* yang merujuk pada Kyros sebagai penutur. Penambahan tersebut diperlukan karena dalam TSu tidak disebutkan siapa yang menyampaikan permohonan maaf. Kalimat yang digunakan merupakan kalimat aktif. Dari tanda baca, terjemahan *kandoushi* tersebut menggunakan dua tanda seru. Tanda seru digunakan untuk menyatakan ungkapan atau seruan yang tegas (EYD Edisi V). Penggunaan tanda seru menegaskan bahwa Kyros sungguh meminta maaf kepada Scarlet atas perilakunya, hingga membuat Scarlet meneteskan air mata.

Data 5. Teknik Terjemahan Variasi (*Variation*)



Gambar 5: Bartolomeo memanggil Rebecca

Sumber data: Sumber: MOP dan KOP Chapter/Cerita 735, hlm. 2

Konteks: Ketika Bartolomeo menegur Rebecca.

Bartolomeo menegur Rebecca karena dianggap berbicara kurang sopan kepada Sabo yang menyamar sebagai Luffy yang saat ini sedang mencari Doflamingo. Bartolomeo merupakan bajak laut yang sangat menghormati bajak laut Luffy atau *Topi Jerami*. Oleh karena itu, Bartolomeo menganggap Rebecca kurang sopan jika mau memanggil Sabo. Sabo sendiri merupakan kakak angkat Luffy, sang bajak laut Topi Jerami, yang berkarakter baik dalam KOP.

TSu : オイ おめエ！！この方に気易く話しかけんじゃ… (*Oi omee!! konokata ni kiyasuku hanashikakenjya...*)

TSa : Hei, Kamu!! Jangan seenaknya menyapa orang ini.

Kata オイ おめエ！！ (*Oi omee!!*) dalam TSa diterjemahkan menjadi “Hei, Kamu!!” dalam kamus *Weblio.Jp* kata “oi” memiliki makna 呼びかけたり、注意を促したりするときに発する語 (*Yobikake tari, chūi o unagashi tari suru toki ni hassuru go*) yang bermakna ‘sebuah kata yang digunakan untuk memanggil atau meminta perhatian’.

Sementara おめエ！！ (*omee!!*) menurut kamus *Weblio.Jp* merupakan kata yang bermakna 「お前」「おめえ」などという風に言う場合は、相手をぞんざいに言う言い方 (*Omae atau o-me e' nado to iu kaze ni iu baai wa, aite o zonzai ni iu iikata*) yang bermakna seperti ‘lu’ atau ‘kamu’. Kata ini terkesan kurang menghormati orang lain. Jika dilihat unsur linguistiknya, kata tersebut dapat diterjemahkan menjadi ‘Hey, Lu!’. Terjemahan tersebut didasarkan bahwa pembaca *One Piece* mencakup berbagai kalangan, termasuk anak-anak, sehingga perlu adanya kesepadanan budaya dalam TSa. Oleh sebab itu, makna dianggap kurang jika seorang laki-laki (Bartolomeo) berkata, “*Hey, lu!*” kepada seorang wanita. Dengan demikian, variasi kata “kamu” lebih sepadan digunakan.

Molina dan Albir (2002) berpendapat bahwa teknik terjemahan variasi merupakan teknik penggantian unsur linguistik dan paralinguistik (intonasi, *gesture*) yang memengaruhi aspek keragaman linguistik, misalnya penggantian gaya, dialek sosial, dialek geografis. Jadi, pemilihan unsur kata “kamu” lebih cocok digunakan dalam penerjemahan kata *omae* di atas.

Adapun penggunaan huruf *katakana* dalam penulisan オイお

めエ！！ (Oi omee!!) merupakan penekanan makna yang kuat untuk mendapatkan perhatian dan imbauan kepada lawan bicara. Hal ini sejalan dengan pendapat Ishida (1991) tentang fungsi penggunaan *katakana* dalam sebuah kata, frasa, atau kalimat.

Data 6. Teknik Penerjemahan Peminjaman (*Borrowing*)



Gambar 7: Suara Kebingungan dari Pekerja Bawah Tanah

Sumber: MOP dan KOP Chapter/Cerita 733, hlm.7

Konteks : Para pekerja di galangan kapal milik bajak laut Dooflamingo.

Para pekerja di galangan kapal itu merasa heran karena ada dua orang yang tidak dikenal, yaitu Usopp dan Robin yang turun dari kapal muatan barang. Oleh karena itu, mereka bertanya tentang asal kapal yang ditumpangi Usopp. Sebenarnya, tidak boleh seorang pun yang turun dari kapal selain pihak yang melakukan negosiasi harga barang. Para pekerja merasa curiga dari sikap Usopp sebab merasa ada makhluk yang sedang mengintainya. Makhluk itu adalah Leo si kurcaci bersama teman-temannya yang bergerak cepat.

TSu : 交渉人以外ふねから降りることはきんじられて…ん??

(Koushounin igai fune kara fune kara oriru koto wa kinjirarete...N??)

TSa : Selain pihak negosiasi semua dilarang turun dari kapal... Ng?

TSa sama seperti data di atas, yaitu menggunakan teknik terjemahan *peminjaman*. Hal itu terlihat pada TSa yang hanya menambahkan huruf “g” agar dapat dibaca “Ng”. Dalam bahasa Jepang huruf ん? atau “N?” dihitung sebagai satu bunyi (Japan Foundation, *Kana Nyuumon*).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, pengelompokan *kandoushi* dalam KOP Vol. 74 menunjukkan adanya 12 *kandoushi kandou* (interjeksi perasaan), 7 *kandoushi yobikake* (panggilan), 3 *kandoushi outo* (jawaban), dan 2 *aisatsu go* (salam). Dari segi teknik penerjemahan, ditemukan penggunaan teknik adaptasi 12 data, amplifikasi linguistik 1 data, padanan lazim 2 data, reduksi 1 data, variasi 4 data, dan peminjaman 4 data. Dalam KOP Vol. 74, *kandoushi kandou* dan *yobikake* merupakan jenis yang paling dominan. Secara khusus, *kandoushi yobikake* おい! (*oi!*) yang diterjemahkan menjadi “woi!” menunjukkan frekuensi kemunculan yang tinggi, yaitu sebanyak 13 kali.

Selain itu, penggunaan tanda baca dalam penerjemahan *kandoushi* pada KOP telah berfungsi dengan baik dalam menyampaikan makna dan nuansa emosional. Tanda seru digunakan untuk mengekspresikan emosi kuat, seruan, dan perintah; tanda tanya untuk menunjukkan keraguan atau ketidakpastian; serta tanda elipsis untuk menandai ujaran yang terputus atau jeda dalam dialog. Dengan demikian, penggunaan tanda baca tersebut telah sesuai dengan kaidah dalam Pedoman EYD V dan mendukung penyampaian makna dari TSu ke dalam TSa.

Namun, terdapat perbedaan tanda baca yang digunakan. Penggunaan tanda baca secara bersamaan digunakan untuk penekanan kalimat, seperti menggunakan dua tanda seru untuk penekanan makna yang dituliskan dalam huruf katakana serta menuliskan tanda seru (!) dan tanda tanya (?) untuk menyampaikan makna bahwa kata tersebut merupakan bentuk keterkejutan ataupun ketidakpercayaan. Variasi ini menunjukkan strategi penerjemah dalam mempertahankan ekspresi serta menyesuaikannya dengan tanda baca dalam TSa.

Penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu hanya meneliti Komik *One Piece Vol. 74*. Penggunaan kamus cetak juga merupakan kendala karena mencari jenis kata *kadoushi* dalam kamus tersebut relatif terbatas. Oleh karena itu, dimanfaatkan kamus daring Bahasa Jepang Weblio.jp sebagai sumber utama. Penelitian lebih lanjut mengenai *kandoushi* dapat dilakukan karena keberagaman *kandoushi* sesuai dengan realita individu dalam kehidupan sehari-hari, seperti *kandoushi* pada komik yang bernuansa romatis atau horor yang dianalisis berdasarkan faktor budayanya, sehingga berpotensi memengaruhi variasi penggunaan *kandoushi*.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, A. (2007). *Linguistik umum*. Rineka Cipta.
- Dahidi, A. (2009). *Pengantar linguistik bahasa Jepang*. Kesaint Blanc.
- EYD Edisi V. (2022). *Pedoman umum ejaan bahasa Indonesia* (Edisi V). Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Fauzah, N., Hidayat, R., & Gunawan, A. (2022). Kandoushi pada anime *Shingekin no Kyojin The Final Season* (2020): Kajian semantik.
- Hamano, S. (1998). *The sound-symbolic system of Japanese*. CSLI Publications.
- Ishida, T. (1991). *Katakana no kinō ni kansuru kenkyū* [Studi tentang fungsi katakana].
- Japan Foundation. (n.d.). *Kana nyūmon*. The Japan Foundation. <https://www.jpff.go.jp>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (n.d.). *KBBI daring*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. <https://kbbi.kemendikdasmen.go.id/>
- Kotobank. (n.d.). *Kamus bahasa Jepang daring*. <https://kotobank.jp>
- Kridalaksana, H. (2005). *Kelas kata dalam bahasa Indonesia*. Gramedia Pustaka Utama.
- Machali, R. (2000). *Pedoman bagi penerjemah*. Grasindo.
- Mahsun. (2005). *Metode penelitian bahasa: Tahapan strategi, metode, dan teknik*. RajaGrafindo Persada.
- Mimi. (n.d.). *Penerjemahan kandoushi bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia pada komik Tonari no Kaibutsu-kun volume 1* [Skripsi tidak diterbitkan].
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). Remaja Rosdakarya.
- Molina, L., & Albir, A. H. (2002). Translation techniques revisited: A dynamic and functionalist approach. *Meta: Journal des traducteurs*, 47(4), 498–512. <https://doi.org/10.7202/008033ar>
- Newmark, P. (1988). *A textbook of translation*. Prentice Hall.
- Oda, E. (1997). *One Piece* (Vol. 74). Shueisha.
- Oda, E. (2014). *One Piece* (Vol. 74, versi bahasa Indonesia). Elex Media Komputindo.
- Putri, R., Aibonotik, A., & Shinaga, S. (2020). Penerjemahan interjeksi bahasa Jepang ke bahasa Indonesia (Studi kasus pada komik *One Piece*).
- Sudjianto. (2003). *Pengantar linguistik bahasa Jepang*. Kesaint Blanc.
- (2007). *Gramatika bahasa Jepang modern*. Kesaint Blanc.
- (2014). *Pengantar linguistik bahasa Jepang*. Kesaint Blanc.
- Sugiyono. (2005). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Weblio. (n.d.). *Kamus bahasa Jepang daring*. <https://www.weblio.jp>
- Weda, S., Andhayani, A., & Antartika, I. K. (2017). Analisis pemakaian kandoushi odoroki dan igaikan dalam drama *Q10* episode 1–4.