

Japanese slang translation technique in Indonesian subtitle anime *Asobi Asobase*

Faradhiba Salsabila*, Ilham Hijrah Mustaqim

^{1,2}Universitas Padjadjaran, Sumedang, Indonesia

Article History

Submitted date:
2022-07-06
Accepted date:
2022-10-25
Published date:
2022-11-30

Keywords:

Japanese slang;
translation technique;
anime

Abstract

Asobi Asobe anime shows the phenomenon of translating slang from the *otaku* group and the language of young people (*wakamono kotoba*) in Indonesian subtitles. Slang has links to certain social groups in every culture. Slang translation needs to consider the differences between the social situation of the home culture and the target culture. The proper translation technique is needed in order to be able to translate slang from the source language to the target language. This research intends to describe the techniques used in translating Japanese slang terms in the Indonesian subtitles of the *Asobi Asobe* anime. The types of translation techniques found are adaptation and modulation. Adaptation is found on 9 data, more than modulation found on 2 data. Adaptation is made by matching Japanese slang words with Indonesian colloquial words, while modulation is made when there are no appropriate equivalents for the Japanese slang words in colloquial Indonesian.

Abstrak

Teknik penerjemahan slang bahasa Jepang dalam takarir bahasa Indonesia anime *Asobi Asobe*

Anime *Asobi Asobe* menunjukkan adanya fenomena penerjemahan slang dari kelompok *otaku* serta bahasa anak muda (*wakamono kotoba*) dalam takarir bahasa Indonesia. Slang memiliki hubungan dengan kelompok sosial tertentu di setiap budaya. Penerjemahan slang perlu mempertimbangkan perbedaan antara situasi sosial antara budaya asal dengan budaya target. Teknik penerjemahan yang tepat diperlukan agar dapat menerjemahkan slang dari bahasa asal ke bahasa target. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan teknik penerjemahan slang bahasa Jepang dalam takarir bahasa Indonesia anime *Asobi Asobase*. Jenis teknik penerjemahan yang ditemukan dalam takarir tersebut adalah teknik adaptasi dan teknik modulasi. Teknik adaptasi ditemukan pada 9 buah data, lebih banyak daripada teknik modulasi yang ditemukan pada 2 buah data. Teknik adaptasi dilakukan dengan memadankan kata-kata slang dari bahasa Jepang dengan kata-kata yang merupakan ragam bahasa cakap dalam bahasa Indonesia, sementara teknik modulasi dilakukan ketika kata slang dalam bahasa Jepang tidak memiliki padanan yang cocok dalam ragam cakap bahasa Indonesia.

Kata Kunci:

slang bahasa Jepang;
teknik penerjemahan;
anime

* Corresponding author:

faradhiba.salsabila18@gmail.com

1 Pendahuluan

Jepang merupakan contoh negara yang menggunakan diplomasi budaya. Jepang memanfaatkan budaya populer untuk mengenalkan negara mereka. Besarnya pengaruh dari penyebaran budaya ini sampai memunculkan istilah *otaku*, sebuah istilah untuk menyebut orang yang menggemari subkultur Jepang. Jepang membangun opini publik dan citra negaranya melalui budaya populer (Jaya et al., 2020).

Anime termasuk dalam budaya populer Jepang. Anime adalah film animasi yang berasal dari Jepang. Kebudayaan Jepang, baik budaya tradisional dan budaya populer, pariwisata, serta kehidupan sosial ditampilkan di dalamnya. Hal ini berkaitan dengan anime yang menjadi bagian dari komunikasi massa. Nida (2014) mengemukakan bahwa komunikasi massa adalah sebuah proses untuk mengirimkan pesan kepada massa. Komunikasi massa memiliki banyak fungsi, satu di antaranya adalah fungsi persuasi. Fungsi tersebut bertujuan untuk memberikan pengaruh kepada massa agar melakukan sesuatu sesuai yang diharapkan oleh media massa.

Anime adalah sebuah tontonan yang menampilkan gambar hidup dan memiliki unsur cerita di dalamnya. Anime dapat menyampaikan pesan dan membangun kesan pada penonton. Pesan untuk mengenalkan kebudayaan dapat dilakukan dengan membungkus kebudayaan, seperti kuliner, pakaian, tradisi, dan unsur kebudayaan lainnya ke dalam cerita di dalam film. Dengan menggunakan persuasi, anime dapat membangun kesan mengenai kebudayaan negara tersebut menarik sehingga penonton menjadi tertarik untuk lebih mengenal kebudayaan di negara tersebut.

Pengenalan budaya tidak hanya didukung teknologi, tetapi juga penerjemahan. Dengan penerjemahan, pesan yang ditampilkan di anime dapat dipahami oleh penonton. Audio Visual Translation (AVT) mengakomodasi hal tersebut melalui takarir yang merupakan hasil alih bahasa dari Bahasa Sumber (Bsu) ke Bahasa Sasaran (Bsa). Menurut Molina & Albir (2004), metode penerjemahan merujuk pada proses penerjemahan yang dilakukan untuk mencapai tujuan penerjemah. Penerjemahan perlu memperhatikan kesepadanan kata antara bahasa sumber dengan bahasa sasaran sehingga penonton dapat memahami konteks maupun situasi dari bahasa sumber.

Sementara itu, teknik penerjemahan adalah cara-cara yang dilakukan penerjemah dalam menerjemahkan bagian-bagian kecil dari teks untuk memecahkan masalah-masalah penerjemahan berdasarkan prosedur yang berupa strategi penerjemahan. Teknik adaptasi adalah penggantian unsur budaya dari teks asal menjadi unsur yang ekuivalen dari budaya target. Misalnya, dengan mengganti kata *baseball* dari bahasa Inggris menjadi kata *futbol* dalam bahasa Spanyol. Teknik modulasi adalah penggantian sudut pandang dari bahasa asal menjadi sudut pandang yang lebih umum digunakan dalam bahasa target. Contoh dari teknik ini adalah penerjemahan klausa *ستصبح أباً* yang berarti 'Anda akan menjadi ayah' menjadi klausa 'Anda akan memiliki anak'. Teknik variasi adalah penggantian unsur-unsur bahasa dan luar bahasa yang berkaitan dengan ragam bahasa, seperti dialek sosial atau dialek geografi. Oleh sebab itu, penelitian mengenai teknik penerjemahan takarir dalam anime Jepang penting untuk dilakukan.

Teknologi memegang peran penting untuk menyebarkan budaya populer ke berbagai negara. Selama memiliki internet, masyarakat dengan mudah dapat mengakses informasi mengenai apa pun, termasuk anime. Adanya *Muse Indonesia* menunjukkan bahwa Indonesia tidak terlepas dari hal tersebut. *Muse Indonesia* merupakan channel YouTube yang mendistribusikan anime dengan menyediakan takarir berbahasa Indonesia, satu di antaranya adalah anime *Asobi Asobe*. Anime tersebut

t menceritakan keseharian tiga siswi yang merupakan anggota klub Asoken.

Menurut Nakajima (1970), pengertian *zokugo* atau slang dalam bahasa Jepang dapat didefinisikan sebagai bahasa atau kata-kata yang tidak digunakan di situasi formal, termasuk istilah sehari-hari, atau sebagai istilah khusus yang digunakan dalam lingkungan profesi tertentu (jargon) serta bahasa khusus yang hanya digunakan oleh kelompok-kelompok tertentu (argot). Jargon bebas diketahui banyak orang, sementara argot bersifat lebih eksklusif dengan anggota kelompok yang menggunakannya (Kusnarto & Sujinah, 2019). Kelompok yang menggunakan argot seringkali merupakan kelompok yang dianggap menyimpang dan mendapat stigma dari masyarakat, seperti kelompok waria dan sejenisnya (Rafiek, 2013).

Selain itu, *zokugo* atau slang juga identik dengan kata kolokial, yang didefinisikan oleh (Richard & Schmidt (1985) sebagai jenis bahasa yang muncul pada percakapan informal antara teman, serta ditandai dengan penggunaan slang dan pelesapan subjek secara sintaksis. Karena slang secara sosiolinguistik berkaitan erat dengan kelompok-kelompok sosial yang unik di setiap budaya, penerjemahan slang dari bahasa asal ke bahasa target dapat menimbulkan masalah karena perbedaan antara situasi sosial antara budaya asal dan budaya target. Oleh karena itu, penerjemah harus menggunakan teknik penerjemahan untuk dapat menerjemahkan slang dari bahasa asal ke bahasa target.

Penerjemahan bahasa Jepang ke Indonesia sudah dibahas oleh penelitian terdahulu dari berbagai media. Komala et al. (2019) meneliti metode dan prosedur penerjemahan yang digunakan pada *quote* anime dalam official akun LINE bahasa Jepang bersama dengan menggunakan teori Molina dan Albir. Utari et al. (2017) menjadikan lirik lagu AKB48 sebagai objek penelitian dan menganalisisnya dengan menggunakan teori teknik penerjemahan Molina & Albir dengan pendekatan sintaksis. Purwantini et al. (2022) membahas kosakata bermuatan budaya dengan anime *Sen to Chihiro no Kamikakushi* dengan teori kategori kosakata bermuatan budaya Newmark, teori kesepadanan Nida & Taber, dan teori prosedur penerjemahan Newmark. Nugroho et al. (2020) melakukan penelitian terkait kesalahan penerjemahan dalam takarir Indonesia dalam drama Jepang berjudul *Ichi Rittoru No Namida* dengan menggunakan teori penerjemahan, jenis penerjemahan, dan strategi penerjemahan. Dwiyaniti et al. (2022) menganalisis *kanyoku* yang terdapat dalam novel *Shikisai wo Motanai Tazaki Tsukuru to Kare no Junrei no Toshi* dengan menggunakan teori strategi penerjemahan idiom Baker dan teori prosedur penerjemahan Vinay & Darbelnet.

Dari penelitian terdahulu yang dipaparkan, dapat dilihat belum banyak penelitian yang membahas penerjemahan slang dalam takarir anime. Takarir bahasa Indonesia dalam anime *Asobi Asobe* terutama menunjukkan adanya fenomena penerjemahan slang dari kelompok otaku serta bahasa anak muda (*wakamono kotoba*) ke dalam bahasa Indonesia. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menganalisis masalah tersebut dalam anime *Asobi Asobe*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi teknik terjemahan yang digunakan untuk menerjemahkan slang pada takarir Indonesia dalam anime *Asobi Asobe*. Tidak hanya itu, penelitian juga berfokus untuk menjelaskan penyebab penggunaan teknik terjemahan yang digunakan untuk menerjemahkan slang pada takarir Indonesia dalam anime *Asobi Asobe*. Melalui tujuan penelitian tersebut, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi penelitian terkait penerjemahan takarir.

2 Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian dengan metode deskriptif. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sudaryanto (1986), yaitu penelitian bahasa yang dilakukan berdasarkan fenomena yang nyata pada penutur bahasa sehingga menghasilkan potret paparan sebagaimana situasi nyatanya.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode simak dengan teknik sadap dan teknik lanjutan catat untuk merekam penggunaan bahasa dalam audio dan takarir anime *Asobi Asobe* (Mahsun, 2012). Dialog berbahasa Jepang dari anime tersebut ditranskripsikan bersama dengan catatan dari takarir yang muncul bersamaan di layar selama durasi dialog yang ditranskripsi. Data dialog yang ditranskripsi memiliki kriteria berupa penggunaan kata-kata slang dalam dialog tersebut. Data dialog dan takarir yang dikumpulkan berjumlah 11 data.

Metode yang digunakan dalam tahap analisis data adalah metode padan dengan alat penentu berupa unsur luar bahasa (Djajasudarma, 2010). Teknik pilah unsur penentu digunakan dengan daya pilah referensial untuk menentukan penggunaan slang pada data dialog (Sudaryanto, 2015), kemudian daya pilah translasional dengan melihat perbedaan antara bahasa asal dengan bahasa target digunakan untuk menentukan teknik penerjemahan yang terdapat pada data (Djajasudarma, 2010).

3 Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, teknik penerjemahan dalam anime *Asobi Asobe* terbagi menjadi dua, yaitu teknik adaptasi dan teknik modulasi. Teknik adaptasi ditemukan dalam 9 data, sedangkan teknik modulasi digunakan dalam 2 data.

3.1 Teknik Adaptasi

Berikut adalah pembahasan teknik adaptasi slang bahasa Jepang dalam takarir bahasa Indonesia anime *Asobi Asobe*.

Data (1)

Tabel 1: Transkrip dan Takarir pada Data (1)
[Sumber: Anime *Asobi Asobase* Episode 1]

Transkrip	Takarir
Olivia: <i>De... hontou ni yameta no desu ka?</i>	Jadi kamu benar keluar?
Hanako: <i>Chigaun da yo...</i>	Enggak begitu...
Hanako: <i>Shiai ni kachitakattan janakattan da yo...</i>	Aku bukan mau menang turnamen atau apa.
Hanako: <i>Watashi ga sofuto tennis ni haitta no wa...</i>	Alasanku bergabung ekskul tenis
Hanako: Riajuu <i>ni nareru to omotta kara nan da yo!</i>	Soalnya aku kira bisa jadi anak gaul .
Hanako: <i>Demo chigattan da yo.</i>	Tapi aku salah sangka
Hanako: Riajuu no yatsura tte hairu mae kara sude ni riajuu de sa.	Anak gaul selalu gabung dengan anak gaul lain.
Hanako: <i>Nanika watashi to wa chigaun da yo. Najimenain da yo.</i>	Mentang-mentang beda, aku enggak diajak.

Pada data (1), istilah *riajuu* diterjemahkan menjadi anak gaul. Istilah *riajuu* berasal dari singkatan *riaru* yang berarti nyata dan *juujitsu* yang berarti sempurna. Istilah *riajuu* di Jepang digunakan oleh otaku untuk menyebut orang yang puas dengan kehidupan nyata. *Riajuu* dianggap sebagai orang yang mendapat pengakuan dari lingkungan sekitar karena memiliki hubungan sosial yang

baik, seperti memiliki banyak teman, memiliki kekasih, dan lain-lain. Istilah *riajuu* memiliki persamaan dengan istilah anak gaul dalam hubungan sosial. Menurut KBBI, anak gaul merupakan orang-orang yang berkumpul di tempat yang ramai. Anak gaul adalah istilah yang digunakan untuk menyebut orang-orang yang mengikuti tren, seperti fashion, bahasa gaul, *event* yang hits, jalan-jalan ke tempat makan yang terkenal, dan sebagainya. Tidak hanya di dunia nyata, tetapi anak gaul juga merambah ke dunia maya. Orang-orang yang memiliki banyak *followers* di media sosial juga dianggap anak gaul karena memiliki banyak *followers* dianggap sebagai tanda populer. Meskipun memiliki persamaan, istilah tersebut tidak benar-benar sama. Istilah anak gaul berfokus untuk menyebut orang yang mengikuti tren dan populer, khususnya anak muda. Di sisi lain, istilah *riajuu* berfokus untuk menyebut orang yang memiliki hubungan sosial yang baik, terlepas apakah orang tersebut mengikuti tren atau populer.

Selain perbedaan makna secara leksikal, data (1) juga memiliki perubahan makna pada terjemahan kalimat "*Riajuu no yatsura tte hairu mae kara sude ni riajuu de sa*". Secara harfiah, kalimat tersebut dapat diterjemahkan menjadi "Orang-orang *riajuu* itu sebelum masuk sudah menjadi *riajuu*." Takarir pada data (1) menerjemahkan kalimat tersebut menjadi "Anak gaul selalu gabung dengan anak gaul lain." Perbedaan tersebut juga berkaitan dengan perbedaan makna antara *riajuu* dengan anak gaul sebab kata *riajuu* juga merujuk kepada sifat dan ciri-ciri orang yang termasuk *riajuu*, sementara kata "anak gaul" tidak dapat digunakan seperti itu. Teknik penerjemahan pada data (1) adalah teknik adaptasi sebab kata slang dari teks sumber diterjemahkan menjadi kata slang yang sesuai pada budaya target.

Data (2)

Tabel 2: Transkrip dan Takarir pada Data (2)
[Sumber: Anime *Asobi Asobe* Episode 1]

Transkrip	Takarir
Hanako: <i>Ano sa...</i>	Tapi...
Hanako: " <i>Asobi Kenkyuukai</i> " ja chotto dasai kara sa...	Klub permainan kedengarannya kurang beken .
Hanako: " <i>Asobi-nin Kenkyuukai</i> " ni shiyou yo.	Namanya jadi klub pemain, dong.
Olivia: <i>Dou chigaun darou?</i>	Bedanya apa?
Kasumi: " <i>Nin</i> " o ireru hitsuyou sei wa?	Memangnya perlu diganti?
Hanako: <i>Asobi-nin tte hou ga Shibuya to ka de asonderu riajuupposa ga deru deshoul</i>	Klub pemain terdengar seperti orang-orang yang suka jalan-jalan ke Shibuya, 'kan?

Pada data (2), terdapat teknik adaptasi kata *dasai* menjadi frasa "kurang beken." Kata *dasai* adalah kata slang yang digunakan oleh anak muda daerah Kanto sejak tahun 1970. Kata tersebut bermakna "ketinggalan zaman," "kampungan," atau "tidak keren." Sementara itu, kata "beken" adalah kata ragam cakap dalam bahasa Indonesia yang berarti "terkenal" atau "mahsyur." Oleh karena itu, perbedaan makna antara teks sumber dengan takarir pada data (2) adalah perubahan kata yang bermakna "tidak keren" menjadi makna "kurang terkenal." Teknik penerjemahan pada data (2) adalah adaptasi sebab terjadi perubahan kata slang dari bahasa Jepang menjadi frasa ragam cakap yang bermakna mirip dalam bahasa Indonesia.

Data (3)

Tabel 3: Transkrip dan Takarir pada Data (3)
[Sumber: Anime *Asobi Asobe* Episode 2]

Transkrip	Takarir
Hanako: <i>Ano osubone yurusumaji!</i>	Guru BK sialan!
Kasumi: <i>Otakupposa ga rotei shita dake deshita ne...</i>	Malah ketahuan kalau kamu maniak, ya?

Istilah *otsubone* diadaptasi menjadi “guru BK”. Istilah tersebut diadaptasi secara konteks karena pada episode tersebut, *otsubone* merujuk pada guru BK yang melakukan razia di kelas tokoh Hanako dan tokoh Olibia. Istilah *otsubone* memiliki makna wanita senior yang bertanggung jawab di tempat kerja. Istilah tersebut digunakan untuk menyebut orang yang suka mencari kesalahan. Di sisi lain, guru Bimbingan Konseling (BK) merupakan guru yang bertugas untuk memberikan bimbingan dan konseling pada pelajar. Meskipun begitu, ada stigma bahwa guru BK berurusan dengan anak-anak bermasalah sehingga panggilan dari guru BK cenderung membuat pelajar menjadi gelisah. Meski kedua istilah tersebut berkaitan, kedua istilah tersebut memiliki perbedaan. Istilah *otsubone* berada dalam ruang lingkup tempat kerja, sedangkan ruang lingkup guru BK adalah sekolah. Oleh karena itu, teknik penerjemahan pada data (3) adalah teknik adaptasi.

Data (4)

Tabel 4: Transkrip dan Takarir pada Data (4)
[Sumber: Anime *Asobi Asobe* Episode 4]

TRANSKRIP	TAKARIR
Hanako: <i>Asobi-nin Shi Tennou tte nani?</i>	Apa itu Empat Ratu Pemain?
Olivia: <i>Atama warusou.</i>	Mungkin mereka sakit jiwa.
Olivia: <i>Sore sono hito no nounai dake de sonzai shiterun ja nai?</i>	Mungkin hanya khayalan dia saja.
Hanako: <i>Moshikashite saa, sono otomodachi, chuuni no bai no nenrei de</i>	Mungkin teman Bu Guru masih bau-bau alay
Hanako: <i>chuunibyou hasshou shichatta?</i>	dan terbawa sampai dewasa?

Istilah *chuunibyou* diadaptasi menjadi “alay”. Istilah *chuunibyou* secara harfiah dapat dimaknai sebagai sindrom kelas 2 SMP. Istilah ini identik dengan tindakan atau pikiran remaja yang memasuki usia pubertas atau orang yang bertindak dan berpikir seperti itu. Di sisi lain, istilah alay merujuk pada gaya hidup seseorang yang berlebihan sehingga menarik perhatian dari orang lain. Anak-anak muda atau remaja yang masih mencari jati diri terkadang melakukan hal-hal yang berlebihan untuk mendapatkan perhatian dari orang lain. Sikap berlebihan ini dapat ditunjukkan melalui gaya berpakaian yang cenderung norak, menggunakan huruf besar dan kecil secara tidak beraturan, terlalu banyak memosting foto di media sosial, mengumbar aib atau curahan hati ke publik, dan lain-lain. Kedua istilah ini berkaitan dengan perbuatan berlebihan yang dilakukan oleh orang-orang, terutama anak muda. Teknik penerjemahan pada data (4) adalah teknik adaptasi sebab kata slang dari teks sumber diterjemahkan menjadi kata slang dari budaya target.

Data (5)

Tabel 5: Transkrip dan Takarir pada Data (5)
[Sumber: Anime *Asobi Asobe* Episode 4]

Transkrip	Takarir
-----------	---------

Maeda: <i>Watashi ga Kasumi-san no shousetsu no oyaku ni tatsun desu ka?</i>	Saya bisa berguna dalam novel karangan Nona Kasumi?
Maeda: <i>Deshitara yorokonde hitohadanugimasu!</i>	Dengan senang hati saya telanjang!
Hanako: <i>Tsuide ni hitohadanuide horareta keiken aru?</i>	Kamu punya pengalaman anal ?
Maeda: <i>E? Shousetsu tte sou iu janru desu ka?</i>	Ah, jadi genre novelnya seperti itu?

Kata *horareta* pada data (5) bermakna harfiah “digali.” Kata tersebut berasal dari leksem *horu* yang bermakna harfiah “menggali.” Akan tetapi, dalam konteks *zokugo*, kata *horu* memiliki makna hubungan seksual sesama jenis antara laki-laki. Kata tersebut termasuk dalam kategori argot yang digunakan oleh kelompok menyimpang sebagai bahasa rahasia.

Takarir pada data (5) menerjemahkan *horareta* menjadi kata “anal” yang secara harfiah merupakan adjektiva yang berarti “berkaitan dengan anus atau dubur,” tetapi dapat juga merujuk kepada jenis hubungan seksual yang dilakukan dengan organ tersebut. Oleh karena itu, teknik penerjemahan pada data (5) adalah teknik adaptasi sebab menerjemahkan kata argot yang terbatas pada komunitas tertentu di budaya asal menjadi kata yang lebih umum dari budaya target.

Data (6)

Tabel 6: Transkrip dan Takarir pada Data (6)
[Sumber: Anime *Asobi Asobe* Episode 5]

Transkrip	Takarir
Olivia: <i>Sekaishi no goroawase mitai de ikki ni dasaku kanjiru!</i>	Payah banget kayak pengingat ulangan sejarah!

Kata *dasaku* pada data (6) merupakan leksem yang sama dari kata *dasai* pada data (2). Akan tetapi, pada data (6), kata tersebut diterjemahkan menjadi kata yang berbeda, yaitu kata “payah.” Kata tersebut memiliki makna asal “lelah” atau “susah,” namun digunakan juga sebagai kata slang yang berarti “jelek” atau “tidak bagus.” Oleh karena itu, data (6) menunjukkan bahwa teknik adaptasi pada takarir bahasa Indonesia anime *Asobi Asobe* dapat menerjemahkan satu kata dari teks sumber menjadi kata yang berbeda pada bahasa target tergantung konteks ujaran.

Data (7)

Tabel 7: Transkrip dan Takarir pada Data (7)
[Sumber: Anime *Asobi Asobe* Episode 8]

Transkrip	Takarir
Hanako: <i>Doushite omise ni kazarareteru toki wa suteki ni mieru no ni</i>	Kenapa barang yang kita lihat di toko tampak indah
Hanako: <i>kaeru to bimyou ni mieru no?</i>	tapi begitu sampai di rumah jadi aneh ?

Istilah *bimyou* diterjemahkan menjadi “aneh”. Istilah *bimyou* pada awalnya memiliki makna indah, tetapi dimaknai sebagai tidak hebat dalam ragam bahasa slang. Istilah *aneh* digunakan untuk menyebut hal yang tidak biasa dilihat, ajaib, atau ganjil. Pada data tersebut, penggunaan istilah *aneh* mendekati makna *bimyou*. Istilah *aneh* menangkap perasaan tidak enak penutur karena melihat barang yang rasanya bagus menjadi tidak bagus sehingga menimbulkan perasaan ganjil. Oleh karena itu, teknik penerjemahan pada data (7) termasuk teknik adaptasi sebab menerjemahkan kata dari teks sumber menjadi kata yang lebih sesuai untuk budaya target.

Data (8)

Tabel 8: Transkrip dan Takarir pada Data (8)
[Sumber: Anime *Asobi Asobe* Episode 9]

Transkrip	Takarir
Maeda: <i>De ohanashi wa subete ukagatte orimashita.</i>	Saya sudah mendengar semuanya.
Hanako: <i>Sou sou. sore de tanomeru?</i>	Kalau begitu, bisa bantu?
Hanako: <i>Ato kimoi</i>	Tapi, lu cabul
Maeda: <i>Kashikomarimashita. Kimokunai desu kedo.</i>	Baiklah. Tapi, saya tidak cabul .

Kata *kimoi* pada data (8) berasal dari ungkapan *kimochi warui* yang berarti “perasaan jelek” atau “menjijikkan.” Sementara itu, takarir pada data (8) menerjemahkan *kimoi* menjadi kata “cabul.” Kata tersebut berarti “tidak senonoh” atau “melanggar kesusilaan.” Selain perbedaan makna leksikal tersebut, kedua kata tersebut juga berbeda dalam sudut pandang sebab *kimoi* merujuk kepada perasaan dari penutur, sementara kata “cabul” merujuk kepada sifat lawan tutur. Oleh karena itu, teknik penerjemahan pada data (8) adalah teknik adaptasi.

Data (9)

Tabel 9: Transkrip dan Takarir pada Data (9)
[Sumber: Anime *Asobi Asobe* Episode 10]

Transkrip	Takarir
Kasumi: <i>Hanako-san mo naniyara ayamashii kao shiteiru...</i>	Hanako juga tampak sedang memikirkan sesuatu.
Kasumi: <i>Doushitan darou?</i>	Ada apa, ya?
Hanako: <i>Toutotsu dakedo, futari ni unko tte iwasetai...</i>	Tiba-tiba aku ingin suruh mereka berdua bilang “ tai .”

Kata “*unko*” pada data (9) merupakan kata *zokugo* yang berarti “tinja.” Sementara itu, takarir pada data (9) menerjemahkan kata tersebut menjadi kata “tai” yang merupakan ragam tidak baku dari kata “tahi.” Perbedaan antara kedua kata tersebut terletak pada konotasinya sebab kata “*unko*” memiliki konotasi yang lebih halus daripada kata “tai” (dibandingkan juga dengan kata *kuso* dalam bahasa Jepang). Teknik penerjemahan pada data (9) adalah teknik adaptasi sebab menerjemahkan kata slang dari bahasa Jepang menjadi kata ragam tidak baku dari bahasa Indonesia.

3.2 Teknik Modulasi

Berikut adalah pembahasan teknik modulasi slang bahasa Jepang dalam takarir bahasa Indonesia anime *Asobi Asobe*.

Data (10)

Tabel 10: Transkrip dan Takarir pada Data (10)
[Sumber: Anime *Asobi Asobe* Episode 2]

Transkrip	Takarir
Hanako: <i>Ano otsubone yurusumaji!</i>	Guru BK sialan!
Kasumi: <i>Otakupposa ga rotei shita dake deshita ne...</i>	Malah ketahuan kalau kamu maniak , ya?

Otaku (お宅) secara harfiah berarti “rumah” serta digunakan sebagai kata ganti orang kedua. Akan tetapi, dalam konteks slang, *otaku* adalah kata yang merujuk ke orang yang menyukai anime, manga, atau media sejenis itu. Akhiran *-poi* dalam bahasa Jepang merupakan akhiran yang

membentuk adjektiva dengan makna “seperti”, sementara akhiran *-sa* mengubah adjektiva *-i* menjadi nomina. Oleh karena itu, kata “*otakupposa*” secara harfiah berarti “ke-*otaku*-an.”

Pada data tersebut, istilah *otaku* diterjemahkan menjadi “maniak”. Terjemahan tersebut merupakan penerjemahan modulasi dari *otaku*. Istilah maniak dapat digunakan untuk menyebut orang yang tergila-gila atau sangat menyukai suatu hal, apa pun bentuknya. Hal tersebut berbeda dengan *otaku*. Istilah *otaku* berkaitan dengan orang yang sangat menyukai suatu hal yang dianggap oleh masyarakat sekitar tidak biasa, seperti *manga*, anime, game, dan lain-lain. Istilah *otaku* cenderung dianggap negatif karena *otaku* dianggap memiliki hubungan sosial yang kurang baik. Teknik penerjemahan pada data (10) adalah teknik modulasi sebab mengganti penggunaan istilah dari bahasa asal menjadi istilah yang memiliki fokus berbeda dalam bahasa target.

Data (11)

Tabel 11: Transkrip dan Takarir pada Data (11)
[Sumber: Anime *Asobi Asobe* Episode 9]

Transkrip	Takarir
Kakak Olivia: <i>Hanako-shi, Kasumi-shi, yokattara LINE no koukan o...</i>	Mbak Hanako dan Mbak Kasumi, boleh kuminta profil LINE kalian?
Hanako: <i>Iyada tte iinikui!</i>	Pengin nolak tapi susah!
Hanako: <i>Aa... wakarimashita... ja</i>	Ah, boleh, nih.
Kasumi: <i>Ano... watashi garakei de LINE o yatteinai no de...</i>	Ponselku antik , jadi tidak punya LINE.

Istilah *garakei* diterjemahkan menjadi *ponsel antik*. Istilah *garakei* berasal dari *garapagosu keitai*. *Garakei* merupakan model ponsel yang dapat dilipat. Ponsel lipat adalah ponsel yang biasa digunakan pada zamannya. Berbeda dengan zaman sekarang, ponsel yang umum digunakan adalah ponsel pintar. Istilah antik bermakna kuno, tetapi bernilai. Istilah *ponsel antik* menangkap kesan kuno yang dimiliki oleh *garakei* karena model ponsel tersebut umumnya digunakan pada zaman dahulu. Hanya saja istilah *ponsel antik* tidak menyebutkan model ponsel secara spesifik, padahal ponsel memiliki berbagai model. Oleh karena itu, teknik penerjemahan pada data (11) adalah teknik modulasi.

4 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan bahwa teknik penerjemahan slang yang dilakukan dalam takarir bahasa Indonesia anime *Asobi Asobe* adalah teknik adaptasi dan teknik modulasi. Teknik adaptasi ditemukan pada 9 buah data, lebih banyak daripada teknik modulasi yang ditemukan pada 2 buah data. Teknik adaptasi lebih banyak digunakan karena slang berkaitan dengan unsur budaya. Oleh karena itu, agar slang bahasa Jepang dapat dipahami di bahasa Indonesia, teknik adaptasi cenderung digunakan karena teknik tersebut berkaitan dengan mengganti unsur budaya dari satu bahasa menjadi unsur budaya yang mirip dalam bahasa lainnya.

Teknik adaptasi yang dilakukan pada penerjemahan slang dalam takarir bahasa Indonesia anime *Asobi Asobe* kerap memadankan kata-kata *zokugo* dari bahasa Jepang dengan kata-kata yang merupakan ragam bahasa cakap dalam bahasa Indonesia. Khususnya pada data (2) dan data (6), ditemukan penerjemahan satu kata yang sama dalam bahasa Jepang menjadi dua kata yang berbeda dalam bahasa Indonesia. Sementara itu, teknik modulasi seperti pada data (10) dan (11) dilakukan ketika kata slang dalam bahasa Jepang tidak memiliki padanan yang cocok dalam ragam cakap bahasa Indonesia.

Referensi

- Djajasudarma, F. (2010). *Metode linguistik: Ancangan metode penelitian dan kajian*. Refika Aditama.
- Dwiyanti, F. N., Hermandra, & Suri, I. (2022). Penerjemahan kanyouku dalam novel *Shikisai wo Motanai Tazaki Tsukuru to Kare no Junrei no Toshi* karya Haruki Murakami. *Jurnal Humanis*, 26(1), 56–67. <https://doi.org/10.24843/JH.2022.v26.i01.p07>
- Jaya, R. A., Harini, S., & Dipokusumo, G. (2020). Film anime *Dragon Ball* sebagai media diplomasi budaya Jepang. *Solidaritas*, 4(1), 1–12. <https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/sldrts/article/view/5494>
- Komala, I. A. M. D. R., Aryani, M. R. D., & Anggraeny, R. (2019). Metode dan prosedur penerjemahan quote anime Bahasa Jepang bersama. *Jurnal Humanis*, 23(2), 141–148. <https://doi.org/10.24843/JH.2019.v23.i02.p10>
- Kusnarto, & Sujinah. (2019). Penerimaan (reception) masyarakat Surabaya terhadap bahasa gaul di media sosial. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(1), 128–145. <https://doi.org/10.30651/lf.v3i1.2640>
- Mahsun. (2012). *Metode penelitian bahasa: Tahapan strategi, metode, dan tekniknya* (12th ed.). Rajawali Pers.
- Molina, L., & Hurtado Albir, A. (2004). Translation techniques revisited: A dynamic and functionalist approach. *Meta*, 47(4), 498–512. <https://doi.org/10.7202/008033ar>
- Nakajima, F. (1970). *Iwanami Kokugo Jiten – Iwanami’s Comprehensive Linguistics Dictionary*. Iwanami Shoten.
- Nida, F. L. K. (2014). Persuasi dalam media komunikasi massa. *Jurnal At-Tabsyir*, 2(2), 77–95. <http://dx.doi.org/10.21043/at-tabsyir.v2i2.502>
- Nugroho, R. D., Andarwati, T. W., & Zuliastutik, H. (2020). Kesalahan penerjemahan drama Jepang *Ichi Rittoru no Namida* karya Masanori Murakami. *Jurnal Bahasa Lingua Scientia*, 12(1), 71–94. <https://doi.org/10.21274/lj.2020.12.1.71-94>
- Purwantini, N. K., Suartini, N. N., & Adnyani, K. E. K. (2022). Kesepadanan dalam penerjemahan kosakata bermuatan budaya pada anime *Sen to Chihiro no Kamikakushi*. *Jurnal Sakura: Sastra, Bahasa, Kebudayaan dan Pranata Jepang*, 4(1), 81–91.
- Rafiek, M. (2013). Ragam bahasa waria dalam sinetron. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 3(1), 4–18.
- Richard, J. C., & Schmidt, R. (1985). *Longman Dictionary of Language Teaching and Applied Linguistics*. Longman.
- Sudaryanto. (1986). *Metode linguistik bagian pertama: Ke arah memahami metode linguistik*. Gadjah Mada University Press.
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan aneka teknik analisis bahasa: Pengantar penelitian wahana kebudayaan secara linguistik*. Penerbit Universitas Sanata Dharma.
- Utari, N. L. A. P., Hermawan, G. S., & Sadyana, I. W. (2017). Analisis teknik penerjemahan dan kecampungan gramatikal pada lirik lagu AKB48. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 3(2), 166–178. <https://doi.org/10.23887/jpbj.v3i2.11188>