

**PENERJEMAHAN *KANDOUSHI* BAHASA JEPANG
KE DALAM BAHASA INDONESIA PADA KOMIK
TONARI NO KAIBUTSU-KUN VOLUME 1**
(第一卷隣の怪物くんの漫画における日本語からの
インドネシア語に感動詞の翻訳)

REFERENSI

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat menempuh ujian sarjana
bahasa dan sastra Jepang pada Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang
STBA JIA Bekasi**



**MIMI FACHRIYAH
NIM: 043131.52124.066**

**JURUSAN BAHASA DAN SASTRA JEPANG
SEKOLAH TINGGI BAHASA ASING JIA
BEKASI
2016**

LEMBAR PERSETUJUAN

Nama : Mimi. Fachriyah
Nomor Induk Mahasiswa : 043131.52124.066
Judul Skripsi : Penerjemahan *Kandoushi* Bahasa Jepang ke dalam Bahasa Indonesia pada Komik *Tonari no Kaibutsukun* Volume 1 「第一卷隣の怪物くんの漫画における日本語からのインドネシア語に感動詞の翻訳」

Disetujui Oleh:

Penguji I

Penguji II

Ketua STBA JIA

Drs. H. Sudjianto, M.Hum.
NIP. 195906051985031004

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Nama : Mimi Fachriyah
Nomor Induk Mahasiswa : 043131.52124.066
Jurusan : Bahasa Jepang
Judul Skripsi : Penerjemahan *Kandoushi* bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia dalam komik *Tonari no Kaibutsu-kun* volume 1 「第一卷隣の怪物くんの漫画における日本語からのインドネシア語に感動詞の翻訳」

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya buat adalah asli bukan plagiat atau saduran. Apabila dikemudian hari terdapat kecurangan dalam penelitian, maka menjadi tanggung jawab saya dikemudian hari.

Bekasi, 21 Juli 2016

Mimi Fachriyah

043131. 52124.066

SURAT KETERANGAN LAYAK UJIAN SIDANG

Saya selaku pembimbing I skripsi, dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa tersebut:

Nama : Mimi Fachriyah

NIM : 043131.52124.066

Judul Skripsi : Penerjemahan *Kandoushi* bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia dalam komik *Tonari no Kaibutsu-kun* volume 1

Sudah layak untuk mengikuti ujian sidang skripsi yang akan diselenggarakan pada tanggal 29-30 juli 2016, karena sudah menyelesaikan masa bimbingan sebanyak 10 kali tatap muka dan mengikuti konsultasi-konsultasi lainnya. Selanjutnya, untuk kesempurnaan hasil skripsi yang sudah dibuat, maka saya menyerahkan semuanya kepada Tim Penguji Sidang Skripsi untuk menguji hasil skripsi dari mahasiswa tersebut.

Demikian surat keterangan layak ujian sidang ini saya buat dengan sebenarnya.

Bekasi, 21 Juli 2016

Pembimbing I

Yusnida Eka Puteri, S.S, M.Si.

**PENERJEMAHAN *KANDOUSHI* BAHASA JEPANG KE
DALAM BAHASA INDONESIA PADA KOMIK
TONARI NO KAIBUTSU-KUN VOLUME 1**

MIMI FACHRIYAH

043131.52124.066

ABSTRAKSI

Dalam bahasa Jepang terdapat salah satu kelas kata yang disebut *kandoushi*. *Kandoushi* yang disebut interjeksi dalam bahasa Indonesia adalah kata yang mengungkapkan perasaan secara subjektif, yang dapat menyatakan panggilan ataupun merupakan jawaban. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerjemahan *kandoushi* dan teknik penerjemahannya. Sehingga pengetahuan tentang *kandoushi* dan penerjemahan dapat bertambah, terutama bagi pembelajar bahasa Jepang yang tertarik menerjemahkan *kandoushi*. Data untuk penelitian ini diambil dari komik *Tonari no Kaibutsu-kun* karya Robico yang telah diterjemahkan menjadi *My Little Monster*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dari 189 data total keseluruhan *kandoushi* yang ditemukan. Ada 104 data yang menggunakan teknik penerjemahan resmi/baku, 49 data yang memperoleh padanan zero, 16 data menggunakan modulasi, 7 data menggunakan transposisi, 6 data secara fonologis, 5 data padanan budaya, dan ada juga 2 data yang tidak diberikan padanan.

Kata kunci : *kandoushi*, interjeksi, penerjemahan, komik, modulasi, transposisi, fonologis, padanan zero.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

I'm always looking for the answer looking for the future. Right here.

I'm always looking for the rainbow looking for the specials.

期待も希望も不安も迷いも同じかばんに詰めて

(チャンミン - 道程)

Skripsi ini di persembahkan untuk mama yang selalu memberikan dukungan dan kasih sayang, maaf belum bisa membalas semua pengorbanan mu.

KATA PENGANTAR

Segala puji serta syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT, atas limpahan rahmat serta karunia -Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tak lupa peneliti curahkan kepada Rasulullah Muhammad *shallallahu 'alaihi wasallam*, yang telah mengarahkan kehidupan manusia dari kegelapan menuju cahaya terang benderang. Penulisan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana sastra program studi sastra Jepang, Sekolah Tinggi Bahasa Asing Jepang Indonesia Amerika (STBA JIA). Peneliti menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sangatlah sulit untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu peneliti ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Drs. H. Sudjianto, M.Hum, selaku Ketua STBA JIA Bekasi
2. Ibu Yusnida Eka Puteri, SS., M.Si. selaku pembimbing I. Terima kasih atas segala nasihat, waktu, ilmu, dan bimbingannya.
3. Ibu Anggiarini Arianto, SS. selaku pembimbing II. Terima kasih atas segala nasihat, waktu, ilmu, dan bimbingannya.
4. Bapak DR. Robihim, S.pd., MM. selaku dosen pembimbing akademik.
5. Mama tersayang. Terima kasih atas segala kasih sayang serta dukungan yang selalu diberikan.
6. Kakak dan juga keponakan yang lucu -Najwa Khaira Wilda dan Insiyat Haura-.
7. Tohoshinki dan JYJ yang memotivasi peneliti untuk mengenal bahasa Jepang lebih jauh. Terutama untuk Minvely. *Daisuuki !*

8. Semua dosen, staf, dan karyawan di STBA JIA Bekasi.
9. Fitri Andriyani Koto, mantan teman SMA yang sekarang masih jadi teman.
10. Teman-teman satu angkatan 2016, baik kelas pagi-kelas malam maupun kelas shift , kelas A juga kelas B. Terima kasih atas segala kenangan yang telah terukir. Khususnya untuk Silvy, yang selalu menampung segala keluh kesah peneliti.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu secara langsung maupun tidak langsung yang telah banyak membantu.

Peneliti berharap semoga Allah SWT berkenan membalas kebaikan semua pihak yang telah banyak membantu. Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang ada di dalam skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati peneliti mengharapkan saran-saran yang dapat menyempurnakan skripsi ini, dan semoga skripsi ini dapat diambil manfaatnya.

Bekasi

21 Juli 2016

DAFTAR ISI

Lembar Judul.....	i
Lembar Pengesahan	ii
Motto dan Persembahan.....	iii
Abstraksi	iv
要旨	v
Kata Pengantar.....	vi
Lembar Pernyataan Keaslian Skripsi.....	viii
Daftar Tabel dan Gambar.....	ix
Lembar Keterangan Layak Ujian Sidang.....	x
Lembar Keterangan Layak Ujian Sidang.....	xi
Lembar Persetujuan	xii
Daftar Isi.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan dan Batasan Masalah	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
D. Metode Penelitian	8
E. Objek Penelitian dan Sumber Data	9
F. Definisi Operasional	9
G. Sistematika Penelitian	9

BAB II LANDASAN TEORETIS	11
A. Penerjemahan	11
1. Pengertian Penerjemahan	11
2. Teknik Penerjemahan	12
3. Padanan Zero dan Padanan Nil	16
4. Hubungan Penerjemahan dan Kebudayaan	17
5. Penerjemahan Komik	19
B. <i>Kandoushi</i>	21
1. Pengertian <i>Kandoushi</i>	21
2. Jenis-jenis <i>Kandoushi</i>	24
3. Ciri-ciri <i>Kandoushi</i>	33
C. Penelitian Relevan	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	37
A. Metode Penelitian	37
B. Teknik Pengumpulan Data	38
C. Proses Penelitian	38
D. Data dan Sumber Data	40
BAB IV ANALISIS DATA	41
A. Sinopsis <i>Tonari no Kaibutsu-kun</i> volume 1	41
B. Pemaparan Data	45
C. Analisis Data	47
1. Penerjemahan <i>Kandoushi Kandou</i>	47
2. Penerjemahan <i>Kandoushi Yobikake</i>	64

3. Penerjemahan <i>Kandoushi Ootoo</i>	75
D. Pemaparan Data	89
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran	93

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekarang ini bahasa menjadi hal yang dapat dikatakan tidak bisa lepas dari kehidupan sehari-hari. Perkembangan bahasa sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia, seperti aspek sosial dimana manusia saling berinteraksi satu dengan yang lain. Secara sederhana bahasa dapat diartikan sebagai alat komunikasi bagi manusia, seperti untuk menyampaikan suatu ide, gagasan, pikiran baik secara lisan maupun tulisan. Menurut Kridalaksana (Chaer, 2007:32) bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasikan diri.

Setiap negara mempunyai bahasa yang berbeda, bahkan didalam satu negara dapat menggunakan berbagai macam bahasa. Karena perbedaan bahasa tersebut, maka dalam berkomunikasi dibutuhkan penerjemahan sebagai penghubung. Menurut Hoed (2006:23) penerjemahan adalah kegiatan mengalihkan secara tertulis pesan dari teks suatu bahasa (misalnya bahasa Jepang) kedalam teks bahasa lain (misalnya bahasa Indonesia). Dalam hal ini teks yang diterjemahkan disebut teks sumber (TSu) dan bahasanya disebut bahasa sumber (BSu), sedangkan teks yang disusun oleh penerjemah disebut teks sasaran (TSa) dan bahasanya disebut bahasa sasaran (BSa).

Berbicara mengenai penerjemahan berarti berbicara mengenai makna. Di dalam linguistik terdapat salah satu cabang ilmu yang disebut semantik, yang

mengkaji tentang makna atau arti, asal-usul, pemakaian, perubahan dan perkembangannya. Semantik sendiri berasal dari bahasa Yunani yaitu “sema” (kata benda yang berarti “tanda” atau “lambang”). Para ahli bahasa memberikan pengertian semantik sebagai cabang ilmu bahasa yang mempelajari hubungan antara tanda-tanda linguistik atau tanda-tanda lingual dengan hal-hal yang ditandainya (makna) (Chaer, 2009:2). Menurut (Sutedi, 2008:111), salah satu objek kajian semantik (*imiron/意味論*) adalah makna kata (*go no imi*).

Secara gramatikal, kata dalam bahasa Jepang dapat diklasifikasikan ke dalam 10 kelompok kelas kata, yaitu *doushi* (kata kerja), *keiyoushi* (kata sifat i), *keiyoudoushi* (kata sifat na), *meishi* (kata benda), *fukushi* (kata keterangan), *rentaishi* (pronomina), *kandoushi* (kata seru), *setsuzokushi* (kata sambung), *jodoushi* (verba bantu), dan *joshi* (partikel) (Sudjianto, 2014:98). Salah satu diantara kelompok kata tersebut adalah *kandoushi* atau kata seru.

Interjeksi atau kata seru adalah kategori yang bertugas mengungkapkan perasaan pembicara; dan secara sintaksis tidak berhubungan dengan kata-kata lain dalam ujaran. Interjeksi bersifat ekstrakalimat dan selalu mendahului ujaran sebagai teriakan yang lepas atau berdiri sendiri. (Inilah yang membedakannya dari partikel fatis yang dapat muncul di bagian ujaran manapun, tergantung dari maksud pembicara.) (Kridalaksana, 1986:117)

Kandoushi adalah kelas kata yang termasuk *jiritsugo* yang tidak dapat berubah bentuknya, tidak dapat menjadi subjek, tidak dapat menjadi

keterangan, dan tidak dapat menjadi konjungsi. Namun kelas kata ini dengan sendirinya dapat menjadi *bunsetsu* (Sudjianto, 2014:169)

Menurut Murakami Nokojiro dalam (Sudjianto, 2003:109) *Kandoushi* adalah kata yang menyatakan suatu impresi atau emosi secara subjektif dan intuitif, misalnya rasa gembira atau rasa senang, marah, rasa heran, rasa sedih, rasa khawatir, terkejut. atau rasa takut. *Kandoushi* tidak dinyatakan secara objektif.

Sedangkan Nagayami Asami dalam (Sudjianto, 2003:110) membagi *kandoushi* menjadi tiga jenis. Yaitu *kandoushi kandou*, yang mengungkapkan impresi atau emosi, misalnya: rasa senang, marah, khawatir, kecewa dan sebagainya. *Kandoushi yobikake* (panggilan) yang menyatakan panggilan, ajakan atau imbauan, dan dapat pula sebagai peringatan terhadap orang lain. Kemudian yang terakhir adalah *kandoushi ootoo* (jawaban), yang berupa tanggapan atau reaksi terhadap pendapat atau tuturan orang lain.

Iwabuchi Tadasu dalam (Sudjianto, 2014:169) menyebutkan bahwa, oleh karena banyak *kandoushi* yang secara langsung menyatakan perasaan pembicara, maka kelas kata ini sering dipakai di dalam ragam bahasa lisan. Jadi orang Jepang biasa menggunakan *kandoushi* dalam kehidupan sehari-hari.

Selain digunakan di dalam kehidupan sehari-hari, *kandoushi* juga digunakan di dalam komik. Karena komik hanya terdiri dari gambar dan tulisan, *kandoushi* yang ada didalam komik berfungsi untuk menguatkan atau lebih menjelaskan ekspresi dari karakter atau tokoh yang ada di dalam komik.

Scott McCloud dalam (Kinanti, 2001:9) mendefinisikan komik sebagai gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (Jukstaposisi maksudnya berdekatan, bersebelahan, istilah yang sulit dalam sekolah seni). Sementara di Jepang Komik disebut dengan istilah *manga*. Di Indonesia ada dua penerbit besar yang menerbitkan *manga* yang diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia. Dua penerbit *manga* terbesar itu adalah Elex Media Komputindo dan m&c Comics yang merupakan bagian dari kelompok Gramedia. Sekitar tahun 2005, kelompok Gramedia juga telah menghadirkan Level Comics, yang lebih terfokus pada penerbitan *manga-manga* bergenre dewasa. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Manga>)

Salah satu *manga* yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia adalah *Tonari no Kaibutsu-kun* karya Robico, dan diterbitkan oleh PT Gramedia dengan judul *My Little Monster*. Komik *Tonari no Kaibutsu-kun* adalah komik yang menceritakan kehidupan percintaan dan persahabatan seorang gadis yang bernama Mizutani Shizuku. Shizuku adalah gadis serius yang selalu mementingkan pelajarannya dan tak pernah peduli dengan lingkungannya. Di bangku SMA dia harus dipertemukan dengan Yoshida Haru. Yoshida Haru adalah pria unik yang penampilannya seperti brandalan namun sebenarnya dia sangat polos. Dalam komik *Tonari no Kaibutsu-kun* terdapat banyak *kandoushi*. Sehingga peneliti bermaksud menjadikan komik ini sebagai media penelitian untuk meneliti penerjemahan *kandoushi*.



Gambar 1.1 Cover Komik *Tonari no Kaibutsu-kun*

Berikut salah satu contoh aplikasi penerjemahan *kandoushi* yang peneliti ambil dari komik berbeda, yaitu komik Detektif Conan Volume 22 Karya Aoyama Gosho.

1. おい、榛原ありや—CG。。。 (Gosho, 2009:32)

Oi, haibara ariyaa shiji..

Haibara itu hanya hasil rekayasa komputer lho. (M, 2012:31)

2. おい、そっちもっと詰めるよ！ (Gosho, 2009:34)

Oi, socchi motto tsumeroyo !

Hei, kalian agak merapat kesana, dong! (M, 2012:33)

Dari kedua contoh di atas, diketahui bahwa *kandoushi* yang digunakan adalah 'Oi'. *Oi* merupakan *kandoushi yobikake*, yang mengungkapkan suatu panggilan terhadap orang lain yang sederajat atau lebih rendah baik usia maupun kedudukannya. Secara leksikal, *Oi* memiliki arti 'hei', 'hai', 'hallo', atau 'wahi' di dalam bahasa Indonesia. Pada contoh no (1) *Oi* diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi 'Lho'. Padanan 'Lho' yang diberikan penerjemah tidak sesuai dengan makna leksikal *Oi* itu sendiri. Terlihat adanya pergeseran makna yang seharusnya *Oi* digunakan untuk memanggil Haibara, menjadi 'Lho', yang bertugas menekankan kepastian. Conan mengucapkan 'Lho' untuk menekankan kepada Haibara bahwa hal yang dia takutkan itu hanya rekaya komputer. Meskipun maknanya sedikit berbeda, tetapi penerjemah dapat menyampaikan pesan yang ada dalam Bsu kedalam BSa dengan maksud/pesan yang sama. Jadi untuk contoh no (1) teknik penerjemahan yang digunakan adalah *Modulasi*. Sedangkan pada contoh no (2) penerjemah memberikan padanan 'Hei'. Dimana padanan tersebut adalah padanan yang resmi dalam bahasa Indonesia sebagai BSa. Jadi untuk contoh no (2) teknik penerjemahan yang digunakan adalah penerjemahan resmi/baku.

Dengan melihat adanya perbedaan padanan yang diberikan untuk *kandoushi* yang sama, Seperti kata *Oi* di dalam contoh di atas. Hal ini merupakan masalah yang layak diteliti, agar mahasiswa tidak hanya mengerti makna leksikal saja, tetapi dapat mengerti proses dan teknik penerjemahan yang digunakan. Oleh karena itu peneliti merasa tertarik untuk melakukan

penelitian lebih lanjut, maka dipilih judul “**Penerjemahan *Kandoushi* Bahasa Jepang ke dalam Bahasa Indonesia pada komik *Tonari no Kaibutsu-kun* volume 1**”. Judul tersebut dipilih dengan tujuan untuk memperjelas penerjemahan *kandoushi* (kata seru) pada komik *Tonari no Kaibutsu-kun* volume 1.

B. Rumusan dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dikemukakan mengenai rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana terjemahan *kandoushi* bahasa Jepang yang digunakan dalam komik *Tonari no Kaibutsu-kun* volume 1?
2. Bagaimana teknik penerjemahan *kandoushi* bahasa Jepang yang digunakan dalam komik *Tonari no Kaibutsu-kun* volume 1?

2. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini, hanya terbatas kepada penerjemahan *kandoushi* (kata seru) pada komik *Tonari no Kaibutsu-kun* volume 1.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui terjemahan *kandoushi* bahasa Jepang yang digunakan dalam komik *Tonari no Kaibutsu-kun* volume 1.

2. Untuk mengetahui teknik penerjemahan yang digunakan dalam komik *Tonari no Kaibutsu-kun* volume 1.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian yang diharapkan adalah:

1. Dapat menambah pengetahuan bagi peneliti mengenai penerjemahan dan *kandoushi*.
2. Menjadi bahan masukan dan acuan untuk penelitian berikutnya yang berhubungan dengan penerjemahan dan *kandoushi*.
3. Memberikan gambaran mengenai budaya, cara hidup, dan keseharian orang Jepang melalui percakapan yang ada di dalam komik.
4. Meningkatkan ketertarikan para pembelajar bahasa Jepang untuk melakukan penelitian dibidang penerjemahan.

D. Metode Penelitian

Metode merupakan prosedur dan langkah kerja yang digunakan dalam kegiatan penelitian secara teratur dan sistematis, mulai dari tahap perencanaan, pengumpulan data, pengolahan data, sampai pada tahap pengambilan kesimpulan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif. Metode penelitian deskriptif adalah mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan (Arikunto, 2009:234)

E. Objek Penelitian dan Sumber Data

Objek data dalam penelitian ini yaitu terjemahan *kandoushi* (kata seru). Sedangkan sumber data yang digunakan adalah komik *Tonari no Kaibutsu kun* karya Robico yang telah diterjemahkan dan diterbitkan oleh PT Gramedia menjadi *My Little Monster*.

F. Definisi Operasional

1. **Penerjemahan** adalah upaya atau kegiatan mengalihkan pesan dari suatu bahasa (bahasa sumber/Bsu) ke bahasa yang lain (bahasa sasaran/Bsa) (Hoed, 2006:51)
2. ***Kandoushi*** adalah kata yang menyatakan suatu impresi atau emosi secara subjektif dan intuitif, misalnya rasa gembira atau rasa senang, marah, rasa heran, rasa sedih, rasa khawatir, terkejut. atau rasa takut. *Kandoushi* tidak dinyatakan secara objektif. (Murakami Nokojiro dalam (Sudjianto, 2003:109))
3. **Komik** adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (Scott McCloud dalam (Kinanti, 2001:9))

G. Sistematika Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya akan ditulis dalam lima bab, yaitu bab pendahuluan, landasan teoretis, metode penelitian, penelitian dan pembahasan,

lalu penutup atau kesimpulan. Pada bab pendahuluan memuat latar belakang masalah, rumusan masalah dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, metode penelitian dan sistematika penelitian. Pada bab landasan teoritis memuat tentang teori-teori mengenai penerjemahan, dan *kandoushi* serta penelitian yang relevan. Pada bab metode penelitian memuat metode penelitian, objek penelitian, teknik pengumpulan data, proses penelitian, data dan sumber data. Pada bab analisis data peneliti akan menyajikan sinopsis komik *Tonari no Kaibutsu-kun*, pemaparan data, analisis data mengenai penerjemahan *kandoushi* yang ada dalam komik *Tonari no Kaibutsu kun* dan interpretasi data. Serta yang terakhir adalah bab kesimpulan dan saran, yang memuat kesimpulan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya akan ditulis dalam bab ini.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Penerjemahan

1. Pengertian Penerjemahan

Kata dasar terjemah berasal dari bahasa Arab *tarjammah* yang maknanya adalah ihwal pengalihan dari satu bahasa ke bahasa yang lain. Penerjemahan adalah kegiatan mengalihkan secara tertulis pesan dari teks suatu bahasa (misalnya bahasa Jepang) ke dalam teks bahasa lain (misalnya bahasa Indonesia). Dalam hal ini teks yang diterjemahkan disebut teks sumber (TSu) dan bahasanya disebut bahasa sumber (BSu), sedangkan teks yang disusun oleh penerjemah disebut teks sasaran (TSa) dan bahasanya disebut bahasa sasaran (BSa). (Hoed, 2006:23)

Nida dan Taber dalam (Hoed, 2006:51) memberikan definisi penerjemahan sebagai *reproducing in the receptor language the closest natural equivalent of the source language message*, 'Pengungkapan kembali pesan dari bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran dengan padanan yang terdekat dan wajar'. Hampir sama dengan pendapat dari Nida dan Taber, Newmark dalam (Hoed, 2006:51) memberikan definisi penerjemahan sebagai *rendering the meaning of a text into another language in the way that the author intended the text*, 'Mengungkapkan makna suatu teks dari bahasa sumber ke dalam bahasa lain (sasaran) sesuai dengan teks yang dimaksudkan oleh penulisnya'.

Secara terperinci Larson dalam (Taniran, 1988:3) mendefinisikan penerjemahan sebagai proses mempelajari leksikon, struktur gramatikal, situasi komunikasi, dan konteks budaya dari bahasa sumber. Kemudian menganalisis teks bahasa sumber untuk menemukan maknanya, dan mengungkapkan kembali makna yang sama itu dengan menggunakan leksikon dan struktur gramatikal yang sesuai dalam bahasa sasaran dan konteks budayanya.

Dari berbagai definisi penerjemahan yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerjemahan adalah mengungkapkan kembali BSu ke dalam BSa, tanpa mengubah pesan yang ingin disampaikan penulis BSu.

2. Teknik Penerjemahan

Menurut (Hoed, 2006:72) cara untuk menanggulangi kesulitan menerjemahkan pada tataran kata, kalimat, atau paragraf disebut teknik. Ada banyak teknik yang dapat ditawarkan, tetapi hanya beberapa yang dianggap umum yang akan dikemukakan.

a. Transposisi

Yaitu kita mengubah struktur kalimat agar dapat memperoleh terjemahan yang betul. Contohnya adalah sebagai berikut.

(1a) 新しい参考書ほしいな～

Atarashii sankousha hoshii na~

(1b) Aku ingin buku pelajaran yang baru.

b. Modulasi

Yaitu penerjemah memberikan padanan yang secara semantik berbeda sudut pandang atau artinya atau cakupan maknanya, tetapi dalam konteks yang bersangkutan memberikan pesan/maksud yang sama. Hal tersebut dapat dilihat pada contoh-contoh berikut ini.

(2a) だってみっちゃんそいつがぶつかってくるから！

Datte micchan soitsu ga butsu katte kuru kara!

(2b) Micchan, dia nabrak aku duluan!

Dalam contoh (2b) di atas padanan yang diberikan untuk そいつ adalah dia. Terjadi pergeseran cakupan makna untuk そいつ, dimana そいつ yang berarti dia (digunakan untuk laki-laki saja), dipersempit maknanya menjadi dia dalam bahasa Indonesia, yang dapat menunjukkan dia untuk laki-laki ataupun dia untuk perempuan. Hal ini menunjukkan adanya pergeseran makna dari khusus ke umum.

c. Penerjemahan Deskriptif

Yaitu penerjemah terpaksa melakukan uraian yang berisi makna kata yang bersangkutan, karena tidak dapat menemukan terjemahan/padanan kata BSu (baik karena tidak tahu maupun karena tidak/belum ada dalam BSa).

(3a) 鮭のこごもり

Sake no kogomori

(3b) Salmon yang bagian perutnya dimasukkan telur ikan.

d. Penjelasan Tambahan

Yaitu agar suatu kata dipahami (misalnya nama makanan atau minuman yang masih dianggap asing oleh khalayak pembaca BSa), biasanya penerjemah memberikan kata-kata khusus untuk menjelaskannya. Kita dapat melihat gejala ini pada contoh berikut.

(4a) 法隆寺は 608 年に建てられました。

Horyuji wa roppyakuhachi nen ni tateremashita.

(4b) Kuil Horyuji didirikan pada tahun 608.

e. Catatan Kaki

Yaitu penerjemah memberikan keterangan dalam bentuk catatan kaki untuk memperjelas makna kata terjemahan yang dimaksud karena tanpa penjelasan tambahan itu kata terjemahan diperkirakan apabila catatan itu panjang sehingga kalau ditempatkan dalam teks akan mengganggu pembacaan. Ini dapat kita lihat pada contoh berikut ini.

(5a) この家座敷童がいる。

Kono ie zashiki warashi ga iru.

(5b) Di rumah ini ada zashiki warashi*.

*zashiki warashi: roh kecil pembawa keberuntungan.

f. Penerjemahan Fonologis

Yaitu penerjemah tidak dapat menemukan padanan yang sesuai dalam bahasa Indonesia (BSa) sehingga ia memutuskan untuk membuat kata baru yang diambil dari bunyi kata itu dalam

Bsu untuk disesuaikan dengan sistem bunyi (fonologi) dan ejaan (grafologi) BSA. Contohnya adalah sebagai berikut.

(6a) プリント。

Purinto.

(6b) *Print.*

g. Penerjemahan Resmi/Baku

Yaitu ada sejumlah istilah, nama, dan ungkapan yang sudah baku atau resmi dalam BSA sehingga penerjemah langsung menggunakan sebagai padanan. Biasanya istilah sudah ada dalam undang-undang, glosari di bidang tertentu, atau berupa nama orang, kota, atau wilayah. Contohnya dapat kita lihat di bawah ini.

(7a) 日本。

Nihon/Nippon.

(7b) Japan.

(7c) Jepang.

h. Tidak Diberikan Padanan

Yaitu penerjemah tidak dapat menemukan terjemahannya dalam BSA sehingga untuk sementara ia mengutip saja bahasa aslinya. Biasanya cara ini dilengkapi dengan catatan kaki. Contohnya sebagai berikut.

(8a) その指貫のなかから、下の袴もはかない、細かい足が出ているのを見ると、。。。。

*Sono sashinuki no naka kara, shita no hakama mo hakanai,
komakai ashi ga dete iru no wo miru to....*

(8b) Karena tidak menggunakan pakaian dalam, dari bagian sashinuki tersebut terlihat kakinya yang kurus kering.

i. Padanan Budaya

Yaitu menerjemahkan dengan memberikan padanan berupa unsur kebudayaan yang ada dalam BSa. Contohnya:

(9a) 付き合うか?

Tsuki au ka?

(9b) Kita jadian saja?

(10a) 漬物もある。

Tsukemono mo aru.

(10b) Ada acar juga.

3. Padanan Zero dan Padanan Nil.

Perbedaan struktur gramatikal BSu dan BSa dapat mengakibatkan adanya perbedaan padanan yang tidak terealisasikan. Catford (1965:29) membedakan padanan jenis ini ke dalam dua jenis, yakni padanan zero dan padanan nil.

a. Padanan Zero (*zero equivalent*)

Padanan zero adalah padanan yang tidak muncul dalam TSa karena tidak mendapat padanan formal dalam sistem TSa. Contoh:

(11a) 私のかばん。

Watashi no kaban.

(11b) Tas saya.

b. Padanan Nil (*nil equivalent*)

Padanan ini adalah padanan yang tidak muncul dalam TSa karena konsep yang dialihkan tidak dikenal dalam masyarakat BSa. Contoh:

(12a) 私は仕事をやめることにしました。

Shigoto wo yameru koto ni shimashita.

(12b) Saya memutuskan untuk berhenti bekerja.

4. Hubungan Penerjemahan dan Kebudayaan

Newmark dalam (Hoed, 2006:79) mengemukakan bahwa sebuah teks sumber (TSu) dipengaruhi oleh sejumlah faktor, antara lain, faktor penulis (pemroduksi TSu), norma yang berlaku dalam bahasa sumber (BSu), kebudayaan yang melatari TSu, budaya tulis dan cetak TSu, dan hal yang dibicarakan dalam TSu. Pada sisi teks sasaran (TSa), faktor yang mempengaruhi adalah calon pembaca yang diperkirakan, norma yang berlaku dalam bahasa sasaran (BSa), kebudayaan yang melatari TSa, budaya tulis dan cetak TSa, dan penerjemah.

Salah satu faktor yang akan dibicarakan di sini adalah kebudayaan yang pada dasarnya mencakupi semua faktor yang lain dalam dinamika penerjemahan, baik di tinjau dari sisi TSu maupun Tsa. Bahkan, Nida mengemukakan bahwa faktor kebudayaan dapat menjadi kendala penerjemahan.

Kebudayaan adalah cara hidup (*way of life*) yang perwujudannya terlihat dalam bentuk perilaku serta hasilnya terlihat secara material (disebut artefak), yang diperoleh melalui proses pembiasaan dan pembelajaran dalam suatu masyarakat dan diteruskan dari generasi ke generasi. Kebudayaan bersifat khas bagi masyarakat tertentu dan penguasaannya tidak secara naluriah seperti halnya berjalan atau tidur, melainkan melalui proses pembiasaan dan pembelajaran dari generasi ke generasi.

Karena bersifat khas bagi suatu masyarakat, maka tidak ada dua kebudayaan yang sama. Dalam pada itu, para ahli antropologi sepakat untuk mengatakan —apabila kebudayaan dilihat dari segi perwujudannya yang berupa perilaku— bahwa terdapat tujuh unsur kebudayaan. Ketujuh unsur itu dikatakan terdapat dalam setiap kebudayaan, yakni organisasi sosial, sistem mata pencaharian [berkembang menjadi ekonomi], sistem pengetahuan [berkembang menjadi ilmu pengetahuan], teknologi, religi [agama dan kepercayaan akan hal-hal yang gaib], kesenian, dan bahasa. Disamping itu, sebagai hasil perilaku manusia, perilaku budaya manusia menghasilkan berbagai bentuk kebudayaan material [termasuk di antaranya gastronomi dan bangunan yang semuanya itu dikenal dengan nama artefak].

Teks adalah salah satu jenis perwujudan bahasa, jadi merupakan salah satu dari ketujuh unsur kebudayaan tersebut di atas. Namun, dalam sebuah teks dapat dibicarakan sebagian atau seluruh unsur kebudayaan dan artefak. Oleh karena itu tidak ada kebudayaan yang sama, unsur kebudayaan dan artefak yang dibicarakan dalam sebuah TSu seringkali sulit diperoleh

padanannya yang tepat dalam T_{Sa}. Di sinilah kita menghadapi berbagai masalah dalam menerjemahkan unsur budaya yang terdapat dalam T_{Su} ke dalam T_{Sa}.

Menurut (Hoed, 2006:81) ada dua masalah pokok dalam penerjemahan ke bahasa asing, yakni (1) terdapat perbedaan hakiki antara bahasa Indonesia dan bahasa asing, demikian pula kebudayaannya, dan (2) penerjemah tidak menguasai secara benar-benar bahasa asing sebagai bagian dari kebudayaan asing tersebut, termasuk di dalamnya adat bahasa (*usage*).

5. Penerjemahan Komik

Komik menurut Scott McCloud dalam (Kinanti, 2001:9) adalah gambar-gambar serta lambang-lambang yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam turutan tertentu yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari para pembaca.

Komik atau yang seringkali disebut dengan *manga* berbeda dengan novel atau majalah. Komik mempunyai gaya bahasa yang berbeda. Di dalam komik terdapat korelasi antara gambar dan teks. Cara menerjemahkannya pun sedikit berbeda.

(Helvia, 2015, http://www.kompasiana.com/veronikahelvia/bagaimana-menjadi-penerjemah-komik-yang-baik_552048f9a33311454646cdd4)

Menurut Venuti dalam (Hoed, 2006:14) ada dua kecenderungan dalam penerjemahan yang saling berlawanan. Kecenderungan pertama disebut ideologi “*domestication*”. Penerjemahan ini cenderung berorientasi kepada B_{Sa}, yakni bahwa terjemahan yang “betul”, “berterima”, dan “baik” adalah

yang sesuai dengan kebudayaan atau citarasa masyarakat BSA. Contohnya dalam penerjemahan komik *Doraemon* di Amerika, terdapat beberapa perubahan yang disesuaikan dengan kebiasaan di Amerika. Adapun perubahan-perubahan tersebut, seperti pada adegan makan, adegan menggunakan sumpit diganti dengan garpu dan nasi omelet diganti dengan *pancake*. Nilai ulangan Nobita yang mendapat nilai 0 diganti dengan F (sesuai dengan metode penilaian di Amerika). Nama-nama alat ajaib milik *Doraemon* juga diterjemahkan. Bahkan juga terjadi perubahan pada nama tokoh, contohnya Nobita menjadi Nobby dan Giant menjadi Big G.

(Cahyono, 2014, <https://hanifcahyono.com/2014/07/09/domestication-dan-foreignisation/>)

Sedangkan kecenderungan yang kedua disebut ideologi "*foreignization*", yang berorientasi pada BSA. Dimana terjemahan yang "betul", "berterima", dan "baik" yang sesuai dengan selera dan harapan siding pembaca, serta penerbit yang menginginkan kehadiran kebudayaan BSA yang berguna bagi pengetahuan masyarakat. Misalnya dalam penerjemahan komik *Tonari no Kaibutsu-kun* ada beberapa kosakata kebudayaan yang tidak diterjemahkan, namun diberikan catatan kaki untuk menjelaskan kosakata kebudayaan yang tidak diterjemahkan tersebut.

Dalam menerjemahkan komik terdapat berbagai macam cara menerjemahkannya, karena isi dan tujuan komik yang beragam. Seperti komik pendidikan (antara lain yang isinya tentang sejarah) bahasa yang digunakan agak resmi dan istilah sejarah/data yang ada di komik harus benar.

Komik hiburan anak (contohnya doraemon) yang harus diterjemahkan dengan bahasa yang biasa digunakan anak-anak, tetapi dengan bahasa yang baik. Hindari penggunaan kata makian yang kasar, atau bahasa yang kurang baik.

Permasalahan lain yang dihadapi dalam penerjemahan komik adalah satu kata bahasa Jepang yang memiliki banyak arti dalam bahasa Indonesia. Contoh kata panggilan '*sensei*' yang memiliki banyak arti, yaitu guru, dokter, penulis, dan lainnya. Selain itu ada contoh permasalahan lain yang sedikit bertolak belakang, yakni penerjemahan kata-kata yang berarti 'aku' atau 'saya'. Pada umumnya dalam penerjemahan komik kata yang boleh dipakai sebagai kata sebutan orang pertama hanya itu saja dan tidak boleh gunakan kata '*gue*' maupun yang berasal dari bahasa daerah seperti kata '*abdi*' dari bahasa Sunda.

(Helvia, 2015, http://www.kompasiana.com/veronikahelvia/bagaimana-menjadi-penerjemah-komik-yang-baik_552048f9a33311454646cdd4)

B. Kandoushi

1. Pengertian Kandoushi

Kandoushi adalah kelas kata yang termasuk *jiritsugo* yang tidak dapat berubah bentuknya, tidak dapat menjadi subjek, tidak dapat menjadi keterangan, dan tidak dapat menjadi konjungsi. Namun kelas kata ini dengan sendirinya dapat menjadi *bunsetsu* (Sudjianto, 2014:169)

Menurut Murakami Nokojiro dalam (Sudjianto, 2003:109) *Kandoushi* adalah kata yang menyatakan suatu impresi atau emosi secara subjektif dan intuitif, misalnya rasa gembira atau rasa senang, marah, rasa heran, rasa sedih,

rasa khawatir, terkejut.atau rasa takut. *Kandoushi* tidak dinyatakan secara objektif.

Menurut Shimizu Yoshiaki dalam (Sudjianto, 2014:169), sesuai dengan huruf yang dipakai untuk menuliskannya, didalam *kandoushi* terkandung kata-kata yang mengungkapkan perasaan seperti rasa terkejut dan rasa gembira, namun selain itu didalamnya terkandung juga kata-kata yang menyatakan panggilan atau jawaban terhadap orang lain. Iwabuchi Tadasu (Sudjianto, 2014:169) menambahkan bahwa, oleh karena banyak *kandoushi* yang secara langsung menyatakan perasaan pembicara, maka kelas kata ini sering dipakai di dalam ragam bahasa lisan.

Di dalam bahasa Indonesia, *kandoushi* disebut interjeksi atau kata seru. Menurut (Kridalaksana, 1986:117) interjeksi adalah kategori yang bertugas mengungkapkan perasaan pembicara; dan secara sintaksis tidak berhubungan dengan kata-kata lain dalam ujaran. Interjeksi bersifat ekstrakalimat dan selalu mendahului ujaran sebagai teriakan yang lepas atau berdiri sendiri. (Inilah yang membedakannya dari partikel fatis yang dapat muncul di bagian ujaran manapun, tergantung dari maksud pembicara.)

Interjeksi dapat ditemui dalam:

1. bentuk dasar, yaitu:

Aduh, aduhai, ah, ahoi, ai, amboi, asyoi, ayo, bah, cih, cis, eh, hai, idih, ih, lho, mari, oh, nah, sip, wah, wahai, yaaa;

2. bentuk turunan, biasanya berasal dari kata-kata biasa atau penggalan kalimat Arab. Contoh:

Alhamdulillah, astaga, brengsek, buset, dubilah, duilah, insya Allah, masyaallah, syukur, halo, innalillahi, yahud.

Sakakura Atsuyoshi mendefinisikan *kandoushi* () adalah sebagai berikut:

話し手の感情（驚き、怒り、悲しみ、喜び）や、呼びかけ、応答などを表現する。

Hanashite kanjyou (odoroki, okoru, kanashimi, yorokobi) ya, yobikake, ootoo nado wo hyougen suru.

“kata yang mengungkapkan perasaan pembicara (rasa kaget, marah, sedih, senang), menyatakan panggilan dan jawaban”.

Sedangkan menurut Yoko Matsuoka McClain (1981:213) *An interjection is an independent word which expresses such things as surprise, lamentation or address. Interjections become neither subject nor predicate, and never modify other words*, ‘Interjeksi adalah kata yang dapat berdiri sendiri, yang mengungkapkan rasa terkejut, ratapan/keluhan ataupun panggilan. Interjeksi tidak menjadi subjek ataupun predikat, dan tidak pernah merubah kata lain’.

Dari berbagai definisi *kandoushi* yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa *kandoushi* adalah kelas kata yang dapat berdiri sendiri, dan digunakan untuk mengungkapkan perasaan atau emosi secara subjektif, untuk menyatakan panggilan, atau untuk memberikan jawaban/ tanggapan.

2. Jenis-jenis Kandoushi

Ada banyak pendapat mengenai pembagian jenis-jenis *kandoushi*. Namun dalam penelitian ini penulis mengacu pada teori Nagayami Asami dalam (Sudjianto, 2003:110) yang membagi *kandoushi* menjadi tiga jenis.

a. 感動 Kandou (Impresi)

Kandoushi kandou adalah *kandoushi* yang mengungkapkan impresi atau emosi, misalnya: rasa senang, marah, khawatir, kecewa, kaget/terkejut, takut dan sebagainya. Berikut ini adalah kata-kata yang termasuk *kandoushi* jenis *kandou*:

1. まああ(*maa*) mengungkapkan rasa heran, rasa terkejut dan mengungkapkan rasa kagum, dalam bahasa Indonesia dapat berarti oh, aduh, astaga, amboi, wah. Contoh:

まああ、きれいな花ですね。

Maa, kireina hana desu ne.

Wah, bunga yang indah.

2. おお (*oo*) mengungkapkan perasaan yang mendalam mengenai suatu perkara, keadaan, atau kejadian, dalam bahasa Indonesia dapat berarti oh, ah, aduh. Contoh:

おお、とんだ、とんだ。

Oo, tonda, tonda.

Ah, terbang, terbang.

3. え (e) mengungkapkan rasa terkejut karena sesuatu kejadian, dalam bahasa Indonesia dapat berarti eh?, apa?, ya??. Contoh:

え、家事なの？

E, kaji nano?

Eh, ada kebakaran?

4. ええ (ee) mengungkapkan rasa heran atau terkejut, mengungkapkan perasaan yang mengandung emosi, dalam bahasa Indonesia dapat berarti hah?, apa?, eh??. Contoh:

ええ、あの人が死んだ？

Ee, ano hito shinda?

Hah?, Orang itu sudah meninggal?

5. やああ (yaa) mengungkapkan rasa terkejut dan dapat pula mengungkapkan suatu kesulitan, dalam bahasa Indonesia dapat berarti oh, eh, ah, wah, ya. Contoh:

やああ、ひどい雨だ。

Yaa, hidoi ame da.

Wah, hujan lebat.

6. そら (sora) mengungkapkan rasa terkejut karena suatu kejadian, dalam bahasa Indonesia dapat berarti wah!, itu!.

Contoh:

そら、家事だ。

Sora, kaji da.

Wah, kebakaran..

7. ほら (*hora*) mengungkapkan rasa terkejut karena suatu kejadian yang mendadak/tiba-tiba, dalam bahasa Indonesia dapat berarti nah!, ayo!, wah!. Contoh:

ほら、ごらん。やっぱり雨がふったでしょう。

Hora, goran. Yappari ame ga futta deshou.

Nah! Lihat. Turun hujan kan.

8. ははあ (*hahaa*) mengungkapkan suatu pengertian atau persetujuan, dalam bahasa Indonesia berarti ya, oh. Contoh:

ははあ、分かった

Hahaa, wakatta.

Ya, aku mengerti.

9. やれやれ (*yareyare*) mengungkapkan rasa lega /lapang hati setelah mengalami kesulitan/kecapean, dalam bahasa Indonesia dapat berarti ah, oh, wah. Contoh:

やれやれ、安心したよ。

Yareyare, anshin shita yo.

Ah, aku lega.

10. なに (*nani*) mengungkapkan rasa terkejut dan seolah-olah tidak percaya terhadap sesuatu hal yang terjadi, dalam bahasa Indonesia dapat berarti hah?, apa?. Contoh:

なに、今日試験があるの？

Nani, kyou shiken ga aru no?

Hah?, Hari ini ada ujian?

11. あら (*ara*) mengungkapkan rasa terkejut, rasa aneh, tidak percaya atau tidak mengerti, dalam bahasa Indonesia dapat berarti ah, lho, wah, oh. Contoh:

あら、どうしたの？

Ara, doushita no?

Lho, kamu kenapa?

12. あれ (*are*) mengungkapkan rasa terkejut, menyatakan rasa aneh, dalam bahasa Indonesia berarti lho, aduh, wah. Contoh:

あれ、どうしたかしら？

Are, doushita kashira?

Lho, ada apa ya?

13. ああ (*aa*) hampir sama dengan interjeksi-interjeksi a', saa, anone, mengungkapkan rasa kagum dan dapat juga menyatakan rasa terkejut, dalam bahasa Indonesia berarti wah, oh, ah, aduh, ya.

ああ、うれしい。

Aa, ureshii.

Wah, senang nya.

Kata-kata lain yang termasuk kelompok *kandou* adalah: *sore, hate, iya, oya, hou, ma, otto, nee, mou, hohou, hatena, dore, sara, aramaa, iyou, oyaoya, oyaamaa, ne, hatesate.*

b. 呼びかけ *Yobikake* (Panggilan)

Yobikake di sini ialah kata-kata yang menyatakan panggilan, ajakan, atau imbauan, dapat diucapkan pula sebagai peringatan terhadap orang lain. Kata-kata yang termasuk dalam jenis ini ialah :

1. おお (*oo*), sama dengan interjeksi *oi*, mengungkapkan suatu panggilan terhadap seseorang, dalam bahasa Indonesia berarti *hei, hai*. Contoh:

おお、入るのか？でるのか？

Oo, *hairu no ka? Deru no ka?*

Hei, kamu mau masuk ? atau keluar?

2. おい (*oi*), mengungkapkan suatu panggilan terhadap orang lain yang sederajat atau lebih rendah baik usia maupun kedudukannya daripada pembicara, dalam bahasa Indonesia berarti *hei, hai, hallo, wahi*. Contoh:

おい、そこで何してるんだ？

Oi, *soko de nani shite run da?*

Hei, sedang apa kau disana?

3. さあ (*saa*), sama dengan interjeksi *sa*, menyatakan suatu ajakan, dapat diucapkan untuk menyatakan suruhan terhadap orang lain, dalam bahasa Indonesia berarti *nah, ayo, mari, baiklah*. Contoh:

さあ、起きなさい！

Saa, okinasai!

Ayo, bangun!

4. もしもし (*moshi-moshi*), mengungkapkan suatu panggilan, kata ini sering dipakai pada percakapan melalui telepon, dalam bahasa Indonesia berarti hallo, hei, hai. Contoh:

もしもし、石田くん？僕は北川だよ。

Moshi moshi, ishida kun? boku wa kitagawa da yo.

Hallo, apakah ini ishida? Saya kitagawa.

5. やい (*yai*), sama dengan interjeksi *yaai*, mengungkapkan suatu panggilan terhadap orang yang sederajat atau lebih rendah baik usia maupun kedudukannya daripada pembicara, dalam bahasa Indonesia dapat berarti hai, hei, halo. Contoh:

やい、ちび。

Yai, chibi.

Hei, pendek.

6. やあ (*yaa*), sama dengan interjeksi *ya*, mengungkapkan rasa terkejut, dapat diucapkan juga untuk memanggil orang lain, dalam bahasa Indonesia dapat berarti hai, ah, eh, oh, atau halo. Contoh:

やあ、これは大変だ。

Yaa, kore wa taihen da.

Ah, ini melelahkan.

7. それ (*sore*), dipakai untuk memberi tahu atau memberi perhatian terhadap orang lain, dalam bahasa Indonesia berarti wah, hei, atau aduh.

それ、急げ!。

Sore, *isoge!*

Hei, bergegaslah!

Kata-kata lain yang termasuk kelompok *kandoushi* jenis ini misalnya : *dore, ne, yoo, ya, kore, iyoo, ooi, kora, soora, moshi, yaiyai*.

c. おおとおお *Ootoo* (Jawaban)

Yang dimaksud *ootoo* di sini bukan hanya kata yang menyatakan jawaban, tetapi termasuk juga tanggapan atau reaksi terhadap pendapat atau tuturan orang lain. Kata-kata yang termasuk jenis ini adalah :

1. おお (*oo*), sering diucapkan oleh laki-laki, mengungkapkan suatu pengertian atau persetujuan. Kata yang lebih hormat dari pada kata *Oo* yaitu kata *hai*, dalam bahasa Indonesia berarti ya. Contoh:

おお、そうかそうか。

Oo, *souka souka*.

Ya, benar.

2. ええ (*ee*), mengungkapkan suatu persetujuan yang berarti ya, benar, betul. Kata *ee* jarang dipakai oleh anak-anak.

Contoh:

A : お元気ですか？

Ogenki desu ka?

Apa kabarmu?

B : ええ、元気です。

Ee, genki desu.

Ya, aku baik.

3. いや (*iya*), mengungkapkan ketidaksetujuan atau penolakan, bentuk hormatnya yaitu *iie*, dalam bahasa Indonesia berarti bukan, tidak, atau salah. Contohnya:

A : これ君の？

Kore kimi no?

Ini milikmu?

B : いや、僕のじゃない。

Iya, boku no jyanai.

Bukan, bukan milikku.

4. いいえ (*iie*), mengungkapkan suatu penolakan atau ketidaksetujuan, dalam bahasa Indonesia berarti tidak, bukan, atau salah. Contohnya:

A : あなたは先生ですか。

Anata wa sensei desu ka.

Apakah kamu seorang guru?

B: いいえ、先生ではありません。

Iie, sensei dewa arimasen.

Bukan, aku bukan guru.

5. はい (*hai*), mengungkapkan suatu persetujuan, dalam bahasa Indonesia berarti ya, benar, atau betul. Contohnya:

A: 先生、帰りますか?

Sensei kaerimasu ka?

Sensei mau pulang?

B: はい。

Hai.

Iya.

6. うん (*un*), mengungkapkan suatu persetujuan, pengakuan, atau pengertian, dalam bahasa Indonesia berarti ya, baik, oh ya. Interjeksi *un* sering dipakai oleh laki-laki. Contohnya:

A: お菓子、食べる?

Okashi, taberu?

Mau makan permen?

B: うん、食べるよ。

Un, taberu yo.

Iya, aku mau.

7. そう (*sou*), mengungkapkan suatu persetujuan, dalam bahasa Indonesia berarti ya, benar, betul, begitulah.

Contohnya:

A : 今日は暑いですね。

Kyou wa atsui desu no

Hari ini panas ya.

B : そうですね。

Sou desu ne.

Begitulah.

Kata-kata lain yang termasuk *kandoushi* jenis *ootoo* misalnya *ie, umu, haa, iyaa, ha, aa, hei, ai, iyaiya, nani, naani, haai, hai, haha*

(Sudjianto, 2003:111-118)

Dari penjelasan di atas dapat diketahui bahwa, menurut Nagayama Isami ada 3 jenis *kandoushi*. Yaitu *kandoushi kandou* (impresi), *kandoushi yobikake* (panggilan), dan *kandoushi ootoo* (jawaban).

3. Ciri-ciri Kandoushi

Kandoushi memiliki ciri tersendiri yang membedakannya dengan kelas kata lain. Berikut ini adalah ciri dari *kandoushi* tersebut.

1. *Kandoushi* adalah kata-kata yang menyatakan impresi, panggilan, dan jawaban.

2. *Kandoushi* adalah salah satu kelas kata yang termasuk *jiritsugo*, yaitu kata yang dapat berdiri sendiri dan dengan sendirinya dapat membentuk sebuah *bunsetsu*.
3. *Kandoushi* tidak mengenal konjugasi/deklinasi seperti *dooshi* (verba), *keiyooshi* (adjektiva-i), dan *keiyoodoshi* (adjektiva-na).
4. *Kandoushi* tidak dapat menjadi subjek dan predikat, tidak menjadi keterangan, dan tidak menjadi penyambung.
5. *Kandoushi* sering dipakai di dalam ragam bahasa lisan.

C. Penelitian Relevan

Dalam penelitian ini penulis merujuk beberapa penelitian yang sudah pernah dilakukan:

1. **Analisis Penerjemahan Fatis Bahasa Indonesia dalam Bahasa Jepang** oleh Metta Yunita, Mahasiswi program studi Jepang, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia. Media dari penelitian ini adalah novel yang berjudul *Saman* karya Ayu Utami dan diterjemahkan oleh Takeshita Ai dengan judul サマン (*saman*). Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa, penerjemahan partikel fatis bahasa Indonesia dalam bahasa Jepang cenderung menggunakan metode penerjemahan komunikatif. Dimana 14 data diterjemahkan berdasarkan komponen makna antara partikel fatis bahasa Indonesia dan bentuk pada bahasa Jepang, 6 data diterjemahkan kata demi kata dengan unsur tambahan kalimat, 1 data diterjemahkan sebagai *kandoushi* atau

interjeksi, 5 data dengan melesapkan terjemahan, 3 data mengandung nuansa fatis namun diungkapkan dengan nuansa yang berbeda, serta 2 data menggunakan tanda baca koma pada BSa yang memegang fungsi yang sama dengan partikel fatis pada BSu.

2. **Terjemahan Pronomina Persona Pertama Bahasa Jepang ke dalam Bahasa Indonesia dalam Komik One Piece Volume 9-10 Karya Eiichiro Oda** oleh Zulfah Yuniar Rahmah, Mahasiswi Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang, Sekolah Tinggi Bahasa Asing Jepang Indonesia Amerika (STBA JIA). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerjemahan pronomina pertama dalam komik *One Piece* sesuai dengan penggunaan pronomina dalam BSu dengan kondisi dan persyaratan yang ada. Penerjemahan pronomina persona pertama tunggal berupa *watashi*, *atashi*, *ore* dan *uchi* dalam komik *One Piece* memunculkan empat macam variasi pronomina bahasa Indonesia, yaitu ‘saya’, ‘aku’, ‘-ku’, dan ‘ku-’. Begitu pula dengan pronomina pertama jamak berupa *watashitachi*, *atashitachi*, *oretachi*, dan *ware-ware*, memunculkan dua variasi pronomina dalam bahasa Indonesia, yaitu ‘kami’ dan ‘kita’.
3. **Pemakaian Kandoushi Impresi dalam komik Detektif Conan volume 32 karya Aoyama Gosho.** Oleh Atli Saputra, Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang, Sekolah Tinggi Bahasa Asing Jepang Indonesia Amerika (STBA JIA). Dari penelitian tersebut

dapat diketahui bahwa ada 20 *kandoushi* impresi yang ditemukan dalam komik Detektif Conan volume 32 tersebut. Pemakaian *kandoushi* dalam komik ini pada umumnya dipakai pada waktu mengungkapkan ekspresi dalam berkomunikasi dari si pembicara secara langsung dengan lawan bicara, sehingga memiliki makna dan arti bahwa komunikasi tersebut komunikatif. Dengan sendirinya akan terjalin hubungan yang baik antara si pembicara.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Dalam sebuah penelitian metode dapat diartikan sebagai cara atau prosedur yang harus ditempuh untuk menjawab pertanyaan. Fungsi dari metode adalah untuk memperlancar sebuah penelitian agar dapat dijalani dengan efektif dan efisien. Ada banyak metode penelitian yang dapat dipilih untuk digunakan, akan tetapi kecocokan antar objek yang diteliti dan metode yang digunakan sangatlah penting. Oleh karena itu pemilihan metode harus sangat diperhatikan, karena setiap jenis penelitian memiliki pasangan metode yang cocok sesuai dengan karakteristik penelitian itu sendiri.

Sesuai dengan objek yang diteliti peneliti memilih menggunakan metode penelitian deskriptif. Metode penelitian deskriptif adalah mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan (Arikunto, 2009:234). Peneliti akan mempelajari, mengamati, dan mengkaji kenyataan yang ada, dan dapat memberikan deskripsi yang objektif, lengkap, dan jelas mengenai penerjemahan *kandoushi* yang terdapat dalam komik *Tonari no Kaibutsu kun*, yang kemudian peneliti meneliti dan menganalisisnya. Untuk mendapatkan data yang diperlukan, peneliti akan menganalisa setiap terjemahan *kandoushi* bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia yang ada di dalam komik tersebut yang kemudian akan dijadikan sampel dan mendata jenis *kandoushi* yang digunakan.

B. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik studi pustaka. Teknik ini digunakan untuk mencari dan mengumpulkan buku-buku referensi dan literatur yang relevan tentang *kandoushi* dan penerjemahan. Teori yang didapat dari literatur dijadikan pijakan untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan. Teknik yang kedua adalah observasi. Peneliti melakukan observasi dengan membaca komik *Tonari no Kaibutsu kun* yang peneliti baca dalam bentuk *manga scan* (*manga* hasil *scanning* dari *manga* yang telah diterbitkan di Jepang, biasanya bisa di download di internet). Lalu peneliti membaca komik terjemahan *Tonari no Kaibutsu kun* yang berjudul *My Little Monster*. Dalam pengambilan dialog yang terdapat *kandoushi* peneliti membaca kembali kedua komik tersebut sambil menuliskan dialog yang terdapat *kandoushi* dan terjemahannya ke dalam sebuah dokumen.

C. Proses Penelitian

Pada penelitian ini peneliti membagi proses penelitian menjadi tiga langkah yang saling berkaitan, yaitu:

1. Perencanaan

Hal pertama yang dilakukan peneliti adalah menentukan tema yang akan diambil dalam penelitian ini, tema yang diambil oleh peneliti adalah tentang penerjemahan *kandoushi*. Kemudian peneliti menjelaskan latar belakang masalah, menjelaskan tujuan dan manfaat penelitian, menentukan komik yang digunakan sebagai media, menentukan metode penelitian serta menyusun

sistematika penelitian. Setelah itu peneliti melakukan konsultasi atau bimbingan dengan dosen pembimbing yang telah ditentukan.

2. Pelaksanaan

Setelah melakukan perencanaan dan mendapat persetujuan dosen pembimbing maka tahap selanjutnya berupa pelaksanaan yaitu melaksanakan apa-apa yang telah dipersiapkan di awal. Pelaksanaannya adalah sebagai berikut.

- a. Mengumpulkan *kandoushi* dalam kalimat percakapan yang terdapat dalam komik *Tonari no Kaibutsu kun*
- b. Mengklasifikasikan *kandoushi* dalam percakapan tersebut sesuai jenis nya.
- c. Mencari terjemahan *kandoushi* tersebut di dalam komik *Tonari no Kaibutsu kun* yang sudah di terjemahkan
- d. Mengidentifikasi dan mengkaji setiap terjemahan *kandoushi* tersebut
- e. Membuat kesimpulan dari hasil yang diperoleh setelah semua proses pengolahan data selesai dilakukan.

3. Penyelesaian

Proses terakhir dari pelaksanaan penulisan skripsi ini adalah melakukan penyusunan laporan penelitian atas analisis yang sudah dilakukan dalam penelitian ini.

D. Data dan Sumber Data

1. Data

Seperti sudah di bahas sebelumnya, data yang digunakan dalam penelitian ini hanya penerjemahan kandoushi bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia pada komik *Tonari no Kaibutsu kun* dan komik terjemahannya dalam bahasa Indonesia dengan judul *My Little Monster*.

2. Sumber Data

Menurut Moloeng dalam (Arikunto, 2010:22), sumber data penelitian kualitatif adalah tampilan yang berupa kata-kata lisan atau tertulis yang dicermati oleh peneliti dan benda-benda yang diamati sampai detailnya agar dapat ditangkap makna yang tersirat dalam dokumen atau bendanya. Sumber data tersebut seharusnya asli, namun apabila yang asli sulit untuk ditemukan, fotokopi atau tiruan tidak terlalu menjadi masalah, selama dapat diperoleh bukti pengesahan yang kuat kedudukannya.

Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Komik *Tonari no Kaibutsu kun* karya Robico dalam bentuk *raw*, dan komik *Tonari no Kaibutsu kun* yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dengan judul *My Little Monster* yang telah diterbitkan oleh PT Gramedia.

BAB IV

ANALISIS DATA

A. Sinopsis Komik *Tonari no Kaibutsu kun* volume 1

Data untuk analisis diambil dari komik *Tonari no Kaibutsu kun* volume 1 karya Robico yang pertama kali diterbitkan pada tahun 2009. Komik ini diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia oleh Lidwina Leung dan diterbitkan PT Gramedia pada tahun 2013 dengan judul *My Little Monster*.

Tonari no Kaibutsu kun berkisah tentang seorang anak SMA yang bernama Shizuku Mizutani. Ia adalah seorang cewek dengan kepribadian yang dingin, yang hanya memikirkan pelajaran dan nilainya, bahkan hampir tidak peduli dengan lingkungan dan teman-temannya. Sewaktu kecil ia di juluki '*dry ice*' oleh temannya, karena saat kelinci kesayangan kelas mati, Shizuku sama sekali tak menangis bahkan tak peduli. Sejak hari pertama masuk sekolah di SMA, teman yang seharusnya duduk disebelahnya tidak pernah masuk sekolah lagi, karena telah memukul kakak kelas dan mendapat hukuman *skors* dari sekolah. Akhirnya Shizuku mendapat tugas dari Saeko *sensei* untuk mengantarkan *print* (catatan untuk anak yang tidak masuk sekolah) ke rumah temannya itu, namanya Yoshida Haru.

Sementara Yoshida Haru tinggal bersama pamannya yang ia panggil Micchan. Di hari pertama masuk sekolah, Haru berulah karena telah memukul kakak kelasnya. Sebenarnya Haru melakukan itu karena untuk menyelamatkan seseorang yang sedang dipukuli kakak kelasnya, tetapi Haru

malah berlebihan menghajar kakak kelasnya dan membuat mereka masuk rumah sakit. Pihak sekolah yang tak mau pilih kasih pun menghukum Haru dan kakak kelasnya. Oleh karena itu, Haru tak percaya lagi pada sekolah, dan tidak mau berangkat ke sekolah meski masa *skors* nya sudah selesai.

Pada awalnya Haru tidak menyambut baik kedatangan Shizuku yang mengantarkan *print* untuknya. Bahkan ia sampai menganggap Shizuku adalah mata-mata dari sekolah. Tetapi kemudian ia percaya pada Shizuku dan menganggap Shizuku sebagai temannya. Haru yang berpenampilan agak sangar dan sedikit berandal itu sebenarnya sangat polos. Meskipun di sekolah ia tidak memiliki teman, di rumah ia memiliki empat orang teman yang sering bermain bersamanya. Tetapi ternyata teman Haru itu hanya memanfaatkan kebajikannya, mereka menganggap Haru sebagai dompet berjalan. Setelah Shizuku mengetahui hal itu, Shizuku memberitahukan kebenarannya pada Haru. Haru yang mudah terpancing emosi, justru marah kepada Shizuku. Beberapa hari kemudian Haru mendengar sendiri, teman-teman yang ia percayai itu sedang menertawakan dirinya di belakangnya. Shizuku yang juga mendengarnya, membela Haru dan menasihati teman Haru agar tak berbuat seperti itu lagi. Sejak saat itu, Haru merasa bahagia dapat bertemu Shizuku, sampai-sampai dia meneteskan air mata di hadapan Shizuku, dan membuat Shizuku yang *cool* itu mulai tersentuh hatinya. Ia berjanji pada Shizuku akan pergi ke sekolah, dan tiba-tiba saja Haru mengatakan bahwa ia menyukai Shizuku sebagai lawan jenis. Shizuku kaget namun tetap tenang dan berusaha untuk tidak menanggapi hal itu dengan serius.

Haru pun menepati janjinya pada Shizuku untuk masuk sekolah lagi. Namun Shizuku harus bersabar, karena saat di sekolah ia selalu membuntuti kemanapun Shizuku pergi. Hari demi hari, Haru dan Shizuku semakin banyak menghabiskan waktu bersama. Sampai mereka juga mendapatkan teman baru yang bernama Natsume, gadis yang malas belajar dan harus mengikuti ujian perbaikan karena nilainya jelek. Setelah Haru dan Shizuku membantu Natsume, dengan mengajarkan ulang materi pelajaran. Natsume bisa lulus ujian perbaikan, dan mereka menjadi teman baik.

Haru mulai bertingkah aneh lagi, saat ia menemukan ayam jago yang ia beri nama Nagoya. Haru membawa Nagoya ke sekolah, dan membuat *sensei* memarahinya. Karena ia juga tidak boleh memelihara Nagoya di rumah Micchan, ia memberikan Nagoya kepada Sasayan –teman sekelasnya yang waktu SMP juga pernah satu kelas dengannya- untuk dipelihara. Akan tetapi karena kucing Sasayan di rumah takut pada Nagoya. Sehingga di sekolah Sasayan mengembalikan Nagoya pada Haru, dan membuat *sensei* memarahinya lagi. Namun akhirnya pihak sekolah mengizinkan untuk meletakkan kandang ayam di sekolah. Selain itu berkat Nagoya, Haru bisa memaafkan Yamaken dkk –teman yang pernah memanfaatkannya -, karena Yamaken dkk mau membantu membuat kandang untuk Nagoya.

Shizuku yang sudah tak mampu menahan gejolak perasaannya, menyatakan bahwa dia benar-benar sudah menyukai Haru. Namun, Haru malah takut Shizuku akan meninggalkannya jika mereka berpacaran. Sehingga pada akhirnya Shizuku memutuskan akan menunggu sampai Haru

benar-benar yakin dengan perasaannya. Karena Haru bilang ingin selalu bersama Shizuku, itu saja sudah cukup bagi Shizuku, dan kisah kehidupan percintaan dan persahabatan mereka pun berlanjut ke komik *Tonari no Kaibutsu-kun* volume ke dua.

Adapun tokoh-tokoh dalam komik *Tonari no Kaibutsu kun*, diantaranya sebagai berikut:

1. Shizuku Mizutani

Seorang cewek yang serius, yang hanya menyukai pelajaran dan selalu ingin menjadi nomor satu di kelasnya. Dia menyukai Haru, namun pernah menganggap Haru sebagai musuh karena ia tahu bahwa sebenarnya Haru lebih pintar dari dirinya.

2. Yoshida Haru

Seorang cowok yang duduk disebelah kursi Shizuku. Dia sangat aneh, dan terkadang dia tidak bisa mengekspresikan apa yang dia rasa dengan baik. Dia suka berkelahi sejak SMP, karena tidak bisa mengendalikan emosinya. Pada waktu menjalani hukuman *skors*, dia menghabiskan waktu untuk belajar, oleh karena itu dia sudah mempelajari semua pelajaran yang akan dipelajari di SMA. Meskipun penampilannya seperti orang berandal, sebenarnya dia sangat polos dan sedikit penakut.

3. Natsume Asako

Teman sekelas Haru dan Shizuku. Dia gadis yang populer di kalangan pria yang ada di komunitas dunia mayanya, namun kesepian di kehidupan nyatanya. Setelah berteman baik dengan Haru dan Shizuku, dia keluar dari

komunitasnya dan hanya menulis blog. Ia sangat bahagia bisa berteman dengan Shizuku dan Haru, dan sangat mendukung hubungan Haru dan Shizuku. Panggilan kesayangan untuk Shizuku yang diberikan olehnya adalah 'Mitty'.

4. Micchan

Paman Haru yang mempunyai *Batting Game*, dan mengizinkan Haru tinggal bersamanya. Dia perokok dan suka memancing.

5. Sasayan

Teman sekelas Shizuku dan Haru. Dia mengikuti klub baseball disekolah. Pada waktu SMP ternyata dia juga pernah sekelas dengan Haru, tetapi Haru tak menyadarinya. Dia tak pernah sekalipun berkelahi.

6. Yamaken

Teman kecil Haru yang pernah memanfaatkan Haru bersama tiga orang temannya yang lain.

7. Saeko *sensei*

Ibu guru yang suka membaca buku tentang cinta. Ia takut jika Haru memelototinya.

B. Pemaparan Data

Pemaparan data atau sumber data merupakan kumpulan dari data-data yang ditemukan dari berbagai sumber yang ada, untuk selanjutnya dianalisa menggunakan teori-teori yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Penelitian ini menggunakan sumber data yang di ambil dari media komik,

yaitu komik *Tonari no Kaibutsu-kun*. Berikut ini data-data *kandoushi* yang telah ditemukan ada komik *Tonari no Kaibutsu-kun*.

No	Jenis <i>Kandoushi</i>	<i>Kandoushi</i>	Jumlah Data
1	<i>Kandou</i>	<i>Hora</i>	4
		<i>A</i>	31
		<i>Aa</i>	16
		<i>Fun</i>	3
		<i>E</i>	12
		<i>Ee</i>	9
		<i>Maa</i>	10
		<i>Are</i>	7
		<i>Ara</i>	1
		<i>Yosh</i>	2
		<i>Ha</i>	8
		<i>Haa</i>	6
		<i>Uwa</i>	5
		<i>Kya</i>	4
<i>Gya</i>	2		
<i>Nani</i>	2		
2	<i>Yobikake</i>	<i>Ano</i>	6
		<i>Oi</i>	7
		<i>Nee</i>	2
		<i>Saa</i>	6
		<i>O</i>	4
		<i>Kora</i>	3
		<i>Yoo</i>	4
3	<i>Ootoo</i>	<i>Hai</i>	4
		<i>Un</i>	4
		<i>Ou</i>	4
		<i>Iie</i>	4
		<i>Iya</i>	6
		<i>Sou</i>	13
	Total		189

Tabel 4.1 Pemaparan Data Penerjemahan *Kandoushi*

Berdasarkan paparan tabel di atas, agar tidak terjadi perbedaan jumlah data analisa yang cukup besar, maka penulis akan menganalisa 20 data *kandoushi kandou*, dengan rincian : 2 data *kandoushi Hora*, 2 data *kandoushi A*, 1 data *kandoushi AA*, 1 data *kandoushi Fun*, 1 data *kandoushi E*, 1 data *kandoushi Ee*, 2 data *kandoushi Maa*, 2 data *kandoushi Are*, 1 data *kandoushi Ara*, 1 data *kandoushi Yosh*, 1 data *kandoushi Ha*, 1 data *kandoushi Haa*, 1 data *kandoushi Uwa*, 1 data *kandoushi Kya*, 1 data *kandoushi Gya*, dan 1 data *kandoushi Nani*. Sementara untuk *kandoushi yobikake* penulis akan menganalisa 15 data, dengan rincian: 2 data *kandoushi Ano*, 2 data *kandoushi Oi*, 1 data *kandoushi Nee*, 3 data *kandoushi Saa*, 4 data *kandoushi O*, 2 data *kandoushi Kora*, dan 1 data *kandoushi Yoo*. Kemudian untuk yang terakhir, penulis juga akan menganalisa 15 data *kandoushi ootoo*, dengan rincian : 3 data *kandoushi Hai*, 1 data *kandoushi Un*, 1 data *kandoushi Ou*, 3 data *kandoushi Iya*, 2 data *kandoushi Iie*, dan 5 data *kandoushi Sou*. Maka total keseluruhan data yang akan dianalisis sebanyak 50 data.

C. Analisis Data

1. Penerjemahan *Kandoushi Kandou*

a. Penerjemahan *Kandoushi 'Hora'*

Data (1)

TSu (1) : それより ホラ、お客さん (*Tonari no Kaibutsu-kun*:8)

Sore yori hora, okyakusan

TSa (1) : Lihat tuh, kau ada tamu. (*My Little Monster*:8)

Haru yang sedang kesal karena Marco mati mulai mengomel tidak jelas pada Micchan. Bahkan sampai dia tidak menyadari kedatangan seorang gadis yang bernama Shizuku yang mengantar *print* untuknya, karena hari itu ia tidak masuk sekolah. Berikut adalah kutipan percakapan mereka.

- シズク : あの。私水谷と申しますが吉田くんは。。。
- みっちゃん : ハル?それなら——
- ハル : てめえのせいでマルコは死んだ!!
- みっちゃん : 店ん中で暴れんなって言ってるだろ
- ハル : だってみっちゃんっそいつがぶつかってくるから!
- みっちゃん : マルコの死は他の誰でもねえ。。おまえの腕のせいだ。それよりホラ、お客さん。
- Shizuku : Ano. Watashi mizutani to moushimasu ga yoshida kun wa...*
- Micchan : Haru? Sore nara...*
- Haru : Temee no sei de maruko wa shinda !!*
- Micchan : Mise n naka de natte itteru daro*
- Haru : Datte micchan soitsu ga butskatte kuru kara !*
- Micchan : Maruko no shi wa hoka no dare demo nee.. omae no ude no sei da. Sore yori hora, okyakusan.*
- Shizuku : Maaf. Aku mizutani, ada Yoshida?
- Micchan : Haru? Kalau Haru sih.....
- Haru : Gara-gara kau... Marco mati, deh!
- Micchan : Haru! Sudah kubilang, jangan berisik di toko!

Haru : Micchan, dia nabrak aku duluan!

Micchan : Marco mati karena kau tak becus, jangan salahkan orang lain! Lihat, tuh. Kau ada tamu.

Dilihat dari percakapan di atas, perkataan yang mengandung *kandoushi Hora* tersebut diucapkan oleh Micchan yang ingin memberitahukan kepada Haru yang tidak menyadari kedatangan seorang tamu untuknya. Micchan berkata pada Haru, 「それよりホラ、お客さん。」 (*Sore yori hora, okyakusan.*), dengan tujuan agar Haru mengalihkan perhatiannya dari kematian Marco kepada tamu yang ingin bertemu dengannya. Ujaran Micchan tersebut diterjemahkan dalam bahasa Indonesia menjadi, “Lihat tuh, kau ada tamu”. Pada percakapan ini *kandoushi* yang digunakan adalah *kandoushi ホラ (Hora)*. *Hora* termasuk kedalam jenis *kandoushi kandou* (impresi), dan pada data (1) di atas, diterjemahkan menjadi ‘Lihat tuh’. Lihat dalam bahasa Indonesia termasuk kedalam kata kerja (verba), dan Tuh merupakan kata tidak baku dari ‘itu’, dan ‘itu’ merupakan kata ganti penunjuk (pronomina demonstratif).

Berdasarkan analisis di atas dapat diketahui bahwa penerjemahan *kandoushi* pada data (1) terjadi dengan teknik transposisi yang didasari karena adanya pergeseran bentuk. Dari *Hora* yang merupakan interjeksi menjadi ‘Lihat,tuh’ yang merupakan verba + pronomina demonstratif.

Data (2)

TSu (2) : ホラみんな。そんなに泣いてたらミミが安心して天国に行けないだ
ろ? (*Tonari no Kaibutsu-kun*:18)

Hora minna. Sonna ni naitetara mimi ga anshin shite tengoku
ni ikenai darou?

TSa (2) : Anak-anak. Kalau kalian nangis, mimi tak bisa naik ke surga,
lho? (*My Little Monster*:18)

Shizuku teringat masa kecilnya, dimana ketika teman-teman masa kecil Shizuku menangis karena tiba-tiba saja kelinci kesayangan kelas yang bernama ‘Mimi’ mati. Untuk menenangkan murid-murid, bapak guru mengatakan, 「ホラみんな。そんなに泣いてたらミミが安心して天国に行けないだろ?」 (Hora minna. Sonna ni naitetara mimi ga anshin shite tengoku ni ikenai darou?), dan diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi, “Anak-anak. Kalau kalian nangis, mimi tak bisa naik ke surga, lho?”. Dalam kalimat di atas *kandoushi* yang digunakan adalah *kandoushi Hora* yang merupakan *kandoushi kandou*.

Jika melihat terjemahannya, kata ‘Anak-anak’ merujuk pada kata *minna* yang berada setelah *Hora*. Sementara untuk *Hora*, tidak ada padanan secara langsung dalam bahasa Indonesia, karena tanpa diberikan padanan pun pesan yang ada di dalam TSu dapat tersampaikan dengan baik. Sehingga pada data (2) *kandoushi hora* memperoleh padanan zero.

b. Penerjemahan *Kandoushi* 'A'

Data (3)

TSu (3) : あ、俺のことはハルって呼べよ。と友達なんだし。

(*Tonari no Kaibutsu-kun*:13)

A, ore no koto wa haru tte yobe yo. To tomodachi nanda shi.

TSa (3) : Kalau begitu, panggil saja aku haru. Kita kan teman

(*My Little Monster*:13)

Akhirnya Haru mengerti, jika ada murid yang absen maka temannya akan mengantarkan *print*. Oleh karena itu ia merubah pemikirannya dan menganggap Shizuku sebagai temannya dengan berkata, 「あ、俺のことはハルって呼べよ。と友達なんだし」 (A, ore no koto wa haru tte yobe yo. To tomodachi nanda shi) yang diterjemahkan menjadi “Kalau begitu, panggil saja aku haru. Kita kan teman”

Kandoushi yang digunakan pada data (3) di atas adalah *kandoushi A*, yang termasuk kedalam jenis *kandoushi kandou*. Secara leksikal, *A* memiliki padanan ‘Oh’ atau ‘Ah’. Namun didalam terjemahannya, *A* memiliki padanan ‘Kalau begitu’. ‘Kalau’ adalah kata penghubung yang menandai syarat, sementara ‘begitu’ adalah pronomina yang memiliki arti leksikal, ‘seperti itu’ atau ‘demikian itu’.

Dari penjelasan di atas, ada pergeseran makna yang didasari karena dari ‘A’ yang mengungkapkan rasa terkejut atau heran menjadi ‘Kalau

begitu' yang konteksnya dipakai untuk keadaan yang bersyarat. Jadi untuk data (3) teknik yang digunakan adalah teknik modulasi.

Data (4)

TSu (4) : あ。。。イエ (*Tonari no Kaibutsu-kun:29*)

A... ie

TSa (4) : Ah, nggak. (*My Little Monster:29*)

Shizuku pergi ke *Batting Game* untuk menyampaikan pesan Saeko sensei pada Haru. Shizuku bertemu Micchan, dan Micchan menyangka Shizuku ingin menemui Haru. Namun Shizuku berkata, 「あ。。。イエ」 (A... ie) yang diterjemahkan menjadi “Ah, nggak”. Secara leksikal ‘A’ memiliki arti Ah. Sehingga pada data (4), teknik penerjemahan yang digunakan adalah penerjemahan resmi/baku.

c. Penerjemahan *Kandoushi* ‘Aa’

Data (5)

TSu (5) : あーってめえら！！ (*Tonari no Kaibutsu-kun:151*)

Aa' temeera!!

TSa (5) : Hei, kalian! (*My Little Monster:151*)

Haru kaget ketika melihat Yamaken dan teman-temannya ada di belakang *Batting Game* Micchan. Dengan agak sedikit kesal Haru berteriak 「あーってめえら！！」 (Aa' temeera!!) , yang diterjemahkan

menjadi ‘Hei, kalian!’. *Kandoushi* yang digunakan dalam kalimat tersebut adalah *kandoushi Aa* yang termasuk kedalam jenis *kandoushi kandou*, yang mengungkapkan rasa kagum dan dapat juga menyatakan rasa terkejut.

Secara leksikal *kandoushi Aa* memiliki arti wah, oh, ah, aduh, ya. Namun didalam terjemahannya, padanan yang diberikan adalah ‘Hei’. Hei biasanya digunakan untuk mengalihkan perhatian seseorang atau memanggil seseorang.

Dari analisa di atas terlihat adanya pergeseran makna dari ‘*Aa*’ yang menyatakan terkejut menjadi ‘Hei’ yang menyatakan panggilan untuk seseorang. Jadi, pada data (5) penerjemah menggunakan teknik penerjemahan modulasi.

d. Penerjemahan *Kandoushi ‘Fun’*

Data (6)

TSu (6) : ふーん。 シシズクか? (*Tonari no Kaibutsu-kun*:12)

Fuun. Shi shizuku ka?

TSa (6) : Hem. Shizuku ya? (*My Little Monster*:12)

Karena pada waktu itu, Haru belum mengenal Shizuku. Haru pun menanyakan nama Shizuku kepada Shizuku. Setelah Shizuku menjawab, bahwa namanya adalah Mizutani Shizuku. Haru dengan wajah polosnya berkata, 「ふーん。 シシズクか?」 (*Fuun. Shi shizuku ka*), yang diterjemahkan menjadi “Hem. Shizuku ya?”.

Kandoushi yang digunakan adalah *kandoushi fuun*, yang termasuk kedalam jenis *kandoushi kandou*. Secara leksikal '*Fuun*' memiliki arti hem, hmm, atau huh. Jadi pada data (6) diatas terjemahan *kandoushi* menggunakan teknik penerjemahan resmi/baku, karena padanan yang diberikan adalah padanan resmi dalam bahasa Indonesia.

e. Penerjemahan *Kandoushi 'E'*

Data (7)

TSu (7) : え。そそれは友達的なイミで? (*Tonari no Kaibutsu-kun*:42)

E. So sore wa tomodachiteki na imi de?

TSa (7) : Eh. Sebagai teman, kan? (*My Little Monster*:42)

Setelah Shizuku memeluk Haru yang telah meneteskan air mata. Harumerasa deg-degan dan tanpa pikir panjang, tiba-tiba saja Haru menyatakan perasaannya pada Haru. Berikut ini kutipan percakapan mereka.

ハル : 俺、シズクが好きかも。。。。

シズク : え。そそれは友達的なイミで?

ハル : イエ性的な意味で。

Haru : *Ore, Shizuku ga suki kamo....*

Shizuku : *E. So sore wa tomodachiteki na imi de?*

Haru : *Ie seitekina imi de.*

Haru : Kurasa... aku suka padamu Shizuku

Shizuku : Eh. Sebagai teman, kan?

Haru : Bukan, sebagai lawan jenis.

Dilihat dari percakapan di atas, perkataan yang mengandung *kandoushi E* tersebut diucapkan oleh Shizuku. Karena ia terkejut mendengar pernyataan cinta Haru yang belum lama ia kenal. Secara leksikal *kandoushi E* memiliki arti ‘eh’, ‘apa’, ‘ya’. ‘Eh’ di dalam bahasa Indonesia juga merupakan kata seru yang menyatakan rasa heran, kaget, dsb.

Berdasarkan analisis di atas, teknik penerjemahan yang digunakan untuk data (7) adalah, teknik penerjemahan resmi/baku, karena padanan ‘Eh’ yang diberikan pada TSa (7) di atas adalah padanan resmi dari *kandoushi E*.

f. Penerjemahan *Kandoushi ‘Ee’*

Data (8)

TSu (8) : ええっ すごい (*Tonari no Kaibutsu-kun*:14)

Ee’ sugooi.

TSa (8) : Wah, hebat. (*My Little Monster*:14)

Setelah Shizuku berhasil bertemu dengan Haru, dan Haru menganggapnya sebagai teman. Saeko *sensei* sedikit terkejut dan berkata kepada Shizuku, 「ええっ すごい」 (Ee’ sugooi.), yang diterjemahkan menjadi “Wah, hebat.” *Kandoushi* yang digunakan dalam kalimat tersebut adalah *kandoushi Ee* yang merupakan *kandoshi kandou*. *Ee* juga

mengungkapkan rasa heran atau terkejut, mengungkapkan perasaan yang mengandung emosi. Secara leksikal, memiliki arti ‘hah?’, ‘apa?’, ‘eh?’.

Di dalam terjemahannya, *Ee* memiliki padanan ‘wah’. Wah juga merupakan kata seru untuk menyatakan kagum, heran, terkejut, kecewa. Jadi, pada data (8) teknik penerjemahan yang digunakan adalah penerjemahan resmi/baku.

g. Penerjemahan *Kandoushi* ‘*Maa*’

Data (9)

<p>TSu (9) :。。。 <u>まあ</u>、学生の本分は勉強なんだし</p> <p>(<i>Tonari no Kaibutsu-kun</i>:114)</p> <p>... <u>maa</u>, <i>gakusei no honbun wa benkyou nan da shi</i></p> <p>TSa (9) : tugas murid memang belajar, <u>kan</u>. (<i>My Little Monster</i>:114)</p>

Natsume putus asa karena apa yang diajarkan Haru kepadanya tidak dapat dicerna dengan baik oleh otaknya. Dia mulai merutuk dirinya, bahwa dirinya tak berguna. Dia juga kesal, mengapa sekolah harus serumit itu. Melihat Natsume seperti itu, Shizuku berkata, 「。。。 まあ、学生の本分は勉強なんだし」 (... maa, *gakusei no honbun wa benkyou nan da shi*) yang diterjemahkan menjadi, “tugas murid memang belajar, kan.”

Kandoushi yang digunakan dalam data (9) di atas adalah *kandoushi maa* yang termasuk ke dalam jenis *kandoushi kandou*. *Maa* mengungkapkan rasa heran, rasa terkejut dan mengungkapkan rasa kagum. Pada TSa (9) *Maa* memiliki terjemahan ‘kan’. Menurut Kridalaksana

dalam (Yunita, 2010:13) partikel fatis ‘kan’ yang terletak pada akhir atau awal kalimat merupakan kependekan dari ‘bukan’ atau ‘bukankah’, yang digunakan untuk menekankan pembuktian atau bantahan.

Dari penjelasan di atas terlihat adanya pergeseran kelas kata, dari *maa* yang merupakan interjeksi menjadi *kan* yang merupakan partikel fatis. Selain itu, juga terjadi pergeseran makna, dimana *maa* pada TSu (9) mengungkapkan rasa heran, berubah maknanya pada TSa (9) menjadi sebuah penekanan. Dengan begitu, penerjemahan pada data (9) di atas menggunakan teknik penerjemahan modulasi, disebabkan karena adanya pergeseran makna dari *kandoushi* nya.

Data (10)

TSu (10) : まあ俺は信じねーけどな (Tonari no Kaibutsu-kun:158)

Maa ore wa shinjinee kedo na

TSa (10) : Aku sih gak percaya. (My Little Monster:158)

Selepas membuat kandang ayam untuk Nagoya, Haru mengantarkan Shizuku pulang. Di tengah perjalanan Haru membicarakan prinsip *plus minus zero*. Namun, ia sendiri tak mempercayai prinsip itu. Ia berkata, 「まあ俺は信じねーけどな」 (Maa ore wa shinjinee kedo na) yang diterjemahkan menjadi “Aku sih gak percaya.” Dalam TSa(10) tidak ditemukan padanan untuk Maa. Hal ini menunjukkan bahwa pada data (10) *kandoushi maa* memperoleh padanan zero, karena padanan *maa* tidak diperlukan pada TSa(10)

h. Penerjemahan *Kandoushi 'Are'*

Data (11)

TSu (11) : あれ? ! どこ消えやがった (*Tonari no Kaibutsu-kun*:48)

Are!? Doko kie yagatta.

TSa (11) : Lho, hilang ke mana?! (*My Little Monster*:48)

Haru mengejar Shizuku yang melarikan diri, Namun Haru yang larinya terlalu cepat malah kehilangan jejak Shizuku yang sebenarnya masih tertinggal di belakang Haru. Dengan heran, Haru berkata 「あれ? ! どこ消えやがった」 (Are!? Doko kie yagatta.). 'Are' yang terdapat dalam perkataan Haru merupakan *kandoushi kandou* yang digunakan untuk menyatakan rasa heran, atau terkejut. Secara leksikal 'Are' memiliki arti 'Lho', 'Kok', atau 'Ai'. Sementara padanan yang diberikan untuk *Are* di atas adalah 'Lho'. Sehingga pada data (11) di atas, teknik penerjemahan yang digunakan adalah penerjemahan resmi/baku.

Data (12)

TSu (12) : あれ。パソコン開きっぱなし (*Tonari no Kaibutsu-kun*:130)

Are. Pasokon hirakippanashi

TSa (12) : Dia tak tutup laptopnya. (*My Little Monster*:130)

Natsume meninggalkan laptop nya begitu saja di meja tanpa menutupnya terlebih dahulu. Shizuku yang melewati meja Natsume, melihat hal tersebut dan mengatakan 「あれ。パソコン開きっぱなし」 (Are.

Pasokon hirakippanashi). Dalam TSa (12) tidak terlihat padanan untuk ‘*Ara*’, karena pada data (12) ini ‘*Ara*’ memperoleh padanan zero.

i. Penerjemahan *Kandoushi* ‘*Ara*’

Data (13)

TSu (13) : あら水谷さん。何してるのそんなとこで

(Tonari no Kaibutsu-kun:55)

Ara Mizutani san. Nani shiteru no sonna toko de.

TSa (13) : Mizutani, sedang apa kau di sana? (*My Little Monster:55*)

Saeko *sensei* heran melihat Shizuku yang sedang memanjat pagar sekolah. *Sensei* berkata, 「あら水谷さん。何してるのそんなとこで」 yang diterjemahkan menjadi “Mizutani, sedang apa kau di sana?”. Dalam TSa (13) di atas, padanan *kandoushi ara* tidak muncul. Sehingga untuk data (13) di atas, *kandoushi ara* memperoleh padanan zero.

j. Penerjemahan *Kandoushi* ‘*Yoshi*’

Data (14)

TSu (14) : よしっ行くぞ (*Tonari no Kaibutsu-kun:16*)

Yoshi' iku zo

TSa (14) : Ayo, Ikut. (*My Little Monster:16*)

Haru yang aneh itu menghadang Shizuku ditengah perjalanan pulangnya, dia juga membungkam mulut Shizuku. Lalu ia ingin mengajak

Shizuku ke suatu tempat, dengan mengatakan 「よしっ行くぞ」 (*Yoshi' iku zo*). *Kandoushi yoshi* yang digunakan pada data (14) di atas merupakan *kandoushi kandou* yang digunakan untuk mengajak seseorang pergi ke suatu tempat atau melakukan sesuatu. Secara leksikal, '*yoshi*' memiliki arti 'Ayo', yang juga merupakan kata seru untuk mengajak atau memberikan dorongan. Oleh sebab itu, pada data (14) penerjemah menggunakan teknik penerjemahan resmi/baku.

k. Penerjemahan *Kandoushi 'Ha'*

Data (15)

TSu (15) : は? (*Tonari no Kaibutsu-kun:12*)

Ha?

TSa (15) : Hah? (*My Little Monster:12*)

Haru menyangka bahwa Shizuku yang sudah mengantarkan *print* untuknya adalah mata-mata dari sekolah. Shizuku yang memang bukan mata-mata menanggapi dugaan Haru dengan hanya mengucapkan 「は?」 (*Ha*). Shizuku mengatakan '*Ha*' tersebut karena Shizuku terkejut dan tidak mengerti mengapa Haru bisa membuat dugaan seperti itu. Sementara padanan yang diberikan untuk '*Ha*' adalah 'Hah'. 'Hah' juga merupakan kata seru yang dapat digunakan untuk menyatakan rasa terkejut. Sehingga pada data (15) teknik penerjemahan yang digunakan adalah penerjemahan resmi/baku, karena 'Hah' merupakan padanan resmi dari '*Ha*'.

I. Penerjemahan *Kandoushi* ‘Haa’

Data (16)

TSu (16) : はあ。。。疲れた (*Tonari no Kaibutsu-kun*:20)

Haa... *tsukareta*.

TSa (16) : Ah, capek... (*My Little Monster*:20)

Haru menemukan seekor anjing yang ia pikir adalah anjing liar. Padahal anjing itu milik seseorang. Sehingga membuat Shizuku dan Haru harus mengembalikan anjing kepada pemilik semula. Shizuku merasa lelah karena harus terlibat dalam urusan seperti itu. Di dalam hati ia berkata, 「はあ。。。疲れた」 (Haa... *tsukareta*.), yang memiliki terjemahan “Ah, capek...”. Secara leksikal ‘Haa’ memiliki arti Ah. Sehingga pada data (16) di atas, penerjemah menggunakan teknik penerjemahan resmi/baku.

m. Penerjemahan *Kandoushi* ‘Uwa’

Data (17)

TSu (17) : うわ (*Tonari no Kaibutsu-kun*:35)

Uwa

TSa (17) : Wuah! (*My Little Monster*:35)

Yamaken dan kawan-kawannya kaget begitu menyadari kalau Haru mendengar percakapan mereka yang sudah membuat Haru marah. Salah satu dari mereka mengucapkan 「うわ」 (uwa), yang diterjemahkan

menjadi Wuah!, merupakan *kandoushi kandou* yang menyatakan perasaan terkejut. Penerjemah membuat kata ‘Wuah’ yang diambil dari kata ‘Uwa’ dan menyesuaikan sistem bunyi dan ejaannya pada bahasa Indonesia. Sehingga pada data (17) teknik yang digunakan adalah penerjemahan fonologis.

n. Penerjemahan *Kandoushi ‘Kya’*

Data (18)

TSu (18) : キヤーありがとうー水谷さん！ (Tonari no Kaibutsu-kun:14)

Kyaa Arigatoo Mizutani san!

TSa (18) : Terima kasih, Mizutani! (*My Little Monster*:14)

Setelah Shizuku berhasil mengantarkan *print* ke rumah Haru, Saeko *sensei* mengucapkan terima kasih pada Shizuku dengan mengucapkan.

「キヤーありがとうー水谷さん！」 (*kyaa Arigatoo Mizutani san!*) yang diterjemahkan menjadi “Terima kasih, Mizutani!”

Dari TSa (18) di atas, tidak terlihat padanan yang diberikan untuk *kandoushi kyaa*. Hal itu menunjukkan, *kandoushi kyaa* pada data (18) diatas memperoleh padanan zero.

o. Penerjemahan *Kandoushi ‘Gya’*

Data (19)

TSu (19) : ぎゃっ増えてる！！ (Tonari no Kaibutsu-kun:154)

Gya’ fueteru !!

TSa (19) : Gyaaa, ramai banget! (*My Little Monster*:154)

Setelah kembali dari membeli es krim, Natsume kaget karena orang yang membuat kandang untuk Nagoya bertambah. Sebelumnya hanya ada Shizuku, Haru, dan Sasayan, tetapi bertambah 4 orang lagi –yamaken dan tiga orang temannya-.

Ujaran yang diucapkan Natsume tersebut mengandung *kandoushi Gyaa*, yang termasuk kedalam jenis *kandoushi kandou*. Padanan yang diberikan penerjemah pada TSa (19) adalah ‘Gyaaa’, terlihat bahwa Gyaa tersebut mengutip dari bahasa aslinya, yaitu *Gyaa*. Jadi untuk data (19) penerjemahan menggunakan teknik tidak memberikan padanan.

p. Penerjemahan *Kandoushi ‘Nani’*

Data (20)

TSu (20) : なに (*Tonari no Kaibutsu-kun:34*)

Nani

TSa (20) : Apa? (*My Little Monster:34*)

Shizuku tidak tahan lagi melihat kelakuan teman-teman Haru yang hanya memanfaatkan Haru. Dengan emosi yang sedikit tidak terkontrol Shizuku menasehati teman Haru dengan nada marah. Shizuku berkata seharusnya mereka dapat berteman dengan Haru tanpa pamrih. Kemudian salah satu dari teman Haru (pada komik *Tonari no Kaibutsu kun volume 1* belum diketahui namanya), merespon apa yang dikatakan Shizuku dengan mengatakan, なに (*Nani*) , yang diterjemahkan menjadi ‘Apa?’. *Nani*

termasuk kedalam jenis *kandoushi kandou*. *Nani* mengungkapkan rasa terkejut dan seolah-olah tidak percaya terhadap sesuatu hal yang terjadi. Secara leksikal *Nani* memiliki arti, ‘Apa’. Jadi untuk data (20) di atas, teknik penggunaan yang digunakan adalah teknik penerjemahan resmi/baku, karena padanan yang digunakan adalah padanan resmi dalam bahasa Indonesia.

2. Penerjemahan *Kandoushi Yobikake*

a. Penerjemahan *Kandoushi ‘Ano’*

Data (21)

TSu (21) : あの。私水谷と申しますが吉田くんは。。。。

(*Tonari no Kaibutsu-kun:7*)

Ano. *Watashi mizutani to moushimasu ga yoshida kun wa ...*

TSa (21) : Maaf. Aku mizutani, ada yoshida? (*My Little Monster:7*)

Sejak berkelahi di hari pertama masuk sekolah, Haru yang seharusnya duduk disebelah Shizuku tidak pernah masuk sekolah lagi. Atas perintah Saeko *sensei*, Shizuku pun pergi ke tempat dimana Haru tinggal untuk mengantarkan *print*. Saat tiba ditempat tinggal Haru yang juga merupakan tempat *Batting Game*, ia melihat seorang pria yang sedang merokok sambil membaca koran. Untuk menarik perhatian pria tersebut, Shizuku mengatakan, 「あの。私水谷と申しますが吉田くんは。。。。」 (Ano. *Watashi mizutani to moushimasu ga yoshida kun wa ...*). *Kandoushi* yang

digunakan adalah (*ano*), yang merupakan *kandoushi yobikake*. *Ano* biasa digunakan di awal kalimat untuk menarik perhatian lawan bicara.

Dalam terjemahannya diatas, '*Ano*' diterjemahkan menjadi 'Maaf'. Maaf dalam bahasa Indonesia bukan hanya untuk permintaan ampun dan penyesalan, tetapi juga mengungkapkan permintaan izin untuk melakukan sesuatu. Ada nilai kebudayaan yang terkandung dalam kata 'Maaf'. Karena orang Indonesia biasa mengucapkan kata 'Maaf' bukan hanya karena telah melakukan kesalahan. Tetapi juga bisa dipakai ketika ingin menanyakan sesuatu hal, atau meminta izin untuk melakukan sesuatu Hal.

Dengan analisa di atas, dapat diketahui bahwa teknik penerjemahan yang dilakukan untuk data (21) diatas, adalah. Dimana penerjemah memberikan padanan yang lebih cenderung padanan budaya kedalam kebudayaan BSa, yaitu bahasa Indonesia.

Data (22)

TSu (22) : あの—こんな所で何を(*Tonari no Kaibutsu-kun:17*)

Ano... *konna tokoro de nani wo*

TSa (22) : Hei... mau apa disini... (*My Litte Monster:17*)

Di dalam perjalanan pulang dari sekolah, tiba-tiba saja pria aneh yang bernama Haru itu menyergap Shizuku. Haru meminta Shizuku untuk tidak banyak berbicara dan banyak bergerak. Kemudian Haru mengajak Shizuku ke pinggir sungai. Haru berdiri membelakangi Shizuku sambil melihat ke arah sungai di depan mereka, Shizuku yang tidak dapat menebak tujuan

Haru membawanya kesana pun, bertanya kepada Haru dengan mengatakan, 「あの—こんな所で何を」 (*Ano... konna tokoro de nani wo*), yang diterjemahkan menjadi ‘Hei... mau apa disini...’. Secara leksikal *Ano* memiliki arti Hei. Jadi, pada data (22) diatas teknik penerjemahan yang digunakan adalah penerjemahan resmi/baku.

b. Penerjemahan *Kandoushi* ‘*Oi*’

Data (23)

TSu (23) : おい。。おまえ、名前は(*Tonari no Kaibutsu-kun:12*)

Oi.. *omae, namae wa*

TSa (23) : Hei, siapa namamu? (*My Little Monster:12*)

Begitu keluar dari *Batting Game* milik Micchan, tiba-tiba Haru menerjang dan menyergap Shizuku. Dengan sorot matanya yang tajam, Haru menanyakan tujuan Shizuku datang ke tempat tinggalnya. Meski sudah berkata jujur, bahwa tujuan Shizuku hanya untuk mengantar *print*, Haru masih saja menganggap Shizuku seperti bu saeko yang menyuruhnya ke sekolah. Disaat Haru sedikit lengah, Shizuku mengambil celah dan berusaha untuk kabur. Namun kemudian Haru sadar dan memanggil Shizuku, 「おい。。おまえ、名前は」 (Oi.. *omae, namae wa*).

Dalam TSa (23) dapat terlihat padanan yang diberikan untuk ‘*Oi*’ adalah ‘Hei’. Secara leksikal ‘*Oi*’ memang memiliki arti ‘Hei’. Jadi untuk data (23) teknik yang digunakan dalam penerjemahan adalah penerjemahan resmi/baku.

Data (24)

TSu (24) : おいなに荒れてんだよハル (*Tonari no Kaibutsu-kun:72*)

Ooi nani areten dayo haru

TSa (24) : Haru, Kenapa kasar begitu? (*Tonari no Kaibutsu-kun:72*)

Haru yang sedang kesal pada Shizuku, menendang apapun yang ada di *Batting Game* Micchan seenaknya. Melihat tingkah Haru, micchan khawatir barang-barangnya akan rusak, dan dia pun berkata, 「おいなに荒れてんだよハル」 (*Ooi nani areten dayo haru*).

Pada TSa (24) di atas, tidak terlihat padanan untuk *kandoushi ooi*. Hal ini karena penerjemah tidak memberikan padanan langsung dalam bahasa Indonesia, karena padanan untuk *Oi* tidak diperlukan. Sehingga pada (24) *kandoushi oi* memperoleh padanan zero.

c. Penerjemahan *Kandoushi 'Nee'***Data (25)**

TSu (25) : ねっ水谷さん (*Tonari no Kaibutsu-kun:15*)

Nee mizutani-san

TSa (25) : Ya kan, mizutani? (*Tonari no Kaibutsu-kun:15*)

Saeko *sensei* meminta Shizuku untuk membujuk Haru agar ia masuk sekolah lagi. Karena masa *skors* Haru sudah selesai, dan jika Haru tidak masuk secepatnya dia akan di *drop out* oleh pihak sekolah. Namun jika Haru masuk sekolah, ia tidak akan dikeluarkan dari sekolah, dan hal itu

akan membuat Saeko *sensei* tak perlu mengkhawatirkan Haru lagi. Saeko *sensei* pun menanyakan pada Shizuku apakah pendapat nya itu benar, dengan berkata 「ねっ水谷さん」 (*Nee mizutani-san*) yang diterjemahkan menjadi ‘Ya kan, Mizutani?’. ‘Ya’ merupakan partikel untuk menyatakan setuju, dan ‘kan’ merupakan partikel fatis. Dengan melihat hal tersebut, terlihat adanya pergeseran bentuk dari *Nee* yang merupakan interjeksi menjadi ‘Ya kan’ yang merupakan partikel+partikel fatis. Sehingga pada data (25) digunakan teknik transposisi untuk menerjemahkan *kandoushi*.

d. Penerjemahan *Kandoushi* ‘*Saa*’

Data (26)

TSu (26) : イエス！！昼休みは戦いのよ。さあ行け！！

(*Tonari no Kaibutsu-kun*:53)

Iesu!! Hiru yasumi wa tatakaina no yo. Saa ike!!

TSa (26) : Ya! istirahat siang adalah pertarungan yang sengit! Ayo

maju! (*My Little Monster*:53)

Waktu istirahat adalah waktu yang melelahkan karena harus berdesakan untuk membeli roti di kantin sekolah. Shizuku yang ingin makan sandwich, memanas-manasi Haru untuk menerjang gerombolan murid yang sedang membeli roti, agar ia bisa mendapatkan sandwich lebih cepat. Shizuku berkata 「イエス！！昼休みは戦いのよ。さあ行け！！」 (*Iesu!! Hiru yasumi wa tatakaina no yo. Saa ike!!*), yang diterjemahkan menjadi “Ya! istirahat siang adalah pertarungan yang sengit! Ayo maju!”

Kandoushi yang digunakan dalam kalimat tersebut adalah *kandoushi saa* yang menyatakan suatu ajakan, dapat diucapkan untuk menyatakan suruhan terhadap orang lain. Secara leksikal berarti nah, ayo, mari, baiklah. Jadi, pada data data (26) di atas, teknik penerjemahan yang digunakan untuk *kandoushi saa* adalah penerjemahan resmi/baku.

Data (27)

TSu (27) : ささあ (*Tonari no Kaibutsu-kun*:66)

Sa saa.

TSa (27) : Ah, dia. (*My Little Monster*:66)

Haru bertanya kemana Shizuku pergi kepada teman sekelasnya yang sedang bercakap-cakap di kelas. Lalu temannya menjawab, 「ささあ」 (*Sa saa.*) yang diterjemahkan menjadi “Ah,dia”. ‘Ah’ termasuk ke dalam interjeksi dalam bahasa Indonesia dan ‘dia’ termasuk ke dalam pronomina persona. Dari TSu dan TSa terlihat adanya pergeseran bentuk, dari *saa* yang merupakan *interjeksi* menjadi ‘Ah, dia’ yang merupakan interjeksi+pronomina. Jadi pada data (27) teknik yang digunakan adalah transposisi.

Data (28)

TSu (29) : 夏目さん？ さあ (*Tonari no Kaibutsu-kun*:104)

Natsume san? Saa.

TSa (28) : Natsume? Nggak. (*My Little Monster*:104)

Sesudah belajar bersama Haru, Natsume pergi begitu saja. Membuat Haru menanyakan keberadaan Natsume pada Shizuku. Berikut kutipan percakapan mereka:

ハル : シズク。あの女見なかったか

シズク : 夏目さん? さあ

Haru : Shizuku. Ano onna minakattaka.

Shizuku : Natsume san? Saa.

Haru : Shizuku. Kau lihat cewek itu?

Shizuku : Natsume? Nggak.

Dari kutipan percakapan diatas, terlihat bahwa Shizuku lah yang mengatakan ujaran yang mengandung *kandoushi saa*. Dalam kamus *tagaini jisho*, *saa* juga bisa diartikan menjadi *hmm*, yang menyatakan seseorang sedang memikirkan sesuatu, contohnya seperti Shizuku yang sedang berpikir kemana perginya Natsume. Namun dalam TSa (29) padanan yang diberikan untuk *saa* adalah ‘Nggak’. Hal ini menunjukkan adanya modulasi, yaitu karena adanya pergeseran makna *kandoushi*.

e. Penerjemahan *Kandoushi ‘O’*

Data (29)

TSu (29) : お。いらっしや〜い (*Tonari no Kaibutsu-kun:92*)

O. *Irasshai.*

TSa (29) : Selamat datang. (*My Little Monster:92*)

Shizuku datang lagi ke tempat *Batting Game* Micchan untuk memamerkan hasil UTS nya pada Haru. Micchan yang seperti biasa ada di *Batting Game* menyambut kedatangan Shizuku dengan mengatakan 「お。いらっしや〜い」 (O. *Irasshai*), yang diterjemahkan menjadi Selamat datang. Dalam TSa (30) di atas, tidak terlihat adanya padanan yang diberikan untuk *kandoushi O* tersebut. Hal ini dikarenakan *kandoushi O* memperoleh padanan zero, karena padanannya tidak diperlukan.

Data (30)

TSu (30) : お? どうした どうした。 (*Tonari no Kaibutsu-kun:92*)

O? *Doushita doushita.*

TSa (30) : Hei, ada apa? (*My Little Monster:92*)

Shizuku sedang mengecek label harga-harga sayuran yang dijual ayahnya. Ia takut ayahnya salah memasang label harga, dan membuat mereka rugi lagi. Ayah Shizuku yang memperhatikan anaknya sedang serius, memanggil Shizuku dengan berkata 「お? どうした どうした。」 (O? *Doushita doushita.*), yang diterjemahkan menjadi “Hei,ada apa?”. Secara leksikal ‘O’ yang termasuk ke dalam jenis *kandoushi yobikake* memiliki arti “Hei”. Jadi, penerjemahan *kandoushi* pada data (30) di atas menggunakan teknik penerjemahan resmi/baku.

Data (31)

TSu (31) : お、お邪魔? ハハ (*Tonari no Kaibutsu-kun:143*)

O, *o jyama ? haha.*

TSa (31) : Maaf, aku mengganggu ya? (*My Little Monster:143*)

Shizuku pergi ke toko untuk membeli bahan-bahan untuk membuat kandang Nagoya. Tak disangka dia bertemu Yamaken dkk disana. Saat Yamaken sedang berbicara bersama Shizuku, Sasayan yang juga pergi ke toko menghampiri Shizuku dan Yamaken sehingga percakapan mereka berdua berhenti. Dengan cengengesan Sasayan berkata, 「お、お邪魔?ハハ」 (*O, o jyama ? haha.*), yang kemudian diberikan terjemahan “Maaf, aku mengganggu ya?”. ‘Maaf’ dalam TSa (31) lebih menunjukkan bahwa Sasayan menyesal karena telah mengganggu percakapan Shizuku dan Yamaken. Sementara pada TSu (31) Sasayan mengakhiri perkataannya dengan *haha*, yang menunjukkan ia tidak menyesal melakukan itu atau bahkan sengaja melakukan itu. karena dia tidak mau Shizuku dipengaruhi oleh kata-kata Yamaken. Jadi, penerjemahan *kandoushi* pada data (31) di atas menggunakan teknik modulasi, karena adanya pergeseran sudut makna.

f. Penerjemahan *Kandoushi* ‘Kora’

Data (32)

TSu (32) : 待てコラア (*Tonari no Kaibutsu-kun:48*)

Mate koraa

TSa (32) : Hei, tunggu!. (*My Little Monster:48*)

Haru sangat marah ketika Shizuku bilang yamaken hanya memanfaatkannya. Dengan emosi dia sengaja menumpahkan minum dingin yang sedang ia minum ke kepala Shizuku. Shizuku sempat tak

mengerti mengapa Haru malah marah. Namun akhirnya Shizuku mengejar Haru yang sudah terlebih dahulu keluar dari *cafe*, dan membalas perbuatan Haru dengan melemparkan minuman Shizuku kepada Haru. Haru berbalik arah dan berniat mengejar Shizuku, yang berniat akan lari dari Haru. Haru berkata 「待てコラア」 (*Mate kora*), yang diterjemahkan menjadi Hei, tunggu. Secara leksikal *kora* yang merupakan *kandoushi yobikake* memiliki arti, ‘Hei’. Jadi, pada data (32) menggunakan teknik penerjemahan resmi/baku, karena padanan yang diberikan untuk *kandoushi kora* adalah padanan resmi.

Data (33)

TSu (33) : コラーなにしてんだてめえら (*Tonari no Kaibutsu-kun:95*)

Koraa nani shitenda temeera

TSa (33) : Kalian mau apa, hah! (*My Little Monster:95*)

Haru marah besar ketika melihat Nagoya kesayangannya di *bully* siswa lain. Dengan emosi Haru berteriak 「コラーなにしてんだてめえら」 (*Koraa nani shitenda temeera*), yang memiliki terjemahan “Kalian mau apa, hah!”. Padanan ‘Hah’ yang diberikan menunjukkan kepada keterkejutan Haru, sementara *kandoushi kora* digunakan untuk menyatakan panggilan terhadap seseorang. Disini terjadi pergeseran makna, dari *kora* yang menyatakan panggilan menjadi *hah* yang menyatakan keterkejutan. Jadi teknik penerjemahan untuk *kandoushi* pada data (33) adalah teknik modulasi.

f. Penerjemahan *Kandoushi* ‘Yo’

Data (34)

TSu (34) : よお (*Tonari no Kaibutsu-kun*:122)

Yoo

TSa (34) : Hei. (*My Little Monster*:122)

Shizuku yang tanpa sadar tertidur di paha Haru, kemudian terbangun. Haru yang melihat Shizuku terbangun, tersenyum sambil berkata ‘Yoo’ yang diterjemahkan menjadi ‘Hei’. ‘Yoo’ termasuk ke dalam *kandoushi yobikake* yang digunakan untuk memanggil seseorang. Secara leksikal ‘Yoo’ memiliki arti ‘Hei’. Dengan begitu, teknik yang digunakan untuk menerjemahkan *kandoushi* pada data (34) di atas adalah padanan resmi/baku, karena padanan yang digunakan sudah resmi dalam bahasa Indonesia.

Data (35)

TSu (34) : よ!!! (*Tonari no Kaibutsu-kun*:122)

Yoo!!

TSa (34) : Ukh. (*My Little Monster*:122)

Tiba-tiba saja Sasayan menarik Shizuku agar Shizuku mau melarikan diri dari Yamaken bersamanya. Karena kaget, Shizuku melepas keranjang belanjaan dan hampir mengenai tubuh Yamaken. Teman-teman Yamaken berkata kepada Yamaken, dengan berkata: よ!!! (Yoo!!) yang

diterjemahkan menjadi ‘Ukh’. ‘Yoo’ menyatakan panggilan sementara ‘Ukh’ menyatakan sebuah kesakitan, kecewa atau kesal. Maka pada data (35) terjadi modulasi, karena adanya pergeseran makna.

3. Penerjemahan *Kandoushi Ootoo*

a. Penerjemahan *Kandoushi ‘Hai’*

Data (36)

TSu (36) : ハイ領収書 (*Tonari no Kaibutsu-kun*:14)

Hai. Ryoushuusho.

TSa (36) : Nih. Kuitansinya. (*My Little Monster*:14)

Setelah Shizuku berhasil mengantarkan *print* kepada Haru, ia berusaha menagih janji Saeko *sensei* yang akan membelikannya buku pelajaran yang baru. Shizuku dengan tegas memperlihatkan kuitansi harga pembayaran buku tersebut di depan wajah Saeko *sensei* sambil berkata, 「ハイ領収書」 (*Hai. Ryoushuusho*), yang diterjemahkan menjadi “Nih. Kuitansinya.”, *Kandoushi* yang digunakan adalah *kandoushi* ハイ (*Hai*) yang merupakan *kandoushi ootoo*. *Hai* mengungkapkan suatu persetujuan. Dalam kalimat tersebut, *Hai* diterjemahkan dengan kata ‘Nih’. ‘Nih’ merupakan kata tidak baku dari kata ‘Ini’(dengan penegasan), yang merupakan pronomina demonstratif.

Dari contoh diatas terlihat adanya pergeseran bentuk dari interjeksi (*Hai*) menjadi pronomina penunjuk dalam BSa. Selain itu ada pergeseran makna, dimana *Hai* yang biasanya mengungkapkan suatu persetujuan

berubah makna di dalam kata 'Nih' yang menjadi penegasan, dimana Shizuku ingin menegaskan kepada *sensei* kuitansi yang harus dibayar *sensei*.

Dengan analisis di atas, maka dapat disimpulkan teknik yang digunakan pada data (36) adalah modulasi, dikarenakan bukan hanya terjadi pergeseran kelas kata, tetapi juga terjadi pergeseran makna.

Data (37)

TSu (37) : ハイ威嚇しない。(Tonari no Kaibutsu-kun:55)

Hai. Ikaku shinai.

TSa (37) : Jangan kasar begitu. (My Little Monster:55)

Haru memelototi Saeko *sensei*, karena Haru masih belum bisa memaafkan pihak sekolah –termasuk Saeko *sensei*- yang sudah memberikan hukuman *skors* padanya. Saeko *sensei* selalu merasa takut jika melihat Haru yang suka berkelahi itu memelototinya. Shizuku dengan santai berkata, 「ハイ威嚇しない」 (Hai. Ikaku shinai), yang diterjemahkan menjadi “Jangan kasar begitu”. Dalam TSa (37) *kandoushi Hai* tidak mendapatkan padanan formal, sehingga pada data (37) *kandoushi Hai* memperoleh padanan zero.

Data (38)

TSu (38) : ははいっ。(Tonari no Kaibutsu-kun:66)

Ha hai'.

TSa (38) : I...Iya. (My Little Monster:66)

Di tengah kebingungannya mencari Shizuku yang entah pergi ke mana, Haru berniat untuk bertanya kepada dua orang temannya yang perempuan yang sedang bercakap-cakap didalam ruang kelas mereka. Karena Haru tak mengingat nama mereka berdua, ia menyapa mereka berdua dengan hanya mengucapkan ‘Hei’. Kemudian salah satu dari mereka berdua, menjawab panggilan Haru dengan mengucapkan 「はいっつ」 (*Ha hai*), yang diterjemahkan menjadi Iya. *Hai* merupakan *kandoushi ootoo*, yang menyatakan sebuah persetujuan. Secara leksikal *Hai* memiliki arti, Iya atau Ya. Begitu juga dengan Iya, yang juga menyatakan sebuah persetujuan.

Dengan melihat data diatas, dapat disimpulkan bahwa pada data (33) digunakan teknik penerjemahan resmi/baku dimana Iya adalah padanan resmi dari *Hai*.

b. Penerjemahan *Kandoushi ‘Un’*

Data (39)

TSu (39) : うん。。。部活早く終わった (*Tonari no Kaibutsu-kun:139*)

Un... bukatsu hayaku owatta

TSa (39) : Iya. Eskulku selesai lebih cepat.(*Tonari no Kaibutsu-kun:139*)

Pada hari libur sekolah, Haru, Shizuku, Sasayan dan Natsume memutuskan untuk membuat kandang untuk Nagoya bersama-sama. mereka berjanji untuk berkumpul terlebih dahulu di *Batting Game* milik

Micchan, Sasayan dan Natsume yang ternyata datang lebih awal bertemu di depan *Batting Game*. Berikut percakapan mereka berdua.

なつめ : あ。早いですね。

ササヤン : あー。うん。。。部活早く終わった

Natsume : A. *Hayai desu ne.*

Sasayan : Aa. *Un... bukatsu hayaku owatta.*

Natsume : Ah. Cepat juga.

Sasayan : Ah. Iya, eskulku selesai lebih cepat.

Dilihat dari percakapan di atas, perkataan yang mengandung *kandoushi* 'Un' diucapkan oleh Sasayan. Sasayan mengucapkan *kandoushi* tersebut untuk menyetujui pendapat Natsume. 'Un' yang secara leksikal memiliki arti 'Iya', sama seperti *kandoushi* 'Hai'. Hanya saja, *Hai* lebih sopan dari kata 'Un'. Sedangkan 'Un' dapat digunakan kepada teman sejawat, atau kepada seseorang yang sudah cukup akrab.

'Un' yang merupakan *kandoushi ootoo* tersebut diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi Iya. Di dalam bahasa Indonesia tidak mengenal ragam hormat. Jadi Iya dapat digunakan kepada siapapun, tanpa memikirkan keakraban atau tidak. Dengan begitu teknik penerjemahan yang digunakan pada data ini, dengan menggunakan teknik penerjemahan resmi/ baku.

c. Penerjemahan *Kandoushi 'Ou'*

Data (40)

TSu (40) : おう好きだぜシズク (*Tonari no Kaibutsu-kun:96*)

Ou suki daze shizuku.

TSa (40) : Iya, aku suka Shizuku. (*My Little Monster:96*)

Haru dan Shizuku pulang sekolah bersama-sama. Karena saat itu sedang turun hujan, mereka berdua memakai payung. Sambil menikmati perjalanan pulang, mereka bercakap-cakap. Berikut ini sedikit kutipan percakapan mereka.

シズク : アナタまえに私をす好きだと言ってしまったが

ハル : おう、好きだぜシズク

シズク : それは異性として？

ハル : やれと言われればやれる。

Shizuku : Anata mae ni watashi wo su suki da to itte shimatta ga

Haru : Ou, suki daze Shizuku.

Shizuku : Sore wa isei toshite?

Haru : Yare to iwarereba yareru.

Shizuku : Tempo hari kau bilang kau suka aku.

Haru : Iya, aku suka Shizuku.

Shizuku : Sebagai lawan jenis?

Haru : Akan ku lakukan apapun yang kau inginkan.

Dari percakapan di atas, terlihat bahwa ujaran yang diucapkan Haru mengandung *kandoushi Ou*, yang termasuk ke dalam jenis *kandoushi ootoo*. Secara leksikal *Ou* juga memiliki arti, 'Iya'. Jadi pada data (41) teknik penerjemahan yang digunakan adalah, penerjemahan resmi/baku, karena Iya adalah padanan resmi dari *Ou*.

d. Penerjemahan *Kandoushi 'Iie'*

Data (41)

TSu (41) : いいえ。。。 (Tonari no Kaibutsu-kun:27)

Iie...

TSa (41) : Nggak. (My Little Monster:27)

Saat sedang berjalan di koridor sekolah, Saeko *sensei* berpapasan dengan Shizuku. Seperti sebelumnya, Saeko *sensei* masih menanyakan tentang Haru. Berikut ini kutipan percakapan mereka:

さえこ先生 : 水谷さん。あれから吉田くんに会ったりしてない？

シズク : いいえ

Saeko *sensei* : Mizutani san. Are kara yoshida kun ni attari shite nai?

Shizuku : Iie

Saeko *sensei* : Mizutani. Sejak hari itu, kau ketemu yoshida?

Shizuku : Nggak.

Dari percakapan di atas terlihat bahwa Shizuku yang mengucapkan perkataan yang menandung *kandoushi iie*. Sedangkan pada TSa (41)

padanan yang diberikan adalah ‘Nggak’. Secara leksikal *iie* memang memiliki arti kata ‘Nggak’, atau ‘tidak’. Jadi pada data (41) menggunakan penerjemahan resmi/baku untuk menerjemahkan *kandoushi iie* tersebut.

Data (42)

TSu (42) : イエ性的な意味で。 (*Tonari no Kaibutsu-kun:42*)

Ie seiteki na imi de.

TSa (42) : Bukan, sebagai lawan jenis. (*My Little Monster:42*)

Haru dan Shizuku pulang sekolah dengan berjalan berdampingan bersama. Karena hari itu hujan turun cukup reda, keduanya memakai payung. Sambil menikmati perjalanan pulang, mereka berdua bercakap-cakap. Berikut ini kutipan percakapan mereka:

ハル : 俺、シズクが好きかも。。。。

シズク : え。そそれは友達的なイミで？

ハル : イエ性的な意味で。

Haru : Ore, Shizuku ga suki kamo....

Shizuku : E. So sore wa tomodachiteki na imi de?

Haru : Ie seitekina imi de.

Haru : Kurasa... aku suka padamu Shizuku

Shizuku : Eh. Sebagai teman, kan?

Haru : Bukan, sebagai lawan jenis.

Perkataan yang mengandung *kandoushi iie* di atas, diucapkan oleh Haru. Sebagai penyangkalan dari apa yang dikatakan Shizuku sebelumnya. Terjemahan *kandoushi iie* di atas adalah Bukan. ‘Bukan’ juga makna leksikal dari *kandoushi iie*, maka pada data (42) menggunakan teknik penerjemahan resmi/baku.

e. Penerjemahan *Kandoushi ‘Iya’*

Data (43)

TSu (43) : 嫌です。 (*Tonari no Kaibutsu-kun:15*)

Iya desu.

TSa (43) : Tak mau. (*My Little Monster:15*)

Setelah tugas mengantarkan *print* ke rumah Haru berhasil, saeko *sensei* kembali meminta bantuan kepada Shizuku untuk membujuk Haru agar masuk sekolah, karena masa *skors* Haru sudah selesai. Tetapi, dengan tegas Shizuku menolak permintaan Saeko *Sensei* dengan berkata, 「嫌です」 (*Iya desu*), yang memiliki terjemahan “tak mau”. ‘Tak’ yang merupakan adverbial dan juga ‘mau’ yang termasuk ke dalam adverbial. Jadi, disini ada pergeseran bentuk dari interjeksi menjadi adverbial+adverbial. Sehingga pada data (43) teknik yang digunakan adalah teknik penerjemahan transposisi.

Data (44)

TSu (44) : いやいい。 (*Tonari no Kaibutsu-kun*:138)

Iya ii.

TSa (44) : Nggak usah. (*My Little Monster*:138)

Shizuku masih teringat kejadian di atap sekolah beberapa hari yang lalu. Saat dengan terang-terangan dia bilang dia juga sudah merasakan apa yang Haru rasakan kepadanya. Kemudian Haru menawarkan kepada Shizuku untuk berpacaran. Namun Shizuku menolak dengan mengatakan 「いやいい」 (*Iya ii*) yang diterjemahkan menjadi “Nggak usah.”. Padanan yang diberikan untuk *kandoushi iya* adalah kata *nggak* , dimana itu adalah padanan resmi/baku.

Data (45)

TSu (45) : いや、こいつのせいで猫がタンスからおりてこなくなっちゃって

(*Tonari no Kaibutsu-kun*:136)

Iya, koitsu no sei de neko ga tansu kara orite konaku

nacchatte

TSa (45) : Gara-gara ayam itu, kucing-ku *nggak* berani turun dari

lemari. (*My Little Monster*:136)

Sasayan tidak jadi memelihara Nagoya dan mengembalikannya pada Haru. Ia mengungkapkan alasannya pada teman-teman, mengapa ia tidak

mau memelihara Nagoya lagi. Berikut kutipan percakapan Sasayan dan teman-temannya.

ササヤン : ゴメン。飼うのムリだった！オレんち猫飼っててさあ。
 シズク : ああ、それは危ないですね。
 ササヤン : いや、こいつのせいで猫がタンスからおりてこなくなっちゃ
 って

Sasayan : Gomen. Kau no muri datta! Ore n chi neko katte te saa.

Shizuku : Aa, sore wa abunai desu ne.

*Sasayan : Iya, koitsu no sei de neko ga tansu kara orite konaku
 nacchatte*

Saeko sensei : Maaf. Aku tak bisa piara ayam ini. Aku punya kucing
 dirumah.

Shizuku : Wah, bahaya tuh!

Sasayan : Gara-gara ayam itu, kucing ku nggak berani turun dari
 lemari

Dari percakapan diatas dapat diketahui bahwa *kandoushi 'Iya'* diucapkan oleh Sasayan. *'Iya'* mengungkapkan sesuatu ketidak setujuan, dan termasuk ke dalam *kandoushi ootoo*. Secara leksikal, *Iya* memiliki arti tidak, yang juga menunjukkan pengingkaran, penolakan, atau penyangkalan. Namun dalam terjemahan data (45) diatas, tidak ditemukan terjemahan *kandoushi iya*. Hal itu karena penerjemah ingin menitikberatkan pesan yang ada pada kalimat setelah *kandoushi iya*, yaitu kalimat 「こいつのせい

で猫がダンスからおりてこなくなっちゃって」, yang memiliki terjemahan ‘Gara-gara ayam itu, kucing ku nggak berani turun dari lemari’. Tanpa menerjemahkan *kandoushi iya* pun, pembaca akan mengerti, alasan apa yang menyebabkan Sasayan tidak jadi memelihara Nagoya. Sehingga pada data (45) *kandoushi iya* memperoleh padanan zero.

f. Penerjemahan *Kandoushi ‘Sou’*

Data (46)

TSu (46) : そう。もう電話も取り合ってくれないし。。。。

(*Tonari no Kaibutsu-kun:27*)

Sou. *Mou denwa mo tori atte kurenai shi...*

TSa (46) : Oh. Dia juga tak menjawab teleponku.

(*My Little Monster:27*)

Saeko *sensei* menanyakan pada Shizuku apakah dia sudah bertemu Haru lagi. Shizuku menjawab tidak, Saeko *sensei* menanggapi perkataan Shizuku dengan berkata. 「そう。もう電話も取り合ってくれないし。。。。」 (Sou. *Mou denwa mo tori atte kurenai shi...*), dan terjemahan nya adalah “Oh. Dia juga tak menjawab teleponku.” ‘Oh’ diucapkan saeko *sensei* untuk menyetujui perkataan Shizuku. ‘Oh’ disini sesuai dengan *kandoushi sou* yang mengungkapkan suatu persetujuan. Jadi, untuk data (47) adalah penerjemahan resmi/baku, karena padanan yang diberikan sudah baku dalam bahasa Indonesia.

Data (47)

TSu (47) : そうだ。あの時、私は。。。 (Tonari no Kaibutsu-kun:78)

Sou da. Ano toki, watashi wa...

TSa (47) : Iya, ya. Waktu itu...aku... (My Little Monster:78)

Ingatan Shizuku kembali pada waktu pertama kali ia melihat Haru menangis di hadapannya. Hal itu membuat hatinya tersentuh, dan bergetar. Di dalam hati Shizuku membenarkan ingatannya sambil berkata, 「そうだ。あの時、私は。。。」 (*Sou da. Ano toki, watashi wa...*), yang memiliki terjemahan “Iya, ya. Waktu itu...aku...”. Secara leksikal *sou* memang memiliki arti ‘Iya’. Namun pada TSa (47) padanan yang diberikan untuk kata ‘*Sou*’ adalah “Iya,ya”. Iya termasuk ke dalam partikel yang menyatakan setuju. Jadi pada data (47) di atas, *sou* diterjemahkan dengan penerjemahan resmi/baku.

Data (48)

TSu (48) : あ、そう。 (Tonari no Kaibutsu-kun:93)

A, Sou.

TSa (48) : Oh, begitu. (My Little Monster:93)

Waktu ujian tengah semester Haru lupa menuliskan namanya disemua mata pelajaran. Sehingga ia mendapat nilai 0 disemua mata pelajaran, dan harus mengikuti ujian perbaikan. Tetapi karena Shizuku tidak ikut ujian perbaikan, Haru juga tidak akan ikut ujian perbaikan itu. Shizuku

menanggapi pernyataan Haru , dengan berkata 「あ、そう。」 (*A, Sou.*), yang diterjemahkan menjadi ‘Oh, begitu’.

Kalimat yang diucapkan Shizuku tersebut mengandung *kandoushi* ‘*Sou*’, yang memiliki terjemahan ‘Begitu’. Secara harfiah *Sou*’ memiliki arti ‘Begitu’. Jadi penerjemah menggunakan teknik penerjemahan resmi/baku.

Data (49)

TSu (49) : そう、だっけ気にしたことなかった

(*Tonari no Kaibutsu-kun:136*)

Sou, dakke ki ni shita koto nakatta.

TSa (49) : Aku sama sekali tak tahu... (*Tonari no Kaibutsu-kun:136*)

Sebelumnya Sasayan ditugasi untuk memelihara Nagoya di rumahnya. Tetapi karena ayam itu, kucing di rumahnya tidak berani turun dari lemari. Sehingga ia mengembalikan Nagoya pada Haru. Akhirnya mereka berdiskusi lagi soal Nagoya, Sasayan dan Natsume berkata bahwa waktu SD dan SMP, disekolah mereka mempunyai kandang ayam. Sementara Shizuku yang dahulu tidak pernah peduli pada lingkungannya, hanya bisa membatin dalam hati, dengan berkata 「そう、だっけ気にしたことなかった」 (*Sou, dakke ki ni shita koto nakatta*) yang memiliki terjemahan, ‘Aku sama sekali tak tahu...’.

Kandoushi yang digunakan dalam data diatas adalah ‘*Sou*’. ‘*Sou*’ mengungkapkan suatu persetujuan. Namun didalam TSa, tidak ditemukan terjemahan dari ‘*Sou*’. Karena tanpa diterjemahkan pun, pesan yang ada didalam TSu dapat disampaikan dengan baik pada TSa. Sehingga pada data (49) ‘*Sou*’ memperoleh padanan zero.

Data (50)

TSu (50) : そっか? (*Tonari no Kaibutsu-kun*:163)

Sokka?

TSa (50) : Oh, Begitu. (*My Little Monster*:163)

Shizuku sudah tidak sanggup menahan perasaannya, sehingga ia menyatakan lagi pada Haru, bahwa ia juga sudah terlanjur menyukai Haru. Tetapi meskipun Haru sudah merasakan perasaan itu terlebih dahulu, Haru takut Shizuku akan meninggalkannya, jika mereka berdua berpacaran. Shizuku pun mengerti dan berkata, 「そっか?」 (*Sokka*), yang diterjemahkan menjadi “Oh, begitu”. Seperti telah disebutkan sebelumnya secara leksikal arti kata ‘*sou*’ adalah ‘begitu’. Namun pada terjemahannya ‘*sou*’ diberikan padanan ‘Oh,begitu”, dimana ‘Oh’ adalah sebuah interjeksi dan ‘Begitu’ adalah pronomina. Jadi teknik penerjemahan yang digunakan untuk *kandoushi* pada data (50) di atas adalah teknik transposisi. Karena terlihat adanya pergeran bentuk dari ‘*sou*’ yang merupakan interjeksi menjadi Oh begitu yang merupakan interjeksi+pronomina.

D. Interpretasi Data

Setelah melakukan analisis dan pembahasan di atas, maka berikut ini merupakan hasil sementara yang telah di dapatkan oleh peneliti mengenai teknik penerjemahan yang terdapat pada komik *Tonari no Kaibutsu-kun* volume 1. Kemudian untuk memudahkan pembaca maka interpretasi data ini dibuat dalam bentuk tabel, yaitu sebagai berikut.

No	TSu	TSa	Jenis <i>Kandoushi</i>	Teknik Penerjemahan
1	ホラ	Lihat, tuh	<i>Kandou</i>	Transposisi
2	ホラ	-	<i>Kandou</i>	Padanan Zero
3	あ	Kalau begitu	<i>Kandou</i>	Modulasi
4	あ	Ah	<i>Kandou</i>	Resmi/baku
5	あーっ	Hei	<i>Kandou</i>	Modulasi
6	ふーん	Hem	<i>Kandou</i>	Resmi/baku
7	え	Eh	<i>Kandou</i>	Resmi/baku
8	ええっ	Wah	<i>Kandou</i>	Resmi/baku
9	まあ	Kan	<i>Kandou</i>	Modulasi
10	まあ	-	<i>Kandou</i>	Padanan Zero
11	あれ	Loh	<i>Kandou</i>	Resmi/baku
12	あれ	-	<i>Kandou</i>	Padanan Zero
13	あら	-	<i>Kandou</i>	Padanan Zero

14	よしっ	Ayo	<i>Kandou</i>	Resmi/baku
15	は?	Hah?	<i>Kandou</i>	Resmi/baku
16	はあ	Ah	<i>Kandou</i>	Resmi/baku
17	うわ	Wuah	<i>Kandou</i>	Fonologis
18	キャー	-	<i>Kandou</i>	Padanan Zero
19	ぎゃっ	Gyaa	<i>Kandou</i>	Tidak memberikan Padanan
20	なに	Apa	<i>Kandou</i>	Resmi/baku
21	あの	Maaf	<i>Yobikake</i>	Padanan Budaya
22	あの	Hei	<i>Yobikake</i>	Resmi/baku
23	おい	Hei	<i>Yobikake</i>	Resmi/baku
24	おーい	-	<i>Yobikake</i>	Padanan Zero
25	ねっ	Ya kan	<i>Yobikake</i>	Transposisi
26	さあ	Ayo	<i>Yobikake</i>	Resmi/baku
27	さあ	Ah, dia	<i>Yobikake</i>	Transposisi
28	さあ	Nggak	<i>Yobikake</i>	Modulasi.
29	お	-	<i>Yobikake</i>	Padanan Zero
30	お	Hei	<i>Yobikake</i>	Resmi/baku
31	お	Maaf	<i>Yobikake</i>	Modulasi.

32	コラ	Hei	<i>Yobikake</i>	Resmi/baku
33	コラ	Hah	<i>Yobikake</i>	Modulasi.
34	よお	Hei	<i>Yobikake</i>	Resmi/baku
35	よ！！	Ukh	<i>Yobikake</i>	Modulasi.
36	ハイ	Nih	<i>Ootoo</i>	Modulasi
37	ハイ	-	<i>Ootoo</i>	Padanan Zero
38	ハイ	Iya	<i>Ootoo</i>	Resmi/baku
39	うん	Iya	<i>Ootoo</i>	Resmi/baku
40	おう	Iya	<i>Ootoo</i>	Resmi/baku
41	いいえ	Nggak	<i>Ootoo</i>	Resmi/baku
42	いいえ	Bukan	<i>Ootoo</i>	Resmi/baku
43	嫌	Tak Mau	<i>Ootoo</i>	Transposisi
44	いや	Nggak	<i>Ootoo</i>	Resmi/baku
45	いや	-	<i>Ootoo</i>	Padanan Zero
46	そう	Oh	<i>Ootoo</i>	Resmi/baku
47	そう	Iya	<i>Ootoo</i>	Resmi/baku
48	そう	Begitu	<i>Ootoo</i>	Resmi/baku
49	そう	-	<i>Ootoo</i>	Padanan Zero
50	そう	Oh, Begitu	<i>Ootoo</i>	Transposisi

Tabel 4.2 Interpretasi Data Penerjemahan *Kandoushi*

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab terakhir ini akan dibahas mengenai kesimpulan dan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti. Selain itu, bab ini juga memuat saran yang diperuntukkan bagi para pembelajar yang tertarik dengan bahasa Jepang terutama mengenai penerjemahan.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerjemahan *kandoushi* bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia dalam komik *Tonari no Kaibutsu-kun volume 1* cenderung menggunakan teknik penerjemahan resmi/baku, karena baik di dalam bahasa Indonesia maupun dalam bahasa Jepang sama-sama memiliki kelas kata yang dinamakan *kandoushi* (interjeksi). Dari 189 data total keseluruhan *kandoushi* yang ditemukan, 104 data diantaranya menggunakan teknik penerjemahan resmi/baku, karena terjemahan *kandoushi* bahasa Jepang yang didapat sesuai dengan padanan resmi yang ada di dalam bahasa Indonesia.

Meskipun di dalam bahasa Jepang maupun bahasa Indonesia mengenal interjeksi, namun terkadang sulit menemukan padanan yang sesuai dengan konteks dan situasi ujaran. Sehingga ada 49 data yang memperoleh padanan zero, karena tanpa padanan pun pesan yang ada pada BSA dapat tersampaikan dengan baik. Selain itu data yang diterjemahkan secara modulasi sebanyak 16 data, lalu 7 data menggunakan transposisi, 6 data secara fonologis, 5 data padanan budaya, dan ada juga 2 data yang tidak diberikan padanan.

B. Saran

Setelah menganalisis komik *Tonari no Kaibutsu-kun* sebagai salah satu fenomena penerjemahan, peneliti mengharapkan bagi para pemerhati terjemahan, untuk mengkaji lebih dalam mengenai prosedur penerjemahan dan teknik penerjemahan. Hal itu bukan hanya dapat meningkatkan khasanah ilmu pengetahuan tetapi juga dapat dipraktikkan langsung dalam praktek penerjemahan. Serta bagi para pembelajar bahasa Jepang yang sedang belajar bahasa Jepang, tidak ada salahnya untuk mempelajari seluk beluk, metode, prosedur ataupun teknik penerjemahan. Hal itu untuk memudahkan kita dalam menerjemahkan, sehingga terjemahan kita dapat dimengerti oleh pembaca. Serta bagi pembelajar bahasa Jepang yang tertarik dengan dunia penerjemahan, sebaiknya melakukan kajian ilmiah dalam penerjemahan demi meningkatkan pengetahuan dan kualitas terjemahan.

Selain itu bagi peneliti lain yang ingin meneliti tentang penerjemahan, dapat menggunakan komik *Tonari no Kaibutsu-kun* sebagai sumber data. Karena masih banyak hal yang dapat diteliti dari komik ini, bukan hanya penerjemahan *kandoushi* nya saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka cipta.
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka cipta.
- Catford, J.C, 1965. *A Linguistic Theory of Translation*. London: Oxford University Press
- Chaer, Abdul. 2007. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2009. *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gosho, Aoyama. 2009. *Meitantei Conan Volume 66*. Tokyo: Shogakukan Inc.
- _____. 2009. *Detektif Conan Volume 66*. Diterjemahkan oleh M. 2012. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Hoed, Benny Hoedoro. 2006. *Penerjemahan dan Kebudayaan*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya
- Kridalaksana, Harimurti. 1986. *Kelas Kata dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia
- Larson, Mildred L. *Penerjemahan Berdasar Makna: Pedoman untuk Pepadanan Antarbahasa*. Diterjemahkan oleh Kencanawati Taniran, MA.
- Matsuura, Kenji. 1994. *Kamus Bahasa Jepang-Indonesia*. Kyoto: Kyoto Sangyo University Press.
- McClain, Yoko Matsuoka. 1988. *Handbook of Modern Japanese Grammar*. Jepang: The Hokuseido Press.
- McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics Memahami Komik*. Diterjemahkan oleh S. Kinanti. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia (KPG)
- Robico. 2009. *Tonari no Kaibutsu kun Volume 1*. Tokyo: Kodansha Ltd.

- _____. 2009. *My Little Monster Volume 1*. Diterjemahkan oleh Lidwina Leung. 2014. Jakarta: Gramedia.
- Sakakura, Atsuyoshi. 1982. *Nihon Bunpou no Hanashi*. Tokyo: Nihongo Hoosoo Shupan.
- Sudjianto. 2003. *Gramatika Bahasa Jepang Modern Seri A*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sudjianto dan Dahidi, 2014. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sutedi, Dedi. 2008. *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Cahyono, Hanif. 2014, *Domestication dan Foreignisation*. <https://hanifcahyono.com/2014/07/09/domestication-dan-foreignisation/>. Diakses pada 23 Juni 2016.
- Helvia, Veronika. *Bagaimana Menjadi Penerjemah Komik yang Baik?*. 2015, http://www.kompasiana.com/veronikahelvia/bagaimana-menjadi-penerjemah-komik-yang-baik_552048f9a33311454646cdd4. Diakses pada 31 Mei 2016.
- Manga*. <https://id.wikipedia.org/wiki/Manga>. Diakses pada 2016.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS



Nama : Mimi Fachriyah

Tempat Tanggal lahir : Bekasi, 07 November 1993

Alamat : Jln Kali Abang Tengah RT.01 RW.002 No. 51
Bekasi 17125

Riwayat Pendidikan Formal:

MI An-Nur II Bekasi..... 1999-2005

MTs An-Nur I Bekasi 2005-2008

SMAN 14 Bekasi..... 2008-2011

S1 Bahasa Jepang STBA JIA Bekasi..... 2012-2016