

---

**PROSEDUR DAN METODE PENERJEMAHAN BAHASA *SLANG* DALAM  
KOMIK *CRAYON SHINCHAN* KARYA YOSHITO USUI**

**Eka Dewi Octaviani**

**email: [echaoink@gmail.com](mailto:echaoink@gmail.com)**

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Sastra dan Budaya, Universitas Udayana

***Abstract***

*The title of this research is “The Translation Procedure and Method of Slang Language in Crayon Shinchan by Yoshito Usui”. This research describes category and frequency of occurrence of slang language and the translation procedures and methods which applied on translating Crayon Shinchan from Japanese language into Indonesian language. The theories used in this research are slang language theory according to Yonekawa (2003) and translation procedure according to Vinay and Darbelnet (2000) and translation method according to Newmark (1988). The data resources are volume one to ten of Crayon Shinchan comics.*

*The data were analyzed with equivalent method and basic technique of sort direct decisive element. The result of this research shows that from 1.548 datas, nine categories of slang language are found and ora is the highest frequency of occurrence namely, 414 datas (26,7%). There are 5 translation procedures are applied, 1.185 datas (76,55%) are literal translation procedure, 11 datas (0,7%) are borrowing procedure, 279 datas (18,02%) are modulation procedure, 47 datas (3,03%) are adaptation procedure, 26 datas (1,7%) are transposition procedure. While the orientation of the translation method is the source language.*

*Keywords: slang translation, translation procedure, translation method*

## **1. Latar Belakang**

Dewasa ini, banyak komik dalam bahasa Jepang yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Di Jepang, komik disesuaikan dengan tingkatan umur pembacanya. Sementara di Indonesia, komik lebih identik sebagai bahan bacaan bagi anak-anak dan kalangan remaja.

Seiring dengan perkembangan dan kemajuan kebudayaan, dewasa ini banyak komik-komik berbahasa Jepang yang menggunakan bahasa *slang* dengan situasi dan suasana percakapan bersifat santai atau tidak bersifat resmi. Salah satu komik yang banyak menggunakan bahasa *slang* adalah *Crayon Shinchan*.

Komik *Crayon Shinchan* mengisahkan tentang seorang anak laki-laki bernama *Shinnosuke Nohara* atau biasa dipanggil *Shinchan* yang masih berusia 5 tahun tapi memiliki kelakuan seperti orang dewasa. Jadi, meskipun tokoh utamanya adalah anak

berumur 5 tahun tetapi pada kenyataannya isi cerita komik ini sebenarnya ditujukan bagi kalangan dewasa. Namun, di Indonesia terjemahan komik ini ditujukan bagi kalangan anak-anak dan remaja. Untuk menerjemahkan suatu teks dari bahasa tertentu, kita harus mengenal prosedur dan metode penerjemahan terlebih dahulu. Dengan prosedur dan metode yang tepat, kita akan dapat mengarahkan hasil terjemahan sesuai dengan tujuan penerjemahan.

## **2. Pokok Permasalahan**

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang dibahas pada penelitian ini adalah kategori dan frekuensi kemunculan bahasa *slang* serta prosedur dan metode penerjemahan yang diterapkan dalam penerjemahan komik *Crayon Shinchan* volume 1-10 dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia.

## **3. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dibagi menjadi dua, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Secara umum tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerjemahan bahasa *slang* yang diterapkan pada sebuah komik. Secara khusus tujuan penelitian ini untuk mengetahui kategori dan frekuensi kemunculan bahasa *slang* serta prosedur dan metode penerjemahan yang diterapkan dalam menerjemahkan komik *Crayon Shinchan* volume 1-10 dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia.

## **4. Metode Penelitian**

Penelitian ini mengacu pada pendapat yang dikemukakan oleh Sudaryanto (1993). Metode dan teknik dibagi menjadi tiga yaitu, metode dan teknik pengumpulan data, metode dan teknik penganalisisan data, metode dan teknik penyajian hasil analisis. Pada tahap pengumpulan data menggunakan metode simak teknik dan teknik catat. Setelah data terkumpul, kemudian dianalisis dengan metode padan dan teknik dasar pilah unsur penentu. Teori bahasa *slang* Yonekawa digunakan sebagai parameter dalam menganalisis kategori bahasa *slang* yang terdapat dalam komik *Crayon Shinchan* volume 1-10. Teori prosedur Vinay dan Darbelnet dan teori metode penerjemahan Newmark digunakan untuk mengetahui prosedur dan metode penerjemahan yang diterapkan dalam menerjemahkan komik

*Crayon Shinchan* volume 1-10 dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia. Hasil analisis disajikan dengan metode penyajian formal dan informal. Penyajian formal adalah perumusan dengan tanda-tanda dan lambang-lambang, sedangkan penyajian informal adalah perumusan dengan kata-kata biasa, walaupun dengan terminologi yang teknis sifatnya (Sudaryanto, 1993:145).

## 5. Hasil dan Pembahasan

Pemaparan mengenai kategori dan frekuensi kemunculan bahasa slang dilakukan terlebih dahulu, dilanjutkan oleh pemaparan prosedur dan metode penerjemahan yang diterapkan di komik *Crayon Shinchan* volume 1-10.

### 5.1 Kategori dan Frekuensi Kemunculan Bahasa Slang

Dari 10 kategori bahasa *slang* yang dirumuskan oleh Yonekawa (2003:695-696) hanya ditemukan 9 kategori bahasa *slang* yang ditemukan pada komik *Crayon Shinchan* volume 1-10. Jumlah data yang ditemukan berjumlah 1.548 buah, terdapat 10 kata yang memiliki frekuensi kemunculan tinggi di setiap komik *Crayon Shinchan* volume 1-10, yaitu: *ora* (26,7%), *omae* (8,9%), *baka* (7,1%), *anta* (6,78%), *ore* (6,6%), *boku* (2,9%), *gaki* (2,19%), *kuso* (2,13%), dan *chinchin* (2,0%).

### 5.2 Prosedur Penerjemahan

Penerjemah komik *Crayon Shinchan* volume 1-10 tidak menerapkan semua prosedur penerjemahan yang ada. Dari 10 buah komik yang diteliti terdapat sebanyak 5 prosedur penerjemahan yang ditemukan, yaitu:

#### a) Prosedur Penerjemahan Harfiah

Prosedur penerjemahan harfiah adalah pemindahan langsung dari teks bahasa sumber (TSu) ke dalam teks bahasa sasaran (TSa) secara gramatikal dan idiomatik. Seperti dalam data berikut ini:

(1) TSu:

ひろし : 「バ、バカ やめろ！！」

Hiroshi : “ba, **baka** yamero!!”

Bodoh berhenti-BPer

(*Crayon Shinchan* Volume 7, 1994:27)

TSa:

Hiroshi: 'bo, *bodoh!* Hentikan!!'

(*Crayon Shinchan* Volume 7, 2011:17)

Pada contoh data (1) terlihat bahwa tidak ada penggunaan ungkapan yang berbeda serta tidak adanya pergeseran makna yang terjadi. Kata *slang baka* yang memiliki arti 'bodoh' diterjemahkan sesuai dengan makna sebenarnya oleh penerjemah.

### b) Prosedur Penerjemahan Modulasi

Prosedur penerjemahan modulasi adalah variasi dari bentuk pesan yang memperoleh pergeseran sudut pandang. Pergeseran ini dapat dibenarkan ketika hasil terjemahan dekat dalam ucapan tata bahasa yang benar, tetapi dianggap tidak cocok, tidak idiomatik atau canggung dalam bahasa sasaran (BSa). Seperti dalam data berikut:

(2) TSu:

店員 : 「かゆいところございますか」  
Ten'in : “*kayui tokoro gozaimasuka?*”  
Pelayan Salon : gatal tempat ada-BTny

しんちゃん : 「おまた」  
Shinchan : “*omata*”  
selangkangan.

(*Crayon Shinchan* Volume 4, 1992:47)

TSa:

Pelayan Salon : 'apa ada yang gatal?'

Shinchan : 'di **pahaku**'

(*Crayon Shinchan* Volume 4, 2011:45)

Penerjemah menggunakan prosedur penerjemahan modulasi bebas. Pada contoh data (2) pergeseran makna dilakukan karena pertimbangan target pembaca hasil terjemahan ini adalah remaja, sementara kata *omata* yang berarti 'selangkangan' dinilai terlalu vulgar untuk target pembaca tersebut. Sehingga kata 'selangkangan' pada TSu diganti menjadi 'paha' pada TSa. Penerjemah memilih untuk menggunakan kata 'paha' untuk mengurangi derajat vulgar pada kalimat tersebut.

### c) Prosedur Penerjemahan Adaptasi

Prosedur adaptasi menggantikan unsur-unsur budaya yang khas dalam B<sub>Su</sub> dengan unsur budaya yang ada dalam B<sub>Sa</sub>. Berikut ini adalah beberapa contoh data dalam komik *Crayon Shinchan* yang menerapkan prosedur penerjemahan adaptasi.

(3) TSu:

しんちゃん : 「たしか おかま の....」

Shinchan : “*tashika okama no..*”

Kalau tak salah banci SHU

(*Crayon Shinchan* Volume 6, 1993:68)

TSa:

*Shinchan* : ‘kalau nggak salah yang *waria* itu, ya?’

(*Crayon Shinchan* Volume 6, 2011:66)

Penerjemah menggunakan prosedur penerjemahan adaptasi. Dilihat dari segi makna, kata ‘waria’ memiliki makna yang setara dengan *okama*. Pada data (3) adaptasi dilakukan untuk menyesuaikan dengan bahasa kekinian yang sedang marak dipakai oleh anak muda saat ini. Penerjemah berusaha menghasilkan hasil terjemahan yang komunikatif, sehingga penerjemahan kata *slang okama* menjadi ‘waria’ adalah pilihan yang tepat.

### d) Prosedur Penerjemahan Transposisi

Prosedur penerjemahan transposisimelibatkan penggantian satu kelas kata dengan yang lain tanpa mengubah makna pesan.

(4) TSu:

ひろし : 「おケチ おババ」

*Hiroshi* : “*okechi obaba*”

Pelit nenek

TSa:

*Hiroshi* : ‘*perempuan tua pelit!*’

(*Crayon Shinchan* Volume 3, 2011:32)

Penerjemahan transposisi yang digunakan pada data (4) adalah transposisi struktur. Kata sifat *kechi* ‘pelit’ berfungsi sebagai penjelas dari kata benda *baba* ‘perempuan tua’, dalam B<sub>Su</sub> posisinya mendahului kata yang dijelaskan. Sedangkan dalam B<sub>Sa</sub> posisinya berada setelah kata yang dijelaskan.

### (5) Prosedur Penerjemahan Peminjaman

Prosedur penerjemahan peminjaman banyak digunakan untuk memperkenalkan “rasa” atau ungkapan dari sebuah BSu.

(5) TSu:

しんちゃん : 「ババみさえか、ピッタリだな」

Shinchan : “*baba misae kapittari da na*”

Perempuan tua *misae*-BTny cocok Kopula SHU

TSa:

Shinchan : ‘*baba misae?* hmmm cocok’

Misae : ‘*Barber!!* Tukang cukur itu *barber!*’

(*Crayon Shinchan* Volume 7, 2011:109)

Kata *baba* digunakan begitu saja oleh penerjemah, dikarenakan konteks situasi BSu dan untuk menyampaikan maksud sebenarnya dari penulis. Penerjemah juga menampilkan catatan kaki pada BSa mengenai arti *baba* sebagai pembantu bagi para pembaca untuk mengerti maksud dari BSu.

### 5.3 Metode Penerjemahan

Berdasarkan definisinya, berikut adalah metode penerjemahan yang sesuai dengan prosedur penerjemahan yang diterapkan dalam menerjemahkan komik *Crayon Shinchan* volume 1-10.

No.	Nama Prosedur Penerjemahan	Nama Metode Penerjemahan
1.	Harfiah	Penerjemahan Harfiah
2.	Peminjaman	Penerjemahan Kata-Demi-Kata
3.	Transposisi	Penerjemahan Bebas
4.	Adaptasi	Penerjemahan Adaptasi
5.	Modulasi	Penerjemahan Komunikatif

Berikut ini adalah prosedur-prosedur penerjemahan yang berorientasi pada BSu antara lain adalah:

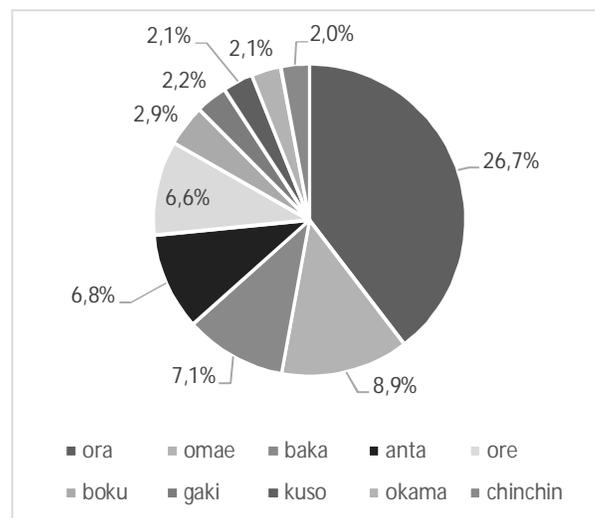
No.	Nama prosedur	Jumlah	Persentase
1.	Harfiah	1.185	76,55%
2.	Peminjaman	11	0,7%
Jumlah data yang diteliti		1.196	77,25%

Sementara itu, metode-metode penerjemahan yang berorientasi pada BSa antara lain:

No.	Nama Prosedur	Jumlah	Persentase
1.	Modulasi	279	18,02%
2.	Adaptasi	47	3,03%
3.	Transposisi	26	1,7%
Jumlah data yang diteliti		352	22,75%

## 6. Simpulan

Berdasarkan analisis yang dilakukan, dapat diketahui secara keseluruhan bahwa dari 10 kategori bahasa *slang* yang dirumuskan oleh Yonekawa (2003:695-696) hanya ditemukan 9 kategori bahasa *slang* yang ditemukan pada komik *Crayon Shinchan* volume 1-10, yaitu: 1) masyarakat, 2) kepribadian dan perangai, 3) tubuh dan fungsinya, 4) perbuatan, 5) dunia di sekitar kita, 6) alam, 7) kata seruan, 8) prefiks dan sufiks, 9) ungkapan bahasa sehari-hari. Jumlah data yang ditemukan berjumlah 1.548 buah, terdapat 10 kata yang memiliki frekuensi kemunculan tinggi di setiap komik *Crayon Shinchan* volume 1-10 yaitu:

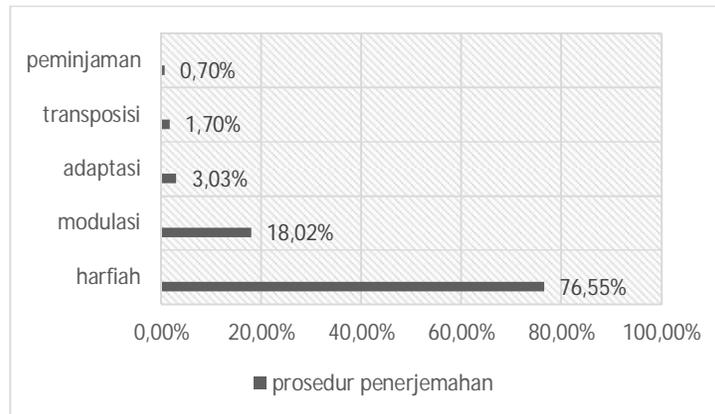


Grafik 1: 10

Kemunculan Bahasa *Slang* Tertinggi

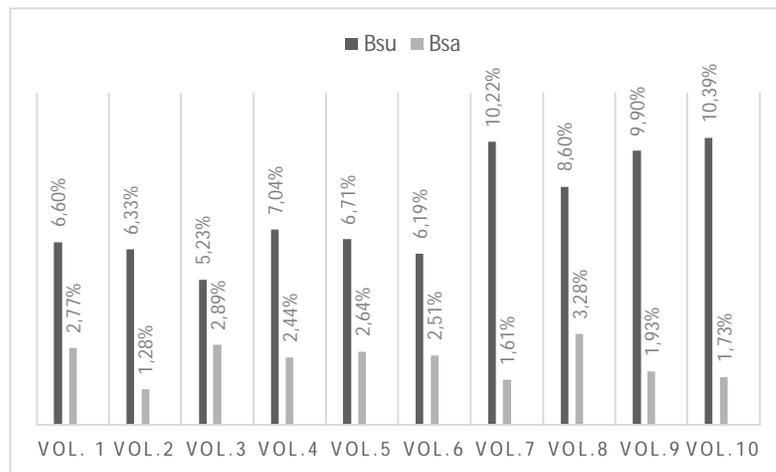
Frekuensi

Penerjemah komik *Crayon Shinchan* volume 1-10 tidak menerapkan semua prosedur penerjemahan yang ada. Dari 10 buah komik yang diteliti terdapat sebanyak 5 prosedur penerjemahan Vinay dan Darbelnet, yaitu:



Grafik 2: Presentase Penggunaan 5 Prosedur Penerjemahan

Berdasarkan hasil analisis, Metode penerjemahan yang diterapkan cenderung berorientasi pada BSu. Berikut adalah perbandingan orientasi metode penerjemahan yang diterapkan dalam menerjemahkan komik *Crayon Shinchan* volume 1-10 yang berbahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia.



Grafik 3: Perbandingan Orientasi Metode Penerjemahan

Daftar Pustaka

- Newmark, P. 1988. *A Textbook of Translation*. London: Prentice-Hall.
- Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Vinay, Jean-Paul and Darbelnet Jean. 2000. *A Methodology For Translation*. In Venuti (ed.) 2000, London and New York: Routledge.
- Yonekawa, Akihiko. 2003. *Dictionary of Japanese Slang and Colloquialisms*. Japan: Tokyo-do Publication.