

**PENERJEMAHAN DAJARE DALAM KOMIK KUROKO NO BASKET KARYA
FUJIMAKI TADATOSHI**

Kadek Dwi Chandra Sinta Dewi

email: dwichanchan0412@gmail.com

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

Abstract

The title of this study is “The Translation of Dajare in Kuroko no Basket Comic by Fujimaki Tadatoshi”. This study aims to find the form of dajare after being translated and to obtain details of procedures that occurred in dajare translation from Japanese to Indonesian. The theories used in this study are dajare translation strategy according to Delabastita (2004) and translation procedure according to Machali (2000). The data resource are comic by Fujimaki Tadatoshi entitled Kuroko no Basket volume one to ten. The data were analyzed with equivalent translation method and technique of sorting decisive element. The results of this study shows that from 26 data, five data are translated into dajare, four of them are translated into near-homophonic dajare and one of them is translated into homophonic dajare. Furthermore, 17 data are translated into non-dajare forms and four data are not translated. Translation procedure that occur are transposition, modulation, and contextual matching. Transposition which occur are shape shifting type first, second and fourth. While modulation that occur are compulsive modulation and free modulation.

Keywords : translation, wordplay, dajare

1. Latar Belakang

Humor adalah sesuatu yang bersifat lucu dan menghibur sehingga dapat menghilangkan stres dan membuat suasana rileks bagi orang-orang yang menikmatinya. Dalam komunikasi sehari-hari masyarakat tidak bisa dilepaskan dari aspek humor, karena kehadiran humor dalam suatu proses komunikasi verbal memegang peran penting yaitu membuat pesan yang disampaikan terkesan menarik. Ada banyak ragam humor yang biasa digunakan dalam komunikasi sehari-hari. Contohnya permainan kata, atau yang sering disebut dengan plesetan kata.

Di Jepang juga sering dijumpai fenomena bahasa yang didalamnya terdapat unsur humor dari hasil permainan kata-kata yang dilakukan. Permainan kata bahasa Jepang disebut *dajare* (駄洒落) yang secara harfiah berarti lelucon buruk. Contoh dari *dajare* antara lain, *arumikan no ue ni aru mikan*. Kalimat ini jika diterjemahkan secara

harfiah berarti ‘jeruk yang ada di atas aluminium’. Jika diterjemahkan begitu saja ke dalam T_{Sa}, maka unsur humor yang terdapat dalam kalimat T_{Su} akan berkurang atau bahkan menghilang. Oleh karena itu, untuk mempermudah penerjemah dalam menerjemahkan *dajare* perlu diketahui prosedur penerjemahan yang digunakan dalam menerjemahkan *dajare* untuk menghasilkan terjemahan yang baik dan terasa natural dalam bahasa Indonesia. Karena itulah penelitian ini menarik dan penting untuk dilakukan untuk mengetahui bagaimana penerjemahan *dajare* dari Bahasa Jepang ke dalam Bahasa Indonesia.

2. Pokok Permasalahan

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah bentuk-bentuk *dajare* setelah diterjemahkan dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia dan rincian prosedur penerjemahan yang terjadi dalam penerjemahan *dajare* dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia.

3. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah menambah penelitian yang berkaitan dengan penerjemahan, khususnya penerjemahan komik dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk menemukan bentuk *dajare* setelah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dan memperoleh rincian prosedur penerjemahan yang terjadi dalam menerjemahkan *dajare* dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia.

4. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan ada tiga tahapan, meliputi metode dan teknik pengumpulan data, penganalisisan data dan penyajian hasil analisis data. Metode yang digunakan dalam tahap pengumpulan data adalah metode simak. Metode yang digunakan dalam tahapan analisis data adalah metode padan translasional yaitu metode yang alat penentunya adalah lingual lain, didukung oleh teknik pilah unsur penentu yang alatnya berupa daya pilah yang bersifat mental yang dimiliki oleh penelitiannya (Sudaryanto, 1993:31). Analisis data menggunakan strategi penerjemahan *dajare* yang dikemukakan oleh Delabastita (2004) untuk menemukan bentuk-bentuk *dajare* setelah

diterjemahkan dan prosedur penerjemahan yang dikemukakan oleh Machali (2000) untuk memperoleh rincian prosedur penerjemahan dalam menerjemahkan *dajare* dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia. Metode yang digunakan dalam tahap penyajian data adalah metode formal dan informal. Sumber data yang digunakan adalah komik *Kuroko no Basket* berbahasa Jepang dan Indonesia volume satu sampai sepuluh.

5. Hasil dan Pembahasan

5.1 Bentuk-bentuk Hasil Penerjemahan *Dajare*

Dajare yang terdapat dalam sumber data berjumlah 26 data. Lima buah data diterjemahkan menjadi *dajare*, 17 buah data diterjemahkan menjadi kalimat non-*dajare* dan empat buah data tidak diterjemahkan atau dihilangkan pada TSA.

5.1.1 *Dajare* TSu diterjemahkan menjadi *dajare* pada TSA

Dajare TSu yang diterjemahkan menjadi *dajare* pada TSA berjumlah lima buah data.

- (1) TSu : *Kesshō riigu dakara o-keshō-shite*
Kejuaraan final liga karena BHor.-berdandan-BSmb
'Karena ini liga final, ibu akan berdandan'
(*Fujimaki Tadatoshi: Kuroko no Basket 5, 2010:150*)

TSA : 'Karena ini **laga** final, ibu akan **berlaga** untukmu'
(*Fujimaki Tadatoshi: Kuroko's Basketball 5, 2013:150*)

Dajare TSu pada data (1) diidentifikasi sebagai *dajare* sematan. Hal ini dapat dilihat dari dua buah kata yang memiliki kemiripan bunyi dengan ejaan yang berbeda, yaitu *kesshō* 'Kejuaraan final' dan *keshō* 'dandan'. Jika kita teliti dari segi pengucapan, kedua kata ini memiliki kemiripan bunyi vokal (e-o). Sementara perbedaannya tipis hanya dari penekanan bunyi 's' yang terletak di tengah. Dalam konteks cerita kali ini, kata '*okeshō*' muncul sebagai permainan kata dari kata '*kesshō*' yang sedang menjadi topik pembicaraan dari Izuki dan ibunya.

Dajare TSu pada data (1) diterjemahkan menjadi *dajare* pada TSA, yaitu *dajare* homofon. *kesshōriigu* 'liga final' diterjemahkan menjadi 'laga final' pada TSA. 'Liga' berarti perserikatan antara beberapa Negara, tetapi dalam konteks kalimat kali ini 'liga' diartikan sebagai kejuaraan (KBBI, 2008:926). Sementara itu 'laga' berarti mengadu,

atau bertarung (KBBI, 2008:855). Selanjutnya *keshō* ‘dandan’ diterjemahkan menjadi ‘berlaga’ dalam TSa. Dengan begitu kalimat *dajare* pada TSu bisa diterjemahkan menjadi *dajare* pada TSa.

5.1.2 *Dajare* TSu diterjemahkan menjadi non-*dajare* pada TSa

Dajare TSu yang diterjemahkan menjadi non-*dajare* pada TSa berjumlah 17 buah data.

(2) TSu : *Tsuru mo yoku ashi tsuru rashīshi*

Bangau juga sering kaki menggantung sepertinya-BSmb

‘Sepertinya bangau juga sering mengangkat kakinya’

(*Fujimaki Tadatoshi: Kuroko no Basket 3, 2009:27*)

TSa : ‘Si bangau gampang keram juga ya’

(*Fujimaki Tadatoshi: Kuroko’s Basketball 3, 2013:27*)

Dajare TSu pada data (2) diidentifikasi sebagai *dajare* homofon. Hal ini bisa dilihat dari dua buah kata yang memiliki keharmonisan bunyi sempurna dalam kalimat tersebut, yaitu *tsuru* ‘bangau’ dan *tsuru* ‘menggantung’. Kedua kata tersebut memiliki kesamaan pengucapan bunyi (u-u), tetapi berbeda penulisan atau ejaan dan maknanya. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa *dajare* TSu pada data (2) merupakan *dajare* homofon.

Pada data TSa (2) tidak ditemukan penanda unsur *dajare*. Kalimat *tsuru mo yoku ashi tsuru rashīshi* diterjemahkan menjadi ‘si bangau gampang keram juga ya’ pada TSa. Dari keseluruhan terjemahan tidak ditemukan adanya keselarasan bunyi antara dua buah kata.

5.1.3 *Dajare* TSu dihilangkan pada TSa

Dajare TSu yang dihilangkan pada TSa sebanyak empat buah data.

(3) TSu : *Panda no esa ha pan da*

Panda GEN makanan TPK roti KOP

‘Makanan panda adalah roti’

(*Fujimaki Tadatoshi: Kuroko no Basket 2, 2009:92*)

Dajare pada data (3) diidentifikasi sebagai *dajare* homofon. Hal ini dapat dilihat dari kata *panda* ‘panda’ dengan *pan da* ‘roti’. Kedua kata tersebut memiliki persamaan

bunyi yang sempurna, dan ejaan yang sama. Walaupun ‘*pan*’ dan ‘*da*’ pada kata kedua memiliki arti masing-masing. ‘*Pan*’ berarti roti dan ‘*da*’ merupakan kopula dalam bahasa Jepang.

5.2 Prosedur Penerjemahan *Dajare*

Prosedur penerjemahan yang berhasil ditemukan dalam penerjemahan *dajare* pada komik *Kuroko no Basket* meliputi pergeseran bentuk (transposisi), pergeseran makna (modulasi), dan pepadanan berkonteks.

5.2.1 Transposisi

Prosedur penerjemahan transposisi yang ditemukan pada data adalah transposisi jenis pertama, transposisi jenis kedua dan transposisi jenis keempat.

a. Transposisi Jenis pertama

Transposisi jenis pertama yang terjadi adalah perubahan kaidah bahasa Jepang dari MD menjadi DM.

- (4) TSu : *Saronpasu de naisu pasu*
Salonpas dengan nice pass
‘Nice pass dengan Salonpas’
(Fujimaki Tadatoshi: *Kuroko no Basket 2*, 2009:18)

TSa : ‘Nice pass dengan salonpas’
(Fujimaki Tadatoshi: *Kuroko’s Basketball 2*, 2013:18)

Prosedur penerjemahan yang terjadi adalah pergeseran bentuk jenis pertama yakni kaidah bahasa Jepang dan bahasa Indonesia yang berbeda, MD dan DM. Kalimat *saronpasu de naisupasu* yang berpola MD diterjemahkan menjadi ‘Nice pass dengan salonpas’ yang berpola DM.

b. Transposisi jenis kedua

Transposisi jenis kedua yang terjadi adalah perubahan bentuk gramatikal, karena bentuk gramatikal tersebut tidak ada dalam BSa.

- (5) TSu : *Hottoshi-nee-yo shine*
Lega-NEG-Shuu mati-BPer
Tidak melegakan! Mati sana!
(Fujimaki Tadatoshi: *Kuroko no Basket 7*, 2010:192)

TSa : ‘Hotdog tidak melegakan! Mati sana!’
(Fujimaki Tadatoshi: *Kuroko’s Basketball 7*, 2014:192)

Pergeseran bentuk jenis kedua terjadi pada *hottoshinee*. Bentuk gramatikal tersebut tidak ada dalam BSa, dan diterjemahkan menjadi ‘tidak melegakan’.

c. Transposisi jenis keempat

Transposisi keempat yang terjadi adalah perubahan kata menjadi frase.

- (6) TSu : *Tsuru mo yoku ashi tsuru rashīshi*
Bangau juga sering kaki menggantung sepertinya-BSmb
‘Sepertinya bangau juga sering mengangkat kakinya’
(*Fujimaki Tadatoshi: Kuroko no Basket 3, 2009:27*)

TSa : ‘Si bangau gampang keram juga ya’
(*Fujimaki Tadatoshi: Kuroko’s Basketball 3, 2013:27*)

Pergeseran bentuk jenis keempat pada data (6) terdapat pada kata *tsuru* yang diterjemahkan menjadi frase ‘si bangau’.

5.2.2 Modulasi

Modulasi yang terjadi dalam penerjemahan *dajare* dalam komik *Kuroko no Basket* adalah modulasi bebas dan modulasi wajib.

a. Modulasi bebas

Modulasi bebas yang ditemukan dilakukan untuk mencari padanan yang terasa alami dalam BSa.

- (7) TSu : *Kesshō riigu dakara o-keshō-shite*
Kejuaraan final liga karena BHor.-berdandan-BSmb
Karena ini liga final, ibu akan berdandan.
(*Fujimaki Tadatoshi: Kuroko no Basket 5, 2010:150*)

TSa : ‘Karena ini laga final, ibu akan berlaga untukmu.’
(*Fujimaki Tadatoshi: Kuroko’s Basketball 5, 2013:150*)

Modulasi bebas ditemukan pada *riigu* yang berarti ‘liga’ diterjemahkan menjadi ‘laga’, untuk membentuk unsur *dajare* pada TSa, dan *keshō* yang berarti ‘dandan’ diterjemahkan menjadi ‘berlaga’ yang bertujuan membentuk *dajare* pada kalimat TSa.

b. Modulasi wajib

Modulasi wajib yang ditemukan berupa perubahan bentuk aktif menjadi pasif , atau sebaliknya.

(8) TSu :

Nanjakudōbutsu

Binatang lemah

‘Kagami : Binatang lemah’

Chigaimasu seikai ha nantaidōbutsu

Salah jawaban benar TPK moluska

‘Kuroko : Salah. Jawaban yang benar adalah moluska’

(*Fujimaki Tadatoshi: Kuroko no Basket 5, 2010:60*)

TSa : ‘...

Kagami : Binatang lemah!

Kuroko : Salah, mereka disebut molluska’

(*Fujimaki Tadatoshi: Kuroko’s Basketball 5, 2013:60*)

Modulasi wajib berupa bentuk aktif diterjemahkan menjadi bentuk pasif. *iu* diterjemahkan menjadi bentuk pasif ‘disebut’.

5.2.3 Pemadanan Berkonteks

Dajare TSu yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menggunakan prosedur pemadanan berkonteks berjumlah satu buah data.

(9)TSu : *Mō ippai koohii kai ni ikoohii*

Lagi penuh *coffee* membeli untuk pergi-DSem

‘Ayo kita pergi untuk membeli sekaleng kopi lagi’

(*Fujimaki Tadatoshi: Kuroko no Basket 2, 2009:194*)

TSa : ‘Apa kau bisa membeli sekaleng kopi lagi?’

(*Fujimaki Tadatoshi: Kuroko’s Basketball 2, 2013:194*)

Pemadanan berkonteks ditemukan pada kata *ippai* ‘penuh’ yang diterjemahkan menjadi ‘sekaleng’. ‘*Ippai*’ dalam konteks kalimat TSu pada data (9) mengacu pada makna ‘sekaleng penuh kopi’ bukan ‘kopi penuh’. Karena itu penerjemah menerjemahkannya sesuai dengan konteks kalimat dengan menghilangkan makna tersurat yang terkandung di dalamnya.

6. Simpulan

Sesuai dengan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa *dajare* BSu pada komik *Kuroko no Basket* karya Fujimaki Tadatoshi sebagian besar diterjemahkan menjadi *non-dajare* dalam BSa yaitu sebanyak 17 data, *dajare* BSu yang diterjemahkan menjadi *dajare* dalam BSa sebanyak lima data dan *dajare* BSu yang dihilangkan dalam BSa sebanyak empat data. Prosedur penerjemahan yang dilakukan dalam menerjemahkan *dajare* dalam komik tersebut meliputi transposisi, modulasi dan pemadanan berkonteks. Transposisi yang terjadi meliputi pergeseran jenis pertama, kedua dan keempat. Sedangkan modulasi yang terjadi meliputi modulasi wajib dan modulasi bebas.

Daftar Pustaka

- Delabastita, Dirk. 2004. "Wordplay as a translation problem: a linguistic perspective." Dalam: *Übersetzung, translation, traduction*, Harald Kittel, Armin Paul Frank, Norbert Greiner, Theo Hermans, Werner Koller, José Lambert, Fritz Paul (ed.). Berlin: Mouton de Gruyter, hlm.600-606.
- Fujimaki, Tadatoshi. 2009. *Kuroko no Basket 1-4*. Tokyo: Shueisha.
- Fujimaki, Tadatoshi. 2010. *Kuroko no Basket 5-10*. Tokyo: Shueisha.
- Fujimaki, Tadatoshi. 2013. *Kuroko's Basket 1-6*. Diterjemahkan dari *Kuroko no Basket 1* oleh Lidwina. Jakarta: PT. Gramedia.
- Fujimaki, Tadatoshi. 2014. *Kuroko's Basket 7-10*. Diterjemahkan dari *Kuroko no Basket 7* oleh Lidwina. Jakarta: PT. Gramedia.
- Machali, Rochayah. 2000. *Pedoman Bagi Penerjemah*. Jakarta: Grasindo.
- Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik)*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.