

EKUIVALENSI TERJEMAHAN JEPANG-INDONESIA PADA KATA YANG BERHUBUNGAN DENGAN OTAKU DALAM ANIME WOTAKU NI KOI WA MUZUKASHII

Mutiara Rahma Putri¹, Rahtu Nila Sepni²
Universitas Andalas¹, Universitas Andalas²
tiarahma1711@gmail.com, rahtunilasepni@hum.unand.ac.id

Abstract

Penelitian ini membahas ekuivalensi atau kesepadanan terjemahan yang dilakukan oleh aplikasi mazii dictionary. Penelitian ini menggunakan metode simak untuk menghasilkan data dari anime yang berjudul wotaku ni koi wa muzukashii dan menggunakan metode padan translasional dalam analisis data. Dari hasil analisis ditemukan 27 leksikon dengan pembagian 21 leksikon yang sepadan dengan persentase sebanyak 77,7 % dan 6 leksikon yang tidak sepadan dan mempunyai persentase 22,2 %.

Keyword : Bahasa, penerjemahan, ekuivalensi, mesin penerjemah, leksikon

PENDAHULUAN

Di dunia ini terdapat ribuan bahasa, dan setiap bahasa mempunyai sistemnya sendiri-sendiri. Meskipun pada saat ini kegiatan berkomunikasi dapat dilakukan dengan alat lain selain bahasa, pada prinsipnya manusia berkomunikasi dengan menggunakan bahasa. Bahasa adalah alat komunikasi yang terorganisasi dalam bentuk satuan-satuan, seperti kata, kelompok kata, klausa, dan kalimat yang diungkapkan baik secara lisan maupun tulisan. Menurut Richards, Platt & Weber dalam Baker (1985 : 153) bahasa adalah sistem komunikasi manusia yang dinyatakan melalui susunan yang lebih besar, seperti morfem, kata, dan kalimat, yang diterjemahkan dari bahasa Inggris : *“the system of human communication by means of a structured arrangement of sounds (or written representatiton) to form lager units, eg. Morphemes, words, sentences”*. Di dalam memahami suatu bahasa, seorang penerjemah harus memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam menguasai bahasa sumber sehingga dapat menerjemahkan ke dalam bahasa sasaran. Proses ini bukan hanya sekedar menerjemahkan sebuah bahasa sumber, tetapi makna yang terkandung di dalamnya juga harus diperhatikan. Hal inilah yang membuat bahasa sangat erat kaitannya dengan kegiatan penerjemahan.

Penerjemahan atau *Translation* selama ini didefinisikan melalui berbagai cara dengan latar belakang teori dan pendekatan yang berbeda. Jika melihat suatu terjemahan, maka sebagai pembaca teks terjemahan berarti membaca “hasil” yang disajikan oleh seorang penerjemah. Dengan kata lain, membaca ‘produk’ atau hasil kerja seorang penerjemah. Dengan membaca hasil akhir tersebut, sebagai pembaca tidak mengetahui tentang dilema yang dihadapi penerjemah, proses pengambilan

keputusan yang dilakukannya, dan sebagainya. Pendek kata, kita tidak mengetahui ‘proses’ penerjemahan yang dijalaninya. Perbedaan antara produk dan proses ini penting sekali dalam kegiatan penerjemahan. Penerjemahan adalah kegiatan yang dapat membuktikan dengan jelas tentang peran bahasa dalam kehidupan sosial (Hatim & Mason dalam Machali, 1990). Melalui kegiatan penerjemahan, seorang penerjemah menyampaikan kembali isi sebuah teks dalam bahasa lain. Penyampaian ini bukan sekedar kegiatan penggantian, karena penerjemah dalam hal ini melakukan kegiatan komunikasi baru melalui hasil kegiatan komunikasi yang sudah ada (yakni dalam bentuk teks), tetapi dengan memperhatikan aspek-aspek sosial ketika teks baru itu akan dibaca atau dikomunikasikan. Dalam kegiatan komunikasi tersebut, penerjemah melakukan upaya membangun “jembatan makna” antara produsen teks sumber (Tsu) dan pembaca teks (Tsa).

Ekuivalensi bisa diartikan sebagai level kesepadanan antara makna dan gaya dari teks hasil terjemahan dan teks sumbernya. Setiap peneliti bidang penerjemahan memiliki konsepnya sendiri-sendiri dalam melihat ekuivalensi dalam penerjemahan. Newmark (1981: 38), memandang kesuksesan dari efek ekuivalensi itu adalah sesuatu yang dibuat-buat dan meyakini bahwa itu hanya soal pertentangan loyalitas, dimana akan selalu ada jarak antara bahasa sumber dan bahasa target yang akan selalu menjadi permasalahan dalam teori dan praktik penerjemahan. Karena itu Newmark menyarankan penerjemahan semantik dan komunikatif dalam mengisi jarak tersebut. Konsep "terjemahan semantik" dan "terjemahan komunikatif" ini juga tanggapan Newmark terhadap pikiran Nida tentang padanan formal dan padanan dinamis. Bagi Newmark (1981), terjemahan komunikatif adalah terjemahan yang berupaya menciptakan ulang efek pada pembaca Tsa sedekat mungkin dengan efek yang diperoleh pembaca TSu. Sedekat mungkin yang dimaksudkan berkaitan teori Nida pada "kesepadanan efek" Terjemahan semantik adalah terjemahan yang berupaya menghadirkan makna kontekstual TSu sedekat mungkin di dalam Tsa dalam hal struktur semantik dan struktur sintaksis sepanjang aturan bahasa sasaran mengizinkannya (Newmark, 1981).

Penerjemahan menjadi salah satu alternatif untuk berkomunikasi. Perkembangan teknologi informasi telah mempengaruhi jenis teks dan karenanya mempengaruhi bagaimana teks itu harus diterjemahkan. Teks pada zaman sekarang ini tidak saja tertulis diatas kertas, tetapi ada juga yang tersimpan di dalam teknologi server internet. Diperlukan perangkat lunak tertentu dan keterampilan disamping keterampilan linguistik yang digunakan di penerjemahan tradisional, salah satunya adalah mesin penerjemah. Kemajuan teknologi ini melakukan substitusi atau pergantian sederhana kata-kata dari satu bahasa sumber ke bahasa sasaran. Dengan menggunakan teknik korpus dan statistik, dapat dilakukan penerjemahan yang lebih kompleks sehingga memungkinkan untuk menghasilkan

terjemahan yang baik dan benar. Perangkat lunak terjemahan mesin yang ada saat ini umumnya mengizinkan kostumisasi berdasarkan domain atau profesi, sehingga meningkatkan hasil terjemahan dengan membatasi lingkup substitusi yang diizinkan. Mesin penerjemahan ini dapat berupa *link web* yang bisa langsung dicari tanpa harus menginstal aplikasinya maupun dalam bentuk aplikasi yang diunduh melalui *hp* atau *pc*. Salah satunya ialah aplikasi *Mazii Dictionary*.

Mazii dictionary merupakan salah satu aplikasi kamus yang mendukung terjemahan tulisan tangan, gambar, dan suara yang mempunyai dominan pada bahasa Jepang-Indonesia. Pada kamus ini, terdapat 170.000 kosa-kata dan 500 struktur tata bahasa Jepang, 12.000 kanji, romaji, sintesis JLPT N1-N5 lengkap, dan lain sebagainya. Untuk menggunakan kamus bahasa Jepang-Indonesia, terjemahan bahasa Jepang, kamus ini juga dapat menggunakan perangkat pengetikan bahasa Jepang seperti Google Japanese Input, Keyboard Jepang, serta bahasa Jepang untuk GO Keyboard-Emoji.

Penggunaan media mesin atau aplikasi penerjemahan memang diciptakan untuk membantu penerjemah menyelesaikan tugas-tugasnya sesuai dengan tuntutan zaman. Media tersebut bisa digunakan dalam menerjemahkan teks apapun, contohnya pada dialog anime *Wotaku ni Koi Wa Muzukashii*, Berikut salah satu contoh penerjemahan menggunakan *mazii dictionary* :

Data [1]

なるみ : ヒロインが一番かわいい。。異論は認めん。

はなこ : よろしい。ならば戦争クリグだ。

。。。。。

なるみ : どうしたの。ひろたか。かばくら先輩。

ひろたか : 仕事は。

なるみ : え。残業ですが、何か？

ひろたか : 毎度の残業キャラ~乙。。

*Narumi : **Hiroin ga ichiban kawaii.. iron wa mitomen.***

Hanako : Yoroshii. Naraba sensou kuriguda.

.....

*Narumi : Doushitano. Hirotaka. **Kabakura-senpai.***

Hirotaka : shigoto wa.

Narumi : E. Zangyou desuga, nanika?

*Hirotaka : **maido no zangyou kyara ~otsu..***

(*Wotaku ni Koi Wa Muzukashii*,
 Episode 2, 12.14-12.50)

Informasi indeksal :

Ketika di kantor, sebelum Kabakura ingin mengajak Narumi, Hanako, dan Hirotaka untuk pergi minum, Narumi dan Hanako tiba-tiba berbicara *random* tentang apa yang mereka sukai.

Pada data [1] diatas terdapat kata *otaku* yaitu かわいい (*kawaii*), 先輩 (*senpai*), dan ~乙 (*otsu*) yang diterjemahkan menggunakan aplikasi *mazii dictionary* ditingkat kalimat, kemudian dirincikan menjadi tingkat leksikon dan dianalisis dengan menggunakan kamus dari Matsuura Kenji.

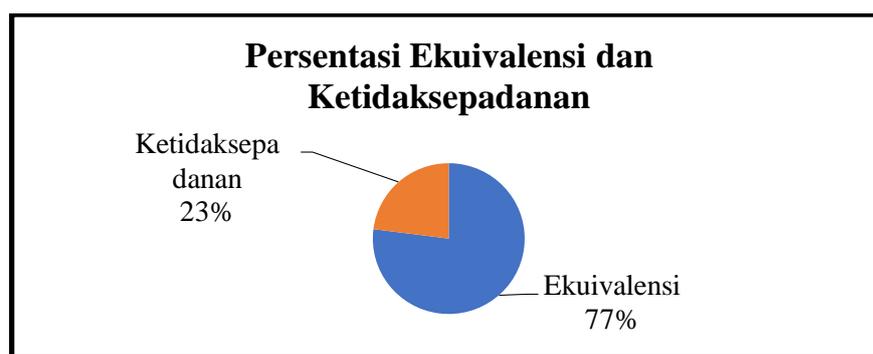
Bsu	Bsa
ヒロインが一番かわいい <i>Hiroin ga ichiban kawaii</i>	Pahlawan wanita adalah yang paling lucu
かばくら先輩 <i>Kabakura-senpai</i>	Kabakura senior
毎度の残業キャラ~乙 <i>maido no zangyou kyara otsu</i>	Setiap karakter waktu lembur ~otsu

(*wotaku ni koi wa muzukashii* episode 2, (*mazii dictionary*)
 12.14 – 12.50)

Jika data diatas dirincikan menjadi leksikon-leksikon (komponen bahasa yang memuat semua informasi yang berkaitan dengan makna dan pemakaian kata dalam bahasa) yang kemudian ditentukan apakah leksikon tersebut sepadan atau tidak. Berikut adalah rincian leksikon dari data diatas :

Bsu	Bsa	Keterangan
ヒロイン	Pahlawan wanita	Sepadana
一番	Ichiban	Tidak Sepadan
かわいい	Imut	Sepadana
かばくら	Kabakura	Sepadana
先輩	Senior	Sepadana
毎度	Setiap saat	Sepadana
残業	Lembur	Sepadana
キャラ	Karakter	Sepadana
~乙	~Otsu	Tidak Sepadan

Pada contoh diatas, terjadi ketidaksepadanan pada makna leksikal 一番 (*ichiban*) dan ~乙 (*~otsu*), karena tidak terdapatnya terjemahan pada aplikasi mazii dictionary. Sebenarnya makna leksikal dari 一番 (*ichiban*) terdapat dalam bahasa sumber yaitu ‘paling’ (Matsuura : 319). Begitu juga dengan makna leksikal ~乙 (*~otsu*) terdapat dalam bahasa sumber yaitu suatu kata yang diikuti oleh kata lain dibelakangnya, seperti ~乙な味 (*~otsunaaji*) yang artinya ‘rasa yang lain dari yang lain’ (Matsuura : 780). Dari hasil data sebanyak 9 buah leksikon diatas dapat disimpulkan bahwa persentasi ekuivalensi dan ketidaksepadanan adalah leksikon yang sepadan sebanyak 7 buah, $7/9 \times 100 = 77.5\%$ sedangkan leksikon yang tidak sepadan sebanyak 2 buah, $2/9 \times 100 = 22.5\%$.



Grafik 1. Data 1

Dari data 1 diatas dapat disimpulkan bahwa penerjemahan kata *otaku* yaitu かわいい (*kawaii*) dan 先輩 (*senpai*) jika pada tingkat kalimat dikatakan sepadan karena sesuai dengan standar dari kamus Matsuura Kenji dan dikuatkan juga karena diucapkan oleh Narumi dan Hirotaka yang merupakan beberapa tokoh *otaku* di dalam anime. Sedangkan untuk kata *otaku* ~乙 (*~otsu*) dikatakan tidak sepadan karena tidak diterjemahkan oleh aplikasi dan mempunyai arti yang sama yaitu “~ostu”. Begitu juga pada tingkat leksikon, hanya kata ~乙 (*~otsu*) yang tidak sepadan, sedangkan kata lainnya dikatakan sepadan. Maka tingkat kesepadanan yang terjadi sesuai pada tingkat leksikon adalah ekuivalensi lebih banyak persentasenya dibandingkan ketidaksepadanan pada penerjemahan.

Penggunaan aplikasi mesin penerjemah juga melibatkan pengkajian terhadap pemrosesan bahasa alami. Menurut Alice dalam Sudaryanto (2001 : 05), bahasa alami atau bahasa natural adalah suatu bahasa yang diucapkan, ditulis, atau diisyaratkan (secara visual atau isyarat lain) oleh manusia untuk berkomunikasi secara umum. Selain itu, penggunaan aplikasi mesin penerjemah tidak selalu bisa akurat dan mempunyai kemungkinan untuk tidak bisa menerjemahkan suatu kata atau kalimat.

Seperti contoh data diatas, terlihat beberapa dari hasil penerjemahan yang tidak sesuai dengan situasi bahasa target. Hal tersebut yang mengharuskan seorang penerjemah untuk memakai Tsa (Teks Sasaran) lain yang bisa membuat penerjemahan menjadi sesuai dengan kebutuhan bahasa target. Salah satu media penerjemahan yang digunakan selain aplikasi *Mazii Dictionary* adalah kamus bahasa Jepang-Indonesia Kenji Matsuura.

Kamus ini disusun khusus untuk penutur rumpun bahasa Indonesia dan bahasa Malaysia. Kamus bahasa Jepang-Indonesia terbesar dan terlengkap di Indonesia ini menggunakan urutan abjad latin untuk penulisan entri, dan cara penulisannya yang memakai huruf kanji, hiragana, katakana, serta romaji agar mempermudah pengguna untuk mencari kosa kata yang diinginkan. Kamus ini memiliki muatan lebih dari 40.000 entri dan 80.000 contoh yang teridri dari fase dan kalimat.

Sebagai data penulis, serial anime *Wotakoi: Love Is Hard for Otaku* (ヲタクに恋は難しい *Wotaku ni Koi wa Muzukashii*) sebenarnya adalah seri *webmanga* Jepang yang ditulis dan diilustrasikan oleh Fujita. Kemudian, dijadikan anime yang mempunyai sutradara dan penulis skenario yang sama yaitu Yoshimasa Hiraike dan diadaptasi oleh studio A-1 Pictures dan ditayangkan di stasiun Fuji TV dari tanggal 13 April sampai 22 Juni 2018. Dalam anime *Wotakoi* ini akan diketahui sisi *otaku* masing-masing. *Otaku* (オタク) adalah istilah atau sebutan dalam bahasa Jepang yang dipakai untuk orang yang tergila-gila pada budaya visual modern Jepang, seperti komik jepang (manga, 漫画), anime (アニメ), game, *cosplay*, dan lain-lain. Jenis *otaku* yang sangat beragam menjadikan defenisi *otaku* juga beragam. Menurut Volker Grassmuck (1990) mengenai banyaknya variasi jenis *otaku* tersebut membuat definisi *otaku* tidak hanya merujuk pada satu subjek kesukaan tertentu. Hal ini akan terlihat di dalam anime yang mana empat tokohnya mempunyai sisi *otaku* masing-masing. Narumi Momose yang seorang *otaku* anime, khususnya *BL* atau *yaoi* (fans fanatik dengan hubungan antar dua orang pria). Hirotaka Nifuji adalah seorang *otaku* game garis keras yang selalu bermain setiap hari. Hanako Koyanagi yang juga termasuk golongan *Otaku* dan seorang *cosplayer cross-dresser* (*cosplayer* tokoh lawan jenis) dan pecinta *yaoi* sama seperti Narumi. Dan terakhir Taro Kabakura, termasuk seorang *otaku* pecinta *yuri* (fans fanatik dengan hubungan antar dua orang wanita).

Berdasarkan contoh di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih jauh tentang ekuivalensi terjemahan Jepang-Indonesia yang berhubungan dengan *otaku* pada anime *Wotaku ni Koi Wa Muzukashii*. Anime ini dipilih karena mempunyai cerita yang menarik dan mudah dimengerti serta masing-masing tokohnya mempunyai sifat *otaku* sehingga peneliti bisa lebih mudah menemukan data apa saja yang terkait dengan judul peneliti. Selain itu salah satu teori yang

digunakan untuk meneliti ekuivalensi terjemahan Jepang-Indonesia yang berhubungan dengan *otaku* dalam anime *Wotaku ni Koi Wa Muzukashii* adalah teori Newmark (1981). Teori ini mempunyai maksud untuk menjembatani kesenjangan antara pendapat yang cenderung berpihak ke bentuk linguistik bahasa sumber dan yang berpihak pada bentuk linguistik bahasa sasaran. Dengan kata lain, Newmark ingin menasihati para penerjemah untuk tidak terjebak dalam perdebatan terjemahan literal (setia pada bentuk linguistik bahasa sumber) dan penerjemahan bebas (setia pada bentuk linguistik bahasa sasaran).

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini pengumpulan data diambil dari metode simak. Metode simak adalah metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan menyimak penggunaan bahasa. Dinamakan metode simak karena cara yang digunakan untuk memperoleh data yaitu dengan cara menyimak penggunaan bahasa (Mahsun, 2007 : 29). Metode simak merupakan metode yang dilakukan dengan penyimakan, yang disejajarkan dengan metode observasi. Metode penyediaan data ini diberi nama metode simak karena cara yang digunakan untuk memperoleh data dilakukan dengan menyimak penggunaan bahasa. Istilah menyimak di sini tidak hanya berkaitan dengan penggunaan bahasa secara lisan, tetapi juga penggunaan bahasa secara tertulis. Metode ini memiliki teknik dasar yang berwujud teknik sadap. Teknik yang digunakan yaitu metode observasi tidak langsung karena menggunakan alat bantu berupa kutipan-kutipan kalimat dalam anime *Wotaku ni Koi Wa Muzukashii*. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Pengumpulan data-data dari anime *Wotaku ni Koi Wa Muzukashii* yang berkaitan dengan judul penelitian
- 2) Menonton dan membaca subtitle anime *Wotaku ni Koi Wa Muzukashii*
- 3) Mengumpulkan kata-kata yang berhubungan dengan *otaku* dalam anime *Wotaku ni Koi Wa Muzukashii*
- 4) Menganalisis bagaimana ekuivalensi terjemahan Jepang-Indonesia dalam anime *Wotaku ni Koi Wa Muzukashii*

Dalam penelitian ini, sumber data yang digunakan adalah dari anime *Wotaku ni Koi Wa Muzukashii*. Subtitle dari anime ini dilihat dan dibaca dari fansub Anitoki dan dicocokkan dengan meneliti apa saja ekuivalensi terjemahan Jepang-Indonesia pada kata-kata yang berhubungan dengan *otaku*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah analisis data kata-kata yang berhubungan dengan *otaku* memakai standar dari Japan-cyclopedia dan Ameba ニュース pada anime *Wotaku ni Koi wa Muzukashii* menggunakan aplikasi *Mazii Dictionary* dan kamus bahasa Jepang-Indonesia Kenji Matsuura sebagai kamus utama dan kamus online Glosbe sebagai kamus pendukung.

Pada bab ini diuraikan ekuivalensi dan ketidaksepadanan hasil data pada tingkat leksikon. Kemudian dianalisis pada tingkat kalimat dan leksikon, dan dipersentasekan perbandingannya langsung pada masing-masing data.

Data [2]

Bsu	Bsa
もうダメだ、諦めよう、今日は縁がなかったんだ、同人誌なんてもう買えるもんね	Tidak lagi, ayo menyerah, saya tidak punya koneksi sekarang, saya bisa membeli doujinshi kapan saja
<i>Mou dameda, akirameyou, kyou wa enganakattanda, doujinshi nante itsudemo kaeru monne</i>	(<i>wotaku ni koi wa muzukashii</i> episode 3, 05.08 – 05.14)

Informasi indeksial :

Narumi yang sedang berada di acara *comiket* baru sadar ingin membeli *doujinshi* yang hanya dijual pada hari itu. Tetapi karena berada di tempat utama dan berpikir sudah kehabisan, maka Narumi menyerah untuk membeli *doujinshi* tersebut.

Pada data 2 diatas terdapat kata *otaku* yaitu 同人誌 (*doujinshi*) yang diterjemahkan menggunakan aplikasi *mazii dictionary* ditingkat kalimat, kemudian dirincikan menjadi tingkat leksikon dan dianalisis ekuivalensinya dengan menggunakan kamus dari Matsuura Kenji. Jika data diatas dirincikan menjadi leksikon-leksikon adalah sebagai berikut :

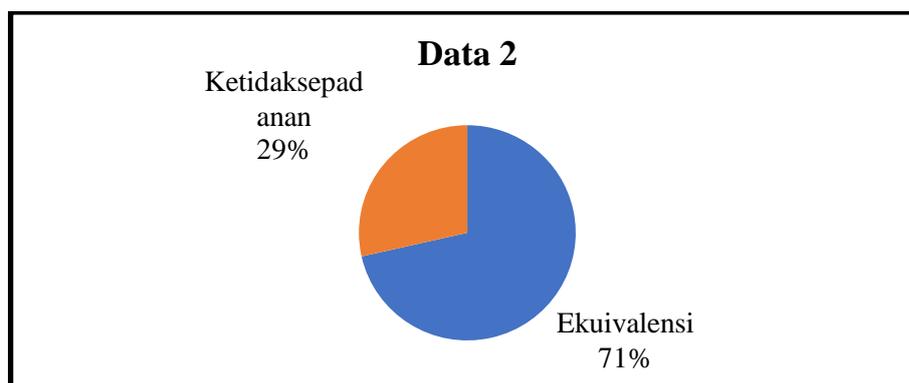
Bsu	Bsa	Keterangan
ダメ	Tidak	Sepadán
諦め	Menyerah	Sepadán
今日	Hari ini	Sepadán
縁	Tepi	Tidak Sepadán
なかった	Tidak	Sepadán
同人誌	Doujinshi	Tidak Sepadán
いつでも	Kapan saja	Sepadán

Dari uraian terjemahan leksikon diatas, terjadi ketidaksepadanan pada makna leksikal 縁 (*en*) dan 同人誌 (*doujinshi*). Jika diterjemahkan makna leksikal dari 縁 (*en*) adalah ‘perhubungan’, atau ‘pertalian’ (Matsuura : 164). Sedangkan makna leksikal dari 同人誌 (*doujinshi*) jika diterjemahkan ialah terdiri dari kata 同人 (*doujin*) yaitu ‘kawan sepaham’ ditambah kata 誌 (*shi*) yang diambil dari kata 雑誌 (*zasshi*) yang berarti ‘majalah’ yang jika diartika seluruhnya menjadi “majalah yang diterbitkan orang-orang sepaham” (Matsuura : 148).

Pada data 2 terdapat tujuh leksikon dengan lima leksikon yang sepadan dan dua leksikon yang tidak sepadan. Data 2 dapat dipersentasekan :

$$\text{Ekuivalensi} \rightarrow 5/7 \times 100 = 71,4 \%$$

$$\text{Ketidaksepadanan} \rightarrow 2/7 \times 100 = 28,5 \%$$



Grafik 2. Data 2

Dari data 2 dapat disimpulkan bahwa penerjemahan kata otaku yaitu 同人誌 (*doujinshi*) pada tingkat kalimat dikatakan sepadan karena salah satu tokoh yaitu Narumi si pembicara adalah seorang *otaku* dan kata 同人誌 (*doujinshi*) merupakan salah satu kata yang sering diucapkan oleh *otaku*. Tetapi dalam tingkat leksikon, kata 同人誌 (*doujinshi*) jika diterjemahkan dengan aplikasi *mazii*

dictionary mempunyai arti “*doujinshi*” juga, dan dikatakan tidak sepadan dengan menggunakan standar dari kamus Matsuura Kenji. Maka tingkat kesepadanan yang terjadi sesuai pada tingkat leksikon adalah ekuivalensi lebih banyak persentasenya dibandingkan ketidaksepadanan pada penerjemahan.

Data [3]

Bsu	Bsa
長身のイケメン眼鏡男子がBLの エロ本売っての <i>Chousin no ikemen megane danshi ga BL no ero hon utteno</i>	Anak laki-laki berkacamata tinggi yang tampan menjual buku erotis BL (<i>wotaku ni koi wa muzukashii</i> episode 3, 05.52 – 05.56)

Informasi indeksial :

Dua orang perempuan yang sedang membicarakan tentang Hirotaka yang menjaga *stand* Narumi ketika ia pergi membeli *doujinshi*.

Pada data 3 diatas terdapat kata *otaku* yaitu エロ (*ero*) yang diterjemahkan menggunakan aplikasi *mazii dictionary* ditingkat kalimat, kemudian dirincikan menjadi tingkat leksikon dan dianalisis ekuivalensinya dengan menggunakan kamus dari Matsuura Kenji. Jika data diatas dirincikan menjadi leksikon-leksikon adalah sebagai berikut :

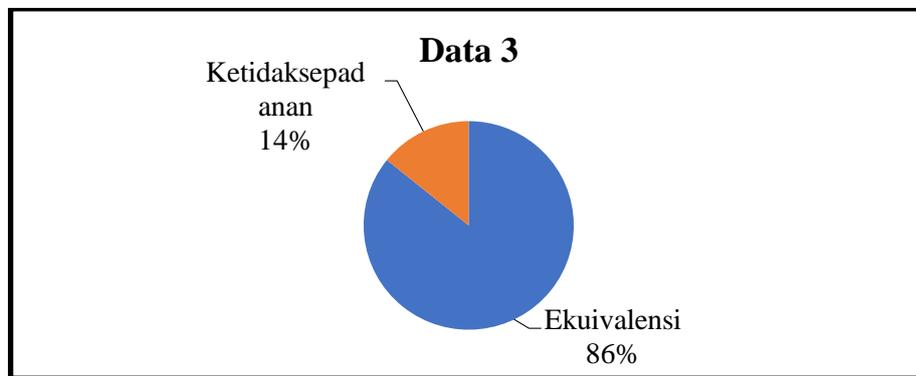
Bsu	Bsa	Keterangan
長身	Tinggi	Sepadana
イケメン	Twink	Tidak Sepadan
眼鏡	kacamata	Sepadana
男子	Anak laki-laki	Sepadana
エロ	Erotis	Sepadana
本	Buku	Sepadana
売って	Menjual	Sepadana

Dari uraian terjemahan leksikon diatas, terjadi ketidaksepadanan pada makna leksikal イケメン (*ikemen*). Menurut Moteki (2011 : 7) kata イケメン (*ikemen*) mempunyai arti laki-laki keren dan tampan.

Pada data 3 terdapat tujuh leksikon dengan enam leksikon yang sepadan dan satu leksikon yang tidak sepadan. Data 3 dapat dipersentasekan :

Ekuivalensi → $6/7 \times 100 = 85,7 \%$

Ketidaksepadanan → $1/7 \times 100 = 14,2 \%$



Grafik 3. Data 3

Dari data 3 dapat disimpulkan bahwa penerjemahan kata *otaku* yaitu エロ (*ero*) pada tingkat kalimat dikatakan sepadan karena dijelaskan terdapat beberapa orang *otaku* yang menghadiri acara *comiket* (Comic Market) yaitu pameran dan pasar paling besar di dunia *otaku* yang diadakan setiap musim panas dan musim dingin. Menurut Gelder dalam Arif (1997:543) *Comic Market* didirikan berdasarkan pemikiran Yonezawa (orang yang pertama kali mendirikan *comiket* pada tahun 1975) yang mengaggap bahwa untuk menerbitkan suatu karya yang ‘tidak biasa’ itu sangat sulit, dan dibutuhkan suatu *platform* untuk mendukung penerbitan karya-karya tersebut. Selain itu, kata エロ (*ero*) merupakan salah satu kata yang sering diucapkan oleh *otaku*. Di dalam tingkat leksikon, kata エロ (*ero*) jika diterjemahkan dengan aplikasi *mazii dictionary* mempunyai arti “erotis” juga, dan dikatakan sepadan dengan menggunakan standar dari kamus Matsuura Kenji. Maka tingkat kesepadanan yang terjadi sesuai pada tingkat leksikon adalah ekuivalensi lebih banyak persentasenya dibandingkan ketidaksepadanan pada penerjemahan.

Data [4]

Bsu	Bsa
何これデレデレじゃないすか。先輩かわいい	Apa ini? Senior lucu
<i>Nani kore dere dere jyanaisuka.</i>	<i>(wotaku ni koi wa muzukashii episode 4, 03.34 – 03.39)</i>
<i>Senpai kawaii</i>	

Informasi indeksial :

Ketika di kantor, Koyanagi memperlihatkan fotonya dengan Kabakura yang sedang bermesraan dan Narumi melihatnya dengan perasaan bahagia.

Pada data 4 diatas terdapat kata *otaku* yaitu *デレ* (*dere*), *先輩* (*senpai*), dan *かわいい* (*kawaii*) yang diterjemahkan menggunakan aplikasi *mazii dictionary* ditingkat kalimat, kemudian dirincikan menjadi tingkat leksikon dan dianalisis ekuivalensinya dengan menggunakan kamus dari Matsuura Kenji. Jika data diatas dirincikan menjadi leksikon-leksikon adalah sebagai berikut :

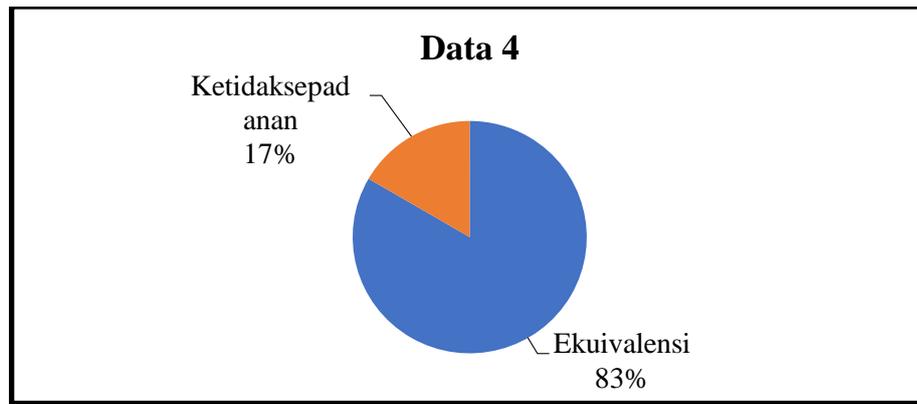
Bsu	Bsa	Keterangan
何	Apa	Sepadana
これ	Ini	Sepadana
デレ	Dere	Tidak Sepadana
じゃない	Tidak	Sepadana
先輩	Senior	Sepadana
かわいい	Imut	Sepadana

Dari uraian terjemahan leksikon diatas, terjadi ketidaksepadanan pada makna leksikal *デレ* (*dere*) yang tidak mempunyai terjemahan. Kata *dere* berasal dari kata *dere dere* (*デレデレ dere dere*) yang berarti onomatopoeia (pembentukan kata yang menirukan suara) dimana keadaan seseorang yang sedang jatuh cinta. Penggabungan kata ini, jika digabungkan dengan kata lainnya dapat menemukan berbagai macam kata yang menggambarkan kecintaan kepada sesuatu (Richard Elsenbels : 2013).

Pada data 4 terdapat enam leksikon dengan lima leksikon yang sepadana dan satu leksikon yang tidak sepadana. Data 4 dapat dipersentasekan :

Ekuivalensi → $5/6 \times 100 = 83,3 \%$

Ketidaksepadanan → $1/6 \times 100 = 16,6 \%$



Grafik 4. Data 4

Dari data 4 dapat disimpulkan bahwa penerjemahan kata *otaku* yaitu *デレ (dere)* dikatakan tidak sepadan karena tidak terdapat penerjemahannya oleh aplikasi *mazii dictionary*. Sedangkan untuk kata *先輩 (senpai)* dan *かわいい (kawaii)* dikatakan sepadan pada tingkat kalimat dan dikuatkan juga karena diucapkan oleh Narumi yang seorang *otaku* kepada lawan bicarannya yang seorang *otaku* juga. Selain itu, kata *デレ (dere)*, *先輩 (senpai)*, dan *かわいい (kawaii)* merupakan beberapa kata yang sering diucapkan oleh *otaku*. Pada tingkat leksikon, kata *デレ (dere)* jika diterjemahkan dengan aplikasi *mazii dictionary* mempunyai arti “dere” yang artinya sama dengan tidak diterjemahkan. Sedangkan untuk kata *先輩 (senpai)* dan *かわいい (kawaii)* jika diterjemahkan dengan aplikasi *mazii dictionary* mempunyai arti “senior” dan “imut” yang mana dikatakan sepadan dengan menggunakan standar dari kamus Matsuura Kenji. Maka tingkat kesepadanan yang terjadi sesuai pada tingkat leksikon adalah ekuivalensi lebih banyak persentasenya dibandingkan ketidaksepadanan pada penerjemahan.

Data [5]

Bsu	Bsa
うちの蒲倉だって二藤くんに劣らず かわいくできると思うのよね <i>Uchi no kabakura datte nifuji kun ni otorazu kawaiku dekiru to omou yo ne</i>	Kupikir kabakura kita bisa semanis nifuji-kun (<i>wotaku ni koi wa muzukashii</i> episode 4, 05.57 – 6.02)

Informasi indeksial :

Setelah melihat foto Hirotaka yang *bercosplay* dengan manis, Koyanagi juga ingin menyatakan bahwa Kabakura akan bisa seperti itu jika *bercosplay*.

Pada data 5 diatas terdapat kata *otaku* yaitu *かわいく (kawaiku)* yang awal katanya ialah *かわいい (kawaii)* yang diterjemahkan menggunakan aplikasi *mazii dictionary* ditingkat kalimat, kemudian dirincikan menjadi tingkat leksikon dan dianalisis ekuivalensinya dengan menggunakan kamus dari Matsuura Kenji. Jika data diatas dirincikan menjadi leksikon-leksikon adalah sebagai berikut :

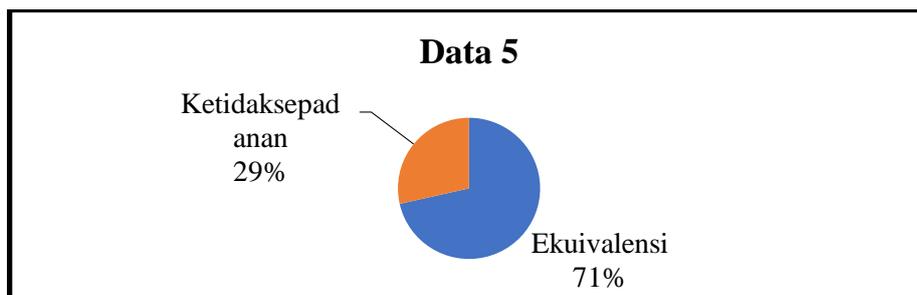
Bsu	Bsa	Keterangan
うち	Rumah	Tidak sepadan
蒲倉	Kabakura	Sepadana
二藤くん	Nifuji-kun	Sepadana
劣らず	Tidak kurang	Tidak Sepadana
かわい	Imut	Sepadana
できる	Bisa	Sepadana
思う	Berpikir	Sepadana

Dari uraian terjemahan leksikon diatas, terjadi ketidaksepadanan pada makna leksikal *うち (uchi)* dan makna leksikal *劣らず (otorazu)*. Untuk makna leksikal *うち (uchi)* karena tidak memakai kanji, dan digunakan untuk menunjukkan (kepunyaan) seseorang yang dikuatkan juga dengan menggunakan partikel *の (no)*, maka kata tersebut tidak mempunyai arti khusus. Namun dalam kamus Matsuura (1129), kata *うち (uchi)* jika memakai kanji, bisa mempunyai arti yaitu *内 (uchi)* yang berarti ‘dalam’ dan *家 (uchi)* yang berarti ‘rumah’. Sedangkan untuk makna leksikal *劣らず (otorazu)* jika diterjemahkan mempunyai arti ‘kalah’ (Matsuura : 780).

Pada data 5 terdapat tujuh leksikon dengan lima leksikon yang sepadan dan dua leksikon yang tidak sepadan. Data 5 dapat dipersentasekan :

Ekuivalensi $\rightarrow 5/7 \times 100 = 71,4 \%$

Ketidaksepadanan $\rightarrow 2/7 \times 100 = 28,5 \%$



Grafik 5. Data 5

Dari data 5 dapat disimpulkan bahwa penerjemahan kata *otaku* yaitu *かわいく (kawaiku)* yang awal katanya ialah *かわいい (kawaii)* pada tingkat kalimat dikatakan sepadan. Kata *かわい < (kawaiku)* merupakan suatu perubahan kata benda dari kata sifat *かわいい (kawaii)*. Di dalam tingkat leksikon, kata *かわいく (kawaiku)* jika diterjemahkan dengan aplikasi *mazii dictionary* mempunyai arti “imut”, dan dikatakan sepadan juga dengan menggunakan standar dari kamus Matsuura Kenji. Maka tingkat kesepadanan yang terjadi sesuai pada tingkat leksikon adalah ekuivalensi lebih banyak persentasenya dibandingkan ketidaksepadanan pada penerjemahan.

KESIMPULAN

Pada dasarnya penerjemahan adalah usaha pencarian padanan makna dari teks bahasa sumber ke bahasa target dengan menggunakan metode-metode yang sesuai. Ekuivalensi merupakan hal yang paling penting dalam penerjemahan. Seorang penerjemah diharuskan memahami ekuivalensi dengan baik dan benar. Penerjemahan tidak hanya dilakukan secara langsung oleh manusia, tetapi juga bisa dilakukan secara tidak langsung dengan menggunakan teknologi canggih zaman kini salah satunya yaitu aplikasi mesin penerjemah yang bisa menghasilkan penerjemahan dengan lebih cepat serta efisien.

Penelitian ini membahas ekuivalensi terjemahan Jepang-Indonesia pada kata yang berhubungan dengan *otaku* dalam anime *Wotaku ni Koi wa Muzukashii* menggunakan bahasa sumber yaitu bahasa Jepang dan bahasa target adalah bahasa Indonesia. Berdasarkan analisis data 1 sampai data 5 terdapat sebanyak 27 leksikon dengan pembagian 21 leksikon yang sepadan dengan persentase sebanyak 77,7% dan 6 leksikon yang tidak sepadan dan mempunyai persentase 22,2 %.

REFERENSI

- Arif, Muhammad. 2011. *Perkembangan Doujinshi Dimotori oleh Otaku : Analisis 3C dalam Comic Market*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Program Studi Jepang, Universitas Indonesia.
- Baker, C. (2011). *Foundation of bilingual education and bilingualism 5th edition*. Bristol: Multilingual Matters.
- Baker, Mona & (1992). In *Other Words: A Coursebook on Translation*. New York: Routledge
- Fujita. 2018. *Wotaku ni Koi wa Muzukashii*. Tokyo, Japan : A-1 Picture.

Machali, Rochayah. 2000. *Pedoman Bagi Penerjemah*. Jakarta : PT Grasindo.

Matsura, Kenji. 1994. *Kamus Bahasa Jepang- Indonesia*. Kyoto : Kyoto Sangyo University Press.

Newmark, Peter. 1981. *Approaches to Translation*. New York: Pearson Education

Newmark, Peter. 1988. *A Textbook of Translation*. New York: Pearson Education

Sudaryanto. 2015. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta : Sanata Dharma University Press

Mayestika, Vidha Verdian (2019) *Pergeseran Penerjemahan Dalam Roman Terjemahan Heer Der Diebe Karya Cornelia Funke* <https://eprints.uny.ac.id/66253/3/BAB%20II.pdf> Diakses pada tanggal 15 November pada pukul 14.37 WIB.

Mubarok, Sirojul Munir Anif (2015) *Japanese Culture Imperialism Surabaya (Studi Kasus Dominasi Media Anime Bagi Komunitas Forever For Friend (FFF) Surabaya)* <http://digilib.uinsby.ac.id/4153/4/Bab%201.pdf> Diakses pada tanggal 15 November 2020 pada pukul 14.40 WIB.

Puspitasari, Dewi, dkk (2014) *Kesepadanan Pada Penerjemahan Kata Bermuatan Budaya Jepang ke Dalam Bahasa Indonesia : Studi Kasus dalam Novel Botchan Karya Natsume Soseki dan Terjemahannya Botchan Si Anak Bengal oleh Jonjon Johana* <file:///C:/Users/WIN%208.1%20Pro/Downloads/8775-19571-1-SM.pdf> Diakses pada tanggal 15 November 2020 pada pukul 14.41 WIB.