

**PENERJEMAHAN YAKUWARIGO DALAM ANIME  
MAIRIMASHITA! IRUMA-KUN KARYA OSAMU NISHI**

**Dhaniswara Fernanda<sup>1</sup>, Anggiarini Arianto<sup>2</sup>,Yusnida Eka Puteri<sup>3</sup>**

STBA JIA  
anggiarini.a@stba-jia.ac.id

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerjemahan yakuwarigo dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia. Kinsui (2011) mendefinisikan yakuwarigo sebagai ragam bahasa yang mencakup ungkapan, kosa kata, intonasi, maupun tata bahasa yang menerangkan karakteristik seseorang baik dari segi usia, zaman, pekerjaan, gender, dan wilayah. Dalam bahasa Indonesia dikenal konsep dialek yaitu variasi bahasa yang berbeda menurut pemakaian bahasa dari suatu daerah, kelompok sosial, dan kurun waktu tertentu. Namun, penerjemahan yakuwarigo ke dalam bahasa Indonesia tidak lantas menjadi dialek. Diperlukan strategi dan teknik yang baik untuk menghasilkan terjemahan yang tepat, akurat, dan wajar. Hal tersebut yang melatari penelitian ini dilakukan. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Sumber data yang digunakan adalah anime berjudul Mairimashita!Iruma-kun karya Osamu Nishi. Penelitian ini menggunakan 20 data. 11 data merupakan yakuwarigo kategori daimeshi dan 9 data yakuwarigo kategori kandoushi. Mengacu kepada konsep penerjemahan subtitle Gottlieb (2011) peneliti ini menemukan strategi yang digunakan penerjemah adalah transference (7 data), paraphrase (7 data), deletion (4 data), expansion (1 data), dan condensation (1 data).

**Kata kunci:** Mairimashita!Iruma-kun; penerjemahan subtitle; yakuwarigo.

**ABSTRACT**

*This research aims to find out how yakuwarigo is translated from Japanese into Indonesian. Kinsui (2011) defines yakuwarigo as a variety of language that includes expressions, vocabulary, intonation and grammar that explains a person's characteristics in terms of age, era, occupation, gender and region. In Indonesian, the concept of dialect is known. However, translating yakuwarigo into Indonesian does not necessarily result in a dialect. Effective strategies and techniques are essential for producing precise, accurate, and logically sound translations. This sentence provides the context within which the research was conducted. This study employs a qualitative research approach. The data source for this research is the anime titled Mairimashita! Iruma-Kun by Osamu Nishi. In this study, 20 instances of data were analyzed. Among these, 11 data points fall under the daimeshi category, while the remaining 9 data points belong to the kandoushi category. Based on Gottlieb's (2011) concept subtitle translation, this study reveals that translator employed several strategies. Specifically, the data analysis indicates the following distribution: Transference (7 instances), Paraphrase (7 instances), Deletion (4 instances), Expansion (1 instance), Condensation (1 instance).*

**Keywords:** Mairimashita! Iruma-kun; subtitle translation; yakuwarigo.

## **PENDAHULUAN**

Dalam Bahasa Jepang terdapat ragam Bahasa yang mengidentifikasi penuturnya. Ini disebut dengan *yakuwarigo*. Kinsui (2011) mendefinisikan *yakuwarigo* sebagai ungkapan kosakata, intonasi, maupun tata Bahasa yang menerangkan karakteristik seseorang dari segi usia, pekerjaan, gender, atau wilayah. Berikut adalah contoh penggunaan *yakuwarigo* sebagaimana dituliskan Yoko Hasegawa (Hasegawa, 2013) dalam bukunya *The Routledge Course in Japanese Translation* :

1. 俺さあ、先月、検査したんだけど、コレステロール高いんだったさ。だから、肉食のやめたんだ。最初はかなりきつかったけど、慣れると、野菜もけっこうおいしいよね。
2. うちな、先月、検査してもらったら、コレステロール高いて言われたんよ。そやから、野菜主義に変えたんや。最初はちょっときつかったんやけど、この頃は野菜もおいしいって思うようになってんや。
3. 先月、健康診断をいたしましたけど、コレステロールが少し高いのだそうです。それで、野菜主義に転向いたしました。最初はつらかったのですが、慣れると、野菜もおいしいものだと思うようになりました。

Ketiga kalimat di atas bermakna sama. Jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi ‘Aku melakukan pemeriksaan kesehatan. Hasilnya kolesterolku tinggi. Sejak saat itu aku membiasakan diri untuk makan sayur. Awalnya sulit namun setelah terbiasa ternyata enak juga.’ Ketiga kalimat di atas tidak hanya membawa makna. Kata-kata seperti 「俺」、「うちな」、「健康診断いたしましたけど、...」 memberikan informasi siapa penuturnya dan dituturkan pada situasi yang bagaimana. Kalimat pertama dan kedua dituturkan pada situasi yang tidak formal

sementara kalimat ketiga dituturkan pada situasi formal. Penutur pertama adalah seorang lelaki sementara penutur kedua adalah perempuan.

Pronomina 「うちな」 tidak hanya memberikan informasi penuturnya adalah perempuan, tapi mencirikan bahwa ia berasal dari wilayah Kansai. Dalam bahasa Jepang ini disebut dengan *hougen*. Bahasa Indonesia memiliki dialek untuk menyebutkan hal yang serupa. Menurut Kinsui (2011) dalam bahasa Jepang *hougen* mencitrakan stereotip yang menempel pada penuturnya. Misalnya, penutur yang menggunakan dialek Osaka umumnya dianggap sebagai orang yang emosional, orang yang menggunakan dialek Tohoku dipandang sebagai orang yang santun dan memegang tradisi, dan orang yang menggunakan dialek Kyoto dicitrakan sebagai orang yang anggun dan berkelas.

Melalui penggunaan *yakuwarigo* juga dapat dilihat usia penuturnya. Ada bahasa yang khusus digunakan oleh orang tua disebut dengan *roujingo* dan ada bahasa khusus yang digunakan oleh anak muda disebut dengan *wakamono no kotoba*. Salah satu *roujingo* adalah *washi*. *Washi* adalah kata ganti orang pertama atau dalam bahasa Jepang disebut dengan *daimeishi*. Selain itu para orang tua sering menggunakan akhiran *-ja* sebagai pengganti *-desu* atau *-da*.

Dalam bahasa Jepang ada pula yang disebut dengan bahasa laki-laki dan bahasa perempuan. *Danseigo* dan *jouseigo* adalah ragam bahasa Jepang berdasarkan gender. Kata-kata seperti *ore*, *boku*, *oira*, *washi*, *omae*, dan *kimi* adalah beberapa contoh dari *danseigo* atau bahasa laki-laki. Kata-kata tersebut dianggap memberikan kesan maskulin, sehingga tepat digunakan oleh laki-laki saja. Sedangkan kata *atashi* merupakan *daimeishi* yang lazim digunakan oleh perempuan.

*Yakuwarigo* menarik untuk diteliti. Beberapa penelitian yang mengkaji *yakuwarigo* pernah dilakukan. Setidaknya terdapat dua penelitian yang membahas tentang *yakuwarigo* (Rahardjo, 2016; Rizaldi & Ali, 2024). Akan tetapi penelitian masih berfokus pada penggunaannya dalam percakapan bahasa Jepang. Kedua penelitian tersebut menggunakan manga sebagai sumber datanya. Penelitian yang dilakukan oleh Rizaldi dan Ali berfokus pada *yakuwarigo* yang digunakan oleh kaum samurai. Penelitian ini relevan dengan kedua penelitian tersebut, namun

peneliti ini mengkaji dari sudut pandang penerjemahan yang belum diungkap oleh peneliti sebelumnya.

Dalam *A Textbook of Translation*, Newmark (1988) mendefinisikan penerjemahan sebagai kegiatan mengalihkan makna suatu teks ke dalam bahasa lain sesuai dengan apa yang dimaksudkan oleh penulisnya dalam bahasa sumber. Secara sederhana penerjemahan didefinisikan sebagai upaya untuk mengungkapkan kembali sebuah makna teks dalam bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran. (Arianto & Fadly, 2020).

Sumber data pada penelitian ini adalah anime berjudul *Mairimashita! Iruma-kun*. Anime ini mengisahkan kehidupan anak lelaki berusia 14 tahun di dunia iblis. Dalam anime terdapat beragam karakter seperti guru, murid, pelayan, samurai, bahkan raja. Masing-masing karakter menggunakan ragam bahasa yang berbeda sesuai dengan perannya. Oleh karena itu, anime ini tepat dijadikan sebagai sumber data penelitian penerjemahan *yakuwarigo* dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia.

Penerjemahan *yakuwarigo* ke dalam bahasa Indonesia sulit dilakukan. Hal ini disebabkan karena tidak terdapat konsep bahasa yang serupa dalam bahasa Indonesia. Diperlukan pengetahuan tentang prosedur penerjemahan yang baik untuk dapat menghasilkan terjemahan *yakuwarigo* yang sepadan dalam bahasa Indonesia.

Oleh karena sumber data penelitian ini berupa anime, maka penelitian ini menggunakan konsep penerjemahan audiovisual. Karya kreatif yang banyak diterjemahkan adalah karya sastra, drama, dan film. Umumnya karya yang diterjemahkan ke dalam berbagai bahasa merupakan karya yang menarik dari segi cerita dan dapat memberikan wawasan tentang suatu bangsa kepada penikmatnya. Berkaitan dengan penerjemahan film dan drama terdapat dua jenis penerjemahan, yaitu *dubbing* dan *subtitling*. Keduanya merupakan metode pengalihan bahasa dalam menerjemahkan film di media komunikasi audio-visual. Shuttleworth dan Cowie (“Dictionary of Translation Studies Mark Shuttleworth & Moira Cowie,” 2020) menjelaskan:

*“Dubbing is the process in which the foreign dialogue is adjusted to the mouth movement of the actor in the film and which is designed to give the impression that the actors whom the audiences see are actually speaking and target language. Subtitling is the process of providing synchronized captions for film and television dialogue (and more recently for live opera).”*

Dari definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa *dubbing* mengacu pada pengalihan pesan dalam bentuk sulih suara sedangkan *subtitle* dalam bentuk teks. Penelitian ini berfokus pada penerjemahan subtitle. Pada penerjemahan subtitle Panayota Georgakopoula mengidentifikasi 3 batasan teknis yang harus diperhatikan. 3 batasan tersebut adalah waktu, ruang, dan presentasi (Cintas & Anderman, 2008). Karakter pada subtitle hanya 30-40 karakter yang maksimal ditampilkan 3 baris saja, sementara waktu rata-rata yang diperkirakan diperlukan untuk dapat membaca subtitle adalah 12 karakter per detik. Batasan tersebut menjadi kendala utama saat menerjemahkan subtitle sehingga diperlukan strategi yang tepat. Subtitle dikatakan efektif jika dapat membantu pemirsa dalam memahami cerita tanpa mengganggu kenyamanan dalam menonton. Chen (dalam Hardiyani) mengemukakan bahwa terdapat faktor-faktor linguistis lain yang dapat memengaruhi subtitling. Pertama struktur kalimat, struktur kalimat antar bahasa yang berbeda misalnya antara bahasa Jepang dan bahasa Indonesia. Perbedaan ini menyajikan masalah ketika pembicara mengatakan salah satu bagian kalimat, namun subtitle menampilkan bagian lain.

Penerjemah pun kerap dihadapkan pada pilihan sulit dalam memutuskan bagian mana yang harus diterjemahkan atau dihilangkan. Kedua, terdapat hal-hal seperti aksen atau gaya penyampaian khusus yang tidak dapat diterjemahkan. (Hardiyani et al., 2019). Hoed (2016) juga mengidentifikasi bahwa diperlukan penyesuaian terjemahan dengan gerak bibir/proses dialog pada adegan dalam film. Fakta-fakta tersebut yang melatari peneliti ini untuk mengkaji strategi penerjemahan subtitle terutama dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap strategi apa saja yang dapat digunakan saat menerjemahkan subtitle khususnya penerjemahan *yakuwarigo* dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia.

Terkait penerjemahan subtitle Gottlieb sebagaimana dikutip oleh Ghaemi dan Benyamin (Ghaemi & Benyamin, 2011) menawarkan 10 teori strategi yang dapat digunakan. Teori ini dianggap sesuai dengan tujuan penelitian ini, karena Gattlieb menekankan strateginya pada pemecahan masalah penerjemahan subtitle yang utama yaitu keterbatasan ruang dan waktu. Berikut adalah penjelasan 10 strategi penerjemahan tersebut.

1. *Expansion*, strategi yang digunakan saat Teks sumber (TSu) memerlukan tambahan penjelasan agar pesan dapat tersampaikan dengan baik.
2. *Transfer*, strategi yang digunakan saat ingin mempertahankan struktur TSu. Penerjemah menerjemahkan keseluruhan unsur TSu secara akurat.
3. *Paraphrase*, strategi yang dilakukan dengan mengubah struktur TSu agar dapat dipahami dengan mudah dan berterima dalam bahasa sasaran (BSa)
4. *Imitation*, strategi yang kerap digunakan ketika menerjemahkan nama orang dan tempat. Pada strategi ini bentuk TSu dipertahankan dalam TSa.
5. *Transcription*, strategi ini tepat digunakan ketika terdapat penggunaan bahasa ke-3 atau bahasa yang tidak dipahami.
6. *Dislocation*, digunakan saat menerjemahkan Tsu yang memiliki efek khusus.
7. *Condensation*, strategi yang digunakan dengan cara menghilangkan ujaran yang tidak diperlukan namun tanpa menghilangkan pesan dari Tsu.
8. *Decimation*, strategi digunakan ketika menerjemahkan dialog yang sangat cepat seperti dalam debat.
9. *Deletion*, mengeliminasi beberapa bagian teks tanpa mengganti informasi.
10. *Resignation*, strategi yang digunakan dengan cara mendeskripsikan ketika TSu tidak ditemukan padanannya dalam BSa.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Pada pelaksanaannya penelitian ini tidak menggunakan prosedur statistik. Tujuan dari penelitian deskriptif adalah menggambarkan dan mengungkapkan suatu masalah, situasi, peristiwa, atau fakta secara lebih mendalam. Hal yang akan diungkap

melalui penelitian ini adalah penerjemahan *yakuwrigo* dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia. Teknik pengumpulan data yang dimanfaatkan pada penelitian ini adalah teknik pustaka dan simak catat. Data diklasifikasi berdasarkan kategori *yakuwarigo* yang berkaitan dengan interjeksi dan pronomina milik Satoshi Kinsui. Setelah dikumpulkan data dianalisis penerjemahan menggunakan konsep penerjemahan subtitle milik Gottlieb Daimler.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bagian ini akan dipaparkan bentuk terjemahan *yakuwarigo* dan strategi yang digunakan oleh penerjemah saat menerjemahkan *yakuwarigo* dalam anime Mairimashita! Iruma-kun. Peneliti ini akan memfokuskan pada tuturan yang diucapkan oleh tokoh dalam anime yang menggunakan *yakuwarigo* berupa pronomina dan interjeksi. Berikut adalah data yang peneliti temukan.

**Tabel 1. Yakuwarigo Pronomina dan Interjeksi dalam Anime Mairimashita! Iruma-kun**

No	Tuturan	Terjemahan	Yakuwarigo
1	入間よ、両親は君の魂を、に売り飛ばしたのだよ	Iruma, orang tuamu telah menjual jiwamu kepada <b>kami</b> .	Daimeishi Roujingo
2	いえいえいえ... なんか 本当虫けらみたいなもので	Tidak. Aku diibaratkan semut.	Daimeishi Danseigo
3	えっ? に?	Semuanya untukku?	Daimeishi Danseigo
4.	の使い魔	Datanglah hewan peliharaanku!	Daimeishi Joseigo
5.	この授業で <b>僕</b> が何もできなければ	Selama berforma buruk di kelas	Daimeishi Danseigo

**PROSIDING – DISEMINASI NASIONAL HASIL PENELITIAN DAN  
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT VI  
e-ISSN: 3063-4091**

6.	<u>こらこら</u> 積むな積むな	Hei. Jangan langsung menumpuknya.	Kandoushi panggilan
7.	<u>おい</u> 待て	Tunggu!	Kandoushi panggilan
8.	<u>お前</u> 売店出禁	Agar kau tidak datang ke kios lagi	Daimeishi Danseigo
9.	<u>俺</u> のピアスがない	Anting-antingku hilang!	Daimeishi Danseigo
10	脚がある分 <u>お前</u> よりすごい!	Kakinya lebih banyak dari kakimu. Sudah pasti lebih baik!	Daimeishi Danseigo
11	<u>お前</u> はもう一度 スタートから自分で飛んでこい!	Kembali ke titik awal dan terbanglah sendiri!	Daimeishi Danseigo
12	<u>君</u> は人間ここでは かなりレアだしね	Lagi pula, kau manusia. Itu cukup langka disini	Daimeishi Danseigo
13	<u>わしら</u> まだあっちの清掃が がつつり残ってるんで	Kita bersihkan tumpukkan sampah disana	Daimeishi Roujingo
14	ベイビーちゃん <u>あなた</u> には 特別テキスト	Nak, kau harus membaca buku-buku spesial ini, ya?	Daimeishi Joseigo
15	<u>あんた</u> も昇級しなよ	Kau juga bisa naik	Daimeishi Joseigo
16	暇だし <u>俺ら</u> も交せてよ	Kami bosan, biarkan kami ikut bermain	Daimeishi Danseigo
17	<u>拙者</u> 拙者	Biar aku saja	Daimeishi Samuraigo
18	<u>彼</u> に投げるのはダメね	Jangan pernah melempar bola kepadanya	Daimeishi Joseigo
19	確かに <u>彼</u> ならば我が生徒会に勧誘する候補としては...	Dengan kekuatannya, dia menjadi kandidat yang baik untuk direkrut OSIS	Daimeishi Danseigo

---

20 わっしょい わっしょい

Hore! Hore!

Kandoushi  
penyemangat

---

### Strategi Penerjemahan Transference

Terdapat 7 data penggunaan strategi ini. Data 1 merupakan dialog antara Iruma dan Sullivan. Sullivan menggunakan *yakuwarigo roujingo* yaitu *wagahai*. *Wagahai* biasanya digunakan oleh orang tua saat berbicara dengan orang yang tidak begitu akrab atau baru pertama kali ditemui. Sullivan memang merupakan karakter orang tua. Sebagaimana ditulis dalam *kokugo jiten* *wagahai* bermakna kata ganti orang pertama aku atau kami dalam bentuk jamak. Hal ini sepadan dengan Pronomina kami merupakan terjemahan yang digunakan oleh penerjemah. Sebab KBBI juga memberikan makna kami sebagai kata ganti orang yang digunakan oleh orang tua, orang besar atau orang yang bermartabat. Menerjemahkan *wagahai* dengan kami merupakan salah satu penggunaan strategi *transference*. Penerjemah memilih padanan yang paling dekat yang disediakan kamus serta mempertahankan struktur kalimat secara keseluruhan.

Pada data 3, *yakuwarigo* *boku* diterjemahkan menggunakan strategi *transference*. Dialog *boku ni?* diterjemahkan dengan ‘semuanya untukku?’ Pronomina -Ku merupakan bentuk ringkas dari kata aku. Struktur kalimatnya tidak mengalami perubahan. Namun, penerjemah menambahkan kata ‘semuanya’ untuk menjelaskan pemberian hadiah dari Sullivan kepada Iruma.

Data 11 menunjukkan penggunaan *yakuwarigo* *daimeshi danseigo* yaitu *ore*. Pronomina *Ore* kerap digunakan oleh laki-laki. Dialog diucapkan oleh karakter

Murid “*Ore no piasu ga nai*” diterjemahkan menjadi ‘anting-antingku hilang!’ ore diterjemahkan secara langsung menjadi-ku.

### **Strategi Penerjemahan Parafrase**

Terdapat 7 data penggunaan strategi ini. Data nomor 4 merupakan dialog tokoh bernama Eiko. Eiko adalah seorang perempuan. Eiko mengatakan “*atashi no tsukaima*”. Dialog ini terjadi pada adegan ketika Eiko memanggil roh yang dianggap sebagai hewan peliharaan. Eiko menggunakan *daimeishi joseigo atashi* yang lazim digunakan oleh perempuan. Penerjemah memadankan dialog tersebut dengan takarir ‘datanglah hewan peliharaanku’ di sini bentuk klitik dari aku yaitu -ku digunakan sebagai padanan dari atashi. Bentuk -ku kerap digunakan untuk menunjukkan kepemilikan seperti uangku atau bajuku. Dalam hal ini digunakan Eiko untuk menyebutkan hewan peliharannya. Secara keseluruhan penerjemah menggunakan strategi parafrase dengan mengubah struktur kalimat agar mudah dipahami oleh penonton. Frasa *tsukaima* pun diganti dengan hewan peliharaan bukan roh.

Data nomor 5 merupakan potongan dari monolog Iruma. Berikut adalah versi lengkapnya “*tashika dekita ga warui to taigaku tte, taigaku? Souda yo, gakkou gawa kara taigaku ini shite moraeba banbanzai janai ka, kono jugyou de **boku** ga nanimo dekinakereba, iwai ningen no sekai ini seikan*” Iruma menggunakan *daimeishi danseigo boku*. Penerjemah memadankan *boku* dengan ‘aku’. Terjemahan utuh dari monolog tersebut adalah ‘aku ingat aku bisa dikeluarkan jika berperforma buruk. Dikeluarkan? Benar! Jika aku dikeluarkan, itu yang terbaik!

Selama berperforma buruk di kelas, aku bisa kembali ke dunia manusia' secara keseluruhan dialog strategi yang digunakan oleh penerjemah adalah parafrase. Penerjemah mengubah kalimat namun masih dalam cakupan makna yang sama.

Namun, pilihan kata yang digunakan penerjemah membuat monolog terasa lebih rumit karena penggunaan kata yang tidak lazim dipakai oleh anak-anak. Nanimodekinakereba yang jika diterjemahkan secara langsung menjadi 'jika aku tidak bisa apa-apa' diterjemahkan oleh penerjemah dengan 'selama berperforma buruk'. Jika dalam bahasa Jepangnya kata boku hanya muncul satu kali, dalam terjemahannya kata aku muncul 4 kali. Ini terjadi karena dalam bahasa Jepang subjek orang pertama dapat dilesapkan. Sementara dalam bahasa Indonesia tidak mengalami pelesapan subjek.

### **Strategi Penerjemahan Deletion**

Terdapat 4 data penggunaan strategi ini. Data 7 merupakan contoh penggunaan *yakuwarigo kandoushi* atau interjeksi. Ketika Dali berbicara dengan Asmodeus dan Clara, Dali berkata "*kora-kora tsumu na tsumu na. Nande tsumi dayo.*" Dialog terjadi ketika Clara sedang menumpuk kardus-kardus yang membuat jalannya terganggu. Dali menggunakan kata *kora* untuk memanggil Clara. *Kora* merupakan *kandoushi* yang digunakan untuk memanggil seseorang yang sebaya. Penerjemah memadankannya dengan ujaran 'hei' yang memang memiliki fungsi yang sama dalam bahasa Indonesia. Namun secara keseluruhan penerjemah menerjemahkannya menjadi 'Hei! Jangan langsung menumpuknya. Kenapa kau menumpuknya?' ada penghapusan kata yang diulang yaitu *tsumu na tsumu na* yang

artinya ‘jangan ditumpuk! Jangan ditumpuk!’ ini merupakan strategi penerjemahan deletion.

Selain *yakuwarigo kandoushi kora*, ada juga penggunaan *yakuwarigo oi* yang sama-sama merupakan *kandoushi* untuk memanggil. Contoh penggunaannya ada pada data 9. Dialog yang diucapkan oleh Kalageo “*oi matte*” diterjemahkan menjadi ‘Tunggu!’ dalam terjemahannya tidak menunjukkan interjeksi memanggil. Ini menunjukkan strategi deletion atau penghapusan. Dalam bahasa Indonesia penggunaan kata kerja disertai tanda seru lazim digunakan saat meminta seseorang melakukan sesuatu.

Data 13 merupakan contoh penggunaan *yakuwarigo omae* yang berarti kamu. *Oame* lazim digunakan oleh laki-laki dalam percakapan dengan orang sebaya. Dialog dilakukan oleh Asmodeus “*Omae wa mou ichido sutaato kara jibun de tonda koi!*” diterjemahkan menggunakan strategi deletion menjadi ‘kembali ke titik awal dan terbanglah sendiri!’ *omae* yang berarti ‘kamu’ tidak muncul dalam terjemahan. Ini sepadan karena jika sudah jelas berbicara dengan siapa, tidak perlu lagi menggunakan pronomina.

### **Strategi Penerjemahan Condensation**

Hanya ada 1 data penggunaan strategi ini. Data 2 merupakan dialog yang dituturkan oleh Iruma. Percakapan berlangsung antara Iruma dan Asmodeus saat mereka selesai bertarung. Hubungan mereka adalah teman sebaya. Iruma menggunakan *yakuwarigo daimeishi danseigo boku*. *Boku* memiliki makna sebagai kata ganti pertama atau pronomina aku dan digunakan oleh laki-laki. Terjemahan *boku* dalam subtitle anime tersebut adalah ‘aku’. Kata ‘aku’ memang tidak

memperlihatkan jenis kelamin penuturnya. Aku dapat digunakan oleh perempuan atau lelaki. Namun demikian tepat digunakan sebagai padanan buku karena aku memang lazim digunakan dalam percakapan akrab. Secara keseluruhan kalimat strategi yang digunakan oleh penerjemah adalah *condensation* atau memadatkan dialog. Tuturan *boku nanka hontou mushi kera mitai nanomono de* jika diterjemahkan secara transference menjadi ‘aku betul-betul seperti potongan serangga’. Mengisyaratkan perasaan Iruma yang memang merasa tidak memiliki kemampuan bertarung sebaik Asmodeus, sehingga bagaikan potongan serangga jika dibandingkan dengan Asmodeus. Perbandingan tersebut dirasa tidak lazim dalam bahasa Indonesia. Dialognya yang panjang serta kalimat yang rumit membuat penerjemah memadankannya dengan tuturan padat ‘aku diibaratkan semut’

### **Strategi Penerjemahan Ekspansion**

Terdapat 1 data penggunaan strategi ini. Strategi ini digunakan untuk menerjemahkan data 10. Dialog Camu Camu “*asobu chigau, chikaku. Omae baiten dekin. Koitsu no nouryoku mitaimono daseru, manbiki to minasu youchui akuma. Manbiki takeyari de tsuku.*” Dialog terjadi pada adegan Camu camu kesal dengan keahlian Clara yang dapat membuat apa saja akibatnya kios miliknya menjadi bangkrut. Camu camu menggunakan *yakuwarigo omae* yang berarti kamu untuk merujuk kepada Clara. *Omae* lazim digunakan oleh laki-laki. Penerjemah menggunakan strategi ekspansion sehingga menghasilkan terjemahan ‘Aku tidak bermain-main denganmu, tapi menakutimu. Agar kau tidak datang ke kios lagi. Dia bisa menghasilkan apa pun yang dia lihat. Itu sama dengan mencuri. Dia iblis yang

masuk daftar hitam. Siapa pun yang mencuri pantas ditusuk tombak bambu!’ penerjemah menambahkan kata bantu ‘agar kau tidak datang ke kios lagi’ sehingga penonton berbahasa Indonesia memahami apa yang menjadi kekesalan Camu camu.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan keseluruhan data yang telah ditemukan dan dianalisis oleh penulis yang berjumlah 20 data. Terdapat 11 data yang menunjukkan *daimeishi* dan 9 data *kandoushi* dari penelitian *yakuwarigo* dalam anime *Mairimashita! Irumakun*. Penerjemahan *yakuwarigo* dalam anime menghasilkan bentuk terjemahan yang beragam. Sebagian besar penerjemahan *daimeshi* menghasilkan pronomina kembali dalam bahasa Indonesia. Strategi yang paling banyak digunakan adalah transference dan paraphrase. Beberapa kalimat sederhana memang dapat langsung diterjemahkan sementara lainnya perlu pengubahan struktur kalimat dan cakupan makna agar mudah dipahami. Ada 4 data yang memanfaatkan strategi deletion. Deletion dikenal juga dengan strategi penghapusan. Bagian yang dihapus merupakan bagian yang bersifat pengulangan. Sehingga dihilangkan pun tidak mengganggu makna secara keseluruhan. Strategi condensation dan ekspansion hanya ditemukan 1 kali penggunaan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Arianto, A., & Fadly, A. (2020). Ideologi penerjemahan kata budaya dari bahasa indonesia ke dalam bahasa Jepang. *Jurnal Bahasa Jepang Taiyou*, 1(2), 46–61.

**PROSIDING – DISEMINASI NASIONAL HASIL PENELITIAN DAN  
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT VI  
e-ISSN: 3063-4091**

---

- Cintas, J. D., & Anderman, G. (2008). audiovisual translation: language transfer on screen. in *audiovisual translation: language transfer on screen*. <https://doi.org/10.1057/9780230234581>
- Dictionary of Translation Studies Mark Shuttleworth & Moira Cowie. (2020). In *Wordplay and Translation*. <https://doi.org/10.4324/9781315538280-27>
- Ghaemi, F., & Benyamin, J. (2011). Strategies used in the translation of interlingual subtitling. *Journal of English Studies*.
- Hardiyani, M., Rahmat, A., & Surtiati Hidayat, R. (2019). translation of maritime terms at film dialogues from english into indonesian in subtitles (research on content analysis on captain phillips subtitling films). *American Journal of Educational Research*. <https://doi.org/10.12691/education-7-9-4>
- Hasegawa, Y. (2013). The routledge course in Japanese translation. In *The Routledge Course in Japanese Translation*. <https://doi.org/10.4324/9780203804476>
- Kinsui. (2011). *Yakuwarigo Kenkyuu no Tenkai*. Kuroshio.
- Newmark, P. (1988). A textbook of translation. in *text*. Prentice Hall.
- Rahardjo, H. (2016). *Penggunaan Yakuwarigo (Role Language) Bahasa Jepang dalam Dialog Manga*.
- Rizaldi, M. R., & Ali, M. (2024). Yakuwarigo on samurai characters in the rurouni kenshin meiji kenkaku romantian. *Proceeding of International Conference on Business, Economics, Social Sciences, and Humanities*, 7, 416–421.