

TEKNIK PENERJEMAHAN EKSPRESI PERINTAH DALAM GIM
TORAM ONLINE

Aulia Arifbillah Anwar

Program Studi Sastra Jepang

Institut Prima Bangsa

billahsensei.stibainvada@gmail.com

Serly Agustin

Program Studi Sastra Jepang

Institut Prima Bangsa

agustinserly12@gmail.com

ABSTRAK

Dalam konteks gim daring, kalimat perintah memegang peranan krusial sebagai instruksi eksplisit yang memandu pemain melalui alur cerita, tujuan, dan interaksi antara karakter dan karakter non-pemain (NPCs). Kalimat perintah dalam gim dapat berupa bentuk instruksi sederhana hingga perintah yang lebih kompleks yang melibatkan serangkaian tindakan atau pilihan moral. Kalimat perintah sering kali bersifat direktif dan imperatif, menuntut tindakan segera dari pemain. Penelitian ini akan membahas teknik penerjemahan yang digunakan dalam menerjemahkan ekspresi perintah dalam cerita *Toram Online*. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode simak dan catat. Data dikumpulkan dari gim *Toram Online* berbahasa Jepang dan gim *Toram Online* berbahasa Indonesia. Data berjumlah 30 data kalimat perintah dan kalimat terjemahannya. Teknik analisis melibatkan klasifikasi data ekspresi perintah dan teknik penerjemahan. Penelitian menemukan bahwa dalam satu ekspresi perintah dapat diterjemahkan menggunakan lebih dari satu teknik. Proses ini menunjukkan kecenderungan pepadanan ekspresi perintah ke BSa (bahasa sasaran) menjadi bentuk perintah halus. Hasil penelitian berupa enam ekspresi perintah yaitu *~te kudasai* 7 data, *meirei ~e* 6 data, *meirei ~o* 3 data, *~na* 2 data, *~nasai* 11 data, *~koto* 1 data pada gim *Toram Online*. Sedangkan teknik yang teridentifikasi diantaranya teknik literal 1 data, teknik transposisi 11 data, teknik modulasi 13 data, teknik kompensasi 1 data, teknik adaptasi 1 data, teknik kesepadanan lazim 21 data, teknik generalisasi 5 data, teknik partikularisasi 1 data, teknik reduksi 1 data, teknik amplifikasi 8 data, teknik variasi 1 data, teknik amplifikasi linguistik 4 data dan teknik kompresi linguistik 1 data. Temuan ini juga relevan bagi peneliti bahasa dalam memahami proses adaptasi kalimat perintah gim berbahasa Jepang ke Indonesia.

Kata Kunci: *Penerjemahan; Teknik Penerjemahan; Ekspresi Perintah.*

ABSTRACT

In the context of online games, imperative expressions play a crucial role as explicit instructions that guide players through the storyline, objectives, and interactions between characters and non-player characters (NPCs). Imperative expressions in

games may range from simple instructions to more complex commands involving a sequence of actions or moral choices. Such expressions are generally directive and imperative in nature, requiring immediate responses or actions from players. This study examines the translation techniques employed in rendering imperative expressions in the storyline of *Toram Online*. The research adopts a qualitative descriptive approach using observation and note-taking methods. Data were collected from the Japanese and Indonesian versions of *Toram Online*. The corpus consists of 30 imperative expressions and their corresponding translations. Data analysis involved the classification of imperative expressions and the identification of translation techniques applied in their translation. The findings reveal that a single imperative expression may be translated using more than one translation technique. This process demonstrates a tendency to render imperative expressions in the target language into more polite or softened command forms. Six types of imperative expressions were identified in *Toram Online*: *~te kudasai* (7 instances), imperative *~e* (6 instances), imperative *~o* (3 instances), *~na* (2 instances), *~nasai* (11 instances), and *~koto* (1 instance). Furthermore, the translation techniques identified include literal translation (1 instance), transposition (11 instances), modulation (13 instances), compensation (1 instance), adaptation (1 instance), established equivalence (21 instances), generalization (5 instances), particularization (1 instance), reduction (1 instance), amplification (8 instances), variation (1 instance), linguistic amplification (4 instances), and linguistic compression (1 instance). These findings contribute to a better understanding of how Japanese imperative expressions in video games are adapted into Indonesian and provide insights for translation scholars investigating game localization processes.

Keywords: *Translation; Translation Techniques; Imperative Expressions*

A. PENDAHULUAN

Fenomena gim daring telah menjadi bagian tidak terpisahkan dari budaya digital kontemporer. Sebagian besar gim daring yang populer di Indonesia diproduksi oleh pengembang asing. Hal ini berarti cerita dan kalimat perintah dalam gim tersebut awalnya ditulis dalam bahasa sumber (BSu), kemudian diterjemahkan ke berbagai bahasa sasaran (BSa), termasuk bahasa Indonesia. Salah satu gim dengan genre Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs) adalah *Toram Online* yang dikembangkan oleh perusahaan Jepang Asobimo Inc. dan dirilis pada 9 Juli 2015. Popularitas gim ini ditunjukkan oleh angka total unduh lebih dari 10 juta kali dan mendapatkan rating 4,6 dari 225 ribu ulasan di Google Play Store (per 21 Februari 2021), serta ketersediaannya dalam tujuh bahasa termasuk Bahasa Indonesia, menunjukkan betapa pentingnya penerjemahan untuk menjangkau audiens yang luas.

Penerjemahan adalah kegiatan untuk memproduksi kembali pesan yang berhubungan dengan arti dan gaya bahasa dalam bahasa sumber (BSu) ke bahasa sasaran (BSa) dengan menggunakan (Hartono, 2017, p. 7) Hal ini membuat hasil terjemahan sebaiknya memperhatikan konteks kultural dan kondisi kekinian yang

mengacu kepada permasalahan leksikal dan perubahan bahasa yang muncul setiap saat.

Lebih lanjut, strategi penerjemahan sangat kompleks dan sering kali tumpang tindih, namun ada delapan belas teknik yang disarankan oleh pakar teori penerjemahan Molina, L. & Albir, dapat membantu kita untuk mendekati kerumitan tersebut. Teknik penerjemahan ini yaitu teknik adaptasi, amplifikasi, meminjaman, *calque*, kompensasi, deskripsi, kreasi diskursif, kesetaraan lazim, generalisasi, amplifikasi linguistik, kompresi linguistik, terjemahan harfiah, modulasi, partikulasi, reduksi, substitusi, transposisi dan variasi. (Molina, L. & Albir, 2002, p.509). Selain teknik, pada penerjemahan terdapat delapan metode dalam menerjemahkan sebagaimana yang disampaikan Newmark, metode-metode tersebut adalah metode kata per kata, metode literal, metode setia, metode semantis, metode adaptasi, metode idiomatis, metode bebas dan metode komunikatif. (Newmark, 1988, p.45-47)

Dalam konteks gim daring, kalimat perintah memegang peranan krusial sebagai instruksi eksplisit yang memandu pemain melalui alur cerita, tujuan, dan interaksi antara karakter dan karakter non-pemain (NPCs). Kalimat perintah dalam gim dapat berupa bentuk instruksi sederhana hingga perintah yang lebih kompleks yang melibatkan serangkaian tindakan atau pilihan moral. Kalimat perintah sering kali bersifat direktif dan imperatif, menuntut tindakan segera dari pemain. Oleh karena itu, kejelasan dan ketepatan makna menjadi sangat penting. Konteks gim yang dinamis dan interaktif berarti bahwa sebuah kalimat perintah dapat memiliki implikasi yang berbeda tergantung pada situasi gim, karakter yang memberikan perintah, dan tujuan yang ingin dicapai. Ini memerlukan pemahaman mendalam tentang *lore* (latar belakang cerita) dan mekanika gim itu sendiri.

Perintah dalam Bahasa Jepang (www.kotobank.jp/word/命令) dapat diartikan:

‘上位の者が下位の者に対して、あることを行うように言いつけること。
また、その内容。「命令を下す」「命令に従う」「部下に命令する」「命令一下」’

Joui no mono ga kai no mono ni taishite, aru koto o okonau youni iitsukeru koto. Mata, sono naiyou. (meirei o orosu) (meirei ni shitagau) (buka ni meirei suru) (meirei ikka)

‘Untuk menuruti tuturan yang terjadi antara atasan dengan bawahan. Terlebih, isinya. (menuruti perintah) (mengikuti perintah) (memerintah bawahan) (diperintah).

Lalu menurut Iori (Iori, 2005, p. 146-147) perintah adalah:

‘命令とは何らかの行為をすること（または、しないこと）を聞き手に強制することなので、原則的には、話し手が聞き手に強制力を発揮できるような人間関係や状況のもとで使われる表現です。’

*Meirei to wa nan raka no kouji wo suru koto (mata wa, shinai koto) wo kikitani
kyousei suru koto nanode, gensoteki ni wa, hanashite ga, kikitani kyousei
chikara wo hakki dekiteru youna ningen kankei ya jyoukyou no moto de
tsukawareru hyougen desu.*

‘Kalimat perintah adalah suatu bentuk paksaan pada lawan bicara untuk mengerjakan atau tidak mengerjakan sesuatu, sehingga pada prinsipnya meirei ialah ungkapan yang digunakan pada kondisi hubungan saat pembicaraanya memiliki kuasa atas lawan bicara.’

Dalam Bahasa Jepang Tomomatsu dkk menggolongkan bentuk perintah diantaranya dengan ekspresi *~wo kudasai*, *~te kudasai*, *~wo kudasai masenka*, *~te kudasai masenka*, *meireikei (e/~o)*, *~na*, *~nasai* dan *~koto* (Tomomatsu et al., 2008, pp. 80-192). Sementara itu dalam Bahasa Indonesia menurut Moeliono dkk (Moeliono et al., 2017, p. 480) kalimat perintah atau kalimat imperatif adalah kalimat yang memiliki maksud untuk memerintah, menyuruh, atau meminta. Enam golongan kalimat imperatif dalam Bahasa Indonesia yaitu imperatif biasa, imperatif halus, permohonan, ajakan dan harapan, larangan atau perintah negatif, dan pembiaran (Moeliono et al., 2017, pp. 480–486).

Penulis menemukan contoh perintah dalam gim tersebut seperti dibawah ini.

- (1) 出て行け！

Deteike!

‘Keluar sana!’

(Asobimo (2015). *Toram Online* (v. 3.3.52a))

- (2) 帰れ、帰れ！

Kaere, kaere!

‘Pulanglah!’

(Asobimo (2015). *Toram Online* (v. 3.3.52a))

Bila dijabarkan, pada contoh (1) dan (2) teridentifikasi menggunakan bentuk *meireikei* akhiran *~e* dan terdapat perbedaan teknik yang digunakan. Pada contoh (1) teridentifikasi teknik amplifikasi dan transposisi. Teknik amplifikasi teridentifikasi karena terdapat penambahan kata ‘sana’ yang bermaksud memperjelas konteks kalimat. Teknik transposisi teridentifikasi karena pada BSu kata kerja *deteike* berubah di BSa menjadi frasa ‘pergi sana’. Selanjutnya, pada contoh (2) teridentifikasi teknik reduksi dan transposisi. Teknik reduksi teridentifikasi karena kata *kaere* hanya diterjemahkan sekali. Teknik transposisi teridentifikasi karena pada BSu terdapat dua kata kerja yang sama, namun pada BSa hanya terdapat satu kata kerja.

Penerjemahan gim seperti *Toram Online* bukan sekadar transfer linguistik, melainkan juga melibatkan adaptasi budaya dan konteks. Penerjemahan kalimat perintah yang tidak dilakukan dengan tepat dapat menyebabkan miskomunikasi, kebingungan pemain, bahkan hingga mengurangi imersi pemain dalam dunia game. Contohnya, perintah yang diterjemahkan terlalu literal atau kaku dapat

menghilangkan nuansa emosional atau urgensi yang ingin disampaikan oleh narasi asli.

Selain itu gaya bahasa dalam gim seringkali beragam, mulai dari formal hingga informal, dari puitis hingga lugas. Penerjemah harus mampu menangkap nuansa gaya ini agar pesan tersampaikan secara efektif dan tidak terasa asing bagi pemain. Masalah lain muncul ketika ada idiom, metafora, atau referensi budaya dalam kalimat perintah yang mungkin tidak memiliki padanan langsung dalam bahasa target. Penerjemah dihadapkan pada pilihan antara lokalisasi (mengadaptasi agar lebih relevan secara budaya) atau mempertahankan makna literal, yang keduanya memiliki risiko dan manfaat. Penelitian yang spesifik mengenai teknik dan metode penerjemahan kalimat perintah dalam konteks cerita gim online dibutuhkan untuk membantu para penerjemah agar tidak terlalu bergantung pada intuisi yang belum tentu optimal untuk media interaktif dari gim. Berdasarkan fenomena dan diskusi di atas, penelitian ini akan membahas teknik penerjemahan yang digunakan dalam menerjemahkan ekspresi perintah dalam cerita *Toram Online*.

B. METODE PENELITIAN

Pengumpulan data awal dilakukan dengan memainkan permainan *Toram Online* dan menyimak teks dialog dalam gim *Toram Online*. Kemudian data ditangkap menggunakan rekaman dan tangkapan layar (screenshot). Setelah itu data dari video yang terekam dipilih atau direduksi untuk dijadikan sampel data. Data digolongkan dengan mengacu pada data bahasa Jepang dan data bahasa Indonesia dengan menggunakan metode simak catat. Data yang digunakan pada penelitian ini berupa ekspresi perintah serta terjemahan dalam Bahasa Indonesia pada dialog gim Jepang *Toram Online*. Sumber data pada penelitian ini adalah gim *Toram Online* (diakses pada 21 Februari 2021). Data yang diperoleh berjumlah 30 data kalimat perintah dan kalimat terjemahannya.

Tahap selanjutnya berupa analisis data. Pada tahap ini penulis menggunakan metode analisis padan translasional yang alat penentunya adalah bahasa atau lingual lain (Sudaryanto, 1993, p. 13) dan dengan teknik PUP (Pilah Unsur Penentu). Pilah unsur penentu merupakan teknik pilah yang alatnya adalah daya pilah yang bersifat mental yang dimiliki oleh peneliti sendiri (Sudaryanto, 1993, p. 21). Teori-teori yang digunakan dalam analisis data antara lain adalah teori teknik penerjemahan dari Molina-Albir, teori metode penerjemahan dari Newmark, teori ekspresi perintah bahasa Jepang (Tomomatsu et al., 2008), dan teori kalimat perintah bahasa Indonesia (Moeliono et al., 2017). Analisis dibantu dengan penggunaan kamus Jepang-Indonesia (Matsura, 1994), KBBI daring (Kemendikbud, n.d.).

Pada tahap analisis, data diidentifikasi berdasarkan kalimat perintah sebagai langkah pra-penelitian. Selanjutnya data digolongkan menurut teknik penerjemahan Molina-Albir. Selanjutnya, dari kedua bahasa yang telah dikumpulkan, dipilah lalu dibandingkan maknanya dengan menggunakan bantuan teori, kamus, dan web sebagai penunjang informasi tambahan. Setelah itu ditarik simpulan yaitu teknik penerjemahan yang digunakan. Data yang telah dianalisis selanjutnya disajikan secara naratif.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis yang dilakukan pada 30 data ekspresi perintah diperoleh data sebagai berikut.

Table 1: Ekspresi Perintah pada gim *Toram Online*

Ekspresi Perintah	Frekuensi
<i>~te kudasai</i>	7
<i>~e</i>	6
<i>~o</i>	3
<i>~na</i>	2
<i>~nasai</i>	11
<i>~koto</i>	1

Sumber: Asobimo (2015). *Toram Online* (v. 3.3.52a)

Pembahasan

1. Ekspresi perintah

Pada penelitian ini terdapat enam jenis ekspresi perintah yang ditemukan dalam gim *Toram Online*, dengan rincian 7 ekspresi perintah *~te kudasai*, 6 ekspresi *meireikei ~e*, 3 ekspresi *meireikei ~o*, 2 ekspresi *~na*, 11 ekspresi *~nasai*, 1 ekspresi *~koto*. Temuan ekspresi penerjemahan tersebut representasi datanya akan dibahas dibawah ini

1.1. Ekspresi *~te kudasai*

- (1) あなた方は頼まれたお使いへ行ってください。

Anata gata wa tanomareta otsukai e ittekudasai.

‘Kalian/PAR/dimintai tolong/suruhan/PAR/pergi/IMP.

‘Kalian pergilah mengerjakan tugas yang ia titipkan.’

(Asobimo (2015). *Toram Online* (v. 3.3.52a))

Data (1) merupakan kalimat imperatif yang ditandai dengan adanya *~te kudasai* yang diterjemahkan menjadi kalimat imperatif halus pada BSa. Pola *~te kudasai* melekat pada verba *iku* sehingga menjadi *ittekudasai*. Dalam kalimat *anata gata wa tanomareta otsukai e ittekudasai* ‘kalian pergilah mengerjakan tugas yang ia titipkan’, verba yang dilekati *~te kudasai* yaitu *~ittekudasai* diartikan menjadi ‘pergilah’. Menurut (Tomomatsu, 2008, p.176) verba dengan akhiran *~te kudasai* dapat menyatakan permintaan, rekomendasi juga kalimat perintah yang dihaluskan. Terjemahan data (1) sesuai dengan kalimat perintah berjenis permintaan yang berciri adanya makna ketika pembicara, demi kepentingannya, meminta lawan bicara melakukan sesuatu (Moeliono et al., 2017, p. 483). Maka makna ekspresi perintah dapat dinyatakan setara.

1.2. Ekspresi perintah *~e*

- (9) 早く正体を現しやがれ！

Hayaku shoutai wo arawashi ya gare!

Cepat/wujud asli/PAR/tunjukkan/IMP

‘Ayo mengaku!’

(Asobimo (2015). *Toram Online* (v. 3.3.52a))

Penanda ekspresi perintah ditemukan pada kata *arawashi ya gare* yang bentuk verba dasarnya adalah *arawasu*. Kata *arawasu* berarti ‘tampak’, ‘muncul’. Sementara kata *ya gare* berasal dari kata *yagaru* yang diubah menjadi *meireikei* berakhiran *-e*. Menurut (Tomomatsu et al., 2008, p. 107) *meireikei* berakhiran *-e* memiliki makna perintah yang kuat, dan sering diucapkan oleh lak-laki. Hal ini sejalan dengan fakta bahwa yang mengucapkan kalimat ini adalah laki-laki yang bernama Ruzart. *Arawashi ya gare* diterjemahkan menjadi ‘ayo mengaku’ yang menandakan penanda akhiran *-e* diterjemahkan menjadi ‘ayo’. Penggunaan kata ‘ayo’ menandakan adanya unsur ajakan (Moeliono et al., 2017, p. 485). Maka kalimat perintah kuat pada BSu diterjemahkan menjadi kalimat perintah berjenis ajakan dalam BSa.

1.3. Ekspresi perintah ~o

(14) 無理もないが...ちょっと、待ってろ！

Muri mo nai ga chotto, mattero!

‘Mustahil/PAK/tidak/PAK, sedikit/tunggu/IMP’

‘Hei, aku tahu perasaanmu...tolong tunggu sebentar.’

(Asobimo (2015). *Toram Online* (v. 3.3.52a))

Pada data (14) ditemukan pada kata *mattero* yang bentuk verba dasarnya adalah *matsu* yang artinya ‘menunggu’. Berbeda dengan data yang menggunakan *meireikei* sebelumnya, pada data kali ini *meireikei* diakhiri dengan akhiran ~o. Kata *matsu* diubah menjadi bentuk teiru lalu dipendekkan dan diubah ke doushi *meireikei* berakhiran ~o. Menurut (Tomomatsu et al., 2008, p. 107) *meireikei* berakhiran ~o juga memiliki makna perintah yang kuat.

Mattero pada data (14) diterjemahkan menjadi ‘tolong tunggu sebentar’. Dari hal tersebut diketahui padanan penanda perintah akhiran ~o dipadankan menjadi ‘tolong’. Penggunaan kata ‘tolong’ dalam kalimat BSa adalah ciri kalimat perintah halus (Moeliono et al., 2017, p. 483). Berdasarkan hal ini, kalimat perintah *meireikei* berakhiran ~o diterjemahkan menjadi kalimat imperatif halus pada BSa.

1.4. Ekspresi perintah ~na

(17) 動くなよ。

Ugoku na yo!

‘Bergerak/IMP-neg/PAK’

‘Jangan bergerak!’

(Asobimo (2015). *Toram Online* (v. 3.3.52a))

Kata kerja *ugoku* ditambahkan akhiran ~na. Kata *ugoku* artinya ‘bergerak’. Menurut (Tomomatsu et al., 2008, p. 256) bentuk kata kerja yang diakhiri dengan akhiran ~na merupakan bentuk larangan atau perintah negatif, sehingga *ugoku na* yang terjemahannya ‘jangan bergerak’ memiliki makna dan ciri yang sesuai dengan imperatif berjenis larangan pada Bahasa Indonesia (Moeliono et al., 2017, p. 485).

1.5. Ekspresi perintah ~nasai

- (19) こっから、サハムまで戻るの、どんくらいかかるか考えなさいよ。

Kokkara, sahamu made modoru no, don kurai kakaru ka kangaenasai yo!

‘Dari sini/ Saham/ sampai/ kembali lagi/ PAR/ berapa lama/ dibutuhkan/ berpikir/ IMP/ PAR’

‘Coba pikir berapa banyak waktu kita yang akan terbuang kalau kita ke Saham dan kesini lagi.’

(Asobimo (2015). *Toram Online* (v. 3.3.52a))

Kangaenasai berasal dari kata kerja *kangaeru* diikuti dengan ~nasai. Kata *kangaeru* berarti ‘berpikir’ sehingga *kangaenasai* diterjemahkan menjadi ‘coba pikir’. Dalam hal ini ~nasai diartikan menjadi ‘coba’ dalam BSa. Menurut (Tomomatsu et al., 2008, p. 276) akhiran ~nasai digunakan untuk menyampaikan perintah yang bermakna lebih lembut dan sopan. Pada kalimat imperatif Bahasa Indonesia kata ‘coba’ digunakan dalam kalimat imperatif halus (Moeliono et al., 2017, p. 483), maka pada data (19) terjemahan ekspresi perintah setara.

1.6. Ekspresi Perintah ~koto

- (30) 気をつける事だ。

Ki wo tsukeru koto da.

‘Hati-hati/IMP/KOP’

‘Waspadalah.’

(Asobimo (2015). *Toram Online* (v. 3.3.52a))

Data (30) memiliki ekspresi perintah ~koto. Pola ~koto mengikuti frasa *ki wo tsukeru* yang berarti ‘hati-hati’. *Ki wo tsukeru* diterjemahkan menjadi ‘waspadalah’. Ekspresi ~koto memiliki makna arahan yang bersifat memaksa (Tomomatsu et al., 2008, p. 80). Pada data (30) merupakan kalimat imperatif halus dalam bahasa Indonesia, kalimat imperatif jenis ini ditandai dengan ciri akhiran -lah. (Moeliono et al., 2017, p. 483).

2. Teknik Penerjemahan

Pada terjemahan *Toram Online* teknik yang teridentifikasi ada dua belas teknik diantaranya teknik literal 1 data, teknik transposisi, teknik modulasi, teknik kompensasi, teknik adaptasi, teknik kesepadanan lazim, teknik generalisasi, teknik partikularisasi, teknik reduksi, teknik amplifikasi, teknik variasi, teknik amplifikasi linguistik dan teknik kompresi linguistik. Temuan teknik penerjemahan tersebut representasi datanya akan dibahas dibawah ini.

2.1. Teknik Literal

- (18) ちょっと、寝るな！

Chotto, neru na!

‘Tunggu/tidur/IMP-neg’

‘Hei, jangan tidur!’

(Asobimo (2015). *Toram Online* (v. 3.3.52a))

Teknik literal diterapkan pada inti pesan yang dialihkan secara langsung, mengutamakan kesepadanan leksikal dan mempertahankan struktur sebanyak mungkin. contohnya ekspresi perintah pada data (18). Setiap unit leksikal dan fungsional utama dalam BSa *chotto* sebagai seruan, *neru* sebagai kata kerja, *~na* sebagai penanda larangan) memiliki padanan yang paling langsung, jelas, dan umum dalam TT (‘hei’, ‘tidur’, ‘jangan’). Kata kerja *neru* ‘tidur’ ditambahkan akhiran *~na*, menjadi *neru na* dan diterjemahkan menjadi ‘jangan tidur’.

2.2. Teknik Transposisi

(8) 何か武器を精錬や強化する時は利用してやってください。

Nanika buki wo seiren ya kyouka suru toki wa riyoushite yatte kudasai.

‘Suatu senjata/ PAR /menempa/atau/memperkuat/saat/PAR/gunakan /IMP’

‘Silahkan tanya bila kamu mau menempa atau memperkuat senjata, ya.’

(Asobimo (2015). *Toram Online* (v. 3.3.52a))

Secara teknis, *riyoushite yatte kudasai* adalah frasa kata kerja yang berarti ‘silahkan memanfaatkan/gunakan. ‘Silahkan tanya’ juga merupakan frasa kata kerja. Namun, kata kerja *riyousuru* diubah menjadi ‘tanya’. Makna unsur fungsi dari perintah untuk ‘memanfaatkan layanan’ dipertahankan, tetapi diungkapkan melalui kata kerja yang berbeda yang lebih sesuai dengan kebiasaan berbahasa Indonesia dalam konteks serupa. Data (8) tidak mengalami perubahan kelas kata yang drastis (misalnya dari kata benda ke kata kerja), tetapi lebih kepada pilihan leksikal yang berbeda dalam kerangka sintaksis fungsi perintah yang sama (perpindahan arti *riyoushite yatte kudasai* ke depan kalimat), yang juga bisa dikategorikan sebagai salah satu bentuk transposisi.

2.3. Teknik Modulasi

Pada data (8) juga menggunakan teknik modulasi karena terjadi perubahan fokus Kalimat BSu berfokus pada tindakan menggunakan layanan yang tersedia (dari makna kata *riyousuru*). Kalimat pada BSa menggeser fokusnya ke tindakan bertanya sebagai langkah awal untuk memanfaatkan layanan tersebut. Dalam banyak konteks layanan di Indonesia, tindakan bertanya adalah Langkah awal untuk ‘memanfaatkan’ atau ‘menggunakan’ sebuah jasa. Jadi, meskipun kata kerjanya berbeda, fungsinya dalam konteks kalimat perintah untuk menawarkan layanan tetap sama.

2.4. Teknik Kompensasi

(21) あなたも早く来なさいよ!

Anata mo hayaku konasai yo!

‘Kamu/juga/cepat/datang/IMP/PAR’

‘Kamu juga cepat pergi.’

(Asobimo (2015). *Toram Online* (v. 3.3.52a))

Teknik kompensasi berlaku jika ada upaya untuk menjaga makna dari ekspresi perintah, meskipun dengan mengubah arah tindakannya seperti pada data (21). Perintah tegas untuk ‘datang’ *konasai* dikompensasi dengan perintah tegas untuk ‘pergi’ (‘cepat pergi’), menjaga makna tingkat kegentingan perintah, meski arahnya berlawanan.

2.5. Teknik Adaptasi

(3) 無理せずに横になってください。

Muri sezuni yokoninatte te kudasai

‘Memaksa/tanpa/PAAR/berbaring/IMP’

‘Kapten berbaring saja dulu, jangan memaksakan diri.’

(Asobimo (2015). *Toram Online* (v. 3.3.52a))

Yokoninatte kudasai diterjemahkan menjadi ‘berbaring saja dulu’ pada kalimat BSa. *yokoninaru* pada BSu maknanya adalah merebahkan diri atau memposisikan badan tidur dengan mempertahankan kesadaran. Dalam BSa disebut dengan berbaring. Secara *yokoninatte kudasai* harfiah berarti ‘Silakan berbaring ke samping/horizontal’. Namun, dalam konteks instruksi medis atau saran umum, ‘berbaring saja dulu’ adalah ungkapan yang lebih alami dan umum digunakan dalam bahasa Indonesia untuk menyampaikan makna yang sama: yaitu, mengambil posisi istirahat berbaring untuk sementara waktu. Terjemahan pada data (3) menyesuaikan ekspresi agar sesuai dengan norma budaya dan kebiasaan linguistik BSa, bukan terjemahan harfiah yang mungkin terasa kaku.

2.6. Teknik Kesepadanan Lazim

(14) 無理もないが...ちょっと、待ってろ！

Muri mo nai ga chotto, mattero!

‘Mustahil/PAAR/tidak/PAAR, sedikit/tunggu/IMP’

‘Hei, aku tahu perasaanmu...tolong tunggu sebentar.’

(Asobimo (2015). *Toram Online* (v. 3.3.52a))

Mattero bentuk dasarnya adalah *matsu* yang artinya ‘menunggu’. Kata *matsu* diubah menjadi bentuk *teiru* lalu dipendekkan dan diubah ke *meireikei* berakhiran ~o. ‘Tolong tunggu’ adalah padanan yang sangat lazim dan fungsional dalam bahasa Indonesia untuk ekspresi yang setara dengan *matte* atau *matte kudasai* dalam konteks umum. Meskipun ‘matte’ dapat diterjemahkan secara literal sebagai ‘tunggu!’, dalam banyak konteks sehari-hari di Indonesia, ‘Tunggu!’ tanpa ‘tolong’ akan terdengar kasar. Oleh karena itu, data (14) menambahi ‘tolong’ membuat terjemahan lebih alami dan sopan, sesuai dengan norma komunikasi bahasa Indonesia.

2.7. Teknik Generalisasi

(26) 逃げなさい、早く！

Nigenasai, hayaku!

‘Pergi/IMP/cepat’

‘Pergilah, cepat!’

(Asobimo (2015). *Toram Online* (v. 3.3.52a))

Kata kerja *nigeru* secara spesifik berarti ‘melarikan diri’ atau ‘kabur’, yang menyiratkan adanya bahaya atau ancaman. Terjemahan ‘pergilah’ adalah istilah yang lebih umum dan luas untuk meninggalkan suatu tempat. Kata ‘pergi’ tidak selalu menyiratkan adanya bahaya atau kebutuhan untuk melarikan diri. Bentuk generalisasi pada ekspresi perintah data (26) makna dari yang spesifik ‘melarikan diri’ ke yang lebih umum ‘pergi’.

2.8. Teknik Partikularisasi

(20) あなたたちも気をつけなさいよ～

Anata tachi mo ki wo tsukenasai yo~

‘Kalian/juga/hati-hati/IMP/yaaa.’

‘Kalian juga hati hati di jalan yaaa.’

(Asobimo (2015). *Toram Online* (v. 3.3.52a))

Ki o tsukenasai secara umum berarti ‘hati-hati’ atau ‘berhati-hatilah’. Terjemahan ‘hati-hati di jalan ya’ mempersempit makna umum ‘hati-hati’ menjadi konteks yang lebih spesifik, yaitu ‘hati-hati saat bepergian atau di jalan’.. Terjemahan ‘hati-hati di jalan ya’ sangat alami dan sesuai dengan konteks budaya Indonesia, tidak hanya menyampaikan perintah untuk berhati-hati tetapi juga menambahkan nuansa perhatian dan kepedulian yang seringkali tersirat dalam frasa Jepang tersebut saat diucapkan dalam situasi perpisahan atau keberangkatan. Artinya pada data (20) telah terjadi penambahan detail yang tidak eksplisit dalam BSu.

2.9. Teknik Reduksi

(28) 相棒に対してちった優しくしなさいよ。

Aibou nitaishite chitta yasashikushinasai yo!

‘Partner/kepada/terlanjur/baik-baik/IMP/PAR’

‘Baik-baiklah kepada mitra bisnismu!’

Frasa *aibou ni taishite chitta* secara leksikal berarti ‘kepada yang terlanjur menjadi mitra bisnis’. Reduksi dilihat dari kata ‘terlanjur’ sengaja dihilangkan pada data (28) efek desakan atau nasihat kuat dari bentuk *~nasai* tetap dipertahankan melalui gabungan kata ‘baik-baiklah’. Dalam bahasa Indonesia, ‘baik-baiklah’ sudah membawa nuansa nasihat atau perintah. Selain itu teknik reduksi juga digunakan pada partikel *yo* yang tidak ikut diterjemahkan.

2.10. Teknik Amplifikasi

(4) 気にせず戦ってください！

Ki ni sezu tatakatte kudasai!

‘Hiraukan/PAR/tanpa/bertarung/IMP’

‘Jangan hiraukan kata-katanya, lawan saja!’

(Asobimo (2015). *Toram Online* (v. 3.3.52a))

Kata kerja *tatakattedudasai* yang berasal dari *tatakau* yang berarti ‘bertempur’, ‘berperang’, atau ‘berjuang’. *Tatakattedudasai* diterjemahkan menjadi ‘lawan saja’ yang menandakan adanya amplifikasi berupa penambahan kata ‘saja’ pada terjemahan data (4). Penambahan kata ‘saja’ juga dapat dilihat sebagai bentuk amplifikasi yang berfungsi untuk memperkuat gagasan ‘hanya melakukan itu dan tidak yang lain, yang selaras dengan ‘jangan hiraukan (hal lain)’. ‘Saja’ menekankan bahwa tindakan ‘melawan’ harus menjadi satu-satunya fokus, mengabaikan gangguan (yang telah diamplifikasi sebagai ‘kata-katanya’).

2.11. Teknik Variasi

- (6) 砦には隊長のリエーノはんと何人かの兵隊はんがおるはずですよ
って、どうか助けたってください。

Toride niwa taichou no rieno-han to nannin ka no heitai-han ga oruhazu
desu yotte, douka tasuketattedudasai.

‘Benteng/di/PAR/Ketua pasukan/PAR/Rieno/SUF/dan/beberapa orang-
prajurit/SUF/PAR/ada/seharusnya/karena itu/mohon/bantu/IMP’

‘Ketua pasukan, Rieno dan beberapa tentara lain seharusnya ada di
benteng. Aing mohon, bantulah mereka.’

(Asobimo (2015). *Toram Online* (v. 3.3.52a))

Teknik variasi digunakan ketika penerjemah mengubah elemen linguistik atau paralinguistik (intonasi, gaya bahasa) yang memengaruhi variasi linguistik, termasuk perubahan pada nada tekstual, gaya bahasa (misalnya, formal ke informal), dialek sosial (misalnya, bahasa standar ke sosiolek tertentu), dialek geografis (misalnya, bahasa standar ke dialek regional, atau satu dialek regional ke dialek regional lain di bahasa target) Idiolek (gaya bicara individu). Pada data (6) BSu menggunakan fitur dialek Kansai seperti sufiks *-han* dan menampilkan kata kerja berbentuk dialek. *Tasuketatte kudasai* asalnya dari *tasukete agete kudasai* dapat diartikan menjadi ‘tolong bantu’ merupakan bentuk dialek yang kuat. Penggunaan *~tatte* (atau *~taru/~tagaru*) dalam bentuk dasar adalah ciri khas dialek Kansai yang bermakna melakukan sesuatu untuk orang lain.

Selain itu, yang paling menonjol adalah penggunaan kata ‘Aing’ untuk pronomina orang pertama ‘saya’. ‘Aing’ adalah kata ganti orang pertama tunggal dalam bahasa Sunda. Penggunaan ‘Aing’ adalah contoh paling jelas dari teknik Variasi. Penerjemah memilih untuk menggantikan ciri khas dialek geografis dan sosial dalam BSu (*Kansai-ben*) dengan menyisipkan sebuah kata dari dialek/bahasa regional di Indonesia (Sunda).

Karena tidak ada padanan langsung dialek Kansai di Indonesia, penerjemah menggunakan elemen dari bahasa daerah Indonesia. Pemadanan dialek kansai ke dialek regional Sunda kemungkinan dipilih karena dasarnya bahasa Sunda dan bahasa Jepang memiliki beberapa kesamaan, yaitu pola tatakrama yang sama dalam kebahasaan dan karakter yang mengatakan kalimat pada data (6) berpenampilan mirip dengan ciri penampilan kaum bangsawan dari suku Sunda. Ciri-ciri yang dimaksud adalah menggunakan baju bedahan, sabuk, ikat yang bentuknya menyerupai parekos gedhang, dan selop (Benny S et al., 1988, p. 127).

2.12. Teknik Amplifikasi Linguistik

- (19) こっから、サハムまで戻るの、どんくらいかかるか考えなさいよ。

Kokkara, sahamu made modoru no, don kurai kakaru ka kangaenasai yo!
'Dari sini/ Saham/ sampai/ kembali lagi/ PAR/ berapa lama/ dibutuhkan/
berpikir/ IMP/ PAR'

'Coba pikir berapa banyak waktu kita yang akan terbuang kalau kita ke Saham dan kesini lagi.'

(Asobimo (2015). *Toram Online* (v. 3.3.52a))

Kangaenasai berasal dari kata kerja *kangaeru* yang diakhiri dengan ekspresi perintah *~nasai*, terjemahannya menjadi 'coba pikir', padanan yang memiliki makna menyuruh berpikir dalam konteks percakapan. Teknik amplifikasi linguistik pada data (19) berupa penambahan kata 'coba'. Penambahan 'coba' sebagai partikel yang lazim digunakan dalam konstruksi ajakan/perintah halus di bahasa Indonesia ((Moeliono et al., 2017, p. 483). Selain itu penambahan kata "kita" adalah contoh lain dari amplifikasi linguistik. Meskipun kepemilikan ini maknanya implisit dalam konteks BSu (karena perintah "*kangaenasai yo*" ditujukan pada lawan bicara yang terlibat), pada BSa makna eksplisit. Hal ini memperjelas waktu siapa yang akan terbuang.

2.13. Teknik Kompresi Linguistik

- (11) 少しゃあたいの言う事聞け〜っ！！

Sukoshya atai no iu koto kike~k!

'Sedikit/aku/PAR/ucapan/dengar/IMP'

'Sekali-kali dengarkan kata-kataku kenapa sih!'

(Asobimo (2015). *Toram Online* (v. 3.3.52a))

Kike merupakan bentuk perintah yang berasal dari *kiku* yang ditambah dengan ekspresi perintah *~e*. *Kike* secara langsung diterjemahkan ke bentuk imperatif 'dengarkan'. Tanda tsu kecil diakhir merupakan partikel penegas yang menunjukkan emosi kuat atau ucapan yang terpotong/ditekan. Terdapat elemen paralinguistik (penekanan vokal) dalam bahasa sumber digantikan dengan elemen grafis (tanda seru) dan juga tersirat dalam pilihan kata serta struktur kalimat perintah yang lugas dalam bahasa target, yang membantu menyampaikan nada tegas atau mendesak.

D. SIMPULAN

Berdasarkan analisis data ekspresi kalimat perintah dalam Bahasa Jepang pada gim *Toram Online* ada enam ekspresi perintah yaitu *~te kudasai* 7 data, *meirei ~e* 6 data, *meirei ~o* 3 data, *~na* 2 data, *~nasai* 11 data, *~koto* 1 data pada gim *Toram Online*. Pada terjemahan *Toram Online* teknik yang teridentifikasi ada dua belas teknik diantaranya teknik literal 1 data, teknik transposisi 11 data, teknik modulasi 13 data, teknik kompensasi 1 data, teknik adaptasi 1 data, teknik kesepadanan lazim

21 data, teknik generalisasi 5 data, teknik partikularisasi 1 data, teknik reduksi 1 data, teknik amplifikasi 8 data, teknik variasi 1 data, teknik amplifikasi linguistik 4 data dan teknik kompresi linguistik 1 data.

DAFTAR PUSTAKA

- Asobimo.Inc. (n.d.). Situs Resmi *Toram Online*. id.toram.jp
- Benny S, C. J., Wahyu, W., BSc, S., & Hamzah. (1988). *PAKAIAN TRADISIONAL JAWA BARAT*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hartono, R. (2017). Pengantar Ilmu Menerjemah. In *Cipta Prima Nusantara*. Cipta Prima Nusantara.
http://lib.unnes.ac.id/33732/1/PDF_Pengantar_Ilmu_Menerjemah_Rudi_Hartono_2017.pdf
- Iori, I. (2005). *Shokyu o Oshieru Hito no Tame no Nihongo Bunpo Handobukku* (3rd editio). Kurashiki Inshatsu Kabushikigaisha.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (2008). Balai Pusat Jakarta.
- Kemendikbud. (n.d.). *KBBI Daring*. Retrieved June 14, 2021, from <https://kbbi.kemendikbud.go.id>
- Mahsun. (2006). *Metode Penelitian Bahasa* (Edisi 3). PT. Grafindo.
- Matsuura, K. (1994). *Kamus Jepang-Indonesia*. Kyoto Sangyo University.
- Moeliono, A. M., Lapoliwa, H., Alwi, H., Sasangka, S. S. T. W., & Sugiyono. (2017). *TATA BAHASA BAKU BAHASA INDONESIA* (Edisi ke4). Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa Kementrian Pendidikan.
- Molina, L., & Albir, A. H. (2002). Translation Techniques Revisited: A Dynamic and Functionalist Approach. *Meta*, XLVII, 498–512.
<https://doi.org/10.7202/008033ar>
- Newmark, P. (1988). *A Textbook of Translation*. Prentice HaH International vUIO Ltd.
- Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Antasari Press.
- Sudaryanto. (1993). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Duta Wacana University Press.
- Tomomatsu, E., Miyamoto, J., & Masako, W. (2008). *Essential Japanese Expresion Include English, Chinese, and Korean translation* (3rd Editio). ALC Co., Ltd.
- Weblio.jp*. (n.d.). Retrieved May 31, 2021, from <https://weblio.jp/content/はん?edc=OSAKA>
- Yoko, H. (2012). *The Routledge Course in Japanese Translation*. Graphicraft Limited.