

# Penerjemahan *Danseigo* dan *Joseigo* Pada Komik "Meitantei Conan Volume 94" (Aoyama, 2017)

ASTERIA PERMATA MARTAWIJAYA<sup>1</sup>, THARRA DWI ANANDA<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>STBA YAPARI-ABA Bandung  
asteria@stba.ac.id

## ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis penggunaan dan penerjemahan *danseigo* dan *joseigo* bentuk *ninshou daimeishi* pada komik "Meitantei Conan Volume 94" (Aoyama, 2017). Rumusan masalah penelitian ini adalah *danseigo* dan *joseigo* bentuk *ninshou daimeishi* apa saja yang digunakan dalam komik tersebut serta teknik penerjemahan apa yang digunakan dalam penerjemahannya. Dari hasil analisis dapat disimpulkan bahwa pada komik "Meitantei Conan Volume 94" (Aoyama, 2017) digunakan 162 data *ninshou daimeishi* dengan rincian 107 data *danseigo* dan 55 data *joseigo*. *Ninshou daimeishi* pada *danseigo* dan *joseigo* yang paling banyak digunakan adalah *jishou ninshou daimeishi* (pronomina persona pertama) yaitu *boku*, *bokutachi*, *ore*, *oretachi/orera*, *jibun*, dan *watashi*. Penerjemah mensiasati perbedaan variasi bahasa berdasarkan gender, perbedaan struktur frase, perbedaan sudut pandang, dan perbedaan stilistik yang terdapat pada penggunaan *danseigo* dan *joseigo* dalam komik "Meitantei Conan Volume 94" (Aoyama, 2017) dengan menggunakan 6 teknik penerjemahan, yaitu teknik transposisi (22,8%), teknik reduksi (5,6%), teknik modulasi (8,0%), teknik literal (56,8%), teknik kompensasi (5,6%), dan teknik amplifikasi (1,2%).

**Kata kunci:** *Penerjemahan, Teknik Penerjemahan, Danseigo, Joseigo*

## ABSTRACT

*This study analyzes the use and the translation technique of ninshou daimeishi form of danseigo and joseigo in the "Meitantei Conan Volume 94" comic (Aoyama, 2017). The research problem is 1) what forms of ninshou daimeishi of danseigo and joseigo that used in the comic and 2) what translation techniques used on the translating process. The result concluded that there are 162 data of ninshou daimeishi of danseigo and joseigo used in the comic. Jishou ninshou daimeishi (first person pronoun), namely boku, bokutachi, ore, oletachi/orera, jibun, and watashi is the most widely used ninshou daimeishi of danseigo and joseigo. Translators cope with the language variations' differences, phrase structure' differences, points of view' differences, and stylistic' differences in the use of danseigo and joseigo on the comic by using 6 translation techniques, namely the transposition technique (22.8%), reduction technique (5.6%), modulation technique (8.0%), literal technique 56.8%, compensation technique (5.6%), and amplification technique (1.2%).*

**|Keywords:** *Translation, Translation Technique, Danseigo, Joseigo*

## 1. PENDAHULUAN

Bahasa Jepang memiliki variasi bahasa berdasarkan gender yang disebut *danseigo* (男性語) dan *joseigo* (女性語). *Danseigo* merupakan variasi bahasa yang digunakan oleh pria, sedangkan *joseigo* merupakan variasi bahasa yang digunakan oleh wanita. *Danseigo* dan *joseigo* tidak terlihat penggunaannya dalam kondisi percakapan yang formal. Namun, dalam kondisi percakapan sehari-hari yang santai dapat terlihat perbedaan penggunaan kedua variasi bahasa ini. Kedua variasi bahasa ini sering digunakan dalam siaran radio atau TV seperti drama, film, atau lainnya. Dalam media cetak dapat terlihat pada majalah, novel, cerita pendek, komik, dalam hal surat menyurat, dan lainnya (**Sudjianto, 2014: 203**). Salah satu bentuk yang menjadi pembeda *danseigo* dan *joseigo* adalah *ninshou daimeishi*. *Ninshou daimeishi* atau pronomina persona adalah kata ganti yang mengacu sebagai kata tunjuk orang (**Sudjianto, 2014: 161**). Dalam bahasa Jepang, *ninshou daimeishi* dikelompokkan menjadi 3 bagian. 1) *Jishou ninshou daimeishi* (pronomina persona pertama), digunakan untuk kata tunjuk diri sendiri atau sesuatu yang memiliki kaitan dengan penutur (**Sudjianto, 2014: 161**). Dalam *danseigo*, varian *jishou ninshou daimeishi* diantaranya, *boku*, *ore*, *ware*, *washi*, dan *jibun*, sedangkan varian *jishou ninshou daimeishi* dalam *joseigo* yaitu *watashi*, *atashi*, dan *atakushi*. 2) *Taishou ninshou daimeishi* (pronomina persona kedua) adalah kata tunjuk orang kedua yang digunakan ketika menunjuk lawan tutur atau sesuatu yang memiliki kaitan dengan lawan tutur. Dalam *danseigo*, varian *taishou* diantaranya *kimi* dan *omae*, sedangkan dalam *joseigo* yaitu *anata* atau *anta*. 3) *Tashou ninshou daimeishi* (pronomina persona ketiga) adalah kata ganti yang digunakan untuk menyebut benda atau orang selain penutur dan lawan tutur (**Sudjianto, 2014: 161**). Dalam *danseigo*, varian *tashou* diantaranya adalah *aitsu*, *koitsu*, dan *soitsu*, sedangkan dalam *joseigo* yaitu, *ano hito*, *kono hito*, dan *sono hito*.

Penggunaan *danseigo* dan *joseigo* juga dipengaruhi oleh hubungan penutur dan lawan tutur. Terdapat beberapa aspek yang berkaitan dengan penutur dan lawan tutur yaitu, usia, latar belakang sosial dan ekonomi, jenis kelamin, dan tingkat keakrabannya. **Rokhman (2005: 7)** berpendapat bahwa tingkat keakraban antara penutur dan lawan tutur merupakan faktor penting dalam memilih bahasa seperti apa yang akan digunakan. Tingkat keakraban akan muncul jika diantara penutur dan lawan tutur tidak ada lagi jarak dan terbentuk rasa saling terbuka atau tidak lagi merasa segan. Sedangkan usia dalam kaitannya dengan sosiolinguistik menurut **Roni (2005: 76)**, yaitu penutur selain akan memperhatikan faktor usia, status dan kedudukan, jenjang pendidikan, dan lainnya, akan memperhatikan juga faktor situasional seperti, kepada siapa dirinya berbicara, di mana dan kapan, mengenai hal apa, dan dalam situasi seperti apa.

Adanya variasi bahasa yang cukup spesifik dalam bahasa Jepang tersebut tentunya berpengaruh pada proses penerjemahan yang dilakukan oleh penerjemah bahasa Jepang. Penerjemahan adalah proses pemindahan makna suatu teks dari bahasa sumber ke bahasa sasaran sesuai dengan makna yang dimaksud. **Larson (1984: 33)** menyebutkan bahwa, "*Translation consists of trans-ferring the meaning of the source language into the receptor language*". Saat menerjemahkan, seorang penerjemah melakukan kegiatan terencana yang bertujuan untuk menjembatani dua lingkup budaya yang berbeda. Karena terjemahan merupakan alat komunikasi, terjemahan mempunyai tujuan komunikatif yang ditetapkan oleh penulis teks bahasa sumber, penerjemah sebagai mediator, dan klien atau pembaca teks bahasa sasaran. Penetapan tujuan itu sangat dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya serta ideologi penulis teks bahasa sumber, penerjemah, dan klien atau pembaca teks bahasa sasaran. Proses penerjemahan mencakup langkah-langkah yang dilakukan penerjemah selama penerjemahan. **Nida (1975: 80)** membagi proses penerjemahan menjadi tiga tahap: 1) analisis teks bahasa sumber (*analysis*), 2) pengalihan (*transfer*) dan, 3) tahap penyesuaian

(*restructuring*). Dalam banyak kasus, budaya penulis teks bahasa sumber sangat berbeda dari budaya pembaca teks bahasa sasaran. Tidak jarang para penerjemah menemui beberapa kesulitan saat menerjemahkan: 1) kesulitan yang terdapat dalam bahasa sumber (Bsu), termasuk masalah yang berkaitan dengan analisis dan pemahaman bahasa sumber. 2) Menyangkut tahap pengalihan (pentransfer) dan menemukan padanan yang baik dari bahasa sumber ke bahasa sasaran. 3) Penerjemah harus mampu menyusun kembali (merekonstruksi) apa yang telah diungkapkan dalam bahasa sumber itu ke dalam bahasa sasaran, menjadi ungkapan yang tepat untuk memperoleh hasil terjemahan yang diinginkan.

Pengaruh budaya dalam proses penerjemahan dapat terlihat pada teknik yang digunakan untuk menerjemahkan variasi bahasa dalam sebuah wacana. Penggunaan variasi bahasa dalam suatu bahasa terkait erat sekali dengan budaya bicara dan gaya bahasa yang ada pada bahasa tersebut. Karenanya, saat melakukan penerjemahan terkait variasi bahasa tertentu, penerjemah harus memilih dan memilah teknik yang digunakan agar makna dan pesan penulis dapat tersampaikan dengan baik. Bahasa Indonesia secara umum tidak memiliki variasi bahasa berdasarkan gender seperti bahasa Jepang. Oleh karena itu, menarik untuk diteliti mengenai teknik yang digunakan untuk menerjemahkan penggunaan variasi bahasa berdasarkan gender yang terdapat pada komik terjemahan Bahasa Jepang ke bahasa Indonesia.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan 18 teknik penerjemahan yang dikemukakan oleh **Molina dan Albir (2002)** yaitu, 1) Adaptasi (*Adaptation*), 2) Amplifikasi (*Amplification*), 3) Peminjaman (*Borrowing*), 4) Kalke (*Calque*), 5) Kompensasi (*Compensation*), 6) Deskripsi (*Description*), 7) Kreasi diskursif (*Discursive Creation*), 8) Padanan lazim (*Establish Equivalence*), 9) Generalisasi (*Generalization*), 10) Amplifikasi linguistik (*Linguistic Amplification*), 11) Kompresi linguistik (*Linguistic Compression*), 12) Penerjemahan harfiah (*Literal Translation*), 13) Modulasi (*Modulation*), 14) Partikularisasi (*Particularization*), 15) Reduksi (*Reduction*), 16) Substitusi (*Substitution*), 17) Transposisi (*Transposition*), dan 18) Variasi (*Variation*).

Untuk lebih memfokuskan kajian penelitian, variasi bahasa Jepang dalam penelitian ini diarahkan pada penggunaan *danseigo* dan *joseigo* bentuk *ninshou daimeishi* dan teknik penerjemahan yang digunakan yang digunakan dalam penerjemahan komik "Meitantei Conan Volume 94" (**Aoyama, 2017**). Penggunaan komik tersebut sebagai sumber data dimaksudkan agar dapat memberikan gambaran penggunaan variasi bahasa bahasa Jepang, khususnya *Danseigo* dan *Joseigo* bentuk *ninshou daimeishi* yang digunakan pada percakapan lisan dalam kehidupan sehari-hari orang Jepang dan teknik penerjemahan yang digunakan untuk menerjemahkannya.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif kualitatif dengan landasan penelitian berbentuk *content analysis*. Sifat kualitatif penelitian ini mengarah pada pembahasan permasalahan tentang penggunaan *danseigo* dan *joseigo* teknik penerjemahan yang digunakan dalam penerjemahan ungkapan di komik terjemahan, khususnya *danseigo* dan *joseigo* pada komik "Meitantei Conan Volume 94" (**Aoyama, 2017**). Data dalam penelitian ini adalah penerjemahan *Danseigo dan Joseigo*. Data tersebut diperoleh dari komik "Meitantei Conan Volume 94" (**Aoyama, 2017**). Versi online komik ini diterbitkan secara berseri sejak tahun 2017 oleh website Komikreader.to. dan telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia oleh Flam dan diterbitkan oleh Team komikku.web.id sejak bulan Agustus tahun 2021 hingga bulan April tahun 2022 melalui website Komikcast.

Pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan melalui dua prosedur, yaitu (1) analisis yang dilakukan dalam proses pengumpulan data, dan (2) analisis yang dilakukan pasca proses pengumpulan data (**Miles dan Huberman 1984: 21-25; Muhadjir 1996:105**). Prosedur pertama dilakukan dengan langkah-langkah: (1) pereduksian data, (2) penyajian data, serta (3) pengambilan simpulan. Prosedur kedua dilakukan dengan langkah-langkah: (1) pengelompokan data yang terjaring, (2) pengklasifikasian data *Danseigo dan Joseigo* bentuk *ninshou daimeishi* serta (3) pengkategorisasian teknik penerjemahan yang digunakan. Selanjutnya, untuk mendapat hasil penafsiran yang tepat dalam penelitian ini ditempuh langkah pengecekan ulang. Data dalam penelitian ini adalah kalimat yang mengandung *Danseigo dan Joseigo* bentuk *ninshou daimeishi* yang dikumpulkan dengan pengaplikasian metode simak catat untuk mendokumentasikan penggunaan dan penerjemahan *Danseigo dan Joseigo* bentuk *ninshou daimeishi* pada komik "Meitantei Conan Volume 94" (**Aoyama, 2017**).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 *Danseigo dan Joseigo* Pada Komik "Meitantei Conan Volume 94" (Aoyama, 2017)

Bagian ini menjelaskan temuan terkait *Danseigo dan Joseigo* yang terdapat pada komik "Meitantei Conan Volume 94" (**Aoyama, 2017**). Dalam komik "Meitantei Conan Volume 94" (**Aoyama, 2017**) diperoleh 162 data yang terdiri dari 107 data *danseigo* dan 55 data *joseigo*.

**Tabel 1. *Danseigo dan Joseigo* yang Terdapat pada Komik "Meitantei Conan Volume 94" (Aoyama, 2017)**

No	Variasi Bahasa	Varian <i>Ninshou Daimeishi</i>	Frekuensi	Prosentase
1	<b><i>Danseigo</i></b>	<i>Jishou Daimeishi</i> (Pronomina Persona Pertama)		
		a. <i>Boku</i>	13	12%
		b. <i>Bokutachi</i>	3	3%
		c. <i>Ore</i>	31	29%
		d. <i>Oretachi/Orera</i>	11	10%
		e. <i>Jibun</i>	13	12%
		<i>Taisho Daimeishi</i> (Pronomina Persona Kedua)		
		a. <i>Omae</i>	10	9%
		b. <i>Omaera</i>	2	2%
		c. <i>Kimi</i>	10	9%
		d. <i>Kimitachi</i>	8	7%
		<i>Tashou Daimeishi</i> (Pronomina Persona Ketiga)		
		a. <i>Koitsu</i>	2	2%
		b. <i>Koitsura</i>	1	1%
		c. <i>Aitsu</i>	2	2%
		d. <i>Aitsura</i>	1	1%
		2	<b><i>Joseigo</i></b>	<i>Jishou Daimeishi</i> (Pronomina Persona Pertama)
a. <i>Watashi</i>	32			58%
b. <i>Watashitachi</i>	3			5%
<i>Taisho Daimeishi</i> (Pronomina Persona Kedua)				
a. <i>Anata</i>	5			9%
b. <i>Anatatachi</i>	6			11%
c. <i>Anta</i>	9	16%		
		<b>TOTAL</b>	<b>162</b>	<b>100%</b>

### 3.1.1 *Ninshou Daimeishi* (Pronomina Persona) dalam *Danseigo* dan *Joseigo*

#### 1. *Jishou Ninshou Daimeishi* dalam *Danseigo* (Pronomina Persona Pertama)

Penggunaan *jishou ninshou daimeishi* dalam *danseigo* pada komik "Meitantei Conan Volume 94" (Aoyama, 2017) terdiri dari *boku* (13 data), *bokutachi* (3 data), *ore* (31 data), *oretachi/orera* (11 data) dan *jibun* (13 data). Penggunaan *jishou daimeishi* ini juga didasari oleh hubungan penutur dan lawan tutur. Secara lebih jelas dapat dilihat dari contoh berikut.

##### Contoh (1):

コナン : ボクが割ったガラスの破片拾ってくれた時...

Conan : Boku ga watta gerasu no hahenhirottekureta toki...

Conan : Saat kau mengambil pecahan gelas yang aku jatuhkan, kau memakai kaus kaki, kan?

*Boku* pada contoh (1) digunakan dalam situasi informal, yang digunakan oleh anak laki-laki kepada seorang wanita. Pada komik diceritakan bahwa penutur dan lawan tutur baru pertama kali bertemu karena lawan tutur merupakan pelayan kafe tempat penutur makan, karenanya dapat disimpulkan bahwa mereka memiliki hubungan yang tidak akrab. Pada percakapan tersebut penutur menggunakan kata '*boku*' untuk menunjuk diri sendiri ketika mengatakan "*boku ga watta gerasu*" kepada lawan tuturnya. Sebenarnya, penutur adalah orang dewasa yang berada dalam tubuh anak kecil sehingga dapat dianggap jika hubungan penutur dan lawan tutur sebaya.

*Boku* adalah kata yang menunjukkan nuansa keakraban dengan orang sederajat atau yang derajatnya dibawah. Pada *manga* "Meitantei Conan Volume 94" ditemukan sebanyak 13 data '*boku*'. Terdapat 3 data yang penuturnya pria dan lawan tuturnya pria yang memiliki usia sederajat serta akrab, 1 data yang penuturnya wanita dan lawan tuturnya wanita yang memiliki usia sederajat serta akrab, 1 data yang penuturnya wanita dan lawan tuturnya pria yang memiliki usia sederajat serta akrab, 4 data yang penuturnya pria dan lawan tuturnya pria yang memiliki usia sederajat namun tidak akrab, 2 data yang penuturnya pria dan lawan tuturnya wanita yang memiliki usia sederajat serta tidak akrab, 1 yang penuturnya wanita dan lawan tuturnya wanita yang memiliki usia sederajat serta tidak akrab, 1 data yang penuturnya pria dan lawan tuturannya pria yang tidak memiliki usia sederajat namun akrab.

#### 2. *Taishou Ninshou Daimeishi* dalam *Danseigo* (Pronomina Persona Kedua)

Penggunaan *taishou ninshou daimeishi* dalam *danseigo* pada komik "Meitantei Conan Volume 94" (Aoyama, 2017) terdiri dari *omae* (10 data), *omaera* (2 data), *kimi* (10 data) dan *kimitachi* (8 data). Penggunaan *taishou daimeishi* ini juga didasari oleh hubungan penutur dan lawan tutur. Secara lebih jelas dapat dilihat dari contoh berikut.

##### Contoh (2):

あむろ : 君がちょうど神奈川方面にいてくれて助かったよ...

Amuro : Kimi ga choudo Kanagawa houmen ni itekurete tasukattayo...

Amuro : Terima kasih. Kau sangat membantuku, mumpung kau juga dalam perjalanan ke Kanagawa...

*Kimi* pada contoh (2) digunakan dalam situasi informal, yang digunakan oleh pria kepada pria. Pada komik diceritakan bahwa penutur dan lawan tutur adalah rekan kerja yang sama-sama berada dibawah organisasi yang sama, karenanya dapat disimpulkan jika mereka memiliki hubungan yang akrab. Penutur menggunakan *kimi* untuk menunjuk lawan tuturnya. Karena penutur dan lawan tutur dan penutur sama-sama pria dewasa sehingga dapat dianggap memiliki hubungan penutur dan lawan tutur yang sebaya.

*Kimi* adalah kata yang digunakan pada teman dekat, hal itu sesuai dengan contoh (2) diatas. Namun, penulis menemukan jika penggunaan *kimi* dapat juga digunakan oleh penutur kepada lawan tutur yang memiliki usia sebaya namun tidak akrab (5 data). Karena itu, dapat dianggap jika penggunaan *kimi* ternyata hanya digunakan kepada teman dekat saja, tapi dapat juga digunakan kepada lawan tutur yang sebaya namun tidak dekat atau akrab.

### 3. *Tashou Ninshou Daimeishi* dalam *Danseigo* (Pronomina Persona Ketiga)

Penggunaan *tashou ninshou daimeishi* dalam *danseigo* pada komik "Meitantei Conan Volume 94" (Aoyama, 2017) terdiri dari *koitsu* (2 data), *koitsura* (1 data), *aitsu* (2 data) dan *aitsura* (1 data). Penggunaan *tashou daimeishi* ini juga didasari juga hubungan penutur dan lawan tutur. Secara lebih jelas dapat dilihat dari contoh berikut.

#### Contoh (3).

ナン : おい服部...バカなのか? コイツ...

Conan : *Oi Hattori... Baka nanoka? Koitsu...*

Conan : Hei, Hattori... Apakah orang ini... bodoh?

*Koitsu* pada contoh (3) digunakan dalam situasi informal, yang digunakan oleh anak laki-laki kepada remaja pria. Pada *komik* diceritakan bahwa penutur dan lawan tutur adalah teman dan sering melakukan investigasi bersama, karenanya dapat disimpulkan bahwa mereka memiliki hubungan yang akrab. Penutur menggunakan kata *koitsu* yang artinya 'untuk menunjuk orang ketiga yang berada dekat dengannya yaitu yang menjadi topik pembicaraan. Sebenarnya, jika anak kecil menggunakan '*koitsu*' akan terdengar sangat kasar, namun penutur adalah remaja pria yang hidup di dalam tubuh anak kecil dan lawan tutur juga mengetahui itu sehingga penutur menggunakan kata '*koitsu*', karena itu pula hubungan penutur dan lawan tutur dianggap sebaya.

*Koitsu* adalah kata yang artinya "orang ini" dan terkesan kasar. Pada *manga* "Meitantei Conan Volume 94" ditemukan sebanyak 2 data '*koitsu*'. Terdapat 1 data yang penuturnya pria dan lawan tuturnya pria yang memiliki usia sederajat serta akrab, dan 1 data yang penuturnya pria dan lawan tuturnya wanita yang memiliki usia sederajat namun tidak akrab.

### 4. *Jishou Ninshou Daimeishi* dalam *Joseigo* (Pronomina Persona Pertama)

Penggunaan *jishou ninshou daimeishi* dalam *joseigo* pada *komik* "Meitantei Conan Volume 94" (Aoyama, 2017) terdiri dari *watashi* (32 data) dan *watashitachi* (3 data). Penggunaan *jishou daimeishi* ini juga didasari oleh hubungan penutur dan lawan tutur. Secara lebih jelas dapat dilihat dari contoh berikut.

#### Contoh (4).

蘭 : ううん わたしもさっききたトコだから...

Ran : *Uun watashi mo sakki kita toko dakara...*

Ran : Ah tidak, aku baru saja sampai.

*Watashi* pada contoh (4) digunakan dalam situasi informal, yang digunakan oleh wanita kepada wanita. Pada *komik* diceritakan bahwa penutur dan lawan tutur adalah teman sekolah dan bermain, karenanya dapat disimpulkan jika mereka memiliki hubungan yang akrab. Pada percakapan tersebut penutur menggunakan '*watashi*' untuk menunjuk diri sendiri. Penggunaan '*watashi*' oleh penutur wanita dapat menunjukkan kesan santai ketika mengobrol dengan teman sebaya. Keduanya adalah remaja wanita sehingga dianggap memiliki hubungan penutur dan lawan tutur yang sebaya.

*Watashi* adalah kata tunjuk orang pertama yang biasa digunakan oleh pria dan wanita. Pada *manga* "Meitantei Conan Volume 94" ditemukan sebanyak 32 data '*watashi*'. Terdapat 5 data

yang penuturnya wanita dan lawan tuturnya wanita yang memiliki usia sederajat serta akrab, 7 data yang penuturnya wanita dan lawan tuturnya pria yang memiliki usia sederajat serta akrab, 2 data yang penuturnya pria dan lawan tuturnya pria yang memiliki usia sederajat serta akrab, 1 data yang penuturnya wanita dan lawan tuturnya wanita yang memiliki usia sederajat namun tidak akrab, 7 data yang penuturnya wanita dan lawan tuturnya pria yang memiliki usia sederajat namun tidak akrab, 8 data yang penuturnya pria dan lawan tuturnya pria yang memiliki usia sederajat namun tidak akrab, 2 data yang penuturnya pria dan lawan tuturnya wanita yang memiliki usia sederajat namun tidak akrab.

### 5. *Taishou Ninshou Daimeishi* dalam *Joseigo* (Pronomina Persona Kedua)

Penggunaan *taishou ninshou daimeishi* dalam *joseigo* pada *komik* "Meitantei Conan Volume 94" (Aoyama, 2017) terdiri dari *anata* (5 data), *anatatachi* (6 data), dan *anta* (9 data). Penggunaan *taishou daimeishi* ini juga didasari oleh hubungan penutur dan lawan tutur. Secara lebih jelas dapat dilihat dari contoh berikut.

#### Contoh (5).

佐藤 : あなたが殺したんじゃないの？

Sato : **Anata** ga koroshitan jyanaino?

Sato : Jadi **kau** terlihat pantas untuk menjadi pembunuhnya.

*Anata* pada contoh (5) digunakan dalam situasi informal, yang digunakan oleh wanita kepada pria. Pada *komik* diceritakan bahwa penutur dan lawan tutur tidak saling mengenal karena baru pertama kali bertemu dan mengobrol ketika penutur datang ke TKP pembunuhan, karenanya dapat disimpulkan jika mereka memiliki hubungan yang tidak akrab. Penutur pada percakapan tersebut menggunakan '*anata*' untuk menunjuk lawan tuturnya ketika mengatakan jika lawan tutur terlihat seperti pembunuhnya. Penutur dan lawan tutur adalah orang dewasa sehingga dianggap memiliki hubungan penutur dan lawan tutur yang sebaya.

*Anata* adalah kata tunjuk orang kedua yang biasa digunakan oleh wanita kepada lawan tutur yang sederajat atau yang derajatnya dibawah. Pada *manga* "Meitantei Conan Volume 94" ditemukan sebanyak 5 data '*anata*'. Terdapat 3 data yang penuturnya wanita dan lawan tuturnya pria yang memiliki usia sederajat namun tidak akrab, 1 data yang penuturnya pria dan lawan tuturnya wanita yang memiliki usia sederajat namun tidak akrab, dan 1 data yang tidak memiliki lawan tutur karena sedang menceritakan kembali sebuah dialog.

### 6. *Tashou Ninshou Daimeishi* (Pronomina Persona Ketiga) dalam *Joseigo*

Tidak ditemukan penggunaan *tashou ninshou daimeishi* (pronomina persona ketiga) dalam *komik* "Meitantei Conan Volume 94" (Aoyama, 2017). Hal tersebut disebabkan oleh penutur wanita yang lebih sering menyebut nama lawan tutur secara langsung tanpa menggunakan *tashou ninshou daimeishi*.

## 3.2 Teknik Penerjemahan yang Digunakan dalam Penerjemahan *Danseigo* dan *Joseigo* dalam *Komik* "Meitantei Conan Volume 94" (Aoyama, 2017)

Dari 162 data yang dianalisis terdapat enam teknik penerjemahan yang digunakan untuk menerjemahkan *Danseigo* dan *Joseigo* dalam *komik* "Meitantei Conan Volume 94" (Aoyama, 2017), yaitu teknik transposisi 22,8% (37 data), teknik reduksi 5,6% (9 data), teknik modulasi 8,0% (13 data), teknik literal 56,8% (92 data), teknik kompensasi 5,6% (9 data), dan teknik amplifikasi 1,2% (2 data). Secara lebih lengkap dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 2. Teknik Penerjemahan Pada *Komik* “Meitantei Conan Volume 94” (Aoyama, 2017)**

No	Teknik Penerjemahan	Frekuensi	Prosentase
1	Transposisi	37	22.8
2	Reduksi	9	5.6
3	Modulasi	13	8.0
4	Literal	92	56.8
5	Kompensasi	9	5.6
6	Amplifikasi	2	1.2
	<b>TOTAL</b>	<b>162</b>	<b>100%</b>

### 1. Teknik Transposisi

Teknik transposisi adalah teknik penerjemahan dimana penerjemah melakukan pergeseran kategori gramatikal kalimat. Pergeseran yang dilakukan dapat mencakup kategori, struktur dan unit dari kalimat. Dari 162 data yang diperoleh, teknik ini digunakan pada penerjemahan 26 data *danseigo* dan 11 data *joseigo*. Pada *komik* “Meitantei Conan Volume 94” teknik transposisi digunakan pada penerjemahan variasi bahasa *danseigo* pronomina persona pertama *boku, ore, jibun*, pronomina persona kedua *omae, kimi, kimitachi* dan *joseigo* persona pertama yaitu *watashi*. Teknik yang digunakan merupakan teknik pergeseran wajib, yang terjadi karena adanya perbedaan struktur antara bahasa sumber dan bahasa sasaran. Salah satunya adalah perbedaan struktur yang menyatakan bentuk kepemilikan. Dalam bahasa Jepang untuk menyatakan kepemilikan digunakan pola ProNomina + (partikel の) + Nomina, sementara dalam bahasa Indonesia kepemilikan berpola Nomina + pronomina posesif. Secara lebih jelas dapat dilihat pada contoh (6) berikut ini.

#### Contoh (6):

TSu	TSa
君達はさっきに僕の車に！	Kalian masuklah dulu ke mobilku!

Pada contoh (6) frase 僕の車 yang berpola ProNomina + (partikel の) + Nomina diterjemahkan menjadi mobilku yang berpola Nomina + pronomina posesif.

### 2. Teknik Reduksi

Teknik reduksi merupakan teknik penerjemahan yang dilakukan dengan cara mengurangi atau menghilangkan kata yang terdapat pada bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran dengan tujuan untuk memadatkan informasi. Dari 162 data yang diperoleh, teknik ini digunakan pada penerjemahan 7 data *danseigo* dan 2 data *joseigo*. Dalam proses penerjemahan terkadang penerjemah menghilangkan kata atau bagian dari kalimat yang dianggap tidak perlu untuk disampaikan secara eksplisit. Hal ini dapat dilakukan untuk membuat kalimat efektif atau singkat. Jika digunakan sesuai fungsinya maka penggunaan teknik ini akan membantu penerjemah untuk menghasilkan terjemahan dengan struktur kalimat yang efektif. Lebih jelasnya dapat dilihat pada contoh (7) berikut.

#### Contoh (7):

TSu	TSa
ボクの事... 覚えてるよな？	Apa kau ingat aku?

Pada contoh (7) teknik reduksi diterapkan pada tataran kata. Pola frase 僕の事 yang secara harfiah dapat dimaknai “tentang aku” diterjemahkan oleh penerjemah menjadi “aku”, dengan



menghilangkan kata "koto" dalam B<sub>Su</sub> atau "tentang" dalam B<sub>Sa</sub>. Penerapan teknik reduksi ini tidak mengubah makna dan mendukung keefektifan kalimat dalam bahasa sasaran.

### 3. Teknik Modulasi

Teknik modulasi adalah teknik penerjemahan yang diterapkan dengan mengubah sudut pandang atau kategori kognitif dalam teks bahasa sumber. Perubahan sudut pandang yang dilakukan dapat bersifat leksikal maupun struktural. Pada penerjemahan *komik* "Meitantei Conan Volume 94" teknik ini digunakan pada penerjemahan 8 data *danseigo* dan 5 data *joseigo*. Contohnya dapat dilihat pada contoh (8) berikut.

#### Contoh (8):

TSu	TSa
深夜：お、俺と阿賀田だけど...	A-Agata dan aku...

Pada contoh (8) terlihat penggunaan teknik modulasi dengan diubahnya posisi subjek. Dalam teks sumber tertulis お、俺と阿賀田 (O, ore to Agata) yang jika diterjemahkan secara harfiah akan menjadi "A, aku dan Agata. Akan tetapi dalam hasil terjemahannya, penerjemah *komik* "Meitantei Conan Volume 94" mengubah sudut pandang kalimat tersebut dengan menukar posisi subjek. Sehingga terjemahannya menjadi "A-Agata dan aku".

### 4. Teknik Literal

Teknik literal atau teknik harfiah merupakan teknik yang paling banyak digunakan dalam penerjemahan *komik* "Meitantei Conan Volume 94" (Aoyama, 2017). Teknik ini dilakukan dengan cara menerjemahkan kata demi kata tanpa mengaitkannya dengan konteks. Dari 162 data yang diperoleh, teknik ini digunakan pada penerjemahan 60 data *danseigo* dan 32 data *joseigo*. Dari data yang diperoleh, terlihat bahwa pada penerjemahan variasi bahasa *danseigo* dan *joseigo*, penerjemah tidak memperhatikan konteks gender dalam proses penerjemahannya. Contohnya dapat dilihat pada contoh (9) berikut.

#### Contoh (9):

TSu	TSa
横手：そ、そうだよ！俺もそんな物持ってねえし...	Anak ini benar, aku tidak punya!!

Pada contoh (9) terlihat bahwa *danseigo* bentuk *ninshou daimesihi* "ore" diterjemahkan menjadi "aku" dalam bahasa sasarannya. Hal yang sama juga terlihat pada penerjemahan *Jishou Ninshou Daimeishi* lain seperti "boku", "watashi" yang juga diterjemahkan menjadi "aku". *Jishou Ninshou Daimeishi* bentuk jamak "Bokutachi", "Orera/oretachi", dan "watashitachi" semuanya diterjemahkan menjadi "kita". *Taishou Ninshou Daimeishi* "omae", "kimi", "anata" dan "anta" yang keempatnya diterjemahkan menjadi "kau", dan sebagainya. Hal ini menunjukkan bahwa *ninshou daimeishi* pada *komik* "Meitantei Conan Volume 94" (Aoyama, 2017) diterjemahkan secara literal, tanpa memperhatikan konteks penggunaannya.

### 5. Teknik Kompensasi

Teknik kompensasi merupakan teknik penerjemahan yang dilakukan dengan menyampaikan pesan dengan cara yang berbeda dari teks sumbernya. Hal ini dilakukan karena pengaruh stilistik (gaya) pada bahasa sumber tidak bisa diterapkan pada bahasa sasaran. Teknik kompensasi digunakan untuk menghasilkan terjemahan yang dekat dengan gaya tutur bahasa sasaran. Dari 162 data yang diperoleh, teknik ini digunakan pada penerjemahan 3 data *danseigo* dan 3 data *joseigo*. Dalam penerjemahan *komik* "Meitantei Conan Volume 94" teknik

ini antara lain digunakan untuk menerjemahkan *ninshou daimeshi joseigo*. Secara lebih jelas dapat dilihat pada contoh (10) berikut ini.

**Contoh (10):**

TSu	Tsa
園子： <u>わたし</u> も！	Sama, sama!

Pada contoh (10) penerjemah menggunakan teknik kompensasi untuk menerjemahkan “わたしも” yang secara harfiah dapat dimaknai sebagai “saya juga”. Dengan teknik kompensasi, “わたしも” diterjemahkan menjadi “sama” dalam bahasa sasarannya. Hal ini agaknya menyesuaikan dengan gaya percakapan sehari-hari anak remaja Indonesia yang menggunakan kata “sama” untuk menyatakan hal yang juga dilakukan oleh penutur.

**6. Teknik Amplifikasi**

Teknik penerjemahan yang dilakukan dengan cara menambahkan unsur-unsur linguistik dalam bahasa sasaran. Dari 162 data yang diperoleh, teknik ini digunakan pada penerjemahan 3 data *danseigo* dan 1 data *joseigo*. Penambahan unsur linguistik pada bahasa sasaran biasanya dilakukan agar penerjemah bisa menghasilkan kalimat dengan gaya bahasa yang sesuai. Dalam penerjemahan *komik* “Meitantei Conan Volume 94”, teknik ini antara lain digunakan untuk menerjemahkan *ninshou daimeshi danseigo*. contohnya dapat dilihat pada contoh (11) berikut ini.

**Contoh (11):**

TSa	TSu
新一： <u>自分の部屋</u> に戻ってねえのかよ？	Tidak kembali ke <u>kamar mereka masing-masing</u> ?

Pada contoh (11) terlihat penggunaan teknik amplifikasi dengan penambahan kata “mereka” dalam terjemahannya. Pada teks sumber penutur menggunakan frase “自分の部屋” yang kemudian diterjemahkan menjadi “kamar mereka masing-masing” oleh penerjemah.

**Pembahasan**

Berdasarkan hasil analisis, pada *komik* “Meitantei Conan Vol.94” terdapat 162 data *danseigo* dan *joseigo* berdasarkan *ninshou daimeishi* dengan rincian 107 data *danseigo* dan 55 data *joseigo*. Data tersebut terbagi ke dalam 3 bagian *ninshou daimeishi* yaitu *jishou ninshou daimeishi* (pronomina persona pertama), *taishou ninshou daimeishi* (pronomina persona kedua), dan *tashou ninshou daimeishi* (pronomina persona ketiga). Pertama, *jishou ninshou daimeishi* yang digunakan pada *danseigo* adalah *boku* (13), *bokutachi* (3), *ore* (31), *oretachi/orera* (11), dan *jibun* (13). Sedangkan pada *joseigo* adalah *watashi* (32) dan *watashitachi* (3). Kedua, *taishou ninshou daimeishi* yang digunakan pada *danseigo* adalah *omae* (10), *omaera* (2), *kimi* (10), dan *kimitachi* (8). Sedangkan pada *joseigo* adalah *anata* (5), *anatachi* (6), dan *anta* (9). Ketiga, *tashou ninshou daimeishi* yang digunakan pada *danseigo* adalah *koitsu* (2), *koitsura* (1), *aitsu* (2), dan *aitsura* (1). Sedangkan pada *joseigo* tidak ditemukan penggunaan *tashou ninshou daimeishi* (pronomina persona ketiga). Temuan *ninshou daimeishi* pada *komik* ini yaitu penggunaan *jishou ninshou daimeishi* (*boku*, *bokutachi*, *ore*, *oretachi/orera*, *jibun*, dan *watashi*) pada *danseigo* dan *joseigo* lebih sering digunakan dibandingkan *taishou* dan *tashou ninshou daimeishi*.

Terdapat temuan penggunaan pada masing-masing varian yaitu, 1) *jishou ninshou daimeishi* ‘*boku*’ dapat digunakan oleh yang seumuran/tidak serta akrab dan tidak akrab, 2) *taishou ninshou daimeishi* ‘*kimi*’ tidak hanya digunakan kepada teman dekat saja, tapi dapat juga

digunakan kepada lawan tutur yang seumuran namun tidak dekat atau akrab, 3) *tashou ninshou daimeishi 'koitsu'* dapat digunakan kepada yang akrab atau tidak akrab, 4) *jishou ninshou daimeishi 'watashi'* penggunaannya netral, dapat digunakan kepada teman akrab atau tidak akrab, dan seumuran atau usia diatas/dibawahnya, 5) *taishou ninshou daimeishi 'anata'* dapat digunakan oleh pria dan wanita (netral) yang seumuran serta akrab atau tidak akrab, 6) tidak ada penggunaan *tashou daimeishi* dalam *joseigo* karena penutur wanita sering menyebutkan nama lawan tutur (orang ketiga) secara langsung. Lalu, penggunaan *ninshou daimeishi* pada *komik* ini pun terdapat hubungan penutur dan lawan tutur yang diamati berdasarkan usia, tingkat keakraban, dan gender. Berdasarkan hasil temuan, penggunaan *ninshou daimeishi* dalam *danseigo* dan *joseigo* pada *komik* ini berdasarkan hubungan penutur dan lawan tutur paling banyak digunakan oleh usia yang sederajat serta akrab. Untuk yang tidak memiliki usia sederajat namun akrab, penggunaannya sedikit. Lalu, gender pada hubungan penutur dan lawan tutur didominasi oleh penutur pria dan lawan tutur pria.

Terdapat enam teknik penerjemahan yang digunakan untuk menerjemahkan variasi bahasa *Danseigo* dan *Joseigo* dalam *Komik* "Meitantei Conan Volume 94" (Aoyama, 2017). 1) Teknik transposisi yang merupakan teknik pergeseran kategori gramatikal, struktur dan unit kalimat. Teknik ini digunakan pada penerjemahan 26 data *danseigo* dan 11 data *joseigo*. 2) Teknik reduksi merupakan teknik pengurangan atau penghilangan kata dengan tujuan memadatkan informasi yang terdapat pada bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran. Teknik ini digunakan pada penerjemahan 7 data *danseigo* dan 2 data *joseigo*. 3) Teknik modulasi diterapkan dengan mengubah sudut pandang atau kategori kognitif pada bahasa sumber. Teknik ini digunakan pada penerjemahan 8 data *danseigo* dan 5 data *joseigo*. 4) Teknik literal atau harfiah yang merupakan teknik yang dilakukan dengan cara menerjemahkan kata demi kata dan penerjemah tidak mengaitkan dengan konteks, digunakan pada penerjemahan 60 data *danseigo* dan 32 data *joseigo*. 5) Teknik kompensasi yaitu teknik penerjemahan yang dilakukan dengan menyampaikan pesan dengan cara yang berbeda dari teks terjemahan karena pengaruh stilistik (gaya) pada bahasa sumber tidak bisa diterapkan pada bahasa sasaran. Teknik ini digunakan pada penerjemahan 3 data *danseigo* dan 6 data *joseigo*. 6) Teknik amplifikasi dilakukan dengan menambahkan unsur-unsur linguistik dalam bahasa sasaran. Teknik ini digunakan pada penerjemahan 3 data *danseigo* dan 1 data *joseigo*.

Untuk mengatasi perbedaan variasi bahasa dimana bahasa jepang memiliki variasi bahasa berdasarkan gender sementara dalam bahasa indonesia tidak mempunyai variasi bahasa berdasarkan konteks tersebut, diatasi oleh penerjemah dengan menggunakan teknik literal atau harfiah. Teknik harfiah digunakan penerjemah pada lebih dari 50% penerjemahan variasi bahasa dalam *Komik* "Meitantei Conan Volume 94" (Aoyama, 2017). Dalam proses penerjemahannya, penerjemah terlihat memilih terminologi standar untuk menerjemahkan variasi bahasa jepang. Variasi bahasa pria dan wanita tidak diberikan padanan yang berbeda tapi dipadankan dengan terminologi yang sama terlepas dari konteks gendernya. Hal ini terlihat pada penerjemahan persona pertama *danseigo boku* dan *joseigo watashi* yang sama-sama diterjemahkan dengan kata "aku". Persona kedua *danseigo "omae"* dan *joseigo "anata"* juga sama-sama diterjemahkan menjadi "kau". Pilihan terminologi standar ini sepertinya dianggap penerjemah sebagai padanan yang paling aman untuk mengatasi kesenjangan variasi bahasa berdasarkan gender dalam bahasa jepang.

Teknik transposisi digunakan untuk mengatasi perbedaan struktur frase bahasa jepang dan bahasa indonesia, dimana bahasa jepang menggunakan pola M-D sementara bahasa indonesia menggunakan pola D-M. Terkait frase bentuk kepunyaan struktur dasar bahasa jepang menggunakan pola Pronomina + *no* + nomina sementara bahasa indonesia menggunakan pola nomina+pronomina posesif. Teknik lain yang digunakan untuk mengatasi kesenjangan

variasi bahasa Jepang dan Indonesia adalah teknik modulasi, teknik kompensasi dan teknik reduksi. Dengan menggunakan teknik modulasi, penerjemah mengubah sudut pandang kalimat bahasa sumber sehingga hasil terjemahannya bisa lebih sesuai dengan gaya bahasa bahasa sasaran. Teknik kompensasi digunakan penerjemah untuk mengatasi variasi bahasa Jepang yang memiliki stilistik yang berbeda dengan bahasa Indonesia, yaitu dengan cara mengganti istilah atau frase dalam bahasa sumber dengan istilah yang lebih lazim dalam bahasa sasaran. Teknik lain yang digunakan adalah teknik reduksi yang digunakan dengan cara menghilangkan bagian atau keseluruhan dari terminologi bahasa sumber dalam terjemahannya dalam bahasa sasaran.

#### 4. KESIMPULAN

Dari hasil analisis dapat disimpulkan bahwa pada *komik* "Meitantei Conan Volume 94" (Aoyama, 2017) digunakan 162 data *ninshou daimeishi* variasi bahasa berdasarkan gender dengan rincian 107 data *danseigo* dan 55 data *joseigo*. *Ninshou daimeishi* pada *danseigo* dan *joseigo* yang paling banyak digunakan adalah *jishou ninshou daimeishi* (pronomina persona pertama) yaitu *boku, bokutachi, ore, oretachi/orera, jibun, dan watashi*. Sementara untuk *taishou ninshou daimeishi* dan *tashou ninshou daimeishi* lebih sedikit digunakan dalam *Komik* ini. Terdapat perbedaan penggunaan varian *ninshou daimeishi* pada *komik* ini berdasarkan hubungan penutur dan lawan tutur yaitu, 1) penggunaan *jishou ninshou daimeishi* pada *danseigo* lebih banyak digunakan oleh penutur pria kepada lawan tutur sebaya dan akrab, sedangkan pada *joseigo* sering digunakan oleh penutur wanita kepada lawan tutur pria yang memiliki usia sebaya baik akrab maupun tidak. 2) Penggunaan *taishou ninshou daimeishi* pada *danseigo* sering digunakan oleh penutur pria kepada lawan tutur yang sebaya, baik akrab maupun tidak, sedangkan pada *joseigo*, sering digunakan kepada lawan tutur yang sebaya namun tidak akrab. 3) Penggunaan *tashou ninshou daimeishi* pada *joseigo* sering menyebutkan nama lawan tuturnya secara langsung agar terkesan lebih sopan, sedangkan pada *danseigo* sering menggunakan *tashou ninshou daimeishi* (*aitsu dan koitsu*).

Pada penerjemahan variasi bahasa *Danseigo* dan *Joseigo* dalam *komik* "Meitantei Conan Volume 94" (Aoyama, 2017) digunakan 6 teknik penerjemahan, yaitu teknik transposisi 22,8% (37 data), teknik reduksi 5,6% (9 data), teknik modulasi 8,0% (13 data), teknik literal 56,8% (92 data), teknik kompensasi 5,6% (9 data), dan teknik amplifikasi 1,2% (2 data). Penggunaan teknik-teknik penerjemahan ini dipilih oleh penerjemah untuk mengatasi perbedaan variasi bahasa berdasarkan gender, perbedaan struktur frase bahasa Jepang dan bahasa Indonesia, perbedaan kelaziman sudut pandang tuturan, dan stilistik bahasa Jepang yang berbeda dengan bahasa Indonesia.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

##### Rujukan Buku:

- Bungin & Burhan. (2008). *Analisa Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Prenada. Media Group.
- Chaer, A., Agustina, L. (2014). *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal*. Rieneka Cipta.
- Chino, N. (2001). *All About Particles: A Handbook of Japanese Function Words*. Kodansha International.

- Larson, M. L. (1984). *Meaning-Based. Translation: A. Guide to Cross Language Equivalence*. America: University of. America
- Machali, R. (2009) *Pedoman bagi Penerjemah*. Bandung: Kaifa
- Miles, M.B, Huberman, A.M, dan Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A. Methods Sourcebook*. USA: Sage Publications.
- Newmark, P. (1988). *A Textbook of Translation*. New York: Prentice Hall.
- Nida, E. A., & Taber, C. R. (1974). *The theory and practice of translation*. Leiden: E.J. Brill.
- Nida, E A. (1975). *Componental Analysis of Meaning. An Introduction to Semantic Structures*. London: Mountain & Co. Publisher.
- Sudaryanto. (1993). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar. Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik)*. Yogyakarta: Duta.
- Sudjianto, Dahidi, A. (2014). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang* (3rd ed.). Kesaint Blanc.
- Sugawara, M. (1989). *Nihongo : A Japanese Approach to Japanese* (2nd ed.). East Publications.

#### **Rujukan Jurnal:**

- Jia, Y. (2019). Barieti- Bangumi ni Okeru "Onē Kotoba" no Ninshou Daimeishi no Shiyō. *Bungaku Fo-ramu*, 2(1), 295. <https://doi.org/10.18999/humfnu.2.295>
- Kurniawan, E. (2018). Politeness of Women's Language (Joseigo) by Shin Tanokura in Drama Series of Oshin. *JAPANEDU*, 3(1), 63. <https://doi.org/10.17509/japanedu.v3i1.11279>
- Machali, R. (2013). "Perubahan Identitas Tekstual dalam Hasil Terjemahan dan Permasalahan Keberterimaannya: Kasus Teks Eksposisi," *PAROLE: Journal of Linguistics and Education*, vol. 3, no. 1 April, pp. 32-49, May. 2013. <https://doi.org/10.14710/parole.v3i1 April.32-49>
- Molina, L. & Albir, A.H (2002). Translation Technique Revisited: A Dynamic and Functionalist Approach. *Meta*, Vol. XLVII, No. 4
- Rokhman, F. (2005). Pilihan Bahasa Sebagai Kendali Status dan Keekaraban dalam Masyarakat Diglosik: Kajian Sociolinguistik di Banyumas. *Linguistik Indonesia*, 23(1)
- Roni. (2005). Jenis Makna Dasar Pragmatik Imperatif Dalam Imperatif Bahasa Indonesia. *Verba*, 3(1), 76.
- Takasaki, M. (2004). Hanashi Kotoba no Seisa: Dansei no "Joseigo" Shiyō to Jenda- no Kakawari ni Chūmokushite. *Meiji Daigaku Jinmonkagaku Kenkyūjo Kiyō*, 54, 163.
- Wahidati, L., & Kharismawati, M. (2018). Pengaruh Konsumsi Anime dan Komik terhadap Pembelajaran Budaya dan Bahasa Jepang. *IZUMI*, 3(1), 4. <https://doi.org/10.14710/izumi.7.1.4>

Yulinda, I, W., Hadiutomo, D, A. (2017). Fungsi dan Situasi Danseigo oleh Tokoh Wanita dalam Anime Genshiken Nidaime Second Season. *JAPANLOGY*, 5(1), 95.  
<http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-jplg217a6261defull.pdf>

**Rujukan Sumber *Online* :**

Jannah, F. (2016). *Analisis Penggunaan Danseigo dan Joseigo dalam Novel Sekai Kara Neko Ga Kieta Nara Karya Kawamura Genki*. (Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Semarang).  
<http://lib.unnes.ac.id/25032/1/2302412004.pdf>

Saragi, C. N. (2022). *Pengenalan tentang Pragmatik (Sebuah Diktat)*. Universitas HKBP. <https://repository.uhn.ac.id/bitstream/handle/123456789/8176/DIKTAT%20CHRISTINA%20PRAGMATIK.pdf?sequence=1&isAllowed=y>