

## DEIKSIS BAHASA JEPANG DAN TERJEMAHANNYA DALAM BAHASA INDONESIA

L. Fauziyah<sup>1</sup>, I. Hamidah<sup>1</sup>, Hartati<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto

e-mail: lilikfauziyah.98@gmail.com, idah.hamidah@unsoed.ac.id, tatitassen@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk deiksis persona bahasa Jepang serta mendeskripsikan padanan deiksis persona bahasa Jepang dalam bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan teori pragmatik dan teori terjemahan. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah drama Kakegurui Live Action Season 2 dan sumber data tambahan yang digunakan adalah subtitle terjemahan bahasa Indonesia dari drama tersebut. Sedangkan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kutipan dialog yang mengandung deiksis persona. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik simak catat sebagai teknik pengumpulan data. Dalam drama Kakegurui Live Action Season 2 ditemukan 113 data yang mengandung deiksis persona. Berdasarkan konsep kesepadanan penerjemahannya, hasil terjemahan deiksis persona dalam bahasa sasarannya, yakni bahasa Indonesia, sepadan dengan deiksis persona dalam bahasa sumbernya, yakni bahasa Jepang.

**Kata kunci:** deiksis, deiksis persona, pragmatik, terjemahan

### Abstract

*The aims of this study are to describe the form of Japanese person deixis and to describe the equivalent of Japanese person deixis into Indonesian. This study used pragmatic and translation theories. The researcher used Kakegurui Live Action Season 2 drama as the data source and the Indonesian subtitle of that series as the additional data source. The data that the researcher used in this study is a dialogue excerpt that contains person deixis. Descriptive qualitative is used as research method and note-taking technique as a data collection technique. As the result, the researcher found 113 data that contained person deixis. Based on the concept of equivalence of translation, the result of the translation of person deixis in the target language, which is Indonesian, is equivalent to person deixis in the source language, which is Japanese.*

**Keywords:** *deixis, person deixis, pragmatic, translation*

### 1. Pendahuluan

Manusia merupakan makhluk sosial yang selalu membutuhkan orang lain dalam hidupnya. Dalam sebuah komunitas, manusia harus bekerja satu sama lain. Akibatnya, manusia membutuhkan sebuah sarana untuk berkomunikasi. Untuk berkomunikasi satu sama lain, bahasa dianggap sebagai salah satu hal terpenting yang digunakan. Dengan menggunakan bahasa dalam berkomunikasi, manusia dapat mengekspresikan ide, opini, dan keinginan mereka kepada orang lain. Tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi secara lisan, bahasa juga sering kali digunakan untuk komunikasi secara tulisan, contohnya pada karya sastra seperti novel maupun puisi. Bahkan bahasa juga digunakan dalam karya sastra yang berupa film, seperti film layar lebar maupun serial televisi. Tidak hanya menggunakan satu bahasa saja, segala informasi yang ada dalam di dalam buku maupun media lain juga menggunakan bahasa lain. Buku maupun artikel yang membahas tentang ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, umumnya ditulis menggunakan berbagai bahasa yang berbeda satu sama lain tergantung pada sumber di mana bahasa tersebut didiskusikan, diobservasi, diterapkan, dan dikembangkan. Oleh karena itulah, demi memenuhi kebutuhannya, manusia mencoba untuk mendapatkan dan membaca buku maupun media lain dalam bentuk terjemahan.

Ilmu yang mempelajari bahasa disebut dengan ilmu linguistik. Ilmu linguistik sendiri memiliki berbagai cabang keilmuannya, beberapa diantaranya semantik, sintaksis, semiotika, fonologi, morfologi, dan pragmatik. Pragmatik menurut Levinson [7, p. 9] adalah studi yang

mempelajari mengenai penggunaan bahasa dalam suatu konteks. Sedangkan konteks menurut Levinson [7, p.5] merujuk pada suatu istilah yang mencakup identitas partisipan, waktu, dan ruang dimana suatu peristiwa tutur terjadi, serta aspek lainnya yang partisipan ketahui dalam suatu peristiwa tutur seperti kepercayaan, pengetahuan, dan tujuan atau maksud partisipan. Sedangkan terjemahan merujuk pada istilah yang mengacu pada pemindahan pemikiran dan gagasan dari satu bahasa sumber (BSu) ke bahasa lain atau bahasa sasaran (BSa) [3, p.20]. Penerjemahan tidak hanya sekadar penggantian kata per kata dari satu bahasa ke bahasa lain. Demi menghasilkan terjemahan yang baik, setidaknya dibutuhkan keterampilan dan pengetahuan dari kedua bahasa, yaitu bahasa sumber dan bahasa sasaran. Oleh sebab itulah, terjemahan akan terlihat lebih natural dan dengan mudahnya dapat dipahami oleh pembaca tanpa mengubah makna dan pesan yang disampaikan dalam bahasa sumber. Karena penerjemahan merupakan hal yang kompleks, penerjemah harus memikirkan sistem bahasa dari BSu dan BSa serta latar belakang dari kedua bahasa tersebut. Hasilnya, terciptalah pemahaman yang baik berdasarkan dari teks aslinya atau dari BSu. Pada uraian sebelumnya, diketahui bahwa pragmatik merupakan aspek terpenting dalam penerjemahan.

Hal yang harus diperhatikan dalam pragmatik adalah deiksis. Deiksis adalah istilah yang berasal dari bahasa Yunani yang berarti menunjuk atau menandai [4, p.636]. Menurut Purwo [1, p.1] sebuah kata bisa bersifat deiksis jika referennya berpindah-pindah maupun berganti-ganti, tergantung pada siapa yang menjadi pembicara dan tergantung pada saat dan tempat dituturkannya kata tersebut. Yule [2, p.128] membagi deiksis menjadi tiga jenis, yaitu: deiksis persona, deiksis waktu, dan deiksis ruang.

Dalam proses penerjemahan, dibutuhkan padanan dari deiksis yang sesuai. Penerjemah yang menerjemahkan deiksis dari BSu (khususnya bahasa Jepang) ke BSa (Indonesia) harus memilih padanan deiksis yang sesuai dalam bahasa Indonesia. Sehingga hal tersebut membuat pembaca tidak sadar bahwa apa yang sedang mereka baca merupakan hasil terjemahan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin meneliti bagaimana padanan deiksis yang ditemukan dalam drama *Kakegurui Live Action Season 2* dan membandingkannya dengan *subtitle* terjemahannya dalam bahasa Indonesia. Karena padanan deiksis merupakan salah satu elemen pertama yang dapat dipertimbangkan oleh penerjemah. Hal tersebut digunakan untuk membuat terjemahan deiksis menjadi baik dan terkesan natural, sehingga pembaca lebih mudah memahami artinya. Dipilihnya drama *Kakegurui Live Action Season 2* sebagai sumber data karena menurut Sunarni [6, p.61] drama dapat dijadikan sebagai alternatif data penelitian linguistik karena drama merupakan salah satu genre sastra yang bercerita melalui percakapan dan dialog-dialog atau tuturan dalam drama tersebut dapat digunakan sebagai data penelitian linguistik.

## 2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif, yakni mendeskripsikan data yang berupa kutipan dialog yang mengandung deiksis persona pada drama *Kakegurui Live Action Season 2*. Teknik pengumpulan datanya menggunakan teknik simak catat. Data yang telah terkumpul kemudian diklasifikasikan menjadi enam kategori, yaitu: deiksis persona pertama bentuk tunggal, deiksis persona pertama bentuk jamak, deiksis persona kedua bentuk tunggal, deiksis persona kedua bentuk jamak, deiksis persona ketiga bentuk tunggal, dan deiksis persona ketiga bentuk jamak. Validasi data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik triangulasi dimana teknik tersebut adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data [5, p.330]. Dalam penelitian ini digunakanlah triangulasi dengan sumber yang berupa kamus Jepang-Indonesia dari *Kenji Matsuura*.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Melalui hasil analisis yang telah dilakukan, terdapat 113 data yang mengandung deiksis persona dalam drama *Kakegurui Live Action Season 2*.

### Deiksis Persona Pertama Bentuk Tunggal

- (1) 夢子 : 鈴井さん なぜ食堂に おいしいスイーツは ないんでしょうか?  
あと 芽亜里さんなぜ今日は 体育があるんでしょうか?  
Yumeko : *Suzui-san naze shokudou ni oishii suiitsu ha nain deshō ka? Ato Meari-san naze kyou ha taiiku ga arun deshōka?*  
(Suzui! Kenapa kantin tak punya makanan penutup enak? Juga Meari!  
Kenapa kita harus ke kelas olahraga hari ini?)  
芽亜里 : ウソでしょう? ギャンブル不足。  
Meari : *Uso deshō? Gyanburu fusoku.*  
(Apa-apaan ini? Kau kurang judi.)  
夢子 : あ~私はいつになったら 生徒会長とギャンブルできるのでしょうか。  
Yumeko : *A~**Watashi** ha itsu ni nattara seitokaichō to gyanburu dekiruno deshōka?*  
(Astaga... Kapan **aku** bisa berjudi dengan Ketua OSIS?)
- (KS2.006)

Konteks situasi pada dialog (1) di atas adalah Yumeko tiba di sekolah dengan muka murung. Meari tahu kenapa Yumeko murung, karena Yumeko yang seorang penggila judi pun kurang berjudi. Selain itu, Yumeko juga meluapkan kekesalannya kenapa kantin di sekolah makanan penutupnya tidak enak dan kenapa hari itu ada kelas olahraga pada Suzui dan Meari, teman sekelas Yumeko. Kata *watashi* yang bercetak tebal pada dialog (1) merupakan deiksis persona pertama tunggal dalam bahasa Jepang. *Watashi* pada dialog (1) mengacu pada Yumeko yang ingin berjudi dengan Ketua OSIS di sekolahnya. *Watashi* dalam dialog (1) diterjemahkan menjadi *aku*.

- (2) 芽亜里 : なんで **私**が。  
Meari : *Nande **atashi** ga.*  
(Kenapa **aku** harus di sini?)  
伊月 : なんで 蛇喰先輩 いないんですか? なんで 早乙女先輩 なんですか?  
Itsuki : *Nande Jabami-senpai inain desu ka? Nande Saotome-senpai nan desu ka?*  
(Kenapa Jabami tidak datang? Kenapa kau di sini, Saotome?)  
芽亜里 : 知るか。 **私**だって あいつに無理やり呼ばれたんだし。で?  
Meari : *Shiruka. **Atashi** datte aitsu ni muriyari yobaretan dashi. De?*  
(Entahlah. Dia memaksaku datang. Jadi...)  
伊月 : “で”?  
Itsuki : “*De*”?  
 (“*Jadi*”?)  
芽亜里 : で? あいつ どこ?  
Meari : *De? Aitsu doko?*  
(Jadi, di mana dia?)
- (KS2.018)

Pada dialog (2), meskipun menggunakan kanji *watashi*, tetapi Meari menuturkannya dengan melafalkannya sebagai *atashi*. Penggunaan *atashi* sering kali digunakan oleh penutur perempuan. Pada dialog (2), *atashi* dapat diterjemahkan menjadi *aku* dan mengalami reduksi menjadi *-ku* pada *memaksaku* hal tersebut dilakukan agar hasil terjemahan terkesan alami tanpa terkesan kaku. Konteks situasi pada dialog (2) yaitu, Meari menggerutu karena Yumeko memaksa dia datang di konser mini Yumemi. Meari pun semakin menggerutu ketika orang yang memaksanya datang, malah tidak datang.

### Deiksis Persona Kedua Bentuk Tunggal

- (3) 綺羅莉 : あなた 面白いわね。ただ 生憎だけれど、この学園では ペンよりも 剣よりも ギャンブルに勝つことが全て。あなたのほうに倒れたら あなたの勝ち、私の

- ほうに倒れたら 私の勝ち。
- Kirari : **Anata** omoshiroi wa ne. Tada ainiku dakeredo, kono gakuen de ha pen yori mo ken yori mo gyanburu ni katsu koto ga subete. **Anata** no hou ni taoretara **anata** no kachi, watashi no hou ni taoretara watashi no kachi.  
(**Kau** lucu. Tetapi sayangnya di sekolah ini yang lebih kuat dari pena dan pedang adalah kemenangan judi. Jika ini jatuh ke arahmu, **kau** menang. Jika jatuh ke arahku, aku menang.)
- 清華 : 会長！
- Sayaka : **Kaichou!**  
(Ketua!)
- 新渡戸 : 勝てば...好きに書いていいですか？
- Nitobe : **Kateba...suki ni kaite ii desu ka?**  
(Jika aku menang, aku bisa menulis yang kusuka?)
- 綺羅莉 : 全て好きにしていることにしましょう。勝てば全てを得られる、負ければ全てを失う。
- Kirari : Subete suki ni shite ii koto ni shimashou. Kateba subete wo erareru, makereba subete wo ushinau.  
(Apa pun. Kau bisa berbuat apa pun yang kau suka. Jika kau menang, semua milikmu. Jika kalah, semua hilang.)

(KS2.003)

Pada dialog (3), *anata* diterjemahkan menjadi kau dan -mu pada arahmu. Dalam dialog tersebut, *anata* dituturkan oleh Kirari, Ketua OSIS Akademi Swasta Hyakkaou dan *anata* mengacu pada Nitobe, anggota klub jurnalistik. Konteks situasi pada dialog tersebut adalah ketika Sayaka, Sekretaris OSIS, sedang memeriksa artikel yang ditulis oleh Nitobe. Nitobe tertarik untuk menulis artikel tentang Yumeko yang menang melawan anggota OSIS dalam perjudian dan hal itu tidak disukai oleh Sayaka. Lalu, Kirari menyela percakapan mereka dan menantang Nitobe untuk bertaruh. Jika pena yang diletakkan di artikel tentang Yumeko jatuh ke arah Kirari, ia menang. Sedangkan, jika pena jatuh ke arah Nitobe, ia menang. Jika Nitobe menang, ia dapat menulis sebuah artikel sesuka hatinya. Namun, pada akhirnya pena tersebut jatuh ke arah Kirari.

- (4) るな : 会長は？
- Runa : **Kaichou ha?**  
(Di mana Ketua?)
- 清華 : しばらく留守にすると。
- Sayaka : **Shibaraku rusu ni suru to.**  
(Dia pergi sebentar.)
- 豆生田 : いつもの気まぐれか。職務怠慢と言われても致し方ない。
- Manyuda : **Itsumo no kimagure ka. Shokumutaiman to iwarete mo itashikatanai.**  
(Sangat plinplan, seperti biasa. Mengabaikan tugasnya, tapi mau bagaimana lagi?)
- 清華 : 会長には何か考えがおありです。
- Sayaka : **Kaichou ni ha nani ka kangae ga o ari desu.**  
(Dia punya ide.)
- 豆生田 : 何か。何か？会長のそばにいるお前がいちばん分かっているはずじゃないのか？五十嵐清華、貴様本当に会長の信頼があるのか？
- Manyuda : **Nani ka. Nani ka? Kaichou no soba ni iru omae ga ichiban wakatteiru hazu janai no ka? Igarashi Sayaka, kisama hontouni kaichou no shinrai ga aru no ka?**  
(Apa? Ada apa? **Kau** yang ada di sisinya seharusnya paling tahu. Sayaka Igarashi, apa Presiden sungguh percaya padamu?)

(KS2.032)

Pada dialog (4), terdapat *omae* dan *kisama* yang dituturkan oleh Manyuda. *Omae* dalam dialog di atas diterjemahkan menjadi *kau*, sedangkan *kisama* diterjemahkan menjadi *-mu* yaitu bentuk reduksi dari *kamu*. Baik *omae* dan *kisama* mengacu pada Sayaka, Sekretaris OSIS Akademi Swasta Hyakkaou. Konteks situasi pada dialog di atas yaitu, Ketua OSIS mereka, sedang berhalangan hadir, sehingga mendapat ejekan dari Manyuda. Namun, Sayaka mengelak bahwa Ketua mereka mempunyai ide. Hal itu pun mendapat ejekan dari Manyuda, oleh karena itu Manyuda yang semula menggunakan *omae* menggantinya dengan *kisama* yang bermakna menghina pada dialog (4).

### Deiksis Persona Ketiga Bentuk Tunggal

(5) 主 : さあ。彼女の誕生月は？ 夢子ちゃんが勝てば 夢子ちゃんの勝利でゲーム終了。ユメミちゃんが勝てば 逆リーチ。

Nushi : Saa. **Kanojo** no tanjoubi ha? Yumeko-chan ga kateba Yumeko-chan no shouri de geemu shuuryou. Yumemi-chan ga kateba gyaku riichi.  
(Sekarang. Bulan apa **dia** lahir? Jika Yumeko menang, permainan ini

berakhir dengan kemenangannya. Jika Yumemi menang, dia lolos sekakmat.)

ユメミ : 誰？ あいつ。なんでファンクラブ以外の人間が混じっている。しかもあいつはこの女と知り合い？ この女まさかダイスを操った？

Yumemi : Dare? Aitsu. Nande fan kurabu igai no ningen ga majitteiru. Shikamo aitsu ha kono onna to shiriai? Kono onna masaka daisu wo ayatta?  
(Siapa gadis itu? Kenapa bukan anggota di sini? Dia juga kenal gadis itu. Apa dia mencurangi dadu?)

(KS2.044)

Pada dialog (5), *kanojo* diterjemahkan menjadi *dia*. *Kanojo* pada dialog di atas mengacu pada Meari, yang menjadi penonton di konser mini dan permainan yang diselenggarakan oleh Yumemi. Konteks situasi pada dialog di atas adalah, dalam salah satu ronde permainan. Yumemi dan Yumeko diharuskan untuk menebak bulan kelahiran salah satu penonton. Penonton yang terpilih tersebut dipilih berdasarkan nomor dadu. Nomor dadu yang terpilih adalah 31, sehingga penonton yang memiliki tiket bernomor 31 lah yang terpilih, yang tidak lain adalah Meari. Sang *Nushi* atau pembawa acara menggunakan *kanojo* untuk menyebut Meari karena sang *Nushi* tidak mengetahui nama Meari dan Meari bukanlah mitra tuturnya sang *Nushi*.

(6) 清華 : 生徒を目の前に 続けて役員が蛇喰夢子に負けるなど あってはならない。

Sayaka : Seito wo me no mae ni tsudukete yakuin ga Jabami Yumeko ni makeru nado atte ha naranai.

(Ini tak bisa berlanjut. Pengurus OSIS kalah dari Jabami di depan murid-murid.)

るな : でも 楓君が勝つと？ 彼の力が増す。

Runa : Demo Kaede-kun katsu to? Kare no chikara ga masu.

(Tetapi, jika Kaede menang, kekuasaannya akan bertambah.)

(KS2.068)

Pada dialog (6), *kare* diterjemahkan menjadi *-nya* pada *kekuasaannya*, di mana *-nya* tersebut mengacu pada sesuatu yang dimiliki oleh Kaede, yaitu kekuasaan Kaede. *Kare* pada dialog tersebut dituturkan oleh Runa yang duduk di kursi khusus pengurus OSIS. Konteks dialognya adalah, Kaede ditantang oleh Yumeko untuk melakukan pertandingan resmi. Sayaka yang berdiri di kursi khusus pengurus OSIS pun tidak ingin pertandingan resmi melawan pengurus OSIS yang diminta oleh Yumeko terus berlanjut, karena hal itu

dapat memperlakukan pengurus OSIS karena para pengurus OSIS sebelumnya selalu kalah melawan Yumeko.

### Deiksis Persona Pertama Bentuk Jamak

- (7) 樹絵里 : 早乙女芽亜里さん。  
Jueri : Saotome Meari-san.  
(Meari Saotome.)  
芽亜里 : 誰?  
Meari : Dare?  
(Siapa?)  
樹絵里 : 我々と一緒に来ていただけませんか?  
Jueri : Wareware to isshoni kite itadakemasen ka?  
(Kau tak mau bergabung dengan kami?)

(KS2.064)

Pada dialog (7), *wareware* diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi *kami*. *Kami* bersifat eksklusif karena Jueri yang menjadi penutur datang bersama anggota komunitasnya yang lain dan tidak melibatkan Meari sebagai mitra tutur maka digunakanlah *kami* yang bersifat eksklusif. Konteks pada dialog di atas adalah Meari yang sedang kebingungan karena penawaran Manyuda untuk bergabung menjadi anggota OSIS dikagetkan oleh Jueri beserta anggota komunitasnya yang bukan murid dari Akademi Swasta Hyakkaou.

- (8) 沙織 : 賭け金 5000 万円 奥にもう 5000 万円あります。これで録音データの公開だけは許していただけませんか?  
Saori : *Kakekin 5000 man en oku ni mou 5000 man en arimasu. Kore de rokuon deeta no koukai dake ha yurushite itadakemasenka?*  
(Ini 50 juta milikmu ada 50 juta lagi di belakang punggung. Apa ini cukup untuk hapus rekaman itu?)  
ユメミ : 沙織。  
Yumemi : Saori.  
(Apa kau...)  
夢子 : 夢見弓さんも同じご意見ですか?  
Yumeko : *Yumemite-san mo onaji go iken desu ka?*  
(Kita berpendapat sama, 'kan, Yumemite?)  
ユメミ : データを再生して。  
Yumemi : *Deeta wo saisei shite.*  
(Mainkan rekamannya.)  
沙織 : ユメミ! 私たちの夢が。  
Saori : *Yumemi! Watashitachi no yume ga.*  
(Yumemi! Bagaimana dengan impian kita?)

(KS2.051)

Pada dialog (8), *watashitachi* diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi *kita* yang bersifat inklusif karena Saori yang menjadi penutur melibatkan Yumemi yang menjadi mitra tuturnya. Konteks pada dialog (8), yaitu Saori memberikan 50 juta yen sebagai hadiah untuk Yumeko yang memenangkan pertandingan dan Saori akan menambah 50 juta yen lagi di belakang punggung jika Yumeko bersedia menghapus rekaman suara yang berisi rekaman suara Yumemi yang membenci dan menjelek-jelekkan para penggemarnya. Namun, karena Yumemi satu pemikiran dengan Yumeko. Yumemi ingin rekaman suaranya tersebut dimainkan.

### Deiksis Persona Kedua Bentuk Jamak

- (9) ユメミ : 控え室に入れたのは私と沙織と... あれれ? 豆生田君だけ? そしてあのファンレターが夢子ちゃんの招待状に入ってたってことは...
- Yumemi : *Hikaeshitsu ni ireta no ha watashi to Saori to... arere? Manyuda-kun dake? Soshite ano fan retaa ga Yumeko-chan no shoutaijou ni haitte tatte koto ha?*
- (Siapa yang ada di ruang belakang panggung? Aku, Saori... Dan? Hanya kau, Manyuda? Jadi, itu berarti surat penggemar disertakan dalam undangan kepada Yumeko...)
- 豆生田 : 貴様ら。人を疑うからには覚悟はできてるんだらうな? 後悔するなよ。
- Manyuda : *Kisamara. Hito wo utagau kara ni ha kakugo ha dekiterun darou na? Koukai suruna yo.*  
(Kalian berlebihan. Kalian sungguh siap menuduhku? Kalian akan menyesal.)
- 夢子 : どうぞステージへ。
- Yumeko : *Douzo suteeji he.*  
(Silakan coba naiklah ke panggung.)

(KS2.059)

Pada dialog (9), *kisamara* diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi *kalian* yang mengacu pada Yumeko dan Yumemi. Konteks pada dialog (9) adalah Yumemi bermaksud membongkar kedok Manyuda yang awalnya menjadi produser untuk konser mininya. Namun, Manyuda telah mengatur semuanya, menjadi produser konser mini Yumemi hingga mengatur permainan judi di konser mini Yumemi. Hal itu Manyuda lakukan agar Yumemi dikeluarkan dari OSIS, Yumeko menang judi lagi, serta mempermalukan sang Ketua OSIS.

- (10) 男 : 自分のしていることがいつまでも勝手は許されんぞ。
- Otoko : *Jibun no shiteiru koto ga itsu mademo katte ha yuru sarenzo.*  
(Anak egois sialan tak termaafkan!)
- 女 : 貴様には一族の誇りが無いのか。
- Onna : *Kisama ni ha ichizoku no hokori ga nai no ka.*  
(Apa kau tak punya harga diri?)
- 男 : 貴様だけの一族と思うな。なんとか言ったらどうだ どう
- Otoko : 責任を取るつもりだ。  
*Kisama dake no ichizoku to omou na. Nantoka ittara dou da. Dou sekinin wo toru tsumori da.*  
(Kau pikir itu semua tentangmu? Bagaimana kau akan membayarnya?)
- 綺羅莉 : あなた方は本当につまらないわね。
- Kirari : *Anatagata ha hontouni tsumaranai wa ne.*  
(Kalian sangat melelahkan.)
- 女 : 無礼な! 言葉を慎め!
- Onna : *Burei na! Kotoba wo tsutsushime!*  
(Tidak tahu diri! Jaga ucapanmu!)
- 男 : お前に一族を背負う資格はない。
- Otoko : *Omae ni ichizoku wo seou shikaku ha nai.*  
(Tempatmu bukan bersama kami.)
- 綺羅莉 : 文句があるならかかってくるがいい。歓迎するわ。  
私が作り上げた。私の理想の城に。
- Kirari : *Monku ga aru nara kakatte kuru ga ii. Kangei suru wa. Watashi ga tsukuri ageta. Watashi no risou no shiro ni.*

(Jika kau ingin bicara, katakan. Aku akan dengar. Di sini, di kastil ini. Kastilku, dibangun di atas mimpiku.)

(KS2.066)

Pada dialog (10), *anagata* diterjemahkan menjadi *kalian* yang mengacu pada Onna dan Otoko. Konteks pada dialog (10) adalah saat Kirari sedang berbicara dengan seluruh anggota keluarganya melalui *speaker* di sebuah ruangan. Onna dan Otoko yang merupakan anggota keluarganya itu mencaci maki Kirari yang tidak becus menjadi ketua OSIS karena seluruh anggota OSIS kalah dalam permainan judi dengan Yumeko sehingga OSIS memiliki banyak utang atas kekalahannya tersebut.

### Deiksis Persona Ketiga Bentuk Jamak

- (11) 夢子 : まずはアイドルとしての人気にファンは必須。  
Yumeko : *Mazu ha aidoru toshite no ninki ni fan ha hissu.*  
(Pertama, untuk populer sebagai idola kau butuh penggemar.)  
ユメミ : 熱心なファンは 際限なく金を落としてくれるからね。  
Yumemi : *Nesshin fan ha saigen naku kane wo otoshite kureru kara ne.*  
(Ya, dan penggemar fanatik memberikan uang tanpa batas.)  
夢子 : だから我慢を。  
Yumeko : *Dakara gaman wo.*  
(Jadi itu sebabnya kau bertahan.)  
ユメミ : そうだよ！ だから どんだけ気持ち悪い汗まみれのヲタとだって握手すんだよ！ でもね、ライブで踊り狂ってるあいつらはなんなんだ！  
振り付けだ？ 合いの手だ？なんで あいつらがいちばん汗かいてんだよ！  
そんな暇あったら私の歌を聞け！ このクソヲタが！  
Yumemi : *Sou da yo! Dakara dondake kimochi warui asemamire no wota to datte akususunda yo! Demo ne, raibu de odori kurutteru aitsura ha nannanda! Furitsuke da? Ainote da? Nande aitsura ga ichiban ase kaitenda yo! Sonna hima attara watashi no uta wo kike! Kono kusowota ga!*  
(Itu benar! Itu sebabnya aku jabat tangan dengan bajingan itu! Bajingan dekil apak itu! Tetapi, apa-apaan **orang-orang idiot itu** berjingkrak di acaraku? Koreografi. Tarian tangan! Kenapa **mereka** yang banjir keringat? Jika menganggur, dengar saja aku menyanyi! Dasar kutu buku menyeramkan!)

(KS2.024)

Pada dialog (11), *aitsura* dapat diterjemahkan menjadi *mereka* dan *orang-orang idiot itu*, keduanya sama-sama merujuk pada penggemar Yumemi. Konteks pada dialog (11) adalah saat di belakang panggung, Yumemi menjelek-jelekkan penggemarnya dan tidak tahan dengan kelakuan penggemarnya. Namun, karena penggemar fanatik itu memberikan banyak uang untuk dirinya, Yumemi menahan segala amarahnya dan berpura-pura baik di hadapan penggemarnya.

- (12) ユメミ : 気持ち悪いんだよ あの豚ども！ キモデブとブサイクが 汗まみれで踊り狂ってよ～！ 汗まみれの手で握手 求めてくんな 気持ち悪い！ 汚ねえし臭えしてめえらなんか 動く生ゴミだよ。生ゴミだよ 生ゴミ！  
Yumemi : *Kimochi waruin da yo ano butadomo! Kimodebu to busaiku ga asemamire de odori kurutte yo~! Asemamire no te de akushu motometekunna kimochi warui! Kitananeeshi shuueshi temeera nanka ugoku namagomi da yo. Namagomi da yo namagomi!*  
(Kau menyeramkan, **dasar babi!** Bajingan jelek menyeramkan. Berjingkrak, banjir keringat! Berhenti mengejakku dengan jari gemuk itu! Berengsek! Dekil,

- apak. Dasar sampah! Sampah sialan! Sampah! Sampah kotor!)
- 沙織 : ライブのあとの握手会 やめる？
- Saori : *Raibu no ato no akushukai yameru?*  
(Tak ada lagi jumpa fan usai konser?)
- ユメミ : 夢のためなら屁でもないわ。
- Yumemi : *Yume no tame nara hedemo nai wa.*  
(Tidak sepadan.)

(KS2.009)

Pada dialog (12), *ano butadomo* diterjemahkan menjadi *dasar babi* yang merujuk pada para penggemar Yumemi. Konteks pada dialog (12) adalah ketika Yumemi dan manajernya sedang di sebuah ruangan di belakang panggung. Mereka berada di ruangan tersebut setelah jumpa fans usai konser. Yumemi kesal lalu menjelek-jelekkan para penggemarnya di ruangan.

#### 4. Simpulan dan Saran

Dari 113 data yang mengandung deiksis persona pada drama *Kakegurui Live Action Season 2* yang telah ditemukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa: Deiksis persona pertama tunggal dalam bahasa Jepang dapat ditandai dengan *watashi*, *atashi*, dan *ore*. Deiksis persona kedua tunggalnya ditandai dengan *anata*, *omae*, *anta*, *temee*, dan *kisama*. Deiksis persona ketiga tunggalnya ditandai dengan *kanojo*, *ano baka*, *koitsu*, *aitsu*, *ano okyakusama*, dan *kare*. Deiksis persona pertama jamak ditandai dengan *wareware*, *watashitachi*, dan *bokutachi*. Deiksis persona kedua jamak ditandai dengan *kisamara*, *anatagata*, dan *omaera*. Terakhir, deiksis persona ketiga jamak ditandai dengan *aitsura* dan *ano butadomo*. Secara keseluruhan, berdasarkan konsep kesepadanan penerjemahannya, hasil terjemahan deiksis persona dalam bahasa sasarannya, yakni bahasa Indonesia, sepadan dengan deiksis persona dalam bahasa sumbernya, yakni bahasa Jepang.

#### Daftar Pustaka

- [1] B. K. Purwo, *Deiksis Dalam Bahasa Indonesia*, Jakarta: PN Balai Pustaka, 1984.
- [2] G. Yule, *The Study of Language*, Fifth penyunt., New York: Cambridge University Press, 2014.
- [3] J. C. Catford, *A Linguistic Theory of Translation*, Oxford: Oxford University Press, 1965.
- [4] J. Lyons, *Semantics Volume 2*, Cambridge: Cambridge University Press, 1977.
- [5] L. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi penyunt., Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019.
- [6] N. Sunarni, "Drama Sebuah Alternatif Objek Penelitian Bahasa," *Jurnal Sastra Jepang*, vol. VIII, no. 1, pp. 61-69, 2008.
- [7] S. C. Levinson, *Pragmatics*, Cambridge: Cambridge University Press, 1983.