



Padanan Aspek Pragmatik *Jugendsprache* dalam Film Serial Netflix Berbahasa Jerman : *HTSDO(F)*

Edwina Lelyansari¹, *Rosyidah²

^{1,2} Universitas Negeri Malang, Indonesia

*Corresponding author:
E-mail: rosyidah.fs@um.ac.id

Abstract

*This study aims to identify the basic aspect in using *Jugendsprache* and to describe the pragmatic equivalence of the utterances in the German-language film series produced by Netflix, "How to Sell Drugs Online (fast)". This is descriptive qualitative research with conventional content analysis method. The research data were derived by listening, reading, and noting techniques. The results of the study show that the use of *Jugendsprache* in the film series is mostly based on two aspects, namely the credibility aspect and the affective-emotional aspect. Both aspects are related to the nature of teenagers who tend to interact with their fellows. In addition, the results also showed that the equivalence of *Jugendsprache* utterances has been given an appropriate equivalent by considering pragmatic aspect to convey the intended meaning by the speaker.*

Keywords: *Jugendsprache, Netflix series, Pragmatics, Translation*

Pendahuluan

Industri perfilman adalah salah satu industri yang sangat besar dan menjadi faktor yang sangat berpengaruh di seluruh penjuru dunia. Film merupakan perwujudan dari naskah yang telah melalui berbagai tahapan, berawal dari ide cerita, menjadi sinopsis, dan melaksanakan proses syuting (Spottiswoode, 2022:14). Menurut Asri (2020), pada dasarnya suatu film dapat dikatakan sebagai realisasi peristiwa yang ada di sekitar masyarakat, kemudian diadaptasi menjadi naskah film. Naskah cerita yang telah dikreasikan semenarik mungkin oleh seorang penulis naskah, direalisasikan oleh aktor dan aktris, dibantu oleh seorang sutradara untuk dapat menyalurkan makna dari naskah kedalam film. Film dapat menjadi media komunikasi antara produser dan publik/massa ketika terdapat pesan khusus yang tersirat di dalam film untuk penonton (Permana dkk., 2019). Oleh karena itu, film dapat menjadi media hiburan, edukasi, dan informasi sesuai tujuan produksinya.

Monaco (2000:17) menyampaikan bahwa film merupakan salah satu media yang membawa banyak perubahan berkaitan dengan bagaimana cara seseorang memandang dunia dan menyerap informasi tanpa adanya sanggahan. Sebagai media yang variatif fungsinya, film dapat mencerminkan identitas suatu bangsa yang diperlihatkan secara global sebagai karya dengan nilai estetika tinggi. Film-film dari berbagai negara dapat memberikan gagasan baru bagi penonton, baik dari segi bahasa, budaya, maupun pengetahuan lainnya. Dengan demikian,

How to cite:

Lelyansari, Edwina; Rosyidah. (2024). Padanan Aspek Pragmatik *Jugendsprache* dalam Film Serial Netflix Berbahasa Jerman : *HTSDO(F)*. *Journal Singular: Pedagogical Language, Literature, and Cultural Studies*. Nexus Publishing. Pages 41-57. doi: <http://dx.doi.org/10.63011/js.v1i2.8>

dapat disimpulkan bahwa film merupakan salah satu media yang paling kuat untuk kepentingan diplomasi budaya dengan jangkauan luas yang bertujuan menumbuhkan toleransi dari berbagai perbedaan ide (Lee, 2022).

Tingginya minat untuk menikmati film telah dipermudah dengan adanya *platforms* film berbayar yang dapat diakses melalui *Smartphone*, laptop, *tab*, komputer. *Platforms* yang populer dan digunakan hampir diseluruh penjuru dunia, seperti *Netflix*, *Disney+*, *HBO Max*, *Amazon Prime*, *Viu*, *Iflix* yang menayangkan berbagai film hampir dari seluruh penjuru dunia secara legal. Menurut Wayne (2022), *Netflix* merupakan *platform streaming* berbayar yang paling besar dan diminati, bahkan telah mencapai lebih dari 200 juta pelanggan tersebar di 190 negara. Film dan film serial yang diproduksi oleh *Netflix* tidak selalu diproduksi oleh Amerika, beberapa juga diproduksi oleh Eropa dan Asia yang berarti menggunakan bahasa selain bahasa Inggris (Salsabila, 2021). Film serial yang diproduksi oleh *Netflix* biasa disebut *Netflix Original Series*. *Genre* yang diproduksi bervariasi, di antaranya komedi, romantis, horror, drama, dan lain-lain. Pilihan tontonan yang variatif membuat *Netflix* sangat populer di kalangan masyarakat, terutama remaja.

Generasi *milenial* memiliki peran besar dalam kepopuleran *Netflix*, hal ini berkaitan dengan keinginan anak-anak muda untuk menonton tayangan yang sesuai dengan selera mereka dan kemudian mengajak keluarga dan lingkungan sekitarnya juga (Auditya & Hidayat, 2021). Tingginya minat remaja untuk menonton tayangan film mempengaruhi penggunaan bahasa yang ada di dalamnya, yaitu penggunaan bahasa gaul (Rustiana & Wirawati, 2021). Bahasa gaul bukanlah bahasa resmi dan hanya digunakan oleh sekelompok orang tertentu dengan ciri khas tuturan yang cenderung singkat, jelas, lucu, dan metaforis (Saputra & Marlina, 2019). Ragam bahasa gaul dari berbagai negara dapat ditemukan dalam tayangan film dan film serialnya. Salah satunya adalah film atau film serial dari negara Jerman yang memiliki ragam bahasa gaul, yaitu "*Jugendsprache*". *Jugendsprache* sudah muncul sejak berabad abad lalu, namun banyak perbedaan dengan kosakata *Jugendsprache* yang digunakan sekarang. Seorang ahli bahasa dalam konteks sosial budaya, Ehmann (2005:12) berpendapat bahwa terdapat alasan mendasar remaja menggunakan tuturan *Jugendsprache* dalam berkomunikasi.

Menurut Ehmann, terdapat enam aspek dasar digunakannya *Jugendsprache*. Pertama, aspek protes (*Protestaspekt*), *Jugendsprache* merupakan hasil pemikiran kritis remaja dan mengekspresikan rasa tidak puas sebagai perlawanan terhadap norma lingkungan sosial yang kaku dan menekan remaja. Aspek demarkasi (*Abgrenzungsaspekt*), *Jugendsprache* digunakan sebagai alat pembeda dalam lingkungan pergaulan remaja yang sebaya dengan generasi sebelumnya. Aspek kredibilitas (*Aspekt der Credibility*), remaja menggunakan *Jugendsprache* untuk memperlihatkan keotentikan remaja sebaya sehingga tercipta rasa saling percaya dan nyaman dengan penggunaan bahasa gaul yang paling *up-to-date*. Aspek permainan dan inovasi (*Spiel-und Innovationsaspekt*), remaja senang untuk menciptakan bahasa atau istilah yang baru, unik, dan otentik dengan permainan bahasa dan inovasi linguistik. Kategori aspek afektif-emosional (*affektiv-emotionale Aspekt*), *Jugendsprache* dapat diartikan sebagai pelepasan emosi dan perasaan secara bebas melalui bahasa sehari-hari dengan teman sebaya, terutama pada fase pubertas. Yang terakhir, aspek komunikasi-ekonomi (*kommunikativ-ökonomische Aspekt*), *Jugendsprache* lebih efisien karena mengedepankan kepraktisan bahasa tanpa bertele-tele dan penuh warna untuk menciptakan suasana interkasi yang lebih rileks dan fleksibel.

Salah satu serial *Netflix* yang berbahasa asing dan banyak memunculkan *Jugendsprache* adalah "*How to Sell Drugs Online (fast)*", ditayangkan perdana pada 2019. Terdiri dari 3 musim (*seasons*), dengan 6 episode setiap musimnya. "*How to Sell Drugs Online (fast)*"

diadaptasi dari kisah nyata seorang pemuda di Jerman bernama Moritz Zimmermann. Moritz memiliki pacar bernama Lisa Novak, namun hubungannya dengan Lisa harus berakhir karena Lisa mengonsumsi narkoba. Untuk menarik perhatian mantan pacarnya, Moritz mengembangkan web jual beli narkoba. Dalam waktu singkat Moritz dan teman dekatnya, yaitu Daniel Riffert dan Lenny Sander menjadi pengedar narkoba secara online terbesar di Eropa. Serial film ini cukup populer ketika masa *Pandemic Covid -19* dan mendapat *rating* yang cukup tinggi dari google, yaitu 94% dan dari IMDb (*Internet Movie Database*), yakni 7.8/10.

Berkaitan dengan penayangan film dan film serial dari berbagai negara, *Netflix* menyediakan fasilitas *subtitle* dengan berbagai pilihan bahasa, salah satunya adalah bahasa Indonesia. Jasa seorang penerjemah sangat diperlukan untuk menerjemahkan Bahasa Sumber (Bsu) kedalam Bahasa Sasaran (Bsa), yaitu bahasa Indonesia. Namun demikian, Leksananda dan Manusu (2023) berpendapat bahwa *subtitle Netflix* masih didominasi dengan penerjemahan harafiah/literal dan transferensi sesuai dengan aspek semantiknya sehingga hasil terjemahannya tidak begitu natural. Oleh sebab itu, untuk dapat menyajikan *subtitle* film serial *Netflix* ke dalam bahasa Indonesia, penerjemah perlu memperhatikan berbagai aspek penting dalam penerjemahan. Berdasarkan pendapat Koller (dalam Panou, 2013), terdapat lima aspek - aspek penting dalam penerjemahan untuk mencapai kesepadanan atau kesetaraan terjemahan, yaitu kesetaraan denotatif, kesetaraan konotatif, kesetaraan teks normatif, kesetaraan pragmatik, dan kesetaraan formal.

Pragmatik merupakan salah satu aspek penting dalam penerjemahan. Menurut Yule (1996:3), pragmatik merupakan studi tentang makna kontekstual. Rosyidah dkk. (2017) berpendapat jika suatu karya sastra berbahasa asing diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, maka perlu disesuaikan berbagai aspeknya, baik dari aspek kultural, sosial, dan kontekstual. Konteks perlu diperhatikan untuk memperoleh makna suatu tuturan dengan logis, yang dapat dilihat dari lawan bicara dan situasinya. Sehubungan dengan itu, Baker (2018:235) berpendapat bahwa keberterimaan suatu tuturan secara logis dapat dilihat dari dua aspek yaitu koherensi dan implikatur.

Koherensi merupakan hubungan antar kalimat yang memiliki keterkaitan dengan interpretasi pendengar dan pengalaman pribadinya yang dipengaruhi berbagai faktor, seperti lingkungan, umur, cara memandang dunia, dan faktor lainnya. Menurut Charolles (dalam Baker, 2018:240), koherensi dibagi menjadi dua tipe, yaitu koherensi tambahan dan penjelas. Koherensi tambahan merujuk pada penambahan kata atau frasa yang tidak didalam tuturan untuk memperjelas dan melengkapi makna suatu tuturan, sementara koherensi penjelas merujuk pada keterkaitan antar kalimat yang koheren sehingga pesan dari penutur dapat tersampaikan secara jelas maksudnya. Adapun implikatur yang memiliki keterkaitan dengan koherensi, implikatur merupakan pemahaman dari suatu tuturan yang perlu diperdalam lagi maknanya sehingga pendengar dapat menerima maksud dan pesan penutur baik tersirat maupun tersurat. Implikatur terdiri dari dua jenis, yaitu implikatur konvensional dan implikatur konversasional. Implikatur konvensional merupakan interpretasi makna yang diperoleh secara eksplisit sesuai dengan cara penggunaan bahasa itu sendiri, sedangkan implikatur konversasional merupakan interpretasi makna tersirat sesuai konteks percakapan dan hasil dari penyesuaian atau pelanggaran maksim-maksim prinsip kerjasama. Prinsip kerjasama merupakan dasar penggunaan dan pemahaman bahasa dalam suatu percakapan untuk mencapai komunikasi yang efektif. Teori prinsip kerjasama (*Co-operative Principle*) yang dikemukakan oleh Grice mencakup empat maksim, yaitu maksim kuantitas, kualitas, relevansi, dan tindakan. Maksim dapat membantu untuk tercapainya komunikasi yang efektif dan menghindari kesalah pahaman. Dapat disimpulkan bahwa pengetahuan aspek-aspek pragmatik oleh penerjemah sangat diperlukan untuk menghasilkan terjemahan yang sepadan (Mansur, 2018).

Penelitian relevan terkait penerjemahan yang fokus utamanya adalah aspek pragmatik pernah dilakukan oleh Sabtan (2022). Sabtan menginvestigasi penerjemahan aspek pragmatik berupa kata “umpatan” (*swearwords*) dari bahasa Arab yang diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris. Sabtan menyimpulkan bahwa perbedaan budaya sangat berpengaruh, kata “umpatan” di dalam bahasa Arab tidak terlalu vulgar seperti bahasa Inggris. Selain itu, terdapat faktor lain yang membuat penerjemah tidak leluasa memberi padanan aspek pragmatik, yaitu larangan dari pemerintah untuk menayangkan kata - kata “umpatan” ke dalam televisi nasional di Arab. Penelitian penerjemahan pragmatik juga dilakukan oleh Wisudawanto (2021). Wisudawanto mengkaji tuturan satire pada novel berbahasa Inggris dengan memberi padanan yang mengutamakan penerjemahan berdasarkan aspek pragmatik. Hasil penelitian dari wisudawanto menunjukkan bahwa kesepadanan pragmatik sangat penting untuk tuturan satire, tercapainya kesepadanan pragmatik pada tuturan satire berhasil menyampaikan efek satire kepada pembaca sasaran.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian Sabtan dan Wisudawanto. Peneliti menggunakan film serial “*How to sell drugs online (fast)*” sebagai objek penelitian dengan fokus utama aspek penggunaan *Jugendsprache* yang mendasar berdasarkan teori Ehmmann dan kesepadanan pragmatik tuturan *Jugendsprache* pada film serial tersebut. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang mengkaji bahasa Arab dan bahasa Inggris, penelitian ini mengkaji padanan aspek pragmatik dari bahasa Jerman ke dalam bahasa Indonesia dengan fokus utamanya adalah tuturan *Jugendsprache* atau bahasa gaul dan aspek-aspek yang mendasari penggunaan *Jugendsprache* oleh tokoh-tokoh remaja di dalam film serial tersebut. *Jugendsprache* merupakan salah satu tuturan yang perlu diperhatikan aspek pragmatiknya ketika diterjemahkan. Kata, frasa, dan kalimat *Jugendsprache* dapat mempengaruhi kesan dari penonton film serial terhadap situasi yang sedang terjadi dan lebih mendalami pemahaman dari konflik yang ada di dalamnya. Dengan demikian, penelitian mengenai padanan aspek pragmatik, khususnya dalam penerjemahan *Jugendsprache* film serial “*How to Sell Drugs Online (Fast)*” perlu dan penting dilakukan.

Metode

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif menekankan pemahaman yang berkaitan dengan masalah-masalah pada lingkungan sosial sesuai kondisi realitas yang holistik, kompleks, dan rinci (Setiawan, 2018). Berdasarkan karakteristik penelitian kualitatif, data yang dihasilkan adalah data yang bersifat deskriptif. Pada penelitian kualitatif ini, penulis menggunakan metode analisis isi/konten (*content analysis*), dengan tujuan memperoleh analisis yang lebih dalam berkaitan dengan suatu fenomena bahasa dan komunikasi dari film serial produksi Netflix. Metode analisis isi digunakan untuk mengklasifikasikan *Jugendsprache* sesuai kategori yang telah ditentukan oleh peneliti. Berdasarkan pendapat Hsieh & Shannon (2005), terdapat tiga metode analisis isi untuk mengelompokkan data sesuai kategorinya, yaitu metode analisis isi konvensional, metode analisis isi terarah, dan metode analisis isi sumatif.

Metode analisis isi konvensional (*Conventional content analysis*) membantu peneliti untuk mendapat pemahaman yang lebih beragam, kategori-kategori diperoleh dari data yang diobservasi selama analisis data. Metode analisis isi terarah (*Directed content analysis*), menggunakan penelitian relevan dan teori yang sudah ada untuk mengembangkan kategori-kategori data penelitian sebelum dan selama analisis data. Metode analisis isi sumatif (*Summative content analysis*), menggunakan setiap kata-kata yang telah diidentifikasi dari tinjauan literatur sebagai data penelitian, kemudian menjadi kata kunci sebelum dan selama analisis data. Berdasarkan penjelasan diatas, metode yang sesuai dengan penelitian ini adalah metode analisis isi konvensional. Data dan kategori - kategori yang digunakan untuk

mengelompokkan kata, frasa, dan kalimat *Jugendsprache* diperoleh melalui observasi selama menganalisis data.

Sumber data dalam penelitian ini adalah film serial berbahasa Jerman yang diproduksi oleh *Netflix* “How to Sell Drugs Online (Fast)” musim (season) pertama yang terdiri dari 6 episode, selanjutnya disebut “*HTSDO(F)*”, transkrip *subtitle* bahasa Jerman sebagai Bsu, dan transkrip *subtitle* bahasa Indonesia sebagai Bsa. Data penelitian berupa kata, frasa, dan kalimat yang merupakan “*Jugendsprache*” dalam transkrip *subtitle* “*HTSDO(F)*” versi bahasa Jerman, serta padanannya dalam versi bahasa Indonesia.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah teknik simak, baca, dan catat. Teknik simak digunakan untuk menyimak berbagai situasi dan konteks ketika tuturan *Jugendsprache* digunakan di dalam “*HTSDO(F)*”. Teknik baca digunakan untuk mengidentifikasi frasa, kata, dan kalimat *Jugendsprache* dari kedua transkrip *subtitle* “*HTSDO(F)*”. Adapun teknik catat digunakan untuk mencatat tuturan *Jugendsprache* yang diperoleh dari teknik baca.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti. Keterlibatan seorang peneliti sebagai *human instrument* dan kunci utama adalah untuk menentukan fokus penelitian, melakukan analisis data untuk kemudian menarik kesimpulan penelitian. Selain itu, dibutuhkan instrumen pendukung berupa tabel klasifikasi untuk mengelompokkan data kedalam enam kategori yang dikemukakan oleh Ehmann (2005). Berikut adalah tabel klasifikasi yang digunakan sebagai instrumen pendukung.

Tabel 1. Klasifikasi Aspek *Jugendsprache* berdasarkan teori Ehmann.

Kategori	Episode 1,2,3,4,5,6	
	Jerman	Indonesia
Aspek Protes
Aspek Demarkasi
Aspek Kredibilitas
Aspek Permainan dan Inovasi
Aspek Afektif-Emosional
Aspek Komunikasi-Ekonomi

Data-data yang berupa kata, frasa, dan kalimat *Jugendsprache* dari transkrip *subtitle* versi bahasa Jerman dan padanan versi bahasa Indonesia film serial “*HTSDO(F)*” diklasifikasikan sesuai enam aspek dari teori Ehmann. Peneliti perlu mempertimbangkan situasi dan konteks adegan dalam “*HTSDO(F)*” untuk dapat menentukan pengelompokan setiap *Jugendsprache* yang dituturkan ke dalam enam aspek tersebut. Selanjutnya, dilakukan analisis padanan aspek pragmatik oleh peneliti untuk mengetahui kesepadanan terjemahan *subtitle* bahasa Jerman ke dalam bahasa Indonesia menggunakan teori dari Mona Baker (2018), yaitu *pragmatics equivalent*.

Hasil temuan penelitian yang telah terkumpul dianalisis menggunakan teknik yang dikemukakan oleh Miles & Huberman (1994). Teknik analisis Miles & Huberman terdiri dari tiga tahap, yaitu 1) Reduksi data, 2) Penyajian data, dan 3) Penarikan kesimpulan. Reduksi data merupakan proses untuk memilah data agar dapat dianalisis padanan aspek pragmatiknya. Kemudian, hasil analisis disajikan secara naratif. Setelah semua hasil analisis terkumpul sesuai dengan tujuan penelitian, dilakukan penarikan kesimpulan.

Tahap akhir dalam penelitian adalah menguji keabsahan hasil analisis data, agar diperoleh hasil analisis yang valid. Uji validitas hasil analisis data yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah teknik meningkatkan ketekunan. Teknik meningkatkan ketekunan dapat

dilakukan dengan pengamatan yang lebih cermat dan berulang-ulang (Murdiyanto, 2020). Penerapan teknik meningkatkan ketekunan untuk menguji validitas hasil analisis data penelitian ini dilakukan dengan cara mencari berbagai sumber pustaka berupa penelitian terdahulu dan referensi yang relevan dari berbagai jurnal dan buku. Dengan begitu, wawasan yang dimiliki peneliti semakin tajam dan luas. Wawasan yang telah diperdalam dapat dimanfaatkan peneliti saat kembali menganalisis hasil temuan penelitian dan menguji keakuratan hasil analisis secara cermat, mendalam, dan berkesinambungan. Bersamaan dengan itu, hasil analisis yang akurat dapat dideskripsikan sesuai urutan yang sistematis.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data terdapat 138 tuturan *Jugendsprache*. Kata, frasa, dan kalimat *Jugendsprache* dalam subtitle versi bahasa Jerman (Bsa) dan padanannya dalam subtitle bahasa Indonesia (Bsu) selanjutnya dianalisis secara pragmatik dengan memperhatikan dua aspek, yaitu koherensi dan implikatur. Pada bagian ini, disajikan hasil klasifikasi *Jugendsprache* beserta contoh hasil analisis Bsu dan padanannya dalam Bsa yang mempertimbangkan aspek pragmatik sebagai upaya memahami makna *Jugendsprache* secara kontekstual dan komunikatif, juga contoh hasil analisis Bsu dan padanan Bsa yang kurang sepadan secara pragmatik.

Klasifikasi dan Analisis Padanan Pragmatik

Berdasarkan hasil analisis data, terdapat berbagai situasi, kondisi, dan perasaan yang mendasari remaja untuk menggunakan *Jugendsprache* dalam pecakapan kesehariannya. Berkaitan dengan hal tersebut, diketahui bahwa remaja menggunakan tuturan *Jugendsprache* dengan tujuan untuk menentang dan menunjukkan rasa tidak suka terhadap suatu hal. Pemikiran kritis remaja ini dapat diklasifikasikan ke dalam penggunaan *Jugendsprache* kategori aspek protes. Dalam kategori aspek protes, ditemukan sebanyak 14 tuturan *Jugendsprache*, kecuali pada episode enam. Berikut disajikan hasil pengelompokan *Jugendsprache* kategori aspek protes dengan contoh kalimat dari setiap episode.

Tabel 2. Klasifikasi *Jugendsprache* Aspek Protes

Aspek Protes			
	Bsu		Bsa
1	(01:50) <i>Marie: Wie Creepy ist das denn?</i>		<i>Marie: Bukankah itu agak aneh ?</i>
2	(22:58) <i>Lenny: Der hat dich lange vergessen. Scheiß auf den, scheiß auf die Bullen.</i>		<i>Lenny: Dia sudah melupakanmu sekarang. Persetan dia, persetan polisi.</i>
3	(08:12) <i>Moritz: Bullshit! Hast du dir die Zahlen angeguckt ?</i>		<i>Moritz: Tak bisa. Kau sudah lihat angkanya ?</i>
4	(00:34) <i>Lenny: Geile Referenz! Snowden hat keinen gestalk. Darum hat er die Whistle geblowt. Idiot!</i>		<i>Lenny: Referensi hebat! Snowden bukan penguntit, itu sebabnya dia melapor! Dasar bodoh!</i>
5	(01:38) <i>Moritz: Ist es für uns vollkommen normal, dass so was wie Drogen halt verboten sind und so was wie zoos erlaubt. Ist doch total absurd.</i>		<i>Moritz: Kita semua berpikir wajar saja barang seperti narkoba dilarang. Dan hal hal seperti kebun binatang diperbolehkan. Itu absurd!</i>

Berdasarkan tabel 2, contoh-contoh kata dan frasa yang dicetak miring merupakan *Jugendsprache* yang dipakai tokoh-tokoh dalam menyuarakan pendapatnya terhadap suatu hal. Pada contoh kalimat ke-1, penerjemah memberi padanan kata “Creepy” dengan frasa agak aneh. Kata “Creepy” menurut *Cambridge Dictionary* (2024) secara harfiah adalah menakutkan. Dengan demikian, kata *creppy* telah diberi padanan sesuai dengan konteksnya, bahwa Marie tidak takut dengan Moritz, namun dia merasa Moritz aneh. Kalimat ke-2 yang

dicetak miring telah diberi padanan yaitu kalimat persetan dia, persetan polisi. Kata “*Scheiße*” merupakan kata umpatan yang sering digunakan oleh remaja baik untuk mengumpat maupun menekankan makna dari suatu tuturan. Dengan demikian, padanan dari kalimat tuturan Lenny telah sepadan. Kalimat contoh tersebut merupakan tuturan yang tidak terlalu rumit untuk diinterpretasikan, karena terdapat koherensi yang jelas pada kalimat tokoh Lenny. Menurut Charolles (dalam Baker, 2018:240), koherensi penjelas dapat tercapai jika konteks pernyataan tepat dengan situasi dan hubungan antar kalimat yang jelas.

Kata “*Bullshit!*” pada contoh kalimat ke-3 merupakan penyesuaian maksim tindakan yang secara singkat menyampaikan maksud tuturan tokoh Moritz bahwa dia tidak ingin Lenny menutup toko narkoba mereka. Frasa tak bisa merupakan padanan dalam Bsanya. Oleh karena itu, penerjemah telah memberikan padanan yang memperhatikan aspek implikatur konversasional sesuai dengan percakapannya. Berdasarkan contoh kalimat ke-4, frasa “*Geile Referenz*” digunakan dalam kalimat Lenny untuk menyindir temannya. Padanan dalam Bsanya adalah referensi hebat. Kata “*geil*” merupakan bagian dari semantik prosodi. Sinclair (dalam Baker, 2018:246) menyatakan bahwa semantik prosodi memunculkan implikatur atau makna tertentu dalam suatu konteks tuturan yang seringkali tidak disadari jika dimaknai arti harfiahnya karena terdapat dua kemungkinan asosiasi, yaitu asosiasi secara positif dan negatif. Berdasarkan kamus Jerman Indonesia (Heuken, 2000), “*geil*” memiliki arti harfiah yang merujuk pada hal seksual, namun remaja sering menggunakannya untuk menyatakan sesuatu yang menurutnya keren. Untuk itu, frasa tersebut diberi padanan yang sesuai dengan konteks di dalam kalimat tokoh Lenny.

Pada contoh kata “*Absurd*” dalam kalimat ke-5 merupakan bahasa gaul yang digunakan oleh remaja di Indonesia, kata tersebut digunakan untuk menyatakan suatu hal yang dirasa tidak masuk akal. Kata tersebut tidak diubah bentuknya, namun kata tersebut diserap sehingga tidak menghilangkan koherensi kalimat argumen tokoh Moritz. Sehubungan dengan itu, Mukti dkk. (2020) menyatakan bahwa makna dapat dimengerti dengan jelas ketika suatu teks memiliki koherensi. Berdasarkan analisis *Jugendsprache* kategori aspek protes, dapat dikatakan bahwa suatu tuturan dengan koherensi yang jelas antar kalimatnya mempermudah pemahaman pembaca target Bsa.

Hasil telaah data menunjukkan bahwa *Jugendsprache* dari setiap generasi memiliki perbedaan yang signifikan dan hal-hal baru yang berbeda dengan generasi sebelumnya pada lingkungan sosial pergaulannya. Perbedaan yang signifikan terlihat pada bidang tertentu yang menjadi kegemaran remaja. Maharani & Nugroho (2024) menyatakan bahwa perkembangan kosakata *Jugendsprache* banyak dipengaruhi oleh perubahan teknologi dan penggunaan kosakata pada ranah *game*, musik, *fashion*, olahraga, dan lainnya. *Jugendsprache* ini dapat diklasifikasikan ke dalam kategori aspek demarkasi. Pada kategori aspek demarkasi, ditemukan 11 tuturan *Jugendsprache* pada setiap episode, kecuali pada episode lima dan enam. Sehubungan dengan itu, berikut hasil pengelompokan *Jugendsprache* kategori aspek demarkasi dengan contoh kalimat dari setiap episode.

Tabel 3. Klasifikasi *Jugendsprache* Aspek Demarkasi

		Aspek Demarkasi	
		Bsu	Bsa
1	(06:01)	<i>Moritz: Unbegrenzte technologische Möglichkeiten. Und was machen wir damit ? Face swap!</i>	Moritz: Kemungkinan teknologi tanpa batas. Apa yang kita lakukan dengan itu ? <i>Tukar wajah.</i>
2	(25:15)	<i>Moritz: Korrekt. Wir bieten ausschließlich zahlung in Bitcoin, ripple, IOTA, und Ethereum.</i>	Moritz: Ya. Kami hanya terima pembayaran <i>Bitcoin, Ripple, IOTA, dan Ethereum.</i>

3	(09:37)	<i>Lenny: Das ist nicht fucking GTA. Wenn du hier tot bist, bist du tot. Du Re-spawnst nicht vorm Krankenhaus.</i>	Lenny: Ini bukan gim GTA, Moritz. Kalau kau mati di sini, itu nyata. <i>Kau tak hidup lagi</i> di RS.
4	(03:24)	<i>Moritz: Hackerman oder eben Drogenbaron.</i>	Moritz: <i>Hackerman</i> atau bos narkoba.

Berdasarkan pada contoh kalimat ke-1 dan 3, penerjemah memberikan padanan ke dalam Bsa. Menurut Baker (2018:260), keputusan seorang penerjemah untuk menjelaskan suatu referensi bergantung pada asumsi penerjemah tentang pemahaman target pembaca atau pendengar target Bsa. Frasa “Face Swap” pada contoh kalimat ke-1 diterjemahkan menjadi tukar wajah. Namun demikian, makna yang dimaksud frasa tersebut bukan secara harfiah seseorang menukar wajahnya dengan wajah orang lain. *Face Swap* merupakan fitur AI yang sedang tren ketika film serial “*HTSDO(F)*” perdana ditayangkan pada 2019. Penerjemah berupaya memberikan referensi bahwa terdapat fitur AI yang baru saja menjadi tren di seluruh dunia. Pada contoh kalimat ke-3, kata re-spawn merupakan istilah dalam dunia *game online* yang memiliki arti hidup kembali setelah kalah dari permainan. Dapat diasumsikan bahwa tidak semua orang mengetahui istilah pada bidang *gaming*, dan kata tersebut diberi padanan tak hidup lagi. Oleh karena itu, telah diterapkan implikatur konversasional yang berpedoman pada prinsip maksim kuantitas sebagai upaya penerjemah menyampaikan informasi yang sesuai dengan konteks percakapannya.

Berbeda dengan contoh kalimat ke-1 dan 3, contoh pada kalimat ke-2 dan 4 menunjukkan bahwa penerjemah tetap mempertahankan bentuk asli dari Bsunya. Kemungkinan penyebabnya adalah istilah-istilah tersebut bukanlah istilah yang baru saja muncul di berbagai negara yang sudah terbiasa dengan teknologi. Bitcoin, Ripple, IOTA, dan Ethereum merupakan jenis mata uang kripto. Mata uang kripto merupakan aset digital yang memiliki fasilitas untuk menjaga catatan transaksi dengan aman (Dewi, 2023). Selain itu, istilah Hackerman merupakan sebutan untuk seseorang yang secara ilegal meretas informasi digital orang lain (*Cambridge Dictionary*, 2024). Penggunaan istilah asli Bsu pada teks Bsa adalah upaya penerjemah untuk mempertahankan koherensi penjelas dengan mengandalkan pengetahuan penikmat film serial. Berdasarkan penjelasan di atas, hasil terjemahan dari *Jugendsprache* dalam kategori aspek demarkasi dapat dianggap sepadan secara pragmatik dengan asumsi penerjemah bahwa target utama penikmat film serial “*HTSDO(F)*” adalah remaja dan terbiasa dengan istilah-istilah tersebut.

Jugendsprache bagi remaja generasi Z adalah perantara untuk memunculkan rasa saling percaya dan intim ketika berinteraksi dengan teman sebayanya. Berdasarkan hasil analisis pada tokoh-tokoh film serial, tokoh cenderung lebih ekspresif menggunakan *Jugendsprache* paling *up-to-date* ketika berinteraksi di lingkungan pergaulan dan sebayanya. *Jugendsprache* sebagai ungkapan yang digunakan remaja pada teman sebayanya merupakan bagian dari kategori aspek kredibilitas. *Jugendsprache* aspek kredibilitas banyak menggunakan kata-kata serapan bahasa Inggris. Menurut Maharani & Nugroho (2024), terdapat suatu fenomena kebahasaan yang disebut Anglisisme, dengan meminjam kata, frasa, dan kalimat dari bahasa Inggris yang kemudian dipakai menjadi *Jugendsprache*. Kosakata bahasa gaul yang digunakan di Indonesia hampir sama dengan *Jugendsprache* aspek kredibilitas yang menyerap bahasa Inggris, seperti *Nerd*, *Losser*, *Boss*, *Online-shop*, *Online game*, *Klick*, *Darknet*, *Cheat-day*, *Anonym*, *level*, *Resseler*, *WTF*, *Shit*, *Stalking*, *Starter-Kit*, *Start-up*, dan *Comfort zone*. Berdasarkan pengklasifikasian aspek kredibilitas, 39 tuturan *Jugendsprache* setiap episode merupakan bagian kategori aspek kredibilitas. Terkait dengan uraian diatas, berikut disajikan hasil klasifikasi aspek kredibilitas beserta contohnya pada tiap episode.

Tabel 4. Klasifikasi *Jugendsprache* Aspek Kredibilitas

Aspek Kredibilitas		
	Bsu	Bsa
1 (06:24)	Moritz: Alle erfolgreichen Menschen waren mal unbeliebte <i>Nerd</i> . Typen wie wir die von allen für <i>Loser</i> gehalten werden.	Moritz: lagi pula, semua orang sukses dahulu <i>kutu buku</i> . Orang macam kami dianggap <i>pecundang</i> .
2 (04:52)	Lenny: Nenn mir eine <i>Crowdfunding-kampagne</i> , die funktioniert hat.	Lenny: Sebut satu <i>kampanye urunan dana</i> yang berhasil.
3 (04:09)	Fritzi: Jahrelang warst du " <i>Everybody's darling</i> ". Und dann musst du mal durchdrehen, wie Miley Cyrus.	Fritzi: Kau sudah lama <i>kesayangan orang</i> , lalu mendadak, seperti Miley Cyrus.
4 (04:23)	Moritz: Aber im Internet ist sie so was <i>ein fucking Star</i> .	Moritz: Namun di internet, dia adalah <i>pesohor</i> .
5 (15:09)	Moritz: Wenn du <i>die Comfort Zone</i> nicht verlässt, erreichst du nie was.	Moritz: Tetap <i>di zona nyaman</i> , kau tak akan sukses. Percayalah.
6 (14:38)	Lenny: Wieso fällt dir das selbst jetzt so schwer, <i>du Freak</i> ?	Lenny: Kenapa sulit sekali bilang itu, <i>dasar aneh</i> .

Pada contoh kalimat ke-1, arti "*Nerd*" adalah seseorang yang tidak menarik dan seringkali tidak memiliki banyak teman, dalam bahasa Indonesia seperti itu sering disebut kutu buku, sedangkan "*Loser*" adalah seseorang yang dianggap selalu tidak dapat bersaing, dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai pecundang. Kata "*Nerd*" dan "*Loser*" memiliki koherensi karena sering kali seorang kutu buku dianggap tidak akan bisa bersaing dengan orang-orang hebat dan kemudian dianggap pecundang. Kutu buku dan pecundang adalah padanan yang diberi untuk mempertahankan koherensi penjelas sehingga pada Bsa dapat menjelaskan konteks kalimat tokoh Moritz yang menyampaikan bahwa seorang kutu buku selalu dianggap remeh. Frasa "*Crowdfunding-kampagne*" pada contoh kalimat ke-2 merupakan istilah terkait dengan perusahaan rintisan yang memerlukan pemasukan dana dengan mengandalkan suatu komunitas masyarakat sosial. Frasa tersebut diberi padanan yaitu kampanye urunan dana. Dengan demikian, penerjemah telah memberi padanan yang sesuai dengan maksud penutur.

Istilah "*Everybody's darling*" yang ada pada contoh kalimat ke-3 digunakan untuk menyebut seseorang yang sangat dikagumi dan disukai banyak orang, baik karena perilakunya, wajahnya, maupun hal menarik pada diri orang tersebut. Istilah tersebut diberi padanan oleh penerjemah ke dalam Bsa, yaitu kesayangan orang. Penerjemah hanya perlu mempertahankan makna Bsu dengan padanannya pada Bsa yang membuat kalimat tokoh Fritzi tetap koheren sehingga penonton Bsa dapat memahami dengan baik. Frasa "*ein fucking Star*" dalam kalimat contoh ke-4 merupakan *Jugendsprache* yang melanggar prinsip maksim kuantitas, hal ini berkaitan dengan informasi kalimat tokoh Moritz yang disampaikan tidak terlalu informatif. Implikatur konversasional diterapkan untuk frasa "*ein fucking Star*" dengan tujuan memperjelas konteks bahwa *Star* yang di maksud Moritz bukan bintang secara harfiah, melainkan seseorang terkenal yang memiliki banyak pengikut di sosial medianya. Padanan pesohor digunakan untuk menyampaikan bahwa makna dari "*ein fucking Star*" secara jelas adalah seseorang yang dikenal oleh banyak orang seperti selebriti.

Pada contoh kalimat ke-5, istilah "*Comfort Zone*" merupakan istilah untuk menyebut area atau zona yang dirasa paling nyaman bagi seseorang dan bebas resiko dalam hidupnya. "*Comfort Zone*" secara harfiah diartikan menjadi area nyaman (*Cambridge Dictionary*, 2024). Penerjemah memberikan padanan yang sama dengan arti sebenarnya karena maknanya tetap mampu menyampaikan maksud dari kalimat tokoh Moritz dan sesuai dengan konteksnya. Kata *Freak* yang ada pada contoh kalimat ke-6 merupakan istilah untuk seseorang yang dianggap aneh atau berperilaku tidak jelas. Sama halnya dengan contoh pada kalimat contoh ke-5, diberi padanan yang sama dengan arti yang sebenarnya, yaitu

dasar aneh. Dari uraian di atas, dapat dikatakan bahwa kedua contoh ini merupakan upaya penerjemah untuk menjaga kalimat tetap koheren. Oleh sebab itu, penting bagi penerjemah untuk menjaga koherensi sehingga tidak menimbulkan implikatur yang tidak sesuai dengan maksud penutur (Baker, 2018:265). Berdasarkan penjelasan *Jugendsprache* aspek kredibilitas, dapat dikatakan penerjemah harus memiliki pengetahuan tentang arti sebenarnya dari *Jugendsprache* tersebut, sehingga dapat memberikan terjemahan yang sepadan dan sesuai konteksnya. Penerjemah tidak bisa menerjemahkan makna yang tersirat jika belum memahami arti dari kata tersebut (Baker, 2018:245).

Hasil klasifikasi *Jugendsprache* kedalam kategori aspek permainan dan Inovasi memperlihatkan bahwa remaja memiliki kosa kata yang begitu beragam, baik dari bahasa yang dipelajari sejak lahir maupun dari bahasa asing. Berdasarkan analisis, sebanyak 15 tuturan *Jugendsprache* merupakan bagian dari kategori aspek permainan dan inovasi yang diperoleh dari setiap episode, kecuali episode lima. Aspek ini menunjukkan berbagai inovasi bahasa dengan permainan linguistik dan penggabungan bahasa oleh remaja, *Jugendsprache* ini perlu diperdalam maksud dari tuturan penutur. Berikut merupakan hasil pengelompokan *Jugendsprache* kategori aspek permainan dan inovasi dan contoh kalimatnya pada setiap episode.

Tabel 5. Klasifikasi *Jugendsprache* Aspek Permainan dan Inovasi

Aspek Permainan dan Inovasi		
	Bsu	Bsa
1 (06:35)	Moritz: <i>Nerd today, Boss tomorrow. Das ist übrigens der Tag an dem es bei mir Klick gemacht hat.</i>	Moritz: <i>Kutu buku hari ini, bos masa depan.</i> Ini, omong-omong, adalah hari terobosanku.
2 (01:20)	Lenny: <i>Morgen! Schon einen Plan, wie du die Kohle von unserem Konto wiederkriegt ?</i>	Lenny: Pagi! Ada rencana kembalikan <i>dana</i> yang diambil dari rekening kita ?
3 (14:44)	Lisa: <i>Falls du rausfindest, wo man gutes Molly kriegt, sag Bescheid.</i>	Lisa: Bila kau tahu tempat <i>mendapatkan pil bagus</i> , beri tahu aku.
4 (21:47)	Gerda: <i>Ich bin nicht so die Partymaus, aber ich dachte, man wird ja auch älter.</i>	Gerda: Aku bukan <i>penggila pesta</i> , tetapi kupikir, kita semakin tua.
6 (07:02)	Daniel: <i>Was ist dein Plan, Einstein ?</i>	Daniel: Apa rencanamu, <i>Einstein ?</i>

Pada contoh kalimat ke-1, kalimat tokoh Moritz diberi padanan menjadi *Kutu buku hari ini, bos masa depan*. Kalimat monolog dari Moritz dapat dikatakan melanggar prinsip kerjasama maksim kuantitas, monolog tersebut kurang memberikan informasi berkaitan dengan kapan Moritz benar-benar menjadi bos. Kalimat tersebut diberi terjemahan yang tidak terlalu jauh dari arti yang sesungguhnya. Namun demikian, aspek implikatur konversasional tetap dipertimbangkan sehingga makna tersirat dapat dengan jelas dipahami sesuai konteks kalimat monolog Moritz. Kata "*Die Kohle*" pada kalimat contoh ke-2 telah mengalami perluasan makna. Maharani & Nugroho (2024) menyatakan bahwa perluasan makna merupakan proses dari penambahan makna suatu kata sehingga kata tersebut memiliki beberapa variasi makna yang disesuaikan dengan konteksnya. "*Die Kohle*" secara harfiah memiliki arti batubara (Heuken, 2000). Berdasarkan artikel ("*Deutsche Welle*," 2016), masyarakat Jerman menyebut uang dengan kata *die Kohle* karena batubara pernah menjadi sumber utama penghasilan uang di Jerman, sehingga muncul asumsi jika seseorang memiliki batubara maka dia memiliki uang. Dengan demikian, kata tersebut telah diberi padanan yang sesuai dengan konteks kalimatnya.

Berdasarkan contoh kalimat ke-3, kata "*Molly*" telah diterjemahkan menjadi *pil*. Hal ini berkaitan dengan asumsi penerjemah tentang tidak populernya istilah *Molly* di Indonesia. *Molly* merupakan istilah bahasa gaul untuk *Molecular* yang merupakan *MDMA* atau ekstasi

(Collins Dictionary, 2024). Penerjemah mempertimbangkan pengetahuan penonton Bsa dengan tetap menggunakan kata pil sehingga tidak muncul kebingungan. Untuk contoh kalimat ke- 4, frasa “*die Partymaus*” diberi padanan yaitu *penggila pesta*. Pemberian padanan ini melibatkan pengetahuan *cross-cultural* penerjemah bahwa *Partymaus* merupakan istilah bagi orang yang suka berpesta. Dengan begitu, padanan frasa Bsu telah sesuai dengan padanan Bsanya. Terlihat pada contoh kalimat ke-6, kata “*Einstein*” merupakan istilah untuk seseorang yang memiliki ide atau pemikiran yang cerdas. Einstein merupakan ilmuwan Jerman yang terkenal dengan kejeniusannya pada bidang matematika dan fisika. Einstein merupakan nama diri seseorang dan tidak ada padanannya dalam Bsa, penerjemah mengasumsikan bahwa target Bsa telah mengenal Einstein. Berdasarkan hasil analisis tersebut, Bsu diberi padanan Bsa yang sesuai sehingga tidak membuat kesalahan pemahaman pada terjemahan Bsanya. Hal ini sejalan dengan pendapat Baker (2018:247), istilah populer yang tidak diketahui oleh penonton Bsa dapat mengganggu relevansi yang terkait dengan terjemahan selanjutnya.

Menurut Dewi dkk. (2023) , remaja mengalami tantangan untuk mencari identitas dirinya yang mempengaruhi perubahan emosional secara intens. Sehubungan dengan hal tersebut, emosi tokoh-tokoh remaja film serial memengaruhi cara mereka berinteraksi dan berekspresi melalui bahasa yang dituturkan sehari-hari. *Jugendsprache* yang dituturkan oleh remaja dengan tujuan mengungkapkan segala perasaan yang ada, seperti rasa marah, kaget, dan bahkan sedih, dan berbagai perasaan yang dialami merupakan bagian dari kategori aspek afektif-emosional. Berdasarkan hasil analisis, sebanyak 38 tuturan *Jugendsprache* dari setiap episode merupakan bagian dari kategori aspek afektif-emosional. Berikut hasil klasifikasi dan contoh kalimat pada setiap episode.

Tabel 6. Klasifikasi *Jugendsprache* Aspek Afektif-Emosional

Aspek Afektif-Emosional		
	Bsu	Bsa
1 (04:16)	Lisa: Ich habe nur mehr <i>Schiss</i> zurückzukommen, als ich vor einem Jahr hatte wegzugehen.	Lisa: Aku hanya lebih <i>takut</i> pulang daripada pergi setahun lalu.
2 (04:46)	Moritz: Es ist doch <i>scheißegal</i> , wo die Kohle herkommt.	Moritz: <i>Tak penting</i> darimana uangnya.
3 (21:38)	Daniel: <i>Die Hard-to-get-Nummer ist unsexy.</i>	Daniel: <i>Aksi jual mahalmu tak seksi.</i>
4 (23:27)	Lisa: Ja, Amerika war <i>Megageil</i> . Jeden Tag neue Leute und neue Orte.	Lisa: Ya, Amerika <i>luar biasa</i> . Setiap hari bertemu orang dan tempat baru.
5 (17:02)	Fritzi: Warum machst du dir das Leben so schwer ? Mach doch worauf du <i>Bock</i> hast!	Fritzi: Jadi kenapa mempersulit diri sendiri ? Lakukan apa yang kau <i>mau!</i>
6 (08:46)	Daniel: Sag mir jetzt sofort, was hier abgeht. <i>Jetzt mal im fucking Ernst!</i>	Daniel: Katakan padaku apa yang terjadi. <i>Aku serius!</i>

Berdasarkan tabel 6, contoh kalimat ke-1, kata “*Schiss*” merupakan *Jugendsprache* yang biasa diungkapkan ketika seseorang sedang takut. Untuk itu, dapat dikatakan bahwa *schiss* adalah kata yang vulgar dan diucapkan dalam situasi non formal (Heuken, 2000). Oleh karena itu, kata “*Schiss*” telah diberi padanan yang sesuai. Pada contoh kalimat ke-2, kata “*Scheißegal*” dapat digolongkan dalam semantik prosodi. Kata “*Scheiß*” jika diterjemahkan secara harfiah adalah kotoran (Heuken, 2000). Sehubungan dengan itu, kata tersebut dalam *Jugendsprache* seringkali digunakan untuk memberi makna tambahan yang cenderung negatif. Padanan dari kata “*Scheißegal*” diberi terjemahan frasa, yaitu *tak penting*. Dengan demikian, frasa “*Scheißegal*” telah diberi padanan yang sesuai dengan konteks kalimat tokoh Moritz.

Berdasarkan contoh kalimat ke-3, penerjemah memberi padanan yang telah disesuaikan dengan budaya di Indonesia. Kalimat “*Die Hard-to-get-Nummer*” memiliki makna yang sesuai dengan ungkapan jual mahal, situasi ketika seseorang sulit untuk didekati atau dihubungi secara romantis, namun sulit untuk didekati. Dengan begitu, implikatur dari kalimat tersebut dapat tersampaikan sesuai dengan konteks dan budaya penonton Bsa. Pada kalimat contoh ke-4, kalimat tersebut memiliki keterkaitan dengan contoh kalimat ke-2, namun penambahan maknanya berbeda. Kata “*Megageil*” diberi padanan yaitu luar biasa. Kata “*geil*” merupakan bagian dari semantik prosodi yang cenderung menambahkan makna positif. Pada umumnya kata “*geil*” merupakan ungkapan yang mengarah pada unsur seksual (Heuken, 2000). Namun demikian, dalam *Jugendsprache* kata tersebut cenderung digunakan secara ekspresif terhadap suatu hal luar biasa dan positif. Dengan demikian, padanan dari kata tersebut telah sesuai dengan konteks dan semantik prosodinya untuk menambahkan makna secara lebih jelas.

Contoh kalimat ke-5 merupakan tuturan dari Fritzzi kepada Lisa dan Gerda. Kata “*Bock*” dalam kalimat ke-5 secara harfiah adalah kambing jantan (Heuken, 2000). Sehubungan dengan itu, dapat dilihat bahwa kata “*Bock*” memiliki perluasan makna yang harus disesuaikan dengan konteksnya, yaitu *Jugendsprache*. Remaja cenderung lebih ekspresif saat menyampaikan keinginannya dengan kata “*Bock*” daripada menggunakan kata “*Lust*”. Penerjemah memberi padanan kata “*Bock*” dengan kata mau. Oleh karena itu, padanan tersebut telah berterima. Kalimat “*Jetzt mal im fucking Ernst!*” pada contoh ke-6 merupakan bagian dari semantik prosodi dengan asosiasi negatif. Kata “*fucking*” merupakan ungkapan untuk mengumpat. Namun demikian, pada konteks percakapan tokoh Daniel, Moritz, dan Lenny, kata tersebut digunakan oleh Daniel untuk meluapkan emosinya. Secara keseluruhan, kalimat tokoh Daniel telah melanggar prinsip maksim tindakan karena menambahkan kata yang sebenarnya sudah bisa diwakilkan dengan kata “*ernst*”, artinya serius. Oleh karena itu, penerjemah memberi padanan yang sesuai dengan implikatur konversasional.

Berdasarkan hasil analisis *Jugendsprache*, terlihat bahwa *Jugendsprache* digunakan oleh tokoh-tokoh remaja untuk mempermudah komunikasi dan menyampaikan sesuatu hal dengan lebih singkat, padat, dan langsung pada intinya. *Jugendsprache* yang digunakan untuk mempermudah komunikasi dengan lebih efisien dan rileks dapat dikategorikan ke dalam aspek komunikasi-ekonomi. Terdapat 21 tuturan *Jugendsprache* setiap episode yang termasuk ke dalam aspek komunikasi-ekonomi. Berkaitan dengan itu, disajikan klasifikasi aspek komunikasi-ekonomi dan contoh kalimatnya dari tiap episode.

Tabel 7. Klasifikasi *Jugendsprache* Aspek Komunikasi-Ekonomi

Aspek Komunikasi-Ekonomi		
	Bsu	Bsa
1 (16:19)	Moritz: Wir kriegen das hin mit MyTems, Deal ?	Moritz: Kita akan akali MyTems. <i>Sepakat ?</i>
2 (24:31)	Moritz: Machen wir einfach ein FAQ, ganz normal halt.	Moritz: Buat <i>laman tanya jawab</i> biasa saja.
3 (15:30)	Lenny: Hey, willkommen zu Lennys Show. Ich hab euch was richtig Krasses zu sagen.	Lenny: Semua, selamat datang di acara Lenny! Aku punya <i>info gila</i> untuk kalian.
4 (14:19)	Moritz: Bei dir alles fresh ?	Moritz: <i>Kau baik-baik saja ?</i>
5 (06:11)	Lenny: Kann nicht, bin im Tunnel.	Lenny: Tak bisa, <i>aku sibuk</i> .
6 (00:49)	Lisa: Keine Ahnung, war 'ne krasse Nacht. Gerda ist im Krankenhaus.	Lisa: Entahlah. <i>Semalam kacau</i> . Gerda di rumah sakit.

Berdasarkan contoh kalimat ke-1, kata “*Deal*” merupakan kata serapan dari bahasa Inggris, kata tersebut sering digunakan remaja untuk mencapai suatu kesepakatan dengan temannya. Kata tersebut dapat diberi padanan yang tidak berbeda dari makna harfiahnya. Oleh karena itu, penerjemah memberikan padanan yang sesuai, yaitu *sepakat*. Pada contoh kalimat ke-2, istilah “*ein FAQ*” merupakan singkatan dari “*Frequently Asked Question*”. Istilah FAQ sering digunakan oleh remaja di sosial media untuk berinteraksi secara *virtual*. Terdapat pertimbangan dari penerjemah untuk memberi padanan yang sesuai yaitu laman tanya jawab. Padanan tersebut dapat tetap menjaga koherensi, dengan pertimbangan bahwa istilah tersebut sudah banyak digunakan, namun masih terdapat beberapa remaja yang lebih terbiasa dengan istilah tanya jawab. Penerjemah berusaha memperjelas arti dari FAQ tersebut dengan padanan yang lebih dimengerti penonton Bsa.

Kalimat “*was richtig Krasses zu sagen*” pada kalimat ke-3 telah melanggar prinsip maksim kuantitas Bsa, perlu untuk mempertimbangkan dalam padanan yang sesuai dengan implikatur konversasional. Kalimat Bsu tidak begitu jelas artinya jika tidak diterjemahkan dengan memperhatikan konteks maksud tuturan tokoh Lenny. Jika penerjemah tidak memberi tambahan kata “*info*”, maka penonton Bsa tidak dapat memahami apa yang ingin disampaikan oleh Lenny. Pada contoh kalimat ke-4, kata “*fresh*” yang digunakan oleh Moritz, secara kontekstual bukan berarti segar, namun kata tersebut dapat diartikan seperti kata “*gut*”, yaitu baik. Sama halnya dengan contoh pada kalimat ke-3, kalimat tanya pada contoh ke-4 dapat dikatakan melanggar maksim kuantitas. Upaya untuk memberi padanan yang tidak membingungkan bagi penonton Bsa dilakukan sehingga kalimat tanya tokoh Moritz dapat tersampaikan maksudnya.

Kata “*Tunnel*” dalam contoh kalimat ke-5 secara harfiah adalah terowongan (Heuken, 2000). Kata tersebut jika diterjemahkan secara harfiah ke dalam kalimat ke-5 sangatlah berbeda dengan maksud tokoh Lenny. Dalam memberi padanan kata tersebut, perlu untuk memperhatikan konteks percakapan antara tokoh Moritz dan Lenny. Penerjemah mempertimbangkan implikatur konversasional sesuai maksud Lenny dalam kalimatnya yang tidak terlalu bertele-tele. Pada contoh kalimat ke-6, kata “*krasse*” dalam *Jugendsprache* merupakan bagian dari semantik prosodi. Hal tersebut berkaitan dengan konteksnya, kata *krass* dapat dipakai untuk menambahkan suatu makna positif atau negatif. Dalam kalimat “*war ‘ne krasse Nacht*”, kata *krass* dipakai untuk menambahkan makna negatif. Hal ini berkaitan dengan konteks kalimat tokoh Lisa, yang menyatakan bahwa semalam situasinya tidak terkendali ketika di Club. Dengan demikian implikatur atau makna eksplisit perlu diperhatikan sehingga padanan kalimat tokoh Lisa dapat tersampaikan bahwa keadaan semalam memang kacau.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa dalam menerjemahkan *Jugendsprache* yang merupakan aspek komunikasi-ekonomi diperlukan keterampilan penerjemah untuk memaknai konteksnya terlebih dahulu. Menurut Charolles (dalam Baker, 2018:239), pembaca atau pendengar mungkin mengerti keberlanjutan suatu tuturan, namun terkadang belum memahami secara keseluruhan maksud dari penutur. Dengan memahami konteks, penerjemah dapat mempertimbangkan strategi dalam menerjemahkan sesuai dengan makna dari kalimat penutur yang menggunakan *Jugendsprache* dan memberikan terjemahan yang berterima pada target Bsa.

Analisi Pragmatik Tidak Sepadan

Berdasarkan hasil analisis Bsu dan Bsa, terdapat tuturan *Jugendsprache* dari Bsu yang belum diberi padanan sesuai secara pragmatis dalam Bsa. Hal tersebut dapat terjadi karena berbagai faktor. Hasil terjemahan yang tidak berterima dapat terjadi karena penerjemah

memberi padanan ambigu yang berbeda dengan maksud penutur dan melewati beberapa kata tuturan *Jugendsprache*. Tuturan *Jugendsprache* yang belum berterima tersebut dapat ditemukan pada contoh berikut.

- a) Bsu : Und hat regelmäßig beim *Flirten* von seinem “Nebenjob” erzählt. (Moritz)
Bsa : Dia selalu sesumbar soal jadi pemandu kencan paruh waktu. (Moritz)
- b) Bsu : Und sie hat nicht mich, sondern den attraktiven *Schul-Dealer* gebeten. (Moritz)
Bsa : Tak mengundangku, tetapi undang pengedar sekolah tampan. (Moritz)

Dalam kedua contoh a) dan b), dapat dilihat bahwa padanan kata “*Flirten*” dan “*Schul-Dealer*” ambigu dalam Bsbanya. Pada contoh a), kata “*Flirten*” dalam kalimat tokoh Moritz diberi padanan yaitu ‘sesumbar’. Kata “*Flirt*” secara harfiah adalah merayu (*Cambridge Dictionary*, 2024). Berkaitan dengan itu, *Jugendsprache* banyak mengadopsi kosakata berbahasa Inggris yang kemudian dimasukkan ke dalam morfologi bahasa Jerman (Maharani & Nugroho, 2024). Oleh sebab, itu kata “*Flirt*” berubah menjadi “*Flirten*”. Padanan kata “*Flirten*” dapat dikatakan diberi padanan yang tidak sesuai dengan maksud tokoh Moritz, karena seseorang yang dibicarakan Moritz bukan sesumbar namun suka merayu. Pada contoh kalimat b), dapat dikatakan penerjemah memberikan padanan yang ambigu terhadap kata “*Schul-Dealer*”. Kata “*Dealer*” merupakan istilah untuk seseorang yang mengedarkan barang atau produk tertentu. Dalam konteks film serial “*HTSDO(F)*”, “*Schul-Dealer*” merujuk pada Daniel si pengedar narkoba di sekolah. Penerjemah memberi padanan dalam Bsa menjadi pengedar sekolah, jika tidak diberi tambahan kata narkoba pada terjemahannya, dapat muncul implikatur yang berbeda. Penonton Bsa dapat berpikir bahwa yang diedarkan oleh Daniel bukanlah narkoba, melainkan sekolah. Berkaitan dengan kata yang terlewatkan oleh penerjemah, ditemukan tuturan *Jugendsprache* yang tidak diberi padanan dalam Bsa. Contohnya adalah kata “*Alter*” dan “*Digga*” yang keduanya merupakan sinonim dengan “*Freund*”, yaitu teman atau kawan, namun terlewatkan dan tidak diberi padanan.

Simpulan dan Saran

Sesuai dengan tujuan dan hasil analisis data penelitian, terdapat dua simpulan yang ditarik berdasarkan semua penjelasan di atas. Pertama, *Jugendsprache* dalam film serial “*How to Sell Drugs Online (Fast)*” dapat diklasifikasikan ke dalam enam kategori penggunaannya yang mendasar menurut teori Ehmann. Berdasarkan hasil klasifikasi, terdapat dua kategori aspek yang paling banyak mendasari penggunaan *Jugendsprache* oleh remaja, yaitu kategori aspek kredibilitas dan aspek afektif-emosional. Aspek kredibilitas paling mendasari penggunaan *Jugendsprache* oleh remaja dengan alasan bahwa remaja cenderung lebih sering dan suka berinteraksi dengan teman-teman yang sebaya, karena teman sebaya lebih dapat dipercayai dan mengerti segala bentuk komunikasi yang digunakan oleh remaja. Aspek afektif-emosional mendasari penggunaan *Jugendsprache* karena remaja merupakan seseorang yang pengendalian emosinya belum cukup baik dan sedang berada pada fase pubertas, yaitu sekitar umur 12 sampai 20 tahunan.

Kedua, tuturan *Jugendsprache* pada film serial “*How to Sell Drugs Online (Fast)*” sebagian besar telah diberi padanan yang sesuai dalam Bsa dengan mempertimbangkan aspek pragmatik. Pertimbangan aspek pragmatik ketika memberi padanan tuturan *Jugendsprache* ke dalam Bsa dapat memperjelas maksud tuturan tokoh-tokoh kepada penonton Bsa sesuai dengan konteksnya. Namun demikian, ada beberapa padanan tuturan *Jugendsprache* yang belum sesuai. Selain itu, terdapat tuturan yang terlewat oleh penerjemah sehingga tidak ada padanannya dalam Bsa. Berdasarkan simpulan di atas, terdapat dua saran yang dapat disampaikan untuk penerjemah dan peneliti selanjutnya. Pertama, penerjemah disarankan

untuk memperdalam berbagai aspek penting dalam penerjemahan, terutama bagi penerjemah *subtitle* film dan film serial. Pengetahuan seorang penerjemah tentang penerjemahan *subtitle* yang mengutamakan aspek pragmatik dapat membantu menghasilkan terjemahan yang mudah dipahami oleh penonton film dan film serial. Kedua, peneliti selanjutnya sebaiknya dapat mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan teori penerjemahan dan kesepadanan hasil terjemahan. Berbagai penelitian yang menjadikan penerjemahan sebagai topik utama dapat mengkaji berbagai objek media komunikasi, seperti film, lagu, majalah, buku, dan media lainnya yang berbahasa asing.

References

- Asri, R. (2020). Membaca Film Sebagai Sebuah Teks: Analisis Isi Film “Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI).” *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.36722/jaiss.v1i2.462>
- Auditya, A., & Hidayat, Z. (2021). Netflix in Indonesia: Influential Factors on Customer Engagement among Millennials’ Subscribers. *Journal of Distribution Science*, 19(1), 89-103. <https://doi.org/10.15722/jds.19.1.202101.89>
- Baker, M. (2018). *In Other Words: A Coursebook on Translation* (3 ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315619187>
- Cambridge Dictionary. (2024). <https://dictionary.cambridge.org/>
- Collins Dictionary. (2024). <https://www.collinsdictionary.com/>
- Deutsche Welle. (2016, Desember 30). *Die Kohle*. <https://learngerman.dw.com/de/die-kohle/a-36017005>
- Dewi, A. C., Saputra, G. A., Ain, N., & Rifki, A. (2023). *Penggunaan Bahasa Gaul di Kalangan Remaja*. 1(5).
- Dewi, W. C. (2023). Perkembangan Mata Uang Kripto di Tahun 2023: Implikasi Terhadap Sistem Keuangan Konvensional. *Circle Archive*, 1(2), Article 2. <https://circle-archive.com/index.php/carc/article/view/45>
- Ehmann, H. (2005). *Endgeil: Das voll korrekte Lexikon der Jugendsprache*. C.H.Beck.
- Heuken, A. (2000). *Deutsch-indonesisches Wörterbuch: = Kamus Jerman - Indonesia* (Cetakan 6). PT Gramedia.
- Hsieh, H.-F., & Shannon, S. E. (2005). Three Approaches to Qualitative Content Analysis. *Qualitative Health Research*, 15(9), 1277-1288. <https://doi.org/10.1177/1049732305276687>
- Lee, S. T. (2022). Film as cultural diplomacy: South Korea’s nation branding through Parasite (2019). *Place Branding and Public Diplomacy*, 18(2), 93-104. <https://doi.org/10.1057/s41254-020-00192-1>
- Leksananda, F. A., & Manus, B. P. G. (2023). *TRANSLATING CULTURAL WORDS IN A MOVIE SUBTITLE: A STUDY ON TRANSLATION PROCEDURES*.
- Maharani, I. P., & Nugroho, S. A. (2024). Jugendsprache: Bahasa remaja Jerman pada akun Instagram Funk: *Diglossia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.30872/diglossia.v7i2.973>
- Mansur, A. A. (2018). Kontribusi Pragmatik dalam Penerjemahan: Peranan dan Fungsi Praktis. *Diglossia: Jurnal Kajian Ilmiah Kebahasaan Dan Kesusastraan*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.26594/diglossia.v9i2.1140>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. SAGE.
- Monaco, J. (2000). *How to Read a Film: The World of Movies, Media, and Multimedia : Language, History, Theory*. Oxford University Press.
- Mukti, V. C., Haryanti, D., & Anwar, F. Z. (2020). Pragmatics Equivalence of Declarative Utterances Found in Aladdin Movie Script (2019). *Proceedings of the 1st International*

- Conference on Language, Literature, and Arts Education (ICLLAE 2019)*. 1st International Conference on Language, Literature, and Arts Education (ICLLAE 2019), Yogyakarta, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200804.051>
- Murdiyanto, D. E. (2020). *METODE PENELITIAN KUALITATIF*.
- Panou, D. (2013). Equivalence in Translation Theories: A Critical Evaluation. *Theory and Practice in Language Studies*, 3(1), 1-6. <https://doi.org/10.4304/tpls.3.1.1-6>
- Permana, R. S. M., Puspitasari, L., & Indriani, S. S. (2019). Industri film Indonesia dalam perspektif sineas Komunitas Film Sumatera Utara. *ProTVF*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v3i2.23667>
- Rosyidah, R., Kurniawan, D., & Nur Aini, D. (2017). AKSEPTABILITAS TERJEMAHAN DONGENG HAENSEL UND GRETEL. *Bahasa dan Seni: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni dan Pengajarannya*, 45(1), 064-075. <https://doi.org/10.17977/um015v45i12017p064>
- Rustiana, F., & Wirawati, D. (2021). BENTUK LEKSIKON RAGAM BAHASA GAUL DALAM FILM "GENERASI MICIN." *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(2), Article 2. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v10i2.4735>
- Sabtan, Y. M. N. (2022). A Pragmatic Investigation of the Translation of Swearwords in Arabic-English Film Subtitling. *3L The Southeast Asian Journal of English Language Studies*, 28(1), 152-166. <https://doi.org/10.17576/3L-2022-2801-11>
- Salsabila, K. (2021). NETFLIX: CULTURAL DIVERSITY OR CULTURAL IMPERIALISM? *Rubikon: Journal of Transnational American Studies*, 8(1), 15. <https://doi.org/10.22146/rubikon.v8i1.65480>
- Saputra, L., & Marlina, L. (2019). An Analysis of Slang Words Used by Instagram Account Plesbol. *English Language and Literature*, 8(3), Article 3. <https://doi.org/10.24036/ell.v8i3.105802>
- Setiawan, A. A., Johan. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Spottiswoode, R. (2022). *Film and Its Techniques*. Univ of California Press.
- Wayne, M. L. (2022). Netflix audience data, streaming industry discourse, and the emerging realities of 'popular' television. *Media, Culture & Society*, 44(2), 193-209. <https://doi.org/10.1177/01634437211022723>
- Wisudawanto, R. (2021). KESEPADANAN PRAGMATIK DALAM PENERJEMAHAN SATIRE. *JURNAL PESONA*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.52657/jp.v7i1.1379>
- Yule, G. (1996). *Pragmatics*. OUP Oxford.