



**UNIVERSITAS INDONESIA**



**ANALISIS DISTORSI MAKNA NOMINA PADA  
PENERJEMAHAN ADAPTASI DALAM MANGA DORAEMON  
VOLUME 1-10**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Humaniora**

**DETTA OLYVIA NIRWANA  
0606088210**

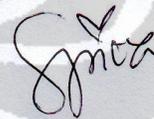
**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA  
PROGRAM STUDI JEPANG  
DEPOK  
JULI 2010**

## SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan sebenarnya menyatakan bahwa skripsi ini saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Indonesia.

Jika di kemudian hari ternyata saya melakukan tindakan Plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Indonesia kepada saya.

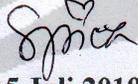
Depok, 15 Juli 2010



Detta Olyvia Nirwana

**HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS**

**Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,  
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk  
telah saya nyatakan dengan benar.**

**Nama : Detta Olyvia Nirwana**  
**NPM : 0606088210**  
**Tanda Tangan : **  
**Tanggal : 15 Juli 2010**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang diajukan oleh :  
nama : Detta Olyvia Nirwana  
NPM : 0606088210  
Program Studi : Jepang  
judul : Analisis Distorsi Makna Nomina pada  
Penerjemahan Adaptasi dalam *Manga Doraemon* Volume 1-10

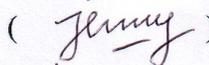
ini telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Humaniora pada Program Studi Jepang, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia

### DEWAN PENGUJI

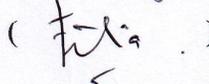
Pembimbing : Ermah Mandah S.S., M.A.

(  )

Penguji : Yenny Simulya M.A.

(  )

Penguji : Filia S.S., M.A.

(  )

Ditetapkan di : Depok,

Tanggal : 15 Juli 2010

oleh

Dekan

Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya

Universitas Indonesia



Dr. Bambang Wibawarta S.S., M.A.

NIP 19651023 199003 1 002

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Humaniora Program Studi Jepang pada Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

- (1) Ibu Ermah Mandah S.S., M.A., selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini, dan Ibu Ariestyani Wahyu Perwitasari M.Si., selaku dosen pembimbing pertama, yang telah memberikan saya kepercayaan diri untuk terus melanjutkan penelitian ini;
- (2) Ibu Yenny Simulya M.A. dan Ibu Filia S.S., M.A., selaku ketua sidang dan pembaca yang juga telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk membantu saya dalam penyusunan skripsi ini;
- (3) Mama, Papa, dan adik tercinta Hekmatyar Al Quddus Nirwana, serta Bunda Nani, Kai dan Nini, Mimih dan Bapak Aki, tante-tante, om-om, bude-bude, adik-adik sepupu terutama Chikka Pricilia Samosir (calon) S.E., dan teteh yang telah memberikan dorongan moral maupun spiritual. Saya harap, kebanggaan saya terhadap skripsi ini sama besarnya dengan kebanggaan kalian terhadap saya;
- (4) Raya Akbar Ramadhan, yang paling mengetahui keadaan saya mulai dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini, dan yang tak hentinya memberikan semangat. Terima kasih kamu telah begitu sabar. Sekarang giliran saya yang menyemangati kamu;
- (5) Nezu, Cupphe dan Ichi, sebagai penyedia data yang saya gunakan dalam skripsi ini;
- (6) Dosen-dosen Program Studi Jepang yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu, terima kasih telah membimbing dan memberi saya ilmu yang sangat berharga selama empat tahun ini;

(7) Takojoers (Cupphe, Yoli, Pyon, Nezu & Cuitz), *Linguistic Fighters* (Mejik, Metta, Pyon, Andi, Gita), dan Nihongakka 2006 (Nezu, Cupphe, Yoli, Pyon, Cuitz, Mejik, Chogal, Powty, Ariana, Bunidh, Tata, Nanta, Diyu, Gita, Baim, Jaim, Aji, Zakki, Shandy), baik yang sedang berjuang mati-matian maupun yang hanya bisa melihat dari jauh, yang menyadarkan saya bahwa saya tidak sendirian, yang menangis dan tertawa bersama-sama selama empat tahun, saya bersyukur saya mengenal kalian. ☺

(8) Pak Mus dan keluarga, Om Suryana, Tante Rita, Teh Gyas, L Mbek, Shippo, Pepen-*senpai*, Carline, Heti, Dede, Tante Nit, Vina, Dhean, Ochy, Ega, Ade, Yudho, Yuki, Enji, 'Na Na', Tante Bowo & Nana, Tante Woy, Camila Vergara Pidal, Astrid, Alia, Roku, Hime & Kira 'Dai★Shi', Tia-*senpai*, Mbak Maully, Lele, Nares 08, Gina 08, Miko 08, atas semangat, support, dan doanya, saya berhasil ☺;

(9) U-Maku Eisa Shinka Indonesia dan U-Maku Generation, tempat saya melupakan sejenak kepenatan saya dalam menulis;

(10) Facebook, Twitter, Google dan pencipta mereka, terima kasih atas teknologi yang begitu memudahkan saya mengumpulkan berbagai informasi dan referensi yang saya butuhkan dalam menyusun skripsi ini;

(11) Fujiko F. Fujio, atas karyanya yang begitu menghibur; dan Arnida Masliza yang telah menerjemahkannya ke dalam bahasa yang dapat saya mengerti;

(12) hide, yang terus mendampingi saya selama tiga tahun, yang telah bekerja keras siang dan malam tanpa tidur, saya harap kamu tidak menjadi lebih rusak lagi;

(13) Semua *senpai* dan *kohai* dari berbagai angkatan, yang sudah rela direpotkan selama penyusunan skripsi ini.

(14) hide, X-Japan, Yoshiki, Kamijo, Hizaki, Versailles, Psycho Le Cemu, Mix Speaker, Inc., SNSD, Eunhyuk, Super Junior, AAA, Kousuke, Ryuji, Run&Gun, Kimeru, Zukkii, Demi Lovato, Dream Theater, Evanescence, dan Charice Pempengco, pelantun melodi-melodi indah (tidak termasuk Zukkii) penguat tekad tiap kali saya merasa jenuh dengan penelitian ini;

(15) Semua orang yang telah membantu maupun terus menyemangati saya tanpa henti dalam menyusun skripsi ini.

Akhir kata, saya berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Depok, 15 Juli 2010

Penulis



**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Detta Olyvia Nirwana  
NPM : 0606088210  
Program Studi : Jepang  
Departemen :  
Fakultas : Ilmu Pengetahuan Budaya  
Jenis karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Analisis Distorsi Makna Nomina pada Penerjemahan Adaptasi dalam *Manga Doraemon* Volume 1-10

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

Pada tanggal : 15 Juli 2010

Yang menyatakan



(Detta Olyvia Nirwana)

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	viii
ABSTRAK/ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
<b>1. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Pembatasan Masalah.....	5
1.5 Hipotesis.....	6
1.6 Metode Penelitian.....	6
1.7 Sumber Data.....	6
1.8 Sistematika Penulisan.....	7
<b>2. LANDASAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
2.1 Penerjemahan.....	8
2.2 Makna.....	9
2.2.1 Jenis-jenis Makna.....	12
2.2.2 Komponen Makna.....	13
2.2.2.1 Teori Dekomposisi Leksikal.....	13
2.3 Metode-metode Penerjemahan.....	15
2.3.1 Penerjemahan Langsung ( <i>Direct Translation</i> ).....	15
2.3.2 Penerjemahan Oblik ( <i>Oblique Translation</i> ).....	16
2.4 Prinsip-prinsip Penerjemahan Menurut Ahli.....	18
2.5 Nomina dalam Bahasa Jepang.....	19
2.5.1 Jenis-jenis Nomina Bahasa Jepang.....	20
<b>3. PENGELOMPOKAN DAN ANALISIS MAKNA NOMINA.....</b>	<b>22</b>
3.1 <i>Monomeishi</i> .....	23
3.1.1 <i>Dorayaki</i> .....	23
3.1.2 <i>Mafuraa</i> .....	27
3.1.3 <i>Chonmage</i> .....	30
3.1.4 <i>Futon</i> .....	32
3.1.5 <i>Hagoromo</i> .....	34
3.1.6 <i>Tsuchinoko</i> .....	37
3.1.7 <i>Odango</i> .....	40
3.2 <i>Jitaimeshi</i> .....	41
3.2.1 <i>Ayatori</i> .....	41
3.2.2 <i>Janken</i> .....	44
3.3.3 <i>O hanami</i> .....	46
3.3 <i>Bashomeishi</i> .....	49

3.3.1 <i>Oshiire</i> .....	49
3.3.2 <i>Genkan</i> .....	51
3.4 <i>Hitomeishi</i> .....	53
3.5 <i>Houkoumeishi</i> .....	54
3.6 <i>Jikanmeishi</i> .....	54
<b>4. KESIMPULAN</b> .....	<b>55</b>
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN.....	64



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh Tabel Biner Perbandingan Komponen Makna 'Ibu' dan 'Mama'.....	14
Tabel 3.1 Tabel Biner Perbandingan Komponen Makna Dorayaki dengan Kue Mochi, Kue Coklat, Kue Pukis dan Kue Donat.....	26
Tabel 3.2 Tabel Biner Perbandingan Komponen Makna <i>Mafuraa</i> dengan Selimut.....	29
Tabel 3.3 Tabel Biner Perbandingan Komponen Makna <i>Chonmage</i> dengan Jambul.....	31
Tabel 3.4 Tabel Biner Perbandingan Komponen Makna <i>Futon</i> dengan Selimut.....	33
Tabel 3.5 Tabel Biner Perbandingan Komponen Makna <i>Hagoromo</i> dengan Baju Terbang dan Mantel Bulu.....	36
Tabel 3.6 Tabel Biner Perbandingan Komponen Makna <i>Tsuchinoko</i> dengan Ular Naga.....	39
Tabel 3.7 Tabel Biner Perbandingan Komponen Makna <i>Odango</i> dengan Donat.....	41
Tabel 3.8 Tabel Biner Perbandingan Komponen Makna <i>Ayatori</i> dengan Gulat.....	43
Tabel 3.9 Tabel Biner Perbandingan Komponen Makna <i>Janken</i> dengan Main Gundu.....	46
Tabel 3.10 Tabel Biner Perbandingan Komponen Makna <i>O hanami</i> dengan Melihat Bunga-bunga.....	48
Tabel 3.11 Tabel Biner Perbandingan Komponen Makna <i>Oshiire</i> dengan Gudang.....	50
Tabel 3.12 Tabel Biner Perbandingan Komponen Makna <i>Genkan</i> dengan Serambi.....	52
Tabel 3.13 Rangkuman Jumlah Temuan Data Berdasarkan Jenis <i>Meishi</i> .....	55
Tabel 3.14 Rangkuman Prosentase Ketepatan Makna dan Keberadaan Aspek Sense dalam Terjemahan.....	55

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Proses Penerjemahan Menurut Nida dan Taber.....	8
Gambar 2.2 Skema Segitiga Makna Menurut Odgen dan Richards.....	10
Gambar 3.1 Penerjemahan <i>Dorayaki</i> sebagai Kue Coklat.....	23
Gambar 3.2 Penerjemahan <i>Dorayaki</i> sebagai Kue Mochi.....	24
Gambar 3.3 Penerjemahan <i>Dorayaki</i> sebagai Kue Pukis.....	24
Gambar 3.4 Penerjemahan <i>Dorayaki</i> sebagai Kue Donat.....	25
Gambar 3.5 Penerjemahan <i>Mafuraa</i> sebagai Selimut.....	28
Gambar 3.6 Penerjemahan <i>Chonmage</i> sebagai Jambul.....	30
Gambar 3.7 Penerjemahan <i>Futon</i> sebagai Selimut.....	32
Gambar 3.8 Penerjemahan <i>Hagoromo</i> sebagai Baju Terbang.....	34
Gambar 3.9 Penerjemahan <i>Hagoromo</i> sebagai Mantel Bulu.....	35
Gambar 3.10 Penerjemahan <i>tsuchinoko</i> sebagai Ular Naga.....	37
Gambar 3.11 Penerjemahan <i>Odango</i> sebagai Kue Donat.....	40
Gambar 3.12 Penerjemahan <i>Ayatori</i> sebagai Gulat.....	42
Gambar 3.13 Penerjemahan <i>Janken</i> sebagai (Main) Gundu.....	44
Gambar 3.14 Penerjemahan <i>O hanami</i> sebagai Melihat Bunga-bunga.....	47
Gambar 3.15 Penerjemahan <i>Oshiire</i> sebagai Gudang.....	49
Gambar 3.16 Penerjemahan <i>Genkan</i> sebagai Serambi.....	51
Gambar 3.17 Penerjemahan <i>Tonosama</i> sebagai Bangsawan.....	53

## ABSTRAK

Nama : Detta Olyvia Nirwana  
Program Studi : Jepang  
Judul : Analisis Distorsi Makna Nomina pada Penerjemahan Adaptasi dalam *Manga Doraemon* Volume 1-10

Skripsi ini membahas analisis distorsi makna nomina yang terjadi akibat penerjemahan adaptasi dalam *manga Doraemon* volume 1-10. Penerjemahan adaptasi mengakibatkan perbedaan referen yang diacu oleh pengarang dan pembaca sehingga menyebabkan hilangnya aspek makna *sense*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang berdasarkan analisis dekomposisi leksikal atau analisis komponen makna menggunakan tabel biner yang dikuatkan oleh penghitungan prosentase ketepatan makna suatu terjemahan. Hasil penelitian menyatakan bahwa metode penerjemahan adaptasi menyebabkan komponen makna yang hilang lebih banyak daripada komponen makna yang sama pada suatu terjemahan.

Kata kunci:

Nomina, penerjemahan adaptasi, aspek *sense*

## ABSTRACT

Name : Detta Olyvia Nirwana  
Study Program : Japanese Study  
Title : Distorted Meaning: Componential Analysis of Adapted Noun in 1st-10th Edition of *Doraemon Manga*

The focus of this study is the distortion of noun's meaning in the 1st-10th volume of *Doraemon manga* which is happened because the noun is adapted. Adaptation causes difference between source language's noun and target language's noun's component of meaning leading to the non-existent of *sense* between author and reader. This study is a qualitative study using lexical decomposition method, as known as componential analysis. The result of this study shows that adaptation causes the number of different component of meaning higher than the same component in a translation.

Keyword:

Noun, adaptation, *sense*

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dewasa ini kebudayaan Jepang telah masuk dan menyebar luas di Indonesia melalui berbagai media. Istilah-istilah seperti *manga*, *anime*, *dorama*, *bunkasai* dan *matsuri* bukan lagi sesuatu yang baru bagi para konsumen budaya negeri Sakura tersebut. *Manga* mulai masuk ke Indonesia pada awal tahun 1990<sup>1</sup> dan mulai memasyarakat sebagai bacaan anak-anak dan remaja sejak saat itu. Saat ini, para penerbit pun kian berlomba dalam mencetak berbagai macam *manga* dengan judul dan genre yang bervariasi. Interaksi yang terjadi antara para pembaca *manga* dengan *manga* itu sendiri merupakan suatu proses komunikasi lintas budaya.

Komunikasi lintas budaya (*inter-cultural communication*) merupakan suatu bentuk komunikasi antara pengirim pesan dan penerima pesan yang memiliki latar belakang budaya yang berbeda. Dalam hal ini, pengarang *manga* (*mangaka*) berperan sebagai ‘pengirim pesan’ dan mengirim pesan melalui simbol-simbol dalam karyanya, sedangkan pembaca *manga* tersebut berperan sebagai ‘penerima pesan’. Agar karya seorang *mangaka* dapat dikonsumsi oleh pembaca dari berbagai negara tanpa terhalang oleh perbedaan bahasa, diperlukan adanya suatu proses penerjemahan.

Larson, dalam bukunya *Meaning Based Translation, A Guide to Cross-language Equivalence*, menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan penerjemahan adalah suatu proses pengalihan makna dari bahasa sumber (Bsu) ke dalam bahasa sasaran (Bsa). Menerjemahkan berarti mengungkapkan kembali makna yang sama itu dengan menggunakan leksikon dan struktur gramatikal yang sesuai dalam Bsa dan konteks budayanya. Dari definisi tersebut berarti ketika menerjemahkan sebuah teks seorang penerjemah tidak hanya memindahkan pesan atau makna dari Bsu ke Bsa, namun ia juga melakukan komunikasi lintas budaya. Untuk menerjemahkan suatu teks, para penerjemah menggunakan berbagai macam metode penerjemahan.

---

<sup>1</sup> <http://re-searchengines.com/art05-72.html>, Diakses tanggal 13 Januari 2010, pk. 16.43

Penerjemahan adaptasi (*adaptation*) merupakan salah satu metode penerjemahan oblik (*oblique translation*), yaitu metode penerjemahan yang mengharuskan penerjemah untuk memodifikasi elemen-elemen tertentu dalam teks agar diperoleh isi pesan yang sama antara teks asli dan terjemahannya (Vinay dan Darbelnet, 2005). Adaptasi digunakan ketika situasi yang ada dalam Bsu tidak dikenal dalam kebudayaan Bsa. Metode ini mirip dengan ekuivalensi, di mana seorang penerjemah diharuskan untuk mencari padanan yang maknanya mirip dengan yang dimaksud oleh bahasa sumber. Dalam *korelasi kesepadanan makna* (Yassi dalam Musa; 6), situasi seperti ini dikenal sebagai *one-to-nil-correspondence* dimana kata dalam Bsu tidak memiliki makna dalam Bsa. Hasilnya, makna referen yang dimaksud oleh Bsu mengalami distorsi ketika dialihkan kepada Bsa. Salah satu kelas kata yang banyak mengalami distorsi makna dalam proses penerjemahan adalah nomina.

Nomina dalam bahasa Jepang disebut sebagai *meishi* (名詞). Matsuoka (dalam Sudjianto 2000:342) mendefinisikan *meishi* sebagai kelas kata yang menyatakan orang, benda, peristiwa, dan sebagainya, tidak mengalami konjugasi dan dapat diikuti oleh *kakujoshi* (kata keterangan).

Ada beberapa jenis pengelompokan *meishi*, salah satunya seperti yang dikemukakan oleh Masuoka Takashi dan Takubo Yukinori (1993).

日本語の名詞は、「人名詞」、「物名詞」、「事態名詞」、「場所名詞」、「方向名詞」、「時間名詞」、という基本的な意味範疇に分けて考えることができる。これらの意味範疇は、「ひと」、「もの」、「こと」、「ところ」、「ほう」、「とき」という名詞によって代表され、疑問語、指示語の形式と深い関連を有する。

Terjemahan:

Pada dasarnya, nomina bahasa Jepang dapat dikategorikan menurut artinya menjadi '*hitomeishi*', '*butsumeishi*', '*jitimeishi*', '*bashomeishi*', '*houkoumeishi*', dan '*jikanmeishi*'. Representasi dari pembagian ini menghasilkan kategori *meishi* yang referennya berupa '*hito*' (orang), '*mono*' (benda), '*koto*' (kejadian), '*tokoro*' (tempat), '*hou*' (arah), '*toki*' (waktu) dan erat kaitannya dengan kata tanya serta kata ganti penunjuk.

Diantara kelas kata lainnya, nomina paling banyak memuat informasi budaya suatu bahasa. Informasi ini dapat diketahui dari komponen penyusun makna kata yang terkandung dalam kata tersebut yang disebut dengan komponen

makna. Dalam bahasa Indonesia kita mengenal kata 'tidur', bahasa Inggris mengenal 'sleep', bahasa Jepang mengenal 'neru' dan bahasa Korea mengenal 'jada'. Keempat kata tersebut memuat suatu konsep yang sama. Frasa 'ia tidur' sama maknanya dengan 'he sleeps', 'kare wa nemasu' dan 'geu neun jamnida', ketiganya memuat informasi 'seseorang sedang tidur', jika konteks kalimat tersebut diperjelas, mungkin akan muncul informasi tambahan seperti 'karena ia lelah' atau 'karena hari sudah malam'. Bandingkan dengan 'kebaya', 'gown', 'yukata' dan 'hanbok'. Jika kalimat 'ia berkebaya' diterjemahkan menjadi 'she wears gown', 'kanojo wa yukata wo kimasu' dan 'geunyeo neun hanbokeul cakyong hamnida', keempatnya memiliki makna yang berbeda. Komponen makna yang sama yang dimiliki oleh keempat nomina tersebut adalah 'pakaian' dan 'wanita'. Dengan pengecualian 'gown', diperoleh persamaan komponen makna 'pakaian adat'. Nomina 'kebaya' memiliki komponen makna 'pakaian adat Indonesia' dan karena kebaya tidak umum dikenakan sebagai pakaian sehari-hari, ada kemungkinan munculnya informasi tambahan seperti 'saat itu sedang hari Kartini' atau 'ia hendak menghadiri pesta pernikahan orang lain'. Nomina 'gown' erat hubungannya dengan konsep 'pesta dansa'. Nomina 'yukata' berkomponen makna 'pakaian adat Jepang' dan 'musim panas' karena yukata umumnya dipakai saat musim panas. Nomina 'hanbok' mengacu pada makna 'pakaian adat Korea Selatan'. Komponen-komponen makna semacam inilah yang mengalami pengurangan dan penambahan pada saat suatu kata diterjemahkan.

Metode penerjemahan adaptasi banyak digunakan pada *manga* terjemahan di era 90-an. Pada masa itu yang menjadi target penjualan *manga* adalah anak-anak dan remaja, yang pola berpikirnya masih sederhana, sehingga penerjemahan *manga* lebih berorientasi pada kebudayaan Bsa, yaitu kebudayaan Indonesia. *Candy-Candy*, *Mari-chan*, *Topeng Kaca* dan *Doraemon* merupakan contoh *manga* yang penerjemahannya cenderung menggunakan metode tersebut. Pengaplikasian metode tersebut dapat dilihat pada contoh berikut ini:

“ジャイアン：おみやげのタイやきがだいなしだぞっ。”<sup>2</sup>

Terjemahan:

Jaian: Oleh-oleh **ikan bakarnya** jadi hancur tahu.<sup>3</sup>

Dalam contoh di atas, Dewi menerjemahkan *taiyaki* (タイやき) sebagai *ikan bakar* karena konsep *taiyaki* tidak dikenal di Indonesia. Hal ini menyebabkan distorsi makna *taiyaki* dari camilan berupa kue berbentuk ikan dari tepung terigu, diolah dengan cara dipanggang, berisi selai kacang merah, menjadi konsep *ikan bakar* yaitu makanan pelengkap nasi (lauk) yang terbuat dari ikan yang dibumbui dan dibakar. Tentu saja makna kedua makanan ini memiliki beberapa perbedaan, yang paling sederhana adalah *taiyaki* tidak lazim dikonsumsi sebagai lauk nasi, sementara ikan bakar justru tidak lazim dikonsumsi sebagai camilan.

Begitu pula dengan contoh berikut ini:

“ドラえもん：たたみのへりがある、その上を<sup>ある</sup>歩けるか！”<sup>4</sup>

Terjemahan:

Doraemon: Itu kan ada garis batasnya **tikar**, coba jalan di atasnya.<sup>5</sup>

Penerjemahan *tatami* sebagai *tikar* pun menyebabkan distorsi makna. Meskipun makna keduanya benar merupakan alas duduk berukuran lebar yang dibentangkan di atas lantai, tikar yang jauh lebih tipis dari *tatami* dan tidak memiliki kerangka kayu tidak akan bisa tetap kaku ketika dibentangkan di atas pagar<sup>6</sup>.

Contoh di atas menimbulkan dua buah pertanyaan yaitu, seberapa besar persamaan komponen makna nomina Bsu dengan Bsa; dan di antara enam kategori *meishi* (*hitomeishi*, *butsumeishi*, *jitaimeishi*, *bashomeishi*, *houkoumeishi*, dan *jikanmeishi*), kategori apa yang paling banyak diterjemahkan secara adaptasi. Maka, berdasarkan alasan dan penjelasan di atas, diambil topik “Analisis Distorsi Makna Nomina pada Penerjemahan Adaptasi dalam *Manga Doraemon* Volume 1-10”.

<sup>2</sup> Fujiko. F. Fujio, *Doraemon 22*, Shogakukan: 1981, hal.51

<sup>3</sup> Nurani Dewi, *Doraemon 22*, Gramedia: 1993, hal.47

<sup>4</sup> Fujio, *op. cit.*, 145

<sup>5</sup> Dewi, *op. cit.*, 141

<sup>6</sup> Adegan selanjutnya dalam *manga*, diceritakan bahwa nobita menjadi berani berjalan meniti pagar karena dalam bayangannya di atas pagar tersebut terbentang *tatami*.

## 1.2 Permasalahan

Teknik penerjemahan adaptasi menyebabkan distorsi makna setelah suatu kata diterjemahkan, sehingga memungkinkan adanya komponen makna yang hilang, berbeda dan bertambah pada terjemahan Bsa. Permasalahan dirumuskan dengan pertanyaan sebagai berikut:

1. Di antara keenam kategori *meishi* (*hitomeishi*, *butsumeishi*, *jitaimeshi*, *bashomeishi*, *houkoumeishi*, dan *jikanmeishi*), kategori apa yang paling banyak diterjemahkan menggunakan metode adaptasi dalam *manga* Doraemon volume 1-10
2. Seberapa besar persamaan komponen makna antara nomina Bsu dan Bsa

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kategori *meishi* apa yang paling banyak diterjemahkan menggunakan metode adaptasi. Selain itu juga untuk mengetahui dengan jelas seberapa besar persamaan makna nomina Bsu dengan Bsa sehingga para penerjemah dapat memilih metode yang tepat dalam menerjemahkan teks.

## 1.4 Pembatasan Masalah

Data yang akan dianalisis dalam skripsi ini dibatasi pada *meishi* dalam *manga* Doraemon volume 1-10 yang diterjemahkan menggunakan teknik penerjemahan adaptasi. Hal ini didasari oleh pertimbangan bahwa *meishi* merupakan *jiritsugo*, atau morfem bebas, sehingga memiliki makna primer yang tidak terpengaruh konteks. Selain itu, bila dibandingkan dengan kelas kata lainnya, nomina merupakan kelas kata yang paling nyata referensi makna leksikalnya dan paling banyak memuat informasi budaya suatu bahasa.

## 1.5 Hipotesis

Nomina yang ada dalam *manga* Doraemon volume 1-10 mengalami distorsi makna, sehingga referennya setelah diterjemahkan lebih mengacu kepada benda-benda yang dikenal di Indonesia karena perbedaan komponen makna kedua

nomina tersebut lebih besar daripada persamaan komponen maknanya. Padahal, referen makna nomina tersebut awalnya mengacu pada konsep-konsep kebudayaan Jepang yang jarang bahkan tidak ditemukan pada kebudayaan Indonesia.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam skripsi ini adalah studi pustaka, yaitu memakai buku-buku sebagai acuan.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam menyusun skripsi ini sebagai berikut:

1. Mendownload sumber data<sup>7</sup>
2. Membaca sumber data dan pembandingnya
3. Menentukan data yaitu *meishi* yang diterjemahkan menggunakan metode adaptasi
4. Menyaring dan mengelompokkan data menjadi enam kategori yaitu *hitomeishi*, *butsumeishi*, *jitameishi*, *bashomeishi*, *houkoumeishi*, dan *jikanmeishi*
5. Menganalisis data berdasarkan teori yang digunakan dalam skripsi ini
6. Menarik kesimpulan berdasarkan hasil penelitian

Hasil analisis makna nomina Bsu dan Bsa akan disajikan dalam bentuk analisis dekomposisi leksikal menggunakan tabel biner, sedangkan besarnya persamaan komponen makna dihitung menggunakan rumus prosentase ketepatan makna.

## 1.7 Sumber Data

Sebagai sumber data yang akan dianalisis, digunakan hasil *scan manga Doraemon* seri 1-10 karangan Fujiko F. Fujio yang diterbitkan tahun 1974-1976. Sebagai pembanding makna data, digunakan *manga Doraemon* seri 1-10 yang diterbitkan tahun 1991-1993 dan diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia oleh Arnida Masliza. Alasan dipilihnya sumber data ini adalah *Doraemon* merupakan

<sup>7</sup> <http://mangahelpers.com/downloads/?sort=order&ord=desc&lang=JP&manga=696>, Diakses tanggal 13 Januari 2010, pk.21.23

salah satu *manga* yang paling awal beredar di Indonesia dan dikenal luas oleh masyarakat. Karena *Doraemon* ditujukan sebagai bacaan anak, kata-kata yang ada didalamnya pun disesuaikan dengan tingkat pemikiran anak. Pemilihan kata yang sederhana dan lebih mengacu pada konsep-konsep yang ada pada kebudayaan Indonesia ini banyak ditemukan dalam sumber data.

### **1.8 Sistematika Penulisan**

Skripsi ini dibagi menjadi 4 bab pokok bahasan:

#### **Bab 1 PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang, permasalahan, pembatasan masalah, tujuan penelitian, hipotesis, metode penelitian, sumber data data sistematika penulisan.

#### **Bab 2 LANDASAN TEORI**

Berupa uraian mengenai landasan teori yang digunakan dalam skripsi ini. Landasan teori yang digunakan sebagai acuan untuk menganalisis data adalah teori penerjemahan, teori makna, teori *meishi* serta beberapa definisi dan teori penunjang.

#### **Bab 3 PENGELOMPOKAN DAN ANALISIS MAKNA NOMINA**

Bab ini berisi uraian analisis data berdasarkan teori-teori yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

#### **Bab 4 KESIMPULAN**

Berupa kesimpulan akhir dari hasil pengkajian data-data yang ada dalam bab sebelumnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

## BAB 2

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Penerjemahan

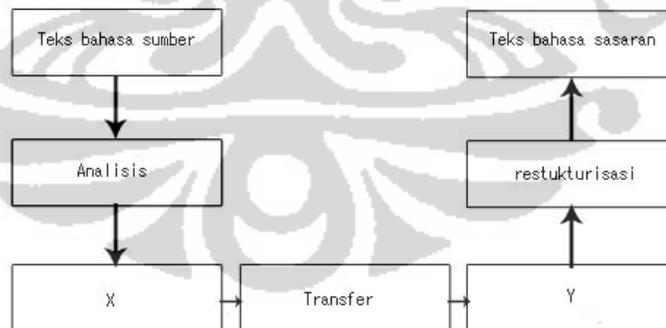
*The Merriam-Webster Dictionary* (dalam Larson, 1989: 3) mendefinisikan penerjemahan sebagai pengubahan dari suatu bentuk ke dalam bentuk lain, atau pengubahan dari suatu bahasa ke dalam bahasa lain, dan sebaliknya.

Larson (1989:3) menambahkan bahwa yang dimaksud dengan menerjemahkan berarti:

- 1) mempelajari leksikon, struktur gramatikal, situasi komunikasi, dan konteks budaya dari teks Bsu,
- 2) menganalisis teks Bsu untuk menemukan maknanya,
- 3) mengungkapkan kembali makna yang sama itu dengan menggunakan leksikon dan struktur gramatikal yang sesuai dalam bahasa sasaran dan konteks budayanya.

Jadi, suatu proses penerjemahan yang baik meliputi pengubahan bentuk bahasa dengan tetap mempertahankan makna atau isi pesan suatu teks.

Nida dan Taber (dalam Soedibyo, 2004: 30) memvisualisasikan proses penerjemahan dalam bagan berikut ini.



Gambar 2.1 Skema Proses Penerjemahan Menurut Nida dan Taber.

(dalam Soedibyo, 2004: 30)

Dari bagan di atas, seorang penerjemah harus melalui beberapa tahapan untuk dapat menghasilkan sebuah terjemahan yang baik. Pertama, ia harus

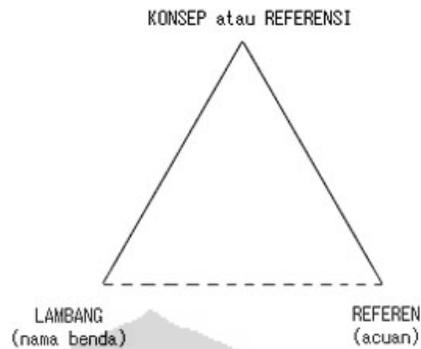
menganalisis teks Bsu. Analisis tersebut tidak terbatas pada bentuk bahasa saja, namun penerjemah juga harus mampu memahami makna dari suatu teks. Untuk dapat memahami makna, penerjemah harus mengetahui makna per kata dari suatu teks, untuk kemudian menganalisis hubungan sintagmatis antar kata tersebut. Ketika seorang penerjemah telah memiliki pemahaman terhadap struktur gramatikal, hubungan sintagmatis dan makna kata, maka ia akan memahami makna teks tersebut secara keseluruhan. Makna teks dilambangkan oleh X.

Langkah kedua adalah transfer, yaitu memindahkan makna teks Bsu ke dalam Bsa. Proses ini terjadi di dalam benak penerjemah. Dalam fase ini, ia harus mencari padanan yang sama untuk tiap unsur dari suatu teks, sehingga pesan Bsu sama dengan pesan Bsa. Dalam fase inilah biasanya penerjemah mengalami kesulitan, karena kadang muncul konsep-konsep dalam Bsu yang tidak memiliki padanan atau tidak dikenal dalam Bsa. Hasil dari proses transfer dilambangkan dengan Y. Dalam bagan di atas, makna dan konsep X sama dengan makna dan konsep Y.

Setelah mentransfer, langkah berikutnya adalah merestrukturisasi Y berdasarkan kaidah Bsa sehingga isi pesan yang terkandung dalam Y dapat diterima dengan mudah oleh pembaca. Penerjemah yang baik mampu menghasilkan karya yang tidak terlihat sebagai karya terjemahan dan dapat menarik respon yang sama dari pembaca seperti respon pembaca teks aslinya.

## **2.2 Makna**

Makna merupakan konsep yang terkandung di dalam otak ketika kita mendengar suatu kata dan diwujudkan dalam bentuk citra mental. Lambang dari konsep tersebut adalah 'kata' sedangkan referennya berupa 'benda'. Hubungan antara lambang, konsep dan referen digambarkan dalam segi tiga makna yang dikemukakan oleh Odgen dan Richards:



Gambar 2.2 Skema Segitiga Makna Menurut Odgen dan Richards.  
(dalam Ullman, 2007: 66)

Dari gambar tersebut menunjukkan bahwa tidak ada hubungan langsung antara lambang dengan referen (dilambangkan dengan garis putus-putus), namun harus melalui konsep terlebih dahulu.

Ullman (2007) menyederhanakan konsep segitiga tersebut dengan mengganti istilah lambang dengan nama (*name*), konsep dengan makna atau pengertian (*sense*), dan referen dengan benda (*thing*). Nama merupakan bentuk fonetis suatu kata. Makna merupakan informasi yang dibawa oleh nama untuk disampaikan kepada pendengar, sedangkan benda merupakan unsur atau peristiwa nonbahasa yang menjadi objek pembicaraan. Secara singkat, cara kerja segitiga makna Odgen dan Richard adalah ketika seseorang mendengar atau melihat sebuah kata, misalnya buku, secara otomatis otaknya akan mengolah informasi yang ia ketahui tentang buku, yang membuatnya mengerti akan apa yang dimaksud oleh kata tersebut.

Ullman juga menambahkan bahwa teori makna yang dikemukakan Odgen dan Richard mengabaikan sudut pandang penutur, karena bagi penutur, urutan peristiwanya menjadi terbalik. Misalnya pada suatu saat karena suatu alasan penutur memikirkan tentang buku, hal inilah yang menyebabkan ia menyebutkan kata tersebut. Maka, Ullman menyimpulkan bahwa sesungguhnya ada hubungan timbal balik antara nama dan makna, jika seseorang mendengar suatu kata maka ia akan berpikir tentang benda tersebut dan jika seseorang memikirkan suatu benda maka ia akan mengucapkan nama benda tersebut. Agar dapat tercapai pengertian, penutur dan mitra tutur harus memiliki latar belakang kebudayaan

yang sama. Jika seseorang yang berbahasa Indonesia mengucapkan kata buku kepada seseorang yang berlatar belakang bahasa Jepang, tidak akan tercapai pengertian karena bukan konsep 'buku' yang dikenal di Jepang, melainkan konsep 'hon'. Pada saat latar belakang kebudayaan penutur dan mitra tutur berbeda, diperlukan penerjemahan untuk mencapai pengertian.

Makna memiliki beberapa aspek seperti yang diuraikan oleh Pateda (2001), yaitu:

1. Pengertian (*sense*)

Pengertian disebut juga dengan tema. Pengertian ini dapat dicapai apabila adanya kesamaan bahasa yang digunakan atau disepakati bersama antara penutur dengan mitra tutur atau antara pengarang dengan pembaca. Mitra tutur atau pembaca dapat mengerti tema apabila mereka paham akan kata-kata yang melambangkan tema tersebut.

2. Nilai rasa (*feeling*)

Nilai rasa berkaitan dengan sikap pembicara terhadap hal yang dibicarakan. Dengan kata lain, nilai rasa yang berkaitan dengan makna adalah kata-kata yang berhubungan dengan perasaan, baik yang berhubungan dengan dorongan maupun penilaian. Perasaan penutur terhadap situasi yang ia hadapi tercermin dari kata-kata yang digunakan oleh penutur.

3. Nada (*tone*)

Aspek makna nada menurut Shipley adalah sikap penutur terhadap mitra tutur (dalam Pateda, 2001:94). Aspek nada berhubungan pula dengan aspek rasa. Dengan kata lain, hubungan antara penutur dengan mitra tutur akan menentukan sikap yang tercermin dalam kata-kata yang digunakan oleh penutur.

4. Maksud (*intention*)

Aspek maksud merupakan usaha yang dilakukan seseorang secara sadar maupun tidak sadar melalui ujaran yang ia sampaikan. Setiap ujaran yang disampaikan oleh seseorang pasti memiliki tujuan. Maksud yang diinginkan dapat bersifat deklaratif, imperatif, naratif, pedagogis, persuasif atau politis.

### 2.2.1 Jenis-Jenis Makna

Jenis-jenis makna ditentukan berdasarkan kriteria tertentu. Berdasarkan jenis semantiknya, makna dapat diklasifikasikan atas makna leksikal dan gramatikal, berdasarkan ada tidaknya referen pada sebuah kata/leksem dapat dibedakan adanya makna referensial dan nonreferensial, berdasarkan ada tidaknya nilai rasa pada sebuah kata dapat dibedakan adanya makna konotatif dan denotatif, berdasarkan ketepatan maknanya dikenal adanya makna kata dan istilah atau makna khusus dan umum (Muliastuti: 2007).

#### 1. Makna Leksikal dan Gramatikal

Makna leksikal adalah makna yang sesuai dengan referennya dan diidentifikasi melalui hasil observasi alat indera. Makna leksikal sering juga disebut makna kamus, dan terdapat pada kata yang belum mengalami proses gramatikal. Misalnya: 'rumah' dalam KBBI memiliki makna 'bangunan untuk tempat tinggal'.

Makna gramatikal adalah makna yang timbul akibat adanya proses gramatikal seperti afiksasi, reduplikasi, komposisi atau kalimatisasi pada sebuah kata. Misalnya: 'rumah-rumah' berarti 'banyak rumah'.

#### 2. Makna Referensial dan Non-referensial

Sebuah kata dikatakan memiliki makna referensial jika kata tersebut memiliki referen atau acuan di luar bahasa. Contoh kata yang bermakna referensial misalnya: mawar, rumah, televisi. Sebaliknya, kata-kata yang tidak memiliki referen disebut bermakna non-referensial, contohnya dan, dari, ke. Kelas kata pronomina juga memiliki makna non-referensial karena acuannya tidak tetap, misalnya saya, kamu, dia.

#### 3. Makna Denotatif dan Konotatif

Makna denotatif memiliki pengertian yang sama dengan makna leksikal, yaitu makna yang sesuai dengan hasil observasi alat indera.

Makna konotatif muncul apabila ada penambahan aspek nilai rasa dalam suatu kata yang dilakukan oleh seseorang atau suatu kelompok tertentu. Makna konotatif dibedakan menjadi konotasi positif dan negatif. Konotasi suatu kata bisa berbeda pada tiap orang atau daerah. Misalnya, kata 'anjing' dalam KBBI memiliki makna 'binatang menyusui yang biasa dipelihara untuk menjaga rumah,

berburu, dsb’, namun pada kalimat ‘dia memang anjing’ kata tersebut bermakna seseorang yang dianggap hina seperti anjing<sup>8</sup>.

#### 4. Makna Khusus dan Umum

Jika suatu kata digunakan secara umum maka yang muncul adalah makna kata yang bersifat umum, sedangkan jika kata-kata tersebut digunakan sebagai istilah dalam suatu bidang maka akan muncul makna istilah yang bersifat khusus. Istilah memiliki makna tetap dan pasti karena istilah hanya digunakan dalam bidang ilmu tertentu.

Jenis makna yang menjadi acuan dalam skripsi ini adalah makna leksikal atau makna denotatif. Alasannya, makna leksikal dapat diobservasi dengan panca indera sehingga makna serta referennya pasti dan tidak abstrak.

### 2.2.2 Komponen Makna

Makna terdiri atas komponen makna. Komponen makna sering disebut sebagai komponen semantik. Teori komponen makna mengajarkan bahwa setiap kata atau unsur leksikalnya terdiri atas satu atau beberapa unsur yang bersama-sama membentuk makna kata atau makna unsur leksikal tersebut. (Chaer, 1990: 118) Komponen makna ini dapat dianalisis, dibutir, atau disebutkan satu per satu, berdasarkan pengertian-pengertian yang dimilikinya (Chaer, 2003: 318).

Analisis komponen makna dilakukan dengan menggunakan tabel biner, dan dinamakan analisis dekomposisi leksikal.

#### 2.2.2.1 Teori Dekomposisi Leksikal

Teori dekomposisi leksikal menyatakan bahwa makna suatu kata dibentuk bersama-sama oleh komposisi kata yang lebih sederhana. Sebuah kata dapat mengalami proses dekomposisi untuk mengetahui unsur-unsur semantik dasarnya (Cruse dalam Hidayatullah, 2009).

Motivasi-motivasi terjadinya dekomposisi leksikal yang dinyatakan oleh Cruse (2004: 236-237) di antaranya adalah persamaan sebagian dan korelasi. Persamaan sebagian maksudnya, ada sebagian komponen maknanya yang sama dan ada sebagiannya lagi berbeda. Sebagai contoh *onna* (wanita) dan *shoujo*

<sup>8</sup> Dalam budaya Indonesia, kata anjing sering digunakan sebagai umpatan sehingga memiliki konotasi negatif.

(wanita muda) yang keduanya sama-sama mempunyai komponen 'manusia', namun mempunyai perbedaan komponen pada 'dewasa' untuk *onna* dan 'muda' untuk *shoujo*.

Kedua, korelasi. Maksudnya, kata yang hendak dianalisis mempunyai korelasi satu sama lain. Sebagai contoh kata *otousan* (ayah) dan *ojika* (rusa jantan). Dari kata kedua akan didapat sebuah analisis yang memuaskan bila dijelaskan dengan komponen 'laki-laki', namun untuk kata pertama analisisnya belum memuaskan bila hanya dijelaskan dengan 'laki-laki', karena ada komponen inti yang tidak muncul yaitu 'manusia'.

Motivasi yang menjadi acuan dalam penulisan skripsi ini adalah persamaan sebagian. Contohnya bila kita ingin menganalisis kata 'Ibu' dan 'Mama'. Definisi Ibu berdasarkan KBBI yaitu 1 wanita yang telah melahirkan seseorang; 2 sebutan untuk wanita yang sudah bersuami; 3 panggilan yang takzim kepada wanita baik yang sudah bersuami maupun yang belum; 4 bagian yang pokok (besar, asal, dsb); 5 yang utama di antara beberapa hal lain; yang terpenting. Jadi, komponen makna 'Ibu' terdiri dari 'manusia', 'dewasa', 'wanita', 'punya anak', 'panggilan hormat'. Sedangkan makna kata 'Mama' menurut KBBI yaitu 'orang tua perempuan; ibu' sehingga memuat komponen makna 'manusia', 'dewasa', 'wanita', 'punya anak'. Jika komponen-komponen makna kedua kata ini kita masukkan dalam tabel biner dengan komponen 'Ibu' sebagai pembanding, maka hasilnya adalah sebagai berikut.

Tabel 2.1 Contoh Tabel Biner Perbandingan Komponen Makna 'Ibu' dan 'Mama'

Komponen Makna	Ibu	Mama
Manusia	+	+
Dewasa	+	+
Wanita	+	+
Punya anak	+	+
Panggilan hormat	+	-

Manfaat analisis dekomposisi leksikal antara lain<sup>9</sup>:

1. Menganalisis perbedaan antara kata-kata yang bersinonim
2. Menganalisis makna gramatikal afiksasi, komposisi, dan sebagainya
3. Menganalisis relasi antarmakna antara dua atau lebih kata
4. Menganalisis kesesuaian semantik dan sintaktik.

### 2.3 Metode-Metode Penerjemahan

Dalam menerjemahkan suatu teks, penerjemah dapat menggunakan berbagai macam metode. Ketika sebuah teks dapat diterjemahkan secara langsung tanpa mengalami proses modifikasi, penerjemah menggunakan metode penerjemahan langsung. Namun ada kalanya suatu teks tidak dapat diterjemahkan tanpa menambahkan, mengurangi, atau mengubah bentuk bahasa teks tersebut, pada saat itu penerjemah menggunakan metode penerjemahan oblik. Berikut ini adalah metode-metode penerjemahan yang dipaparkan oleh Jean-Paul Vinay dan Jean Darbelnet dalam *Methodology of Translation* (dalam Venuti: 2004, 128-137).

#### 2.3.1 Penerjemahan Langsung (*Direct translation*)

Penerjemahan langsung digunakan apabila ada kemiripan antara struktur gramatikal Bsa dan Bsu. Penerjemahan langsung meliputi tiga metode yaitu:

##### A. Meminjam (*Borrowing*)

Definisi dari metode ini adalah meminjam sebuah kata dari bahasa sumber tanpa adanya perubahan bentuk. *Borrowing* merupakan prosedur penerjemahan yang paling sederhana. Beberapa kata yang dipinjam dari bahasa asing dan telah memasyarakat di Indonesia contohnya: *rendez-vous*, menu, hamburger, pizza dan hangar.

##### B. *Calque*

Sama halnya dengan *borrowing*, *calque* juga merupakan teknik 'meminjam'. *Calque* merupakan teknik meminjam frasa dari Bsu, kemudian diterjemahkan kata per kata ke dalam Bsa. Hasilnya

<sup>9</sup> <http://www.studycycle.net/2009/09/komponen-makna.html>, Diakses tanggal 2 Februari 2010, pk.19.15

merupakan sebuah frasa baru yang sebelumnya tidak dikenal dalam Bsa.

### C. Penerjemahan Harfiah (*Literal translation*)

Penerjemahan Harfiah merupakan proses menerjemahkan suatu teks secara kata per-kata. Titik berat metode ini bukan terletak pada makna atau isi pesan dari Bsu, melainkan pada struktur bahasa Bsu. Jadi, metode ini mempertahankan bentuk bahasa Bsu. Atas alasan itulah, penerjemahan ini hampir tidak mempunyai nilai komunikasi, namun sangat berguna untuk meneliti susunan gramatikal suatu bahasa.

### 2.3.2 Penerjemahan Oblik (*Oblique translation*)

Ketika seorang penerjemah berpendapat bahwa ketiga metode langsung di atas tidak dapat menerjemahkan teks dengan tepat, ia menggunakan penerjemahan oblik. Hal-hal yang mengindikasikan suatu teks tidak dapat diterjemahkan langsung adalah<sup>10</sup>:

- a. Hasil pesan Bsa berbeda dengan Bsu
- b. Hasil terjemahan tidak memiliki makna
- c. Teks tidak mungkin diterjemahkan secara struktural
- d. Bsa tidak memiliki padanan ekspresi yang cocok dengan yang dimaksud Bsu
- e. Ada padanan yang cocok, namun memiliki perbedaan formalitas.

Penerjemahan oblik meliputi empat metode, yaitu:

#### A. Transposisi (*Transposition*)

Transposisi dilakukan dengan cara mengganti kelas suatu kata ke dalam kelas kata lainnya tanpa mengubah makna yang terkandung dalam suatu teks. Misalnya: kata *deguchi* (でぐち 出口) dalam bahasa Jepang diterjemahkan menjadi KELUAR dalam bahasa Indonesia.

<sup>10</sup> Venuti, Lawrence, *The Translation Studies Reader Second Edition*, Routledge: 2004, hal.131

### B. Modulasi (*Modulation*)

Metode modulasi mentransformasikan isi pesan yang sama dalam bentuk yang berbeda dengan cara menyampaikan pesan menggunakan sudut pandang yang berbeda. Metode ini digunakan apabila terjemahan kalimat dengan sudut pandang BSU dianggap janggal. Misalnya: kata *shirokuro* ( <sup>しろくろ</sup> 白黒 ) diterjemahkan menjadi 'hitam putih' dan bukan 'putih hitam'.

### C. Ekuivalensi (*Equivalence*)

Ekuivalensi dilakukan dengan cara mencari padanan kata yang berbeda untuk situasi yang sama dan dikenal baik dalam Bsu maupun Bsa. Bunyi-bunyian onomatope, atau suara binatang, merupakan contoh yang paling banyak diterjemahkan menggunakan metode ini. Misalnya: suara kucing *nyaa* (ニャー) diterjemahkan menjadi 'meong'.

### D. Adaptasi (*Adaptation*)

Metode ini digunakan ketika makna yang dimaksud oleh Bsa tidak dikenal dalam Bsu. Pada saat seperti ini, seorang penerjemah diharuskan untuk mencari padanan makna yang paling mirip dengan yang dimaksud oleh Bsu. Misalnya: kata *pachinko* (パチンコ) diterjemahkan sebagai 'ding dong'.

Newmark (dalam Hartono: 2010) menyatakan metode ini sebagai metode penerjemahan yang paling bebas dan sering digunakan untuk menerjemahkan karya sastra. Budaya Bsu juga dialihkan ke dalam budaya Bsa sedemikian rupa sebelum teks ditulis kembali. Istilah "saturan" dapat diterima di sini, asalkan penyadurannya tidak mengorbankan tema, karakter atau alur dalam Bsu. Jika seorang penyair menyadur atau mengadaptasi sebuah naskah drama untuk dimainkan, maka ia harus tetap mempertahankan semua karakter dalam naskah asli dan alur cerita juga tetap dipertahankan, namun dialog Bsu sudah disadur dan disesuaikan dengan budaya Bsa.

Metode yang menjadi acuan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah metode adaptasi. Alasannya adalah selain banyak ditemukan pada sumber data, metode adaptasi paling banyak menyebabkan distorsi makna pada kata karena memadankan dua buah makna yang sebenarnya memiliki perbedaan komponen.

## 2.4 Prinsip-prinsip Penerjemahan Menurut Ahli

Dari pemaparan teori Nida pada sub-bab sebelumnya, dapat dilihat bahwa dalam menerjemahkan suatu teks seorang penerjemah harus memiliki paling tidak pengetahuan tentang Bsu dan Bsa serta kemampuan untuk mengolah dan menyampaikan kembali isi pesan Bsu dalam Bsa yang dapat diterima oleh masyarakat. Dalam proses pengolahan tersebut, penerjemah harus berpegang pada prinsip-prinsip penerjemahan.

Profesor Shedly N. Tjandra dalam bukunya *Masalah Penerjemahan dan Terjemahan Jepang-Indonesia* mengemukakan prinsip-prinsip penerjemahan menurut Etienne Dolet, seorang sarjana pertama di Barat yang merumuskan teori terjemahan yang ia publikasikan pada tahun 1540.

Etienne Dolet mengemukakan prinsip-prinsip penerjemahan sebagai berikut:

1. Penerjemah harus memahami betul isi dan maksud hati dari penulis naskah yang mau diterjemahkan.
2. Penerjemah harus memiliki pengetahuan yang cukup mengenai Bsu dan pengetahuan yang lebih banyak lagi mengenai Bsa.
3. Penerjemah harus bisa menghindarkan diri dari kecenderungan menerjemahkan kata per kata. Jika ia melakukan penerjemahan secara kata per kata, berarti ia akan merusak makna asli yang ada dalam Bsu dan menghancurkan keindahan ekspresi yang juga ada di dalamnya.
4. Penerjemah harus memakai bahasa sasaran yang dipakai oleh masyarakat umum.
5. Penerjemah harus mampu menghasilkan Bsa yang secara keseluruhan bisa memberikan ketepatan isi kepada pembaca

terjemahannya melalui kata-kata dan urutan kata yang dipilihnya sendiri.

Berdasarkan prinsip-prinsip tersebut, dapat disimpulkan bahwa seorang penerjemah tidak hanya harus memiliki pengetahuan Bsu dan Bsa yang memadai, tetapi juga memiliki kemampuan untuk memahami konteks dan maksud yang mendukung tercapainya aspek *sense* dan, jika ada, aspek maksud yang hendak disampaikan pengarang pada pembaca.

## 2.5 Nomina dalam Bahasa Jepang

Kelas kata dalam bahasa Jepang dikelompokkan menjadi dua, yaitu *jiritsugo* (自立語) atau morfem bebas, dan *fuzokugo* (付属語) atau morfem terikat. *Jiritsugo* terbagi lagi menjadi delapan kelas kata, salah satunya adalah *meishi* (名詞) atau nomina. *Meishi* adalah kata yang menyatakan orang, benda, peristiwa, dan sebagainya, tidak mengalami konjugasi dan dapat diikuti oleh *kakujoshi* (kata keterangan) (Matsuoka dalam Sudjianto 2007:156).

Ciri-ciri *meishi* yang dikemukakan oleh Murakami Motojiro (dalam Sudjianto 2007:156) adalah:

1. Merupakan *jiritsugo* (morfem bebas)
2. Tidak berkonjugasi
3. Dapat membentuk *bunsetsu* (klausa) dengan ditambah partikel *ga, wa, wo, no, ni*
4. Dapat menjadi subjek.

Nomina dalam bahasa Jepang umumnya tidak memiliki bentuk jamak, jadi ketika seseorang mengatakan *ringo* (りんご), makna kata tersebut dapat berarti *apel*, atau *apel-apel*. Untuk mengetahui dengan tepat makna yang mana yang dimaksud, seorang penerjemah harus melihat konteks kalimat dimana kata tersebut digunakan.

### 2.5.1 Jenis-Jenis Nomina Bahasa Jepang

Ada beberapa jenis pembagian *meishi*, salah satunya adalah pembagian *meishi* menjadi lima kategori<sup>11</sup>:

1. *Daimeishi* (代名詞) <sup>だいめいし</sup> yaitu nomina yang menunjukkan sesuatu secara langsung tanpa menyebutkan nama orang, benda, barang, perkara, arah, tempat yang menjadi acuannya. Misalnya: *kono*, *ano*, *sou*, *are*, *sore*.
2. *Futsuu meishi* (普通名詞) <sup>ふつうめいし</sup> yaitu nomina yang menyatakan nama-nama benda, barang, peristiwa. Misalnya: *yama* (gunung), *hon* (buku), *hoshi* (bintang)
3. *Koyuu meishi* (固有名詞) <sup>こゆうめいし</sup> adalah nomina yang menyatakan nama-nama yang menunjukkan benda secara khusus seperti nama daerah, Negara, orang, buku. Contohnya: *Yamato*, *Taiheiyou* (Samudra Pasifik), *Indonesia*, *Matsumoto*.
4. *Suushi* (数詞) <sup>すうし</sup>, yaitu nomina yang mengindikasikan ukuran jumlah, besar dan jarak suatu benda. Misalnya: *hitotsu*, *ichimai*, *1 rittoru*.
5. *Keishiki meishi* (形式名詞) <sup>けいしきめいし</sup> adalah nomina gramatikal yang menerangkan fungsinya secara formalitas tanpa memiliki hakekat atau arti sebenarnya. Misalnya: *koto*, *tame*, *wake*, *hazu*, *mama*, *toori*.

Selain pembagian seperti di atas, ada pula pengkategorian *meishi* berdasarkan referennya seperti yang dikemukakan oleh Matsuoka Takashi dan Takubo Yukinori (1993). Mereka mengkategorikan *meishi* menjadi enam berdasarkan dengan jenis acuannya menjadi,

1. *hitomeishi* (人名詞) <sup>ひとめいし</sup>, yaitu *meishi* yang referennya berupa *hito* atau orang.

<sup>11</sup> Suzuki Kazuhiko, *Hinshi betsu Nihon Bunpo Kouza: meishi daimeshi* (品詞別日本文法講座 2: 名詞. 代名詞), Tokyo: 1972, hal.42-28

2. *monomeishi* (物名詞), yaitu *meishi* yang referennya berupa *mono* atau benda.
3. *jitaimeishi* (事態名詞), yaitu *meishi* yang referennya berupa *koto* atau kejadian.
4. *bashomeishi* (場所名詞), yaitu *meishi* yang referennya berupa *tokoro* atau tempat.
5. *houkoumeishi* (方向名詞), yaitu *meishi* yang referennya berupa *hou* atau arah.
6. *jikanmeishi* (時間名詞), yaitu *meishi* yang referennya berupa *toki* atau waktu.

Kategori *meishi* yang menjadi acuan dalam penulisan skripsi ini adalah kategori yang terdapat dalam pembagian yang kedua, yaitu *hitomeishi*, *monomeishi*, *jitaimeishi*, *bashomeishi*, *houkoumeishi* dan *jikanmeishi*.

### BAB 3

#### PENGELOMPOKAN DAN ANALISIS MAKNA NOMINA

Dalam bab ini, akan dipaparkan analisis distorsi makna nomina yang diterjemahkan menggunakan metode adaptasi dalam *manga* Doraemon volume 1-10. Definisi nomina Bsu dan Bsa dicari komponen-komponen maknanya, kemudian dibandingkan dengan menggunakan tabel biner.

Definisi nomina Bsu yang utama diperoleh dari *Shinmura Idzuru Hen Koujien* (新村出編広辞苑<sup>しんむらいづるへんこうじえん</sup>) dengan tambahan dari berbagai sumber. Definisi nomina Bsa yang utama diperoleh dari Kamus Besar Bahasa Indonesia dengan tambahan berbagai sumber. Komponen makna yang digunakan sebagai tolak ukur atau pembanding adalah komponen makna Bsu.

Hasil perbandingan komponen-komponen makna kedua nomina tersebut dianalisis, kemudian dicari prosentase ketepatan makna nomina terjemahannya dengan rumus:

$$\frac{NS}{NT} \times 100\%$$

NS: besarnya komponen makna terjemahan yang sama dengan komponen pembanding

NT: total komponen keseluruhan

Besarnya prosentase ketepatan makna inilah yang menjadi dasar di dalam penelitian ini untuk menentukan tepat atau tidaknya sebuah terjemahan. Standar terjemahan tepat atau baik yang dikemukakan di sini secara teknis adalah terjemahan memiliki prosentase ketepatan makna lebih dari atau sama dengan 50%, dengan pertimbangan tidak ada dua bahasa yang persis sama sehingga sulit bagi beberapa morfem untuk mencapai ketepatan makna 100%. Standar 50% didasari oleh konsep '*majority criterion*'<sup>12</sup>. Namun pada penerapannya, penerjemah perlu memahami konteks agar dapat memunculkan situasi yang sama

---

<sup>12</sup> Konsep Majority Criterion digunakan dalam berbagai macam system voting dan berbunyi 'Jika kandidat yang paling banyak dipilih mendapatkan suara mayoritas (lebih dari 50%), kandidat tersebut adalah pemenangnya' (Sinopoli, 2009)  
[http://math.marksinopoli.net/sy0910/discrete/w/ch\\_15/dm\\_ch15\\_02.pdf](http://math.marksinopoli.net/sy0910/discrete/w/ch_15/dm_ch15_02.pdf), Diakses tanggal 24 Juni 2010, pk.22.47

antara naskah asli dan terjemahan sehingga perlu ditambahkan satu poin lagi dalam menilai ketepatan suatu terjemahan yaitu memiliki aspek *sense* sehingga tercapai pemahaman yang sama antara pengarang dengan pembaca.

Nomina dibagi berdasarkan enam kategori yang dikemukakan oleh Masuoka Takashi dan Takubo Yukinori yaitu *hitomeishi*, *monomeishi*, *jitameishi*, *bashomeishi*, *houkoumeishi* dan *jikanmeishi*, serta penulisannya diurutkan mulai dari kategori yang paling banyak ditemukan dalam sumber data hingga yang paling sedikit.

### 3.1 Monomeishi (物のめいし 物名詞)

Monomeishi merupakan jenis meishi yang referennya berupa benda. Hasil temuan dalam data yang termasuk monomeishi yaitu:

#### 3.1.1 DORAYAKI

Arnida Masliza menerjemahkan *dorayaki* menjadi beberapa kata, antara lain kue coklat, kue mochi, kue pukis dan kue donat. Aplikasinya penerjemahan tersebut dapat dilihat pada gambar-gambar di bawah ini.



Gambar 3.1 Penerjemahan *Dorayaki* sebagai Kue Coklat.

(Doraemon 1: 155; terjemahan: 152)



Gambar 3.2 Penerjemahan *Dorayaki* sebagai Kue Mochi.  
(Doraemon 3: 55; terjemahan: 51)



Gambar 3.3 Penerjemahan *Dorayaki* sebagai Kue Pukis.  
(Doraemon 4: 88; terjemahan: 84)



Gambar 3.4 Penerjemahan *Dorayaki* sebagai Kue Donat.  
(Doraemon 5: 73; terjemahan: 69)

Berikut ini adalah definisi dari *dorayaki*:

どらやき こむぎこ たまご さとう げんりょう どらけい やきかわ まい あいだ つぶあん  
銅鑼焼：小麦粉・卵・砂糖を原料とした銅鑼形の焼皮に枚の間に粒餡(つ  
ぶあん)を挟んだ和菓子。

Terjemahan:

Dorayaki: Kue Jepang yang terbuat dari tepung terigu, telur dan gula; diantara kedua sisinya yang berbentuk gong dan ditangkupkan menjadi satu diisi selai kacang merah dan kemudian dipanggang.

Dari definisi di atas diperoleh komponen 'kue Jepang', 'tepung terigu', 'telur', 'gula', 'berbentuk gong', 'selai kacang merah', 'dua bagian', 'ditangkupkan' dan 'dipanggang'.

Definisi terjemahannya adalah sebagai berikut<sup>13</sup>.

<sup>13</sup> Dari berbagai sumber

Kue coklat: kue yang terbuat dari tepung terigu, telur, gula, dan coklat bubuk. Jenis bermacam-macam, bisa berupa *cake*, *cookie*, atau biskuit. Bentuknya mengikuti bentuk loyang atau cetakan yang digunakan untuk memanggangnya. *Cake* coklat disajikan dalam bentuk potongan atau *slice*.

Kue mochi: kue Jepang yang terbuat dari beras ketan yang ditanak, ditumbuk sehingga lembut dan lengket, kemudian dibentuk menjadi bulat. Di Jepang, kue ini sering dibuat dan dimakan pada saat perayaan tradisional *mochitsuki* atau perayaan tahun baru Jepang. Namun demikian, jenis kue ini dijual dan dapat diperoleh di toko-toko kue di sepanjang tahun. Kue ini dikenal baik dan banyak diproduksi di Indonesia, bahan pembuatnya antara lain tepung beras, tepung ketan, gula, garam, dan air, dan diolah dengan cara dikukus.

Kue pukis: kue Indonesia yang memiliki bentuk seperti perahu, umumnya bagian atasnya berwarna kuning dan bagian bawahnya kecokelatan. Terbuat dari tepung terigu, telur, gula, ragi dan santan. Variasinya bermacam-macam, antara lain ditaburi coklat, keju, cacahan kacang atau irisan daging. Diolah dengan cara dipanggang.

Kue donat: kue dari tepung terigu, telur, gula, mentega dan ragi; diolah dengan cara digoreng. Ada dua jenis donat, yaitu donat berbentuk cincin yang ditaburi berbagai macam *topping* dan donat berbentuk bundar yang berisi berbagai macam *topping*.

Tabel biner untuk komponen makna dorayaki, kue coklat, kue pukis dan kue donat adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1 Tabel Biner Perbandingan Komponen Makna *Dorayaki* dengan Kue Mochi, Kue Coklat, Kue Pukis dan Kue Donat

Komponen Makna	Dorayaki	Kue mochi	Kue coklat	Kue pukis	Kue donat
Kue Jepang	+	+	-	-	-
Tepung terigu	+	-	+	+	+
Telur	+	-	+	+	+
Gula	+	+	+	+	+
Berbentuk gong	+	-	-	-	-
Selai kacang merah	+	-	-	-	-
Ditangkupkan	+	-	-	-	-
Dua bagian	+	-	-	-	-
Dipanggang	+	-	+	+	-

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa penerjemahan *dorayaki* menjadi kue coklat, kue mochi, kue pukis dan kue donat mengakibatkan adanya komponen-komponen makna *dorayaki* yang hilang. Keempat nomina tersebut hanya memiliki persamaan sebagian dan tidak tercapai pengertian dalam proses penerjemahannya akibat tidak tercapainya aspek makna '*sense*'. Selain itu,

terjemahan *dorayaki* sebagai kue mochi mengakibatkan komponen makna yang hilang lebih banyak. bila dibandingkan dengan kue coklat, kue pukis dan kue donat.

Prosentase ketepatan makna masing-masing nomina terjemahan dengan nomina *dorayaki* adalah sebagai berikut.

- a. Kue mochi:  $\frac{2}{9} \times 100\% = 22,22\%$
- b. Kue coklat:  $\frac{4}{9} \times 100\% = 44,44\%$
- c. Kue pukis:  $\frac{4}{9} \times 100\% = 44,44\%$
- d. Kue donat:  $\frac{3}{9} \times 100\% = 33,33\%$

Dari prosentase diatas dapat dikatakan bahwa keempat nomina terjemahan tersebut tidak memenuhi syarat terjemahan yang baik karena prosentase maknanya kurang dari 50%. Dengan demikian, penerjemahan *dorayaki* menjadi kue mochi, kue coklat, kue pukis, dan kue donat tidak tepat.

### 3.1.2 MAFURAA

*Mafuraa* diterjemahkan menjadi selimut. Pengaplikasian penerjemahan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3.5 Penerjemahan *Mafuraa* sebagai Selimut.

(Doraemon 2: 162; terjemahan: 159)

マフラー: (muffler) ①襟巻。②自動車の排気音や銃の発射音などを消す装置。消音装置。サイレンサー。

Terjemahan:

*Mafuraa*: (muffler) 1. *Erimaki* (syal). 2. Alat untuk meredam bunyi mesin mobil atau bunyi tembakan. Alat penghilang bunyi. Peredam.

*Mafuraa* yang diacu oleh konteks pada gambar adalah *mafuraa* yang berarti *erimaki*. *Erimaki* sendiri, menurut *kokugo jiten* (国語辞典) memiliki definisi sebagai berikut.

防寒や装飾のために首に巻くもの。毛糸・布・毛皮などで作る。首まき。マフラー。[季] 冬。

Terjemahan: benda yang dililitkan di leher dengan tujuan sebagai pelindung dari udara dingin atau aksesoris. Terbuat dari benang rajut, bahan, bulu, kulit dan lain lain. Pelindung leher. *Muffler*. (digunakan di musim dingin)

Dari definisi di atas diperoleh komponen makna ‘dipakai di leher’, ‘dililitkan’, ‘aksesoris’, ‘benang rajut’, ‘bahan’, ‘bulu’, ‘kulit’, ‘pelindung dari udara dingin’.

Definisi selimut menurut KBBI adalah **1** kain penutup tubuh (terutama dipakai pada waktu tidur); **2** *ki* sesuatu (perbuatan dsb) yang dipakai untuk menyelubungi kejahatan (maksud jahat dsb). Selimut dapat terbuat dari bermacam-macam bahan termasuk benang rajut, bulu hewan, kulit hewan. Definisi selimut yang dimaksud sesuai dengan konteks adalah definisi selimut yang pertama, yaitu kain penutup tubuh (terutama dipakai pada waktu tidur)

Tabel biner komponen makna *mafuraa* dan selimut adalah sebagai berikut.

Tabel 3.2 Tabel Biner Perbandingan Komponen Makna *Mafuraa* dengan Selimut

Komponen makna	Mafuraa	Selimut
Dipakai di leher	+	-
Dililitkan	+	-
Aksesoris	+	-
Benang rajut	+	+
Bahan	+	+
Bulu	+	+
Kulit	+	+
Pelindung dari udara dingin	+	+

Dari delapan komponen makna, selimut memiliki lima kesamaan komponen makna dengan *mafuraa* sehingga penghitungan persentasenya yaitu  $\frac{5}{8} \times 100\% = 62,5\%$ . Meskipun secara teknis persentasenya melebihi 50% dan dapat dikatakan sebagai terjemahan yang baik, jika dilihat dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa selimut tidak memiliki tiga komponen inti yang dimiliki oleh *mafuraa*, yaitu ‘leher’, ‘dililitkan’ dan ‘aksesoris’. Pateda (2001: 133) mengemukakan bahwa komponen inti merupakan pusat pembicaraan. Indikasi yang menunjukkan ketiga komponen ini merupakan komponen inti dari *mafuraa* didasarkan pada pemikiran logis bahwa selimut tidak dapat digunakan dengan cara dililitkan di leher atau digunakan sebagai aksesoris. Dengan demikian, penerjemahan ini hanya mempunyai persamaan makna sebagian dan tidak



ちよんまげ まげ かたち に おとこ かみ  
 丁 髷 : (チョンは髷が「>」の形に似ているところからという) 男の髪  
ゆ かた えどちゆうきこう がくまげ ひろ そ もとどり ぜんめん  
 の結い方の一。江戸中期以降、額髷を広く剃りあげ、髷 (もとどり) を前面に  
む ちい まげ おとこまげ はんしょう はんかみ  
 向けてまげた小さい髷。のち男髷の汎称。「一あたま」半髷。

Terjemahan:

Chonmage: (sebutan *chon* berasal dari bentuk sanggul/konde yang mirip dengan bentuk 「>」<sup>14</sup>) salah satu gaya tatanan rambut laki-laki. Bentuk konde pada periode pertengahan dan setelah Edo. Rambut di kening dicukur, kemudian jambul dilipat ke depan memberntuk konde kecil.

Dari definisi di atas, diperoleh komponen makna ‘gaya rambut’, ‘khusus laki-laki’, ‘sanggul’ atau ‘konde’. *Chonmage* merupakan tatanan rambut khusus laki-laki di Jepang. Akan aneh sekali apabila seorang perempuan menggunakan tatanan rambut ini.

Definisi jambul menurut KBBI yaitu 1 rambut yang dianyam baik-baik di atas dahi atau di kepala; 2 sejambak bulu (rambut) di kepala binatang (ayam, burung, kuda, dsb); 3 jambu-jambu (pada tarbus, kopiah, dsb). Jambul yang dimaksud sesuai dengan konteks adalah definisi jambul yang pertama, yaitu rambut yang dianyam baik-baik di atas dahi atau di kepala.

Tabel biner untuk komponen makna *chonmage* dan jambul adalah sebagai berikut.

Tabel 3.3 Tabel Biner Perbandingan Komponen Makna *Chonmage* dengan Jambul

Komponen makna	Chonmage	Jambul
Gaya rambut	+	+
Khusus laki-laki	+	-
Sanggul/konde	+	-

Dari tabel di atas, prosentase ketepatan makna jambul adalah  $\frac{1}{3} \times 100\% = 33,33\%$ . Potongan gambar di atas menjelaskan bahwa situasi yang ingin disampaikan pengarang adalah ‘Ibu dibodohi cermin karena cermin menyuruhnya menata rambut dengan menggunakan gaya *chonmage* agar dapat terlihat lebih cantik, padahal tatanan rambut tersebut justru akan membuat ibu terlihat aneh karena *chonmage* hanya digunakan oleh laki-laki’. Ketika diterjemahkan, situasi

<sup>14</sup> Lihat lampiran

ini tidak muncul akibat adanya kata jambul. Jambul merupakan tatanan rambut yang lumrah dan banyak digunakan oleh wanita maupun pria, sehingga aspek maksud yang hendak disampaikan pengarang melalui gambaran adegan tersebut tidak tercapai.

Jadi, penerjemahan *chonmage* menjadi jambul tidak tepat dan tidak dapat dikatakan sebagai terjemahan yang baik.

### 3.1.4 FUTON

*Futon* diterjemahkan sebagai selimut.



Gambar 3.7 Penerjemahan *Futon* sebagai Selimut.

(Doraemon 6: 17, Terjemahan: 13)

ふとん：【布団】①まがの葉で編み、坐禅などに用いる円座。ほたん。  
しょうぼうげんぞうざぜんぎ ざぜん けさ  
 正法眼蔵坐禅儀「坐禅のとき、袈裟（けさ）をかきべし。一をしくべし」②  
ふとん あじわた ばんや ぬのじ すわ ねとき  
 （「布団」は当て字）綿。まがまたはパンヤなどを布地でくるみ、座りまたは寝る時  
し か き ふゆ ふとん どうおん  
 に敷いたり掛けたりするもの。＜季、冬＞「蒲団」（ともに唐音）

Terjemahan:

Futon: 1. *enza* (alas duduk) yang terbuat dari rajutan daun *maga* dan digunakan pada saat bermeditasi (di kuil Buddha). 2. (homonym) benda yang terbuat dari kain katun yang diisi dengan (daun) *maga* atau *panya*, dan dijadikan alas pada saat duduk atau tidur.

Definisi *futon* mengalami perkembangan dari definisi awal seperti yang tertera di atas menjadi ‘seperangkat alat tidur yang terdiri dari *shikibuton* yang digunakan sebagai alas tidur dan *kakebuton* yang lebih lunak sebagai selimut<sup>15</sup>. *Shikibuton* berisi kapas atau serat sintetis. *Kakebuton* bisa berisi kapas, serat sintetis, bulu burung atau bulu domba. Komponen makna yang diperoleh dari definisi ini adalah ‘seperangkat alat tidur’, ‘*shikibuton*’ atau ‘alas tidur’, ‘*kakebuton*’ atau ‘selimut’, ‘memiliki isi’.

Selimut menurut KBBI berarti 1 kain penutup tubuh (terutama dipakai pada waktu tidur); 2 *kiasan* sesuatu (perbuatan dsb) yang dipakai untuk menyelubungi kejahatan (maksud jahat dsb). Definisi yang dimaksud dalam konteks adalah definisi yang pertama yaitu kain penutup tubuh.

Tabel biner untuk perbandingan komponen makna *futon* dan selimut adalah sebagai berikut.

Tabel 3.4 Tabel Biner Perbandingan Komponen Makna *Futon* dengan Selimut

Komponen makna	Futon	Selimut
Seperangkat alat tidur	+	-
Alas tidur	+	-
Selimut	+	+
Memiliki isi	+	-

Presentase ketepatan komponen makna selimut adalah  $\frac{1}{4} \times 100\% = 25\%$ . Kesimpulan yang dapat ditarik dari tabel di atas adalah penerjemahan *futon*

<sup>15</sup> <http://gojapan.about.com/cs/japanesefurniture/a/futon.htm>, Diakses pada tanggal 30 Mei 2010, pk. 22.48

menjadi selimut tidak tepat dengan alasan-alasan sebagai berikut, *futon* merupakan *seperangkat* alat tidur sedangkan selimut merupakan *perangkat* alat tidur. *Futon* terdiri dari alas tidur dan selimut dan keduanya digunakan dalam waktu yang bersamaan, sedangkan selimut tidak lazim digunakan sebagai alas tidur dan lebih tidak lazim lagi sebuah selimut digunakan sebagai alas tidur dan selimut dalam waktu yang bersamaan.

### 3.1.5 HAGOROMO

*Hagoromo* diterjemahkan sebagai baju terbang dan mantel bulu.



Gambar 3.8 Penerjemahan *Hagoromo* sebagai Baju Terbang.

(Doraemon 2: 67, Terjemahan: 64)



Gambar 3.9 Penerjemahan *Hagoromo* sebagai Mantel Bulu.  
(Doraemon 2: 71, Terjemahan: 69)

はごろも : 【羽衣】 ①鳥の羽で作った薄く軽い衣。天人がこれを着て自由に空中を飛行するという。あまのはごろも。あまほろも。②鳥、虫などの翅。  
(曲名別項)

Terjemahan:

Hagoromo: 1. Kain tipis dan ringan yang terbuat dari bulu burung. Dikatakan jika para dewa memakai ini, mereka bisa terbang dengan bebas di langit. Disebut juga *ama no hagoromo*. *Amagoromo*. 2. sayap burung atau serangga.

Dari definisi di atas diperoleh komponen makna ‘berbentuk kain’, ‘tipis’, ‘ringan’, ‘bulu burung’, dan ‘menyebabkan terbang’.

Baju terbang terdiri dari baju dan terbang. Definisi baju menurut KBBI **ba·ju** *n* pakaian penutup badan bagian atas (banyak ragam dan namanya); sedangkan definisi terbang adalah **ter·bang** *v* **1** bergerak atau melayang di udara dengan tenaga sayap (tt burung dsb) atau dengan tenaga mesin (tt pesawat terbang dsb): *burung itu sanggup -- jauh sampai ke pantai; dengan lincahnya pesawat kecil itu -- berakrobat di udara; 2* berhamburan atau melayang-layang di udara (tt debu, daun-daunan, dsb): *seng dan atap rumah -- ditiup angin puyuh; pekerja itu mengenakan topeng muka untuk menghindarkan mata dari pasir yang --; 3* Fis mudah menjadi uap (gas); mudah menguap: *minyak --; zat --; 4* *ki* hilang lenyap (dicuri orang): *sepuluh peti berisi suku cadang mobil -- dari gudang pelabuhan; 5* *ki* berlari cepat; **6** melarikan diri; kabur: *mobil yang menabrak anak itu -- dan menghilang; 7* *ki* naik pesawat terbang; bepergian dengan pesawat terbang: *pagi ini rombongan perutusan -- ke Bali*. Jadi, baju terbang memiliki definisi pakaian

penutup badan bagian atas (banyak ragam dan namanya) yang digunakan ketika seseorang bergerak atau melayang di udara.

Mantel bulu terdiri dari mantel dan bulu, dan mengandung arti mantel yang terbuat dari bulu. Mantel menurut KBBI berarti baju panjang (biasanya dari bahan kain tebal), berlengan atau tidak berlengan untuk menyelubungi tubuh; **2 Zool** lipatan kulit yang menyelubungi badan pada moluska, cangkang pada individu bercangkang, dan dinding tubuh pada cumi-cumi; **3 Geo** bagian terbesar dari lapisan kulit bumi yang terdapat di bawah kerak bumi; **4 Geo** lapisan batuan lepas pada permukaan bumi yang merupakan bahan dasar bagi pembentukan tanah.

Tabel biner untuk hagoromo, baju terbang dan mantel bulu adalah sebagai berikut.

Tabel 3.5 Tabel Biner Perbandingan Komponen Makna *Hagoromo* dengan Baju Terbang dan Mantel Bulu

Komponen makna	Hagoromo	Baju terbang	Mantel bulu
Berbentuk kain	+	-	-
Ringan	+	+	-
Tipis	+	+	-
Bulu burung	+	-	-
Menyebabkan terbang	+	-	-

Presentase ketepatan makna masing-masing nomina terjemahan dengan nomina *hagoromo* adalah sebagai berikut.

a. Baju terbang:  $\frac{2}{5} \times 100\% = 40\%$

b. Mantel bulu:  $0 \times 100\% = 0\%$

Dari tabel di atas dapat dilihat perbedaan antara hagoromo dengan baju terbang dan mantel bulu. *Hagoromo* berbentuk kain, sedangkan baju terbang dan mantel bulu berbentuk pakaian. *Hagoromo* ringan dan tipis, baju terbang bisa saja ringan dan tipis karena bentuk dan jenisnya yang beragam, namun mantel bulu biasanya tebal karena berfungsi untuk melindungi tubuh. Selain itu, tidak ada baju maupun mantel yang terbuat dari bulu burung, dan keduanya tidak dapat

menyebabkan pemakainya terbang. Penerjemahan ini menyebabkan hilangnya aspek *sense*. Jadi, penerjemahan *hagoromo* sebagai baju terbang dan mantel bulu tidak tepat dan tidak dapat dikatakan sebagai terjemahan yang baik.

### 3.1.6 TSUCHINOKO

*Tsuchinoko* diterjemahkan sebagai ular naga.



Gambar 3.10 Penerjemahan *Tsuchinoko* sebagai Ular Naga.

(Doraemon 7: 7, Terjemahan: 3)

つち こ ぜんがく こうとうぶ で あたま かたち  
 ツチノコ：【槌の子】①前額と後頭部とが出た頭の形をいう。さいづち  
 じょう おうぎはつけい やりもちやつ いとびん こづち  
 あたま。浄・扇八景「一の鐘(やり)持奴が糸鬢も」②小槌(こづち)におなじ  
 。③へび いっしゅ そうぞうじょう どうぶつ  
 ③蛇の一種という想像上の動物。

Terjemahan:

1. Sebutan untuk bentuk kepala yang kening atau bagian belakang kepalanya menonjol. *saidzuchi atama. kiyoshi. ougihakkei*. 2. Sama dengan *kodzuchi*. 3. Sejenis ular yang termasuk dalam kategori binatang khayalan.

*Tsuchinoko* yang dimaksud dalam konteks mengacu pada definisi ketiga, yaitu sejenis ular yang termasuk dalam kategori binatang khayalan. Jenis ular yang dimaksud bukan ular bertubuh panjang dan ramping seperti ular biasa. *Tsuchinoko* banyak digambarkan di berbagai media sebagai ular yang bertubuh pendek dan berperut gendut<sup>16</sup>. Tidak seperti ular kebanyakan yang kepalanya menempel dengan tubuhnya, ular ini memiliki batas yang jelas antara kepala dengan tubuh. Selain itu, *tsuchinoko* juga bisa mencicit.

Meskipun dikatakan sebagai binatang khayalan, banyak saksi mata yang mengatakan telah melihat ular ini di banyak daerah di Jepang. Moriguchi Kenzo, seorang jurnalis Japan Times online, menulis sebuah artikel tentang penemuan *tsuchinoko* di Mikata, Prefektur Hyogo pada tanggal 6 Juni 2001<sup>17</sup>. Ular yang ditemukan ini memiliki panjang 70 cm ketika ditangkap dan pada saat artikel tersebut ditulis panjangnya telah mencapai satu meter, badannya lebih tebal daripada kepala dan ekor, serta bisa mencicit seperti tikus. Pada saat artikel ini ditulis, pemerintah setempat belum mengambil tindakan untuk membuktikan apakah ular temuan tersebut benar-benar *tsuchinoko* sehingga belum bisa dikatakan secara pasti apakah hewan ini betul ada. Tidak ada penampakan *tsuchinoko* yang dilaporkan terjadi di luar Jepang, karena itu hewan ini merupakan hewan khas Jepang.

Dari definisi di atas kita memperoleh komponen makna ‘ular’, ‘khas Jepang’, ‘binatang khayalan’, ‘bertubuh pendek’, ‘berperut gendut’, dan ‘bisa mencicit’.

Ular naga, atau naga, merupakan binatang khayalan yang banyak ditampilkan dalam berbagai media. Naga erat kaitannya dengan bangsa Cina meskipun kisah tentang hewan ini juga ada pada banyak negara.

Penemuan fosil naga di desa Guanling kota Anshun di Cina pada tahun 1996 membuktikan bahwa ular raksasa legendaris ini pernah ada. Deskripsi naga yang bisa diidentifikasi dari fosil tersebut adalah sebagai berikut. Naga merupakan reptil yang hidup sekitar 200 juta tahun yang lalu. Naga merupakan makhluk amfibi, ia banyak menghabiskan waktunya di air dan terkadang berjalan

<sup>16</sup> Lihat lampiran

<sup>17</sup> <http://search.japantimes.co.jp/member/member.html?nn20010616b1.htm>, Diakses tanggal 6 Mei 2010, pk 7.38

ke daratan. Panjangnya keseluruhan mencapai 7,6 m. Tubuhnya memiliki panjang 2,7 m serta lebar 68 cm, dan buntutnya sepanjang 3,7 m. Kepala naga ini berbentuk segitiga, kedua tanduknya, dengan bentuknya yang simetris menjulang dari bagian terlebar tersebut dan berukuran 27 cm. Tanduknya berbentuk agak sedikit melengkung serta condong ke samping.<sup>18</sup>

Dalam berbagai kisah, ular naga banyak digambarkan sebagai hewan raksasa yang bertubuh besar dan panjang<sup>19</sup>. Di Indonesia, gambaran ular naga ini dapat dilihat pada lirik lagu permainan tradisional anak yang berbunyi “*Ular naga panjangnya bukan kepalang, berjalan-jalan selalu kian kemari, umpan yang lezat itulah yang dicari, ini dianya yang terbelakang*”. Dari berbagai kisah naga ada yang digambarkan bisa menyemburkan api dari mulutnya, bersuara dengan mendesis, menggerung, meraung, namun tidak mencicit.

Tabel komponen makna untuk *tsuchinoko* dan ular naga adalah sebagai berikut.

Tabel 3.6 Tabel Biner Perbandingan Komponen Makna *Tsuchinoko* dengan Ular Naga

Komponen makna	Tsuchinoko	Ular Naga
Ular	+	+
Khas Jepang	+	-
Binatang khayalan	+	-
Bertubuh pendek	+	-
Berperut gendut	+	+
Mencicit	+	-

Prosentase ketepatan makna ular naga adalah  $\frac{2}{6} \times 100\% = 33,33\%$ .

Dari tabel di atas dapat dilihat distorsi makna *tsuchinoko* ketika diterjemahkan menjadi ular naga. Perbedaan keduanya meliputi eksistensi, kekhasan, panjang tubuh dan kemampuan untuk mencicit. Jadi, penerjemahan ini tidak tepat karena tidak ada kesamaan konsep antara pengarang dengan pembaca,

<sup>18</sup> <http://www.vivaborneo.com/ular-naga-binatang-khayalan-atau-kenyataan.htm>, Diakses tanggal 6 Mei 2010; pk 07.52

<sup>19</sup> Lihat lampiran

yang berarti tidak tercapainya aspek *sense* dan tidak dapat dikatakan sebagai terjemahan yang baik.

### 3.1.7 ODANGO

Odango diterjemahkan sebagai kue donat.



Gambar 3.11 Penerjemahan *odango* sebagai Kue Donat.

(Doraemon 4: 172; terjemahan: 168)

だんご こくろい こな みず ちい ちい ちい  
お団子：穀類の粉を水でこね小さくまるめて蒸したまたはゆでたもの。付け  
や 焼きにし、または餡（あん）や黄粉（きなこ）などをつけて食べる。いしい。また、  
た、比喩的にも使う。

Terjemahan:

Kue yang dibuat dengan tepung gandum yang dicampur air kemudian dibentuk menjadi bulatan-bulatan kecil. Setelah dipanggang, dilumuri dengan tepung kedelai atau kacang merah, kemudian disajikan. Digunakan juga dalam majas perumpaan.

Dari definisi di atas diperoleh komponen makna ‘tepung gandum’, ‘bulatan’, ‘dipanggang’, ‘tepung kedelai’ dan ‘kacang merah’.

Definisi donat adalah kue dari tepung terigu, telur, gula, mentega dan ragi; diolah dengan cara digoreng. Ada dua jenis donat, yaitu donat berbentuk cincin yang ditaburi berbagai macam *topping* dan donat berbentuk bundar yang berisi berbagai macam *topping*.

Tabel biner perbandingan komponen makna *odango* dan kue donat adalah:

Tabel 3.7 Tabel Biner Perbandingan Komponen Makna *Odango* dengan Donat

Komponen makna	Odango	Donat
Tepung gandum	+	-
Bulatan	+	-
Dipanggang	+	-
Tepung kedelai	+	-
Kacang merah	+	-

Dari tabel di atas diperoleh kesimpulan bahwa penerjemahan *odango* menjadi donat tidak tepat karena kedua nomina tersebut tidak memiliki persamaan komponen makna, prosentase ketepatan maknanya 0%, aspek *sense* antara pengarang dengan pembaca pun tidak tercapai sehingga tidak dapat digolongkan sebagai terjemahan yang baik.

### 3.2 Jitaimeshi (事態名詞),

*Meishi* yang referennya mengacu pada kejadian atau kegiatan dikategorikan sebagai *jitaimeshi*. Temuan data yang termasuk dalam kategori ini yaitu:

#### 3.2.1 AYATORI

*Ayatori* diterjemahkan sebagai 'gulat'.



Gambar 3.12 Penerjemahan *ayatori* sebagai Gulat.

(Doraemon 2: 39; terjemahan: 36)

あやと わ いと きゆう てくび ゆび こと つづみ かわ かたち  
 綾取り：①輪にした糸を左右の手首や指にかけて、琴、鼓、川などの形  
 つく じょじ ゆうぎ いとと いとかかり たすきと  
 を作ってあそぶ女兒の遊戯。糸取り。糸掛。取りあげ。襷取り。あぜ取り。  
 もりさだまんこう えど きょうさか いととり あやおり  
 守貞漫稿「江戸にて一、京坂にては糸取と云ふ」。②綾織<sup>3</sup>に同じ。

Terjemahan:

Ayatori: 1. Permainan anak perempuan sekolah dasar. Menggunakan tali yang diletakkan di pergelangan tangan ataupun jari-jari kedua tangan kanan dan kiri untuk membuat bentuk-bentuk seperti *koto*, tambur, sungai dan sebagainya<sup>20</sup>.

Dari definisi di atas diperoleh komponen makna ‘permainan’, ‘anak-anak’, ‘perempuan’, ‘tali’, ‘pergelangan tangan’, ‘jari-jari’ dan ‘membuat bentuk’.

Sedangkan gulat adalah suatu kegiatan yang menggunakan tenaga yang di dalamnya dimungkinkan mendukung pengertian suatu perkelahian, pertarungan yang sengit untuk mengalahkan lawan dengan cara saling memukul, menendang, mencekik, bahkan menggigit. Namun pada tahap selanjutnya pengertian ini berubah karena telah menjadi suatu cabang olahraga yang dilengkapi dengan peraturan yang dipatuhi oleh para pesertanya. Dan gulat memiliki pengertian sebagai suatu olahraga yang dilakukan oleh dua orang yang saling menjatuhkan atau membanting, menguasai, dan mengunci lawannya dalam keadaan terlentang dengan menggunakan teknik yang benar sehingga tidak membahayakan keselamatan lawannya (PGSI dalam Pujiyanto: 2005).

Tabel biner untuk komponen makna *ayatori* dan gulat adalah sebagai berikut:

Tabel 3.8 Tabel Biner Perbandingan Komponen Makna *Ayatori* dengan Gulat

Komponen makna	Ayatori	Gulat
Permainan	+	+
Anak-anak	+	-
Perempuan	+	-
Tali	+	-
Pergelangan tangan	+	-
Jari-jari	+	-
Membuat bentuk	+	-

<sup>20</sup> Lihat lampiran

Presentase ketepatan makna gulat adalah  $\frac{1}{7} \times 100\% = 14,28\%$ .

Dari tabel di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerjemahan *ayatori* sebagai gulat tidak tepat karena kedua nomina tersebut tidak memiliki cukup persamaan untuk dapat dikatakan bersinonimi, jadi aspek *sense* antara pengarang dengan pembaca tidak tercapai. Secara kontekstualpun penerjemahan ini tidak tepat, karena Nobita dalam *manga* Doraemon digambarkan sebagai anak yang lemah dan penakut. Ia hanya mahir dalam bermain *ayatori* dan menembak. Sesuai dengan teori aspek maksud (*intention*), Nobita mengajukan permainan *ayatori* dengan maksud agar ia dapat memamerkan kelihaiannya tersebut. Aspek maksud ini tidak tercapai ketika *ayatori* diterjemahkan sebagai gulat, karena Nobita yang lemah tidak mungkin menang dalam gulat melawan Giant yang jauh lebih kuat.

### 3.2.2 JANKEN

*Janken* diterjemahkan menjadi main gundu.



Gambar 3.13 Penerjemahan *Janken* sebagai (Main) Gundu.

(Doraemon 1: 9; terjemahan: 5)

じゃんけん：（「石拳」から。一説に「両拳」の中国音から）拳（けん）の一種。掌（てのひら）を握ったのを石、掌を開いたのを紙、人指指と中指の二本を出したのを鋏とし、鋏は紙に、紙は石に石は鋏に勝つものとして勝負を負を争う遊戯。また、これで事を行う順番を決める。いしけん。

Terjemahan:

Janken: (dari kata *ishiken*. Ada juga yang mengatakan dari cara baca cina untuk *janken*) jenis kepalan tangan. Permainan menentukan menang kalah dengan menggunakan telapak tangan untuk membuat bentuk. Telapak tangan mengepal berarti batu, telapak tangan terbuka berarti kertas, mengeluarkan jari telunjuk dan jari tengah bersamaan berarti gunting. Gunting menang melawan kertas, kertas menang melawan batu dan batu menang melawan gunting<sup>21</sup>. Selain itu, digunakan juga untuk menentukan giliran ketika hendak memulai kegiatan. *Ishiken*.

Dari definisi di atas diperoleh komponen makna ‘permainan’, ‘kepalan tangan’, ‘membuat bentuk’, ‘menentukan giliran’.

Main gundu berasal dari kata ‘main’ dan ‘gundu’. Penerjemahan *janken* menjadi main gundu menggunakan dua metode sekaligus yaitu transposisi dan adaptasi.

Definisi dari kata main adalah **1** melakukan permainan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak): -- *bola*; -- *kelereng*; -- *cari-carian*; **2** *cak* melakukan perbuatan untuk bersenang-senang (dengan alat-alat tertentu atau tidak): *anak-anak sedang* -- *di halaman*; **3** berjudi: *sepanjang hari kerjanya hanya* -- *domino*; **4** dl keadaan berlangsung atau mempertunjukkan (tontonan dsb): *filmnya sudah* --; **5** bertindak sbg pelaku dl sandiwara (film, musik, dsb): *dia sering ikut* -- *dl pementasan dariama di sekolah*; **6** berbuat serong: *saya benci kepada laki-laki yang suka* -- *dengan perempuan lain*; **7** bekerja, bergerak, berputar, dsb secara sepatutnya (tt mesin dsb): *jarum jamnya sudah tidak* -- *lagi*; **8** *cak* berbuat sesuatu dengan sesuka hati; berbuat asal berbuat saja: *jangan* -- *pinjam saja, pikirkan juga bagaimana cara mengembalikannya*; *kalau sudah marah, ia suka* -- *pukul saja*; **9** *cak* menjalankan usaha (taksi, becak, dsb); mencari nafkah dengan: *dulu* -- *becak*, *sekarang* -- *taksi*; **10** *cak* selalu menggunakan (memakai): *sekarang dia sudah tidak mau naik bus*, -- *taksi melulu*. Definisi yang dirujuk oleh situasi dalam gambar adalah **1** melakukan permainan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak).

<sup>21</sup> Lihat lampiran

Gundu menurut KBBI berarti bola kecil dibuat dari tanah yang dibakar, marmer, kaca untuk mainan anak-anak; kelereng; guli. Main gundu memiliki pengertian melakukan permainan untuk menyenangkan hati dengan menggunakan gundu.

Tabel biner komponen makna *janken* dengan main gundu adalah sebagai berikut.

Tabel 3.9 Tabel Biner Perbandingan Komponen Makna *Janken* dengan Main Gundu

Komponen makna	Janken	Main gundu
Permainan	+	+
Kepalan tangan	+	-
Membuat bentuk	+	-
Menentukan giliran	+	-

Prosentase ketepatan makna main gundu adalah  $\frac{1}{4} \times 100\% = 25\%$ .

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa penerjemahan *janken* menjadi main gundu tidak tepat karena keduanya tidak memiliki cukup persamaan untuk dapat dikatakan bersinonimi, jadi aspek *sense* antara pengarang dengan pembaca tidak tercapai. Secara kontekstualpun penerjemahan ini tidak tepat. Situasi yang ingin disampaikan pengarang seperti yang terlihat pada gambar di atas adalah 'Sewashi berpendapat Nobita sangat payah, dalam permainan yang sangat mudah dan sederhana karena tidak membutuhkan properti apapun maupun keahlian khusus seperti *janken* saja selalu kalah'. Ketika *janken* diterjemahkan menjadi main gundu, situasi ini tidak muncul, karena main gundu tidak semudah bermain *janken*. Main gundu memerlukan properti, yaitu gundu, dan memerlukan teknik serta ketepatan dalam menyentil gundu agar seseorang dapat mengenai gundu lawannya. Jadi, maksud pengarang tidak tersampaikan pada terjemahannya sehingga aspek maksud tidak tercapai.

### 3.2.3 O HANAMI

*O hanami* diterjemahkan sebagai melihat bunga-bunga.



Gambar 3.14 Penerjemahan *o hanami* menjadi Melihat Bunga-bunga.  
(Doraemon 6: 88; Terjemahan: 84)

お花見：【花見】①花(おもに 桜)を見てあそびたのしいこと。花 逍遥。  
かんばな かんおう き はる ふるこんしゅん やど きた ひと  
 観花。観桜。<季. 春>。古今春「わが宿の一がてらに来る人は」。「一の  
きやく さんがつみつか よっか むらびと み おか うえ あつ いんしよく  
 客」②三月三日か四日に村人たちが見はらしのよい丘の上などに集まって飲 食す  
ふうしゅう はなみしょうがつ あそ  
 る風 習。花見正月。やみいそ遊び。

Terjemahan:

*O hanami*: 1. Kegiatan rekreasi dengan cara melihat bunga (sakura). *hanashouyou*. *kanhana*. *kanou*. (musim: semi). 2. Kebiasaan orang-orang desa berkumpul di atas bukit untuk makan dan minum bersama pada tanggal 3 atau 4 Maret.

Melihat bunga sakura yang dimaksud dalam definisi di atas adalah duduk berkumpul di bawah pohon-pohon sakura yang sedang berkembang sambil menyantap makanan dan minuman, terkadang disertai pula dengan minum sake dan karaoke<sup>22</sup>. Tempat penyelenggaraan *hanami* banyak terdapat di seluruh Jepang, salah satunya ada taman Maruyama yang terletak di Higashiyama, Kyoto.

Dari definisi tersebut didapatkan komponen makna ‘rekreasi’, ‘sakura’, ‘duduk berkumpul’, ‘dilakukan sambil makan dan minum’, ‘sake’, ‘karaoke’ dan ‘musim panas’.

Melihat bunga-bunga terdiri dari melihat dan bunga-bunga. Bunga-bunga berasal dari kata bunga yang mengalami reduplikasi dan bisa memuat arti ‘bermacam-macam bunga’ atau ‘banyak bunga’. Melihat yang dimaksud dalam konteks ini adalah melihat-lihat, yang menurut KBBI berarti melihat sesuatu dengan sambil lalu dan santai. Jadi melihat bunga-bunga mengandung makna

<sup>22</sup> Lihat lampiran

pergi rekreasi dengan cara berjalan-jalan untuk melihat bermacam-macam bunga atau banyak bunga. Meskipun disebut bermacam-macam bunga, sakura yang tidak terdapat di Indonesia tidak dapat dimasukkan ke dalam jenis bunga yang dimaksud.

Tabel biner perbandingan komponen makna *o hanami* dengan melihat bunga-bunga adalah sebagai berikut.

Tabel 3.10 Tabel Biner Perbandingan Komponen Makna *O hanami* dengan Melihat Bunga-bunga

Komponen makna	O hanami	Melihat bunga-bunga
Rekreasi	+	+
Sakura	+	-
Duduk berkumpul	+	-
Dilakukan sambil makan dan minum	+	-
Sake	+	-
Karaoke	+	-
Musim semi	+	+

Prosentase ketepatan makna melihat bunga-bunga adalah  $\frac{2}{7} \times 100\% = 28,57\%$ .

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa penerjemahan *o hanami* menjadi melihat bunga-bunga tidak tepat dan tidak dapat digolongkan sebagai terjemahan yang baik. *O hanami* identik dengan sakura, sedangkan melihat bunga-bunga mengindikasikan jenis bunga yang bermacam-macam. *O hanami* dilakukan sambil duduk berkumpul di bawah pohon sakura yang sedang berbunga sambil makan, minum dan kadang berkaraoke dengan menitikberatkan pada kegiatan rekreasinya sehingga muncul istilah *hana yori dango* dalam bahasa Jepang, sedangkan melihat bunga-bunga dilakukan sambil berjalan-jalan dan menitikberatkan pada kegiatan melihat bunganya. Jadi, aspek *sense* yang hendak disampaikan pengarang pada pembaca tidak tercapai.

### 3.3 Bashomeishi (場所名詞)

*Bashomeishi* adalah *meishi* yang referennya mengacu pada tempat. Temuan data yang termasuk kategori ini yaitu:

#### 3.3.1 OSHIIRE

*Oshiire* diterjemahkan sebagai gudang.



Gambar 3.15 Penerjemahan *Oshiire* sebagai Gudang.

(Doraemon 6: 146; terjemahan: 142)

押し入れ：和室で、家財・寝具などを入れておくところ。おしこみく日葡>  
Terjemahan:

*Oshiire*: suatu tempat di dalam ruangan ala Jepang yang digunakan untuk menyimpan alat-alat rumah tangga, perlengkapan tidur dan lain-lain. Lemari.

Dari definisi di atas, diperoleh komponen makna ‘terletak di dalam ruangan’ maka berarti ia merupakan ‘bagian dari ruangan’, ‘lemari’, ‘tempat penyimpanan’, ‘alat-alat rumah tangga’ dan ‘perlengkapan tidur’.

Definisi gudang menurut KBBI adalah rumah atau bangsal tempat menyimpan barang- barang. Bangsal sendiri memiliki definisi **1** rumah yang dibuat dari kayu (untuk gudang, kandang, dsb); **2** los (di pasar dsb); **3** rumah besar (untuk pertemuan, bersenam, bermain-main, pertunjukan, dsb); **4** bedeng; **5** barak; **6** Jawa balai (di istana). Berarti, baik gudang maupun bangsal memuat komponen makna ‘ruangan’.

Tabel biner untuk komponen makna *oshiire* dan gudang adalah sebagai berikut.

Tabel 3.11 Tabel Biner Perbandingan Komponen Makna *Oshiire* dengan Gudang

Komponen makna	Oshiire	Gudang
Bagian dari ruangan	+	-
Lemari	+	-
Tempat penyimpanan	+	+
Alat-alat rumah tangga	+	+
Perlengkapan tidur	+	+

Prosentase ketepatan makna gudang adalah  $\frac{3}{5} \times 100\% = 60\%$ .

Meskipun secara teknis gudang dapat dikatakan sebagai terjemahan yang baik, dari tabel di atas dapat dilihat bahwa komponen utama *oshiire*, yaitu bagian dari ruangan, tidak dimiliki oleh gudang. *Oshiire* merupakan bagian dari sebuah ruangan, sedangkan gudang merupakan sebuah ruangan. *Oshiire* bisa berfungsi sebagai lemari, sedangkan gudang tidak dapat berfungsi sebagai lemari. Meskipun keduanya bisa berfungsi untuk menyimpan perlengkapan tidur, perlengkapan tidur yang disimpan dalam *oshiire* biasanya dikeluarkan pada malam hari untuk digunakan, kemudian disimpan lagi pagi harinya ketika sudah tidak digunakan; berbeda dengan perlengkapan tidur yang disimpan di gudang. Perlengkapan tidur yang disimpan di gudang biasanya benda-benda yang tidak digunakan setiap hari, belum akan digunakan atau justru sudah tidak digunakan lagi. Jadi, aspek *sense* antara pengarang dengan pembaca tidak tercapai dalam penerjemahan ini. Maka, penerjemahan *oshiire* sebagai gudang tidak tepat.

### 3.3.2 GENKAN

Genkan diterjemahkan menjadi serambi.



Gambar 3.16 Penerjemahan *Genkan* sebagai Serambi.

(Doraemon 1: 39; terjemahan: 35)

げんかん : 【玄関】① (イ) 玄 妙 な 道 に 入 る 関 門 。 (ロ) 禅 寺 の 方 丈  
 へい せき じいん おもてむ くげやしき くるまよせ いがい しゅつにゆうぐち  
 に入 る 関 。 ② 寺 院 の 表 向 き 。 公 家 屋 敷 の 車 寄 (く る ま よ せ) 以 外 の 出 入 口 。  
 ぶ け き や た く し ょ う め ん い り ぐ ち し き だ い と こ ろ て ん い つ ぱ ん た て も の し ょ う め ん  
 武 家 の 居 宅 で 、 正 面 入 口 の 式 台 の あ る 所 。 ③ 転 じ て 、 一 般 に 、 建 物 の 正 面  
 も う で い ぐ ち  
 に 設 け た 出 入 口 。

Terjemahan:

1. Gerbang menuju jalan yang misterius. Pintu menuju ruangan pendeta utama pada kuil Buddha (Zen) 2. Bagian depan kuil. Pintu keluar masuk untuk selain kendaraan pada kediaman bangsawan istana. Tempat yang berupa undakan dekat pintu masuk di rumah samurai. 3. berbeda dari kedua arti di atas, secara umum, pintu keluar masuk yang dibangun di bagian depan bangunan.

Definisi yang dimaksud pada konteks adalah definisi yang ketiga yaitu pintu keluar masuk yang dibangun di bagian depan bangunan. *Genkan* biasanya berbentuk lantai yang lebih rendah dari lantai ruangan lain di rumah itu diikuti undakan yang menyambung dengan semacam lorong atau koridor yang terletak di dalam rumah, memiliki fungsi menyambung pintu dengan bagian utama rumah dan sebagai tempat dilepasnya sepatu untuk kemudian diganti dengan sandal kamar<sup>23</sup>. Di dekat *genkan* dapat ditemukan *getabako* atau tempat menyimpan sepatu.

<sup>23</sup> Lihat lampiran

Dari definisi di atas dapat ditarik beberapa komponen makna yaitu 'terletak di dalam rumah', 'berbentuk lantai yang lebih rendah', 'berada di bagian depan bangunan', 'tempat keluar masuk' dan 'memiliki fungsi menyambung pintu dengan bagian utama rumah'.

Serambi menurut KBBI adalah beranda atau selasar yang agak panjang, bersambung dengan induk rumah (biasanya lebih rendah daripada induk rumah): *sesudah makan malam, ia berbaring di atas balai-balai bambu di -- rumah; 2 peron (untuk stasiun)*. Definisi serambi yang dimaksud pada konteks adalah definisi yang pertama dan bila dilihat dari contoh kalimat, serambi memiliki fungsi sebagai tempat bersantai.

Tabel biner untuk komponen makna *genkan* dan serambi adalah.

Tabel 3.12 Tabel Biner Perbandingan Komponen Makna *Genkan* dengan Serambi

Komponen makna	Genkan	serambi
Terletak di dalam rumah	+	-
Berbentuk lantai yang lebih rendah	+	+
Berada di bagian depan bangunan	+	+
Tempat keluar masuk	+	-
Memiliki fungsi menyambung pintu dengan bagian utama rumah	+	-

Prosentase ketepatan makna serambi adalah  $\frac{2}{5} \times 100\% = 40\%$

Penerjemahan *genkan* sebagai serambi tidak dapat dikatakan sebagai penerjemahan yang baik karena selain prosentase ketepatan maknanya kurang dari 50%, situasi yang timbul pada hasil terjemahan menjadi janggal karena ibu tidak memarahi Nobita padahal Nobita meletakkan kuenya di serambi. Dalam budaya Indonesia, serambi seringkali berada di luar rumah, biasanya menghubungkan induk rumah dengan halaman, dan terbuka, sehingga muncul kemungkinan kue yang diletakkan Nobita di serambi akan diambil orang. Namun pada situasi aslinya, ibu tidak memarahi Nobita karena Nobita meletakkan kue tersebut di

*genkan* yang meskipun sama-sama berfungsi menghubungkan 'sesuatu' dengan induk rumah, 'sesuatu' yang dimaksud adalah pintu masuk sehingga *genkan* berada di ruangan tertutup dan kecil kemungkinan kue tersebut akan diambil orang kecuali orang tersebut membuka pintu untuk masuk ke dalam rumah. Jadi, penerjemahan *genkan* sebagai serambi tidak tepat.

### 3.4 Hitomeishi (人名詞)

*Hitomeishi* yaitu *meishi* yang referennya berupa *hito* atau orang. Dalam sumber data ditemukan *meishi* yang tergolong kategori ini, namun kurangnya informasi yang ada dalam cerita membuat data temuan tidak dapat dianalisis lebih lanjut karena tidak dapat ditentukan definisi yang mana yang dimaksud oleh nomina tersebut. *Meishi* yang ditemukan adalah *tonosama* yang diterjemahkan sebagai bangsawan.



Gambar 3.17 Penerjemahan *Tonosama* sebagai Bangsawan  
(Doraemon 1: 103; Terjemahan: 99)

とのさま      しゅくん      きじん      そんけいご      えどじだい      だいまよう  
 とのさま：【殿様】①主君または貴人の尊敬語。②江戸時代、大名または旗本の尊敬語。③昔の殿様のよう、横柄で世事にうとい男を呼ぶ称。  
 はたもと      そんけいご      むかし      とのさま      おうへい      せじ      おとこ      よ      しょう  
 「一商売」

Terjemahan:

Tonosama: 1. Bahasa sopan untuk memanggil *Lord* atau bangsawan. 2. Bahasa sopan untuk memanggil *daimyou* dan *hatamoto* (pengikut yang langsung ada di bawah *shogun*) pada zaman Edo. 3. Sama seperti penggunaan *tonosama* zaman dahulu, cara memanggil laki-laki yang sok tahu.

*Setting* cerita yang memuat nomina ini adalah *sengoku jidai*, atau zaman perang. Sunemaru, leluhur Suneo, adalah seorang samurai pemberani yang diajak pergi berperang oleh ayahnya agar ia dipuji oleh *tonosama*. Namun, karena tidak diketahui dengan pasti apakah definisi dari *tonosama* yang diacu pada konteks ini adalah bangsawan, *daimyou* atau *hatamoto*, terjemahan ini tidak dapat dianalisis lebih lanjut.

### 3.6 Houkoumeishi (方向名詞)

*Houkoumeishi* yaitu *meishi* yang referennya berupa *hou* atau arah. Dalam sumber data tidak ditemukan *meishi* yang tergolong kategori ini.

### 3.5 Jikanmeishi (時間名詞)

*Jikanmeishi* yaitu *meishi* yang referennya berupa *toki* atau waktu. Tidak ditemukan data yang termasuk dalam kategori ini pada sumber data.

## BAB 4

### KESIMPULAN

Dari *manga* Doraemon volume 1 sampai 10, ditemukan 12 buah data yang mengalami distorsi makna karena diterjemahkan menggunakan metode adaptasi yang dapat dianalisis. Dari 12 buah data tersebut, 7 merupakan *monomeishi*, 3 merupakan *jitaimeishi* dan 2 merupakan *bashomeishi*. Tidak ditemukan adanya data yang tergolong sebagai *houkoumeishi* dan *jikanmeishi* dalam sumber data, sedangkan data yang termasuk ke dalam *hitomeishi* ditemukan namun tidak dapat dianalisis. Data tersebut adalah *tonosama* yang bisa berarti cara memanggil bangsawan, *daimyou* atau *hatamoto*. Makna apa yang dirujuk oleh *tonosama* tidak dapat ditentukan karena dalam cerita tidak ada satu pun informasi baik *setting* maupun dialog yang menyatakan dengan jelas makna yang mana yang dimaksud oleh nomina tersebut.

Tabel 3.13 Rangkuman Jumlah Temuan Data Berdasarkan Jenis *Meishi*

Jenis <i>meishi</i>	Jumlah temuan data yang bisa dianalisis
<i>Monomeishi</i>	7
<i>Jitaimeishi</i>	3
<i>Bashomeishi</i>	2
<i>Hitomeishi</i>	0
<i>Jikanmeishi</i>	0
<i>Houkoumeishi</i>	0

Berdasarkan hasil analisis data temuan, diketahui bahwa 10 data temuan tidak tepat secara teknis karena prosentase ketepatan maknanya di bawah 50% dan 2 data temuan tepat secara teknis namun bukan merupakan terjemahan yang baik karena tidak tercapainya aspek *sense* antara pembaca dan pengarang.

Tabel 3.14 Rangkuman Prosentase Ketepatan Makna dan Keberadaan Aspek Sense dalam Terjemahan

No	<i>Meishi</i>	Terjemahan	Prosentase ketepatan makna (%)	Aspek sense
1	<i>Dorayaki</i>	Kue mochi	22,22	Tidak ada
		Kue coklat	44,44	Tidak ada
		Kue pukis	44,44	Tidak ada
		Kue donat	33,33	Tidak ada
2	<i>Mafuura</i>	Selimut	62,5	Tidak ada
3	<i>Chonmage</i>	Jambul	33,33	Tidak ada
4	<i>Futon</i>	Selimut	25	Tidak ada
5	<i>Hagoromo</i>	Baju terbang	40	Tidak ada
		Mantel bulu	0	Tidak ada
6	<i>Tsuchinoko</i>	Ular naga	33,33	Tidak ada
7	<i>Odango</i>	Donat	0	Tidak ada
8	<i>Ayatori</i>	Gulat	14,28	Tidak ada
9	<i>Janken</i>	Main gundu	25	Tidak ada
10	<i>O hanami</i>	Melihat bunga-bunga	28,57	Tidak ada
11	<i>Oshiire</i>	Gudang	60	Tidak ada
12	<i>Genkan</i>	Serambi	40	Tidak ada

Kesimpulan yang dapat ditarik adalah *monomeishi* merupakan kategori *meishi* yang paling banyak diterjemahkan menggunakan metode adaptasi. Metode penerjemahan adaptasi menimbulkan distorsi makna yang mengakibatkan hilangnya komponen-komponen makna yang terkadang krusial pada nomina Bsu. Komponen makna yang hilang tersebut lebih banyak daripada komponen makna yang sama, sehingga terjemahan tidak dapat dikatakan sebagai terjemahan yang tepat atau terjemahan yang baik. Dalam menerjemahkan suatu morfem, seorang penerjemah tidak hanya harus memilih padanan yang maknanya paling tepat, tetapi juga memperhitungkan apakah dengan menggunakan morfem padanan tersebut aspek *sense*, dan aspek maksud jika ada, antara pengarang dengan pembaca dapat dicapai.

Pada tanggal 19 Maret 2008, Doraemon dilantik menjadi Duta Besar Budaya Animasi<sup>23</sup>. Tujuan pelantikan tersebut, menurut Menteri Luar Negeri Jepang periode 2007-2008 Masahiko Koumura, adalah memperkenalkan Jepang kepada dunia melalui film animasi Doraemon. Budaya Jepang sebenarnya tidak hanya bisa dilihat dari film animasi Doraemon saja, namun dapat dilihat juga pada *manganya*. Jika penerjemahan adaptasi masih terus dilanjutkan, tujuan Doraemon memperkenalkan budaya Jepang pada dunia melalui karya-karyanya tidak akan tercapai, karena penerjemahan ini mengadaptasi budaya Jepang menjadi budaya bahasa sasaran.

*Manga* merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk memperkenalkan kebudayaan asing kepada anak-anak. Dengan membaca *manga*, anak-anak dapat menyerap kebudayaan yang ditampilkan dalam *manga* tersebut. Penerjemahan adaptasi yang berorientasi pada budaya Bsa dapat membentuk konsep yang salah pada pola pikir anak-anak. Misalnya, dalam *manga*, *dorayaki* merupakan camilan favorit Doraemon. Konsep ini akan berubah ketika anak-anak membaca hasil terjemahan *dorayaki*, yaitu kue pukis, menjadi 'Kue pukis merupakan camilan favorit Doraemon'. Karena Doraemon berasal dari Jepang, konsep tadi akan berkembang menjadi 'masyarakat Jepang mengonsumsi kue pukis'. Kesalahan konsep semacam inilah yang ditimbulkan oleh penerjemahan adaptasi. Jadi, untuk beberapa nomina yang tingkat ketepatan maknanya rendah, penerjemah lebih baik menggunakan teknik *borrowing* yaitu menyalin nomina apa adanya, kemudian ditambahkan catatan kaki yang memuat informasi singkat mengenai definisi nomina tersebut. Tugas seorang penerjemah bukan hanya mencari padanan kata yang cocok, namun penerjemah juga harus memikirkan efek pemilihan kata tersebut pada pembaca.

---

<sup>23</sup> [http://www.id.emb-japan.go.jp/news08\\_23.html](http://www.id.emb-japan.go.jp/news08_23.html), Diakses tanggal 24 Jan, 2010, pk.18.36

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Chaer. (1990). *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- (2003). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cruse, Alan. (2004). *Meaning in Language: an Introduction to Semantics and Pragmatics* (2nd ed). New York: Oxford University Press.
- Adryan Fitra. (2010). *Kue Leker: Warta Warga*. 14 Juni 2010. Resep Coklat.  
<http://resepcoklat.com/tag/dapurbunda/>
- Anil Lutaze. (2010). *Rambut si Pengantin*. 18 Juni 2010. Lutaze ANIL.  
<http://anilutaze.blogspot.com/2010/02/rambut-si-pengantin.html>
- Ari Catering. *Kue Coklat Dihias Kacang*. 14 Juni 2010. Ari Catering.  
<http://productaricatering.blogspot.com/2008/08/kue-coklat-dihias-kacang.html>
- Ayatori. 15 Juni 2010. Fukuwarai etc.  
<http://www.city.toba.mie.jp/tousityu/exprogram/culture/fuku-e.htm>
- Buckton, Mark. *Sumo Q & A*. 18 Juni 2010. The Japan Times Online.  
[http://www.japantimes.co.jp/sports/sumo\\_questions/sumo\\_questions\\_s.html](http://www.japantimes.co.jp/sports/sumo_questions/sumo_questions_s.html)
- Desita Eka. (2007). *Pukis*. 17 Juni 2010. Cooking With Love.  
<http://ummufarhan.blogspot.com/2007/11/pukis.html>
- Devita Sari. (2010). *Mochi, Si Manis Kenyal dari Sukabumi*. 18 Juni 2010. detikFood.  
<http://www.detikfood.com/read/2010/04/16/114109/1339561/906/mochi-si-manis-kenyal-dari-sukabumi>
- Endo Miyuki. *String Games*. 15 Juni 2010.  
[http://www.gifu-cwc.ac.jp/gakka/kokusai/japanese\\_culture/sports/stringgames2.htm](http://www.gifu-cwc.ac.jp/gakka/kokusai/japanese_culture/sports/stringgames2.htm)
- Fiki Fernando. (2010). *Sudah Sering Terjadi Namun Tetap Menyakitkan*. 18 Juni 2010. Terulang Kembali.  
<http://terulangkembali.blogspot.com/2010/02/sudah-sering-terjadi-namun-tetap.html>
- FroQ. (2008). *Jenis Makhluk Mythology*. Online Posting. 9 Mei 2010. Ngobrolaja.com

- <http://www.ngobrolaja.com/showthread.php?t=5313>
- Gitablu. (2010). *[Samurai Warriors] Sasaki Kojiro*. Online Posting. 18 Juni 2010. Gamexeon Forum.
- <http://www.gamexeon.com/forum/gamepedia/68259-samurai-warriors-sasaki-kojiro.html>
- Gray, Debi. (2008). *School Visits*. 18 Juni 2010. Ms. Gray Visits Japan.
- <http://grayinjapan.blogspot.com/>
- Guntur Angkat. (2004). *Selintas Sejarah Komik Indonesia*. 13 Januari 2010. Pendidikan Network.
- <http://re-searchengines.com/art05-72.html>
- Handaru Sakti. (2007). *Dorayaki*. 17 Juni 2010.
- <http://handaru.light19.com/?p=618>
- Hara Rie. (2010). *Towada-ko in Fall of Aomori Prefecture*. 19 Juni 2010. Japanese Element Symbols.
- [http://hararie-japan-tokyo-tokyo.com/japanese\\_culture/temporary-category-b/the-sights-of-japan/](http://hararie-japan-tokyo-tokyo.com/japanese_culture/temporary-category-b/the-sights-of-japan/)
- Harimurti Kridalaksana. (2001). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia.
- Hotel Sartika Yogyakarta. (2008). *Serambi Depan-Front Balcony*. 18 Juni 2010. Hotel Sartika Yogyakarta.
- <http://hotel-sartika.blogspot.com/2009/01/serambi-depan-front-balcony.html>
- I2PRG (Imaging & Image Processing Research Group) STEI ITB. (2007). *Jeffrey Bawa Donat*. 17 Juni 2010. Jaga Image, Just another Lab Story.
- <http://i2prg.wordpress.com/2007/06/25/jeffrey-bawa-donat/>
- I luv chocolatoz. (2008). *Kue Animal Cokelat Kukus*. 14 Juni 2010.
- <http://siyooyoo.blogspot.com/>
- I Wahyuana. (2009). *Jambul Elvis Presley Terjual Rp180 Juta*. 19 Juni 2010. TempoInteraktif.com.
- <http://www.tempointeraktif.com/hg/gosip/2009/10/20/brk,20091020-203623.id.html>
- Ismail Musa. *Makna dan Padanan dalam Terjemahan*. 18 Februari 2010.

- [www.ismailmusa.us/download/ismail\\_musa-makna\\_dan\\_padanan\\_dalam\\_pernerjemahan.pdf](http://www.ismailmusa.us/download/ismail_musa-makna_dan_padanan_dalam_pernerjemahan.pdf)
- James. (2009). *Tsuchinoko Sighting in Japan*. 9 Mei 2010. Japan Probe.  
<http://www.japanprobe.com/2009/09/06/tsuchinoko-sighting-in-japan/>
- Janken. 18 Juni 2010. Japan national Tourism Organization.  
<http://www.jnto.go.jp/eng/indepth/history/experience/aj.html>
- Japan Annual Events*. 18 Juni 2010.  
<http://japan.happy-australia.com/japan/>
- Kaneda, Ichikyousuke *et.al.*. (1959). *Shinsen Kokugo Jiten*. Tokyo: Shogakukan.
- Komponen Makna*. (2009). 2 Februari 2010.  
<http://www.studycycle.net/2009/09/komponen-makna.html>
- Kutret. (2008). *Pic.. Ditelan Ma Apa Yah*. Online Posting. 18 Juni 2010. DetikForum  
<http://forum.detik.com/showthread.php?t=35664>
- Laboratory of Active Bio-based Material Research Institute for Sustainable Humanosphere, Kyoto University. (2006). *Toppage*. 17 Juni 2010.  
[http://www.rish.kyoto-u.ac.jp/W/LABM/top\\_eng.htm](http://www.rish.kyoto-u.ac.jp/W/LABM/top_eng.htm)
- Larson, M.L. (1989). *Penerjemahan Berdasar Makna: Pedoman untuk Pemandangan Antarbahasa* (Kencanawati Taniran, Penerjemah). Jakarta: ARCAN.
- Liliana Muliastuti. (2007). *Linguistik Umum*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mansoer Pateda. (2001). *Semantik Leksikal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Matsuoka Takashi & Takubo Yukinori. (1993). *Kiso Nihongo Bunpo*. Kogawachou: Kuroshio shuppan.
- Minato Namikaze. (2010). *Kue Dango, \*Itadakimasu.....\**. 2 Juni 2010. Autumn Junction.  
<http://kunaiyondaime.wordpress.com/2010/02/02/kue-dango-itadakimasu/>
- Mishima Shizuko. *Introduction to Japanese Futon*. 30 Mei 2010. About.com: Japan Travel.  
<http://gojapan.about.com/cs/japanesefurniture/a/futon.htm>
- Moch. Syarif Hidayatullah. (2009). *Analisis Komponen (2)*. 24 Februari 2010.

- [http://humbud.uin-malang.ac.id/index.php?option=com\\_content&view=article&id=237:analisis-komponen-2&catid=94:linguistik&Itemid=170](http://humbud.uin-malang.ac.id/index.php?option=com_content&view=article&id=237:analisis-komponen-2&catid=94:linguistik&Itemid=170)
- Mochi Lampion Andalan Sukabumi*. (2009). 18 Juni 2010. Bakery Indonesia.  
<http://www.bakeryindonesiamag.com/2009/09/10/mochi-lampion-andalan-sukabumi/>
- Mooryati Soedibyo. (2004). *Analisis kontrastif: Kajian Penerjemahan Frasa Nomina*. Surakarta: Pustaka Caraka.
- Moriguchi Kenzo. (2001). *Town touting mythical snake find; is 'rare' creature really a cash cow?*. 6 Mei 2010. The Japan Times Online.  
<http://search.japantimes.co.jp/member/member.html?nn20010616b1.htm>
- Nagoya Cochin dorayaki egg*. 17 Juni 2010.  
<http://en.item.rakuten.com/kasyuan/100053/>
- Nugroho Pujiyanto. (2005). *Hubungan Antara Kekuatan (Strength) Otot Lengan dan Kekuatan (Strenght) Otot Tungkai Terhadap Kemampuan Melakukan Teknik Angkatan Kaki pada Pegulat Kota Semarang Tahun 2005*. 18 Februari 2010. Universitas Negeri Semarang, Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga.  
<http://digilib.unnes.ac.id/gsd/collect/skripsi/archives/HASH2f94/b38d816b.dir/doc.pdf>
- Oceanbaby. (2007). *Ohanami*. 17 Juni 2010. Yoko's Photoblog.  
[http://oceanyoko7.blogspot.com/2007/05/ohanami\\_11.html](http://oceanyoko7.blogspot.com/2007/05/ohanami_11.html)
- Pelantikan Doraemon sebagai Duta Besar Budaya Animasi dan Kunjungan Kehormatannya ke Kedutaan Besar Jepang*. (2008). 24 Januari 2010. Kedutaan Besar Jepang di Indonesia.  
[http://www.id.emb-japan.go.jp/news08\\_23.html](http://www.id.emb-japan.go.jp/news08_23.html)
- Pengkuh. (2009). *Sewa Termurah Gudang Kantor Multiguna Jaksel lokasi OK*. 18 Juni 2010. Swaiklan.com.  
<http://www.swaiklan.com/properti/sewa-termurah-gudang-kantor-multiguna-jaksel-lokasi-ok.html>
- Pukis Kacang Ijo*. 17 Juni 2010. Bank Resep.

- <http://bankresep.webng.com/default.asp?next=resep.asp&ID=124>
- Rifoomu. 18 Juni 2010. Misawa Home Ingu.  
<http://www.misawa.co.jp/reform/ziturei/03/genkan.html>
- Rudi Hartono. (2010). *Metode Penerjemahan Bahasa ala Newmark*. 12 Juni 2010. PONDOK ORANG ARAB. Kumpulan Makalah dan Artikel Pendidikan Bahasa Arab.  
<http://kiflipaputungan.wordpress.com/2010/06/12/metode-penerjemahan-bahasa-ala-newmark/>
- Samurai Haircut. 18 Juni 2010. XCheap Hotel.  
<http://www.xcheaphotel.com/Samurai-haircut/>
- Searchthetruth. (2010). *Toruk Makto, Naga dan Garuda*. 17 Juni 2010. Mencari Kebenaran.  
<http://searchthetruth.wordpress.com/2010/03/10/toruk-makto-naga-dan-garuda/>
- Sheddy N. Tjandra. (2005). *Masalah Penerjemahan dan Terjemahan Jepang-Indonesia*. Jakarta: Aksara Karya.
- Shin Bikkuri Man. (2008). *Footwear in my Genkan*. 18 Juni 2010. Flickr.  
<http://www.flickr.com/photos/17977410@N00/2564143889/>
- (2007). *Oshiire with Fusuma Doors*. 18 Juni 2010. Flickr.  
<http://www.flickr.com/photos/17977410@N00/827711684/>
- Shinmura Izuru *et.al.*. (1991) *Koujien* (4th ed.). Tokyo: Kabushikigaisha Iwanami Shoten.
- Sinopoli, Mark. (2009). *Flaws of Voting*. 24 Juni 2010. Math.Marksinopoli.net.  
[http://math.marksinopoli.net/sy0910/discrete/w/ch\\_15/dm\\_ch15\\_02.pdf](http://math.marksinopoli.net/sy0910/discrete/w/ch_15/dm_ch15_02.pdf)
- Sippoya.com. 18 Juni 2010.  
<http://www.sippoya.com/cart9.html>
- Ssl4z10. (2009). *Selimut murah.. Berkualitas!*. 18 Juni 2010. Ssl4z10's Blog.  
<http://ssl4z10.wordpress.com/2009/11/02/selimut-murah-berkualitas/>
- Strike, Kiki. (2008). *Japan's Seven Most Mysterious Creatures*. 9 Mei 2010. Ananka's Diary.  
[http://kikistrikeny.blogspot.com/2008\\_05\\_01\\_archive.html](http://kikistrikeny.blogspot.com/2008_05_01_archive.html)

- Sudjianto & Akhmad Dahidi. (2007). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Bekasi: Kesaint Blanc.
- Suzuki Kazuhiko. (1972). *Hinshi betsu Nihon Bunpo Kouza: meishi daimeshi*. Tokyo: Meiji Shoin.
- Tim Redaksi. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Ed 3). Jakarta: Balai Pustaka.
- Toko Al Ilmu. (2009). *Toko Al Ilmu dalam Gambar*. 18 Juni 2010. Toko Al Ilmu.  
<http://al-ilmu.com/headline.php?id=85&informasi=0>
- Ullman, Stephen. (2007). *Pengantar Semantik* (Sumarsono, Penerjemah). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Vinay, J.P., & Darbelnet, J. (2004). A Methodology for Translation. Dalam Venuti, Lawrence (Ed). *The Translation Studies Reader* (2nd ed.). New York: Routledge.
- Waddi Armi. (2009). *PB PGSI Ajak Latih Tanding Atlit Gulat Sea Games Laos 2009 Ke India*. 18 Juni 2010. RRI Pro-3, Jaringan Berita Nasional.  
[http://219.83.122.194/web/index.php?option=com\\_content&view=article&id=736:pb-pgsi-ajak-latih-tanding-atlit-gulat-sea-games-laos-2009-ke-india&catid=46:olahraga&Itemid=113](http://219.83.122.194/web/index.php?option=com_content&view=article&id=736:pb-pgsi-ajak-latih-tanding-atlit-gulat-sea-games-laos-2009-ke-india&catid=46:olahraga&Itemid=113)
- Yuli. (2009). *Ular Naga, Binatang Khayalan atau Kenyataan?*. 6 Mei 2010. Vivaborneo.com.  
<http://www.vivaborneo.com/ular-naga-binatang-khayalan-atau-kenyataan.htm>
- Yulia Riani. (2007). *Donat Kentang*. 17 Juni 2010. Mama Kintan & Kinar Belajar Masak.  
<http://chefwannabe.wordpress.com/2007/09/17/donat-kentang/>

## SUMBER DATA

- mangahelpers.com.download. 13 Januari 2010. mangahelpers.com  
<http://mangahelpers.com/downloads/?sort=order&ord=desc&lang=JP&manga=696>
- Fujiko F. Fujio. (1991-1993). *Doraemon* (Vol. 1-10) (Arnida Masliza, Penerjemah). Jakarta: Gramedia.
- (1993). *Doraemon 22* (Nurani Dewi, Penerjemah). Jakarta: Gramedia

Di bawah ini adalah data bahasa (korpus) yang berupa *meishi* atau nomina bahasa Jepang yang diambil dari *manga* Doraemon volume 1-10 dan terjemahannya dalam bahasa Indonesia. Di bawah tiap nomina disajikan kalimat percakapan bahasa Jepang (BJ) dan terjemahannya dalam bahasa Indonesia (BI) yang memuat nomina tersebut. Kalimat percakapan dicantumkan agar pembaca dapat mengetahui konteks yang dimaksud oleh pengarang jika diperlukan.

1. ドラヤキ = kue coklat

BJ: ドラえもん : ドラヤキだ!!

のびた : ど、どうなってるんだ。

BI: Doraemon : "Kue coklat!"

Nobita : "Kok bisa begini?"

2. ドラヤキ = kue mochi

BJ: ママ : おやつですよ。

ドラえもん : あっ、ドラヤキ!!

BI: Mama : "Ada kue..."

Doraemon : "Aaa, kue mochi!"

3. ドラヤキ = kue pukis

BJ: ドラえもん : ドラヤキはだいこうぶつなんだ。

BI: Doraemon : "Kue pukis adalah makanan yang paling kusukai."

4. ドラヤキ = kue donat

BJ: のびた : どらやき! たべてくれよ。えんりょうしないで。

BI: Nobita : "Kue donat! Silahkan, jangan malu-malu"

5. マフラー = selimut

BJ: のびた : マフラーとってくるんだよ。

ドラえもん : ぼくがとってきてやる。

(lanjutan)

BI: Nobita : "Aku mau ambil *selimut*."

Doraemon : "Biar aku yang ambil."

6. ちょんまげ = jambul

BJ: ミラー : おくさまは、世界一の美人です。

ママ : そうかもねえ...

ミラー : それで、かみをちょんまげになされば、さらにすてきです。

ママ : あら、そうかしら。

BI: Cermin : "Ibu adalah orang yang paling cantik di dunia."

Mama : "Kayaknya sih... begitu."

Cermin : "Apalagi kalau rambutnya diberi *jambul*, manis sekali."

Mama : "Aa... barangkali."

7. ふとん = selimut

BJ: のびた : あたたかいふとんで、ぐっすりねる！こんな楽しいことがあるか。

BI: Nobita : "Tidur dengan *selimut* hangat! Adalah hal yang nyaman. Hm, pulang ah!"

8. はごろも = baju terbang

BJ: しずちゃんのはごろも

BI: *Baju Terbang Shizuka*

9. はごろも = mantel bulu

BJ: これが、はなしに聞いたはごろもか。はじめて見た。

BI: "Apakah ini *mantel bulu* seperti yang ada dalam cerita? Saya baru pertama kali melihatnya."

10. ツチノコ = ular naga

BJ: すねお : ツチノコをみつけたんだ。

のびた : ツチノコ!? あのまぼろしのへび。大発見じゃないか。

(lanjutan)

すねお : そうなんだ。

BI: Suneo : "Ular naga telah ditemukan."

Nobita : "Ular naga? Ular khayalan itu, benar-benar suatu penemuan besar!"

Suneo : "Betul"

11. おだんご = kue donat

BJ: ジャイアン : なんだろう。うまいものが口へ...

お母さん : おだんごふりまわしちゃだめっ。

BI: Jaian : "Apaan sih. Ada benda yang enak masuk mulut."

Ibu : "Kue donatnya jangan diputar-putar."

12. あやとり = gulat

BJ: ジャイアン : みんなの意見をきいてきめよう。それぞれやりたいこと  
といってくれ。

すねお : 野球!

男の子 : 虫とり!

男の子2 : プールへいこう。

しずか : ゴムとび。

のびた : あやとり!

BI: Jaian : "Coba keluarkan pendapat masing-masing mau main apa."

Suneo : "Baseball."

Anak laki2 : "Nangkap capung."

Anak laki2-2: "Berenang."

Shizuka : "Basketball."

Nobita : "Gulat."

13. おはなみ = melihat bunga-bunga

BJ: すねお : お花見にいきたい。

BI: Suneo : "Kami ingin melihat bunga-bunga."

(lanjutan)

## 14. おしいれ = gudang

BJ: のびた : これからおとなしくさせるから、おしいれにとじこめておくから。

BI: Nobita : "Mulai saat ini aku akan bertindak hati-hati, aku bersedia dikurung di *gudang*."

## 15. げんかん = serambi

BJ: ママ : のびちゃん、おかしは？

のびた : げんかんにある。

BI: Mama : "Nobita, kuenya?"

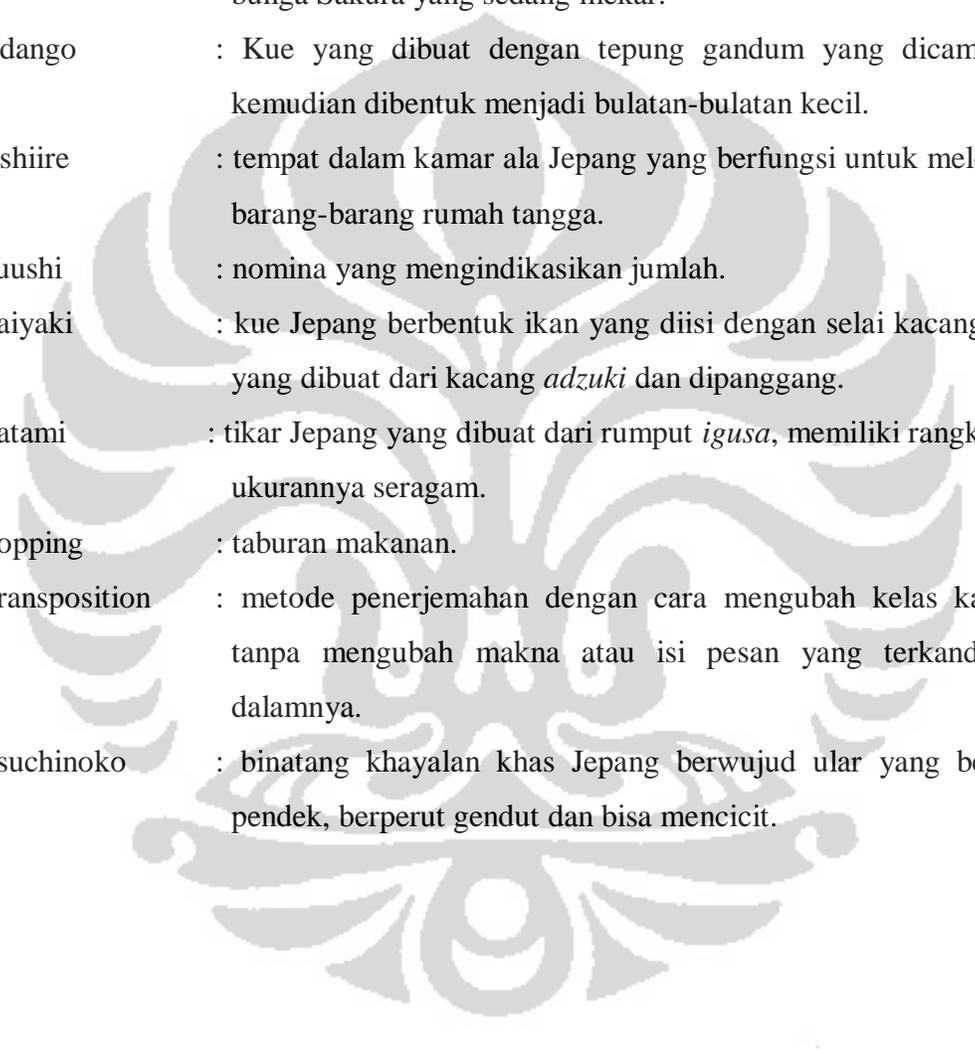
Nobita : "Ada di *serambi*."



## Lampiran 2 Daftar Istilah

Adaptation	: metode penerjemahan dengan cara mencari padanan kata dalam Bsa yang paling mirip dengan Bsu. Digunakan ketika kata yang akan diterjemahkan tidak dikenal dalam konsep Bsa.
Anime	: film animasi Jepang.
Ayatori	: permainan anak perempuan sekolah dasar di Jepang membuat bentuk-bentuk menggunakan tali.
Bashomeishi	: nomina yang referennya berupa tempat.
Borrowing	: metode penerjemahan dengan cara meminjam kata Bsu tanpa adanya perubahan bentuk.
Bunkasai	: festival kebudayaan Jepang yang diselenggarakan oleh sekolah-sekolah di Jepang.
Calque	: metode penerjemahan dengan cara meminjam frasa Bsu untuk diterjemahkan kata per kata ke dalam Bsa.
Chonmage	: tatanan rambut laki-laki di Jepang, khususnya samurai pada zaman Edo.
Daimeishi	: nomina yang menyebut referennya secara langsung tanpa mengacu pada nama, benda, tempat dan sebagainya secara khusus.
Equivalence	: metode penerjemahan dengan cara mencari padanan kata yang berbeda untuk situasi yang sama dan dikenal baik dalam budaya Bsu maupun Bsa.
Futon	: seperangkat alat tidur yang terdiri dari <i>shikibuton</i> yang digunakan sebagai alas tidur dan <i>kakebuton</i> yang lebih lunak sebagai selimut.
Dorama	: film drama Jepang.
Dorayaki	: kue Jepang yang terbuat dari tepung terigu, gula dan air yang dipanggang, kemudian diisi kacang merah dan ditangkupkan.
Erimaki	: syal. Dipakai dengan cara dililitkan di leher. Dapat digunakan sebagai aksesoris.
Futsuumeishi	: nomina yang menyatakan nama-nama benda secara umum.

- Fuzokugo : morfem terikat. Tidak dapat berdiri sendiri. Biasanya mengikuti verba atau nomina.
- Genkan : lantai yang lebih rendah daripada lantai lainnya di dalam rumah yang berfungsi menyambung pintu masuk dengan bagian utama rumah.
- Hagoromo : kain tipis ringan yang terbuat dari bulu burung dan dapat digunakan untuk terbang.
- Hitomeishi : nomina yang referennya berupa orang
- Jiritsugo : morfem bebas. Dapat berdiri sendiri.
- Houkoumeishi : nomina yang referennya berupa arah.
- Inter-cultural communication: komunikasi lintas budaya dimana penutur memiliki latar belakang kebudayaan yang berbeda dengan mitra tutur.
- Janken : suit Jepang. Digunakan untuk menentukan menang kalah, atau menentukan giliran dalam suatu permainan.
- Jikanmeishi : nomina yang referennya berupa waktu.
- Jitaimeshi : nomina yang referennya berupa kejadian.
- Kakujoshi : kata keterangan. Salah satu kelas kata dalam Bahasa Jepang.
- Keishikimeishi : nomina gramatikal yang hanya menerangkan fungsi tanpa memiliki arti atau hakekat sebenarnya.
- Koyuumeishi : nomina yang menyatakan nama-nama benda secara khusus.
- Literal translation : metode penerjemahan dengan cara menerjemahkan teks kata per kata dengan menitikberatkan pada struktur bahasa Bsu dan bukan pada isi pesan teks tersebut.
- Manga : komik Jepang.
- Mangaka : pengarang/penggambar manga.
- Mafuraa : syal. Dipakai dengan cara dililitkan di leher. Dapat digunakan sebagai aksesoris.
- Matsuri : festival Jepang yang berhubungan dengan upacara ritual, pemanjatan doa-doa dan penghiburan hati dengan melakukan persembahan atau penyambutan terhadap dewa.



Meishi	: kata benda. Salah satu kelas kata dalam Bahasa Jepang.
Modulation	: metode penerjemahan dengan cara mentransformasikan isi pesan yang sama dengan menggunakan sudut pandang yang berbeda.
Monomeishi	: nomina yang referennya berupa benda.
O hanami	: kegiatan rekreasi, makan, minum dan berkaraoke di bawah pohon bunga Sakura yang sedang mekar.
Odango	: Kue yang dibuat dengan tepung gandum yang dicampur air kemudian dibentuk menjadi bulatan-bulatan kecil.
Oshiire	: tempat dalam kamar ala Jepang yang berfungsi untuk meletakkan barang-barang rumah tangga.
Suushi	: nomina yang mengindikasikan jumlah.
Taiyaki	: kue Jepang berbentuk ikan yang diisi dengan selai kacang merah yang dibuat dari kacang <i>adzuki</i> dan dipanggang.
Tatami	: tikar Jepang yang dibuat dari rumput <i>igusa</i> , memiliki rangka kayu, ukurannya seragam.
Topping	: taburan makanan.
Transposition	: metode penerjemahan dengan cara mengubah kelas kata Bsu tanpa mengubah makna atau isi pesan yang terkandung di dalamnya.
Tsuchinoko	: binatang khayalan khas Jepang berwujud ular yang berbadan pendek, berperut gendut dan bisa mencicit.

## Lampiran 3 Foto-foto Referen Nomina



## DORAYAKI

(Gambar kiri: Handaru Sakti. 2007

Gambar kanan: anonim)



## KUE PUKIS

(Gambar kiri: Desita Eka. 2007

Gambar kanan: anonim)



## KUE MOCHI

(Gambar kiri: anonim. 2009

Gambar kanan: Devita Sari. 2010)

(lanjutan)



### KUE COKLAT

(Gambar kiri: Adryan Fitra. 2010

Gambar kanan: I luv chocolatez. 2008)



### CHOCOLATE COOKIES

(Ari Catering)



### KUE DONAT

(Gambar kiri: Yulia Riani. 2007

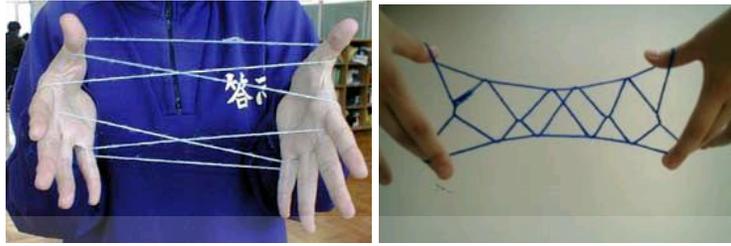
Gambar kanan: I2PRG. 2007)



### O DANGO

(Minato Namikaze. 2010)

(lanjutan)



### AYATORI

(Gambar kiri: anonim

Gambar kanan: Endo Miyuki)



### GULAT

(Gambar kiri: Waddi Armi. 2009

Gambar kanan: Kutret. 2008)



### O HANAMI

(Gambar kiri: Laboratory of Active Bio-based Material Research Institute for Sustainable  
Humanosphere, Kyoto University. 2006)

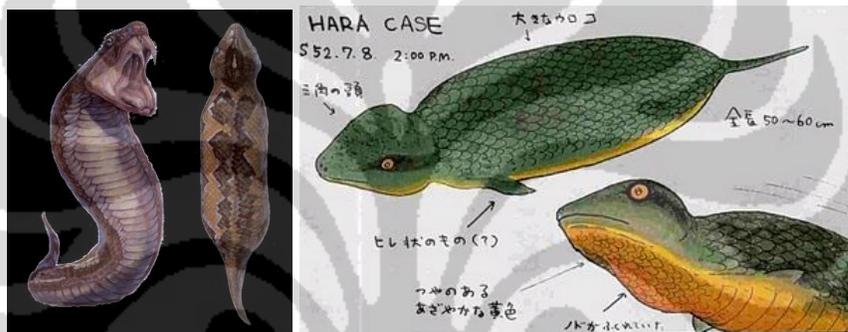
Gambar kanan: oceanbaby. 2007)

(lanjutan)



## O HANAMI

(anonim)



## TSUCHINOKO

(Gambar kiri: James. 2009)

Gambar kanan: Strike, Kiki. 2008)



## ULAR NAGA

(Gambar kiri: FroQ. 2008)

Gambar kanan: searchthetruth. 2010)

(lanjutan)



GENKAN

(Gambar kiri: anonim

Gambar kanan: Shin Bikkuri Man. 2008)



GENKAN

(Gray, Debi. 2008)



SERAMBI

(Gambar kiri: Hotel Sartika Yogyakarta. 2008)

Gambar kanan: Toko Al Ilmu. 2009)

(lanjutan)



### CHONMAGE

(Gambar kiri: Gitablu. 2010)

Gambar kanan: Miura, Yoshiki)



### CHONMAGE

(anonim)



### JAMBUL

(Gambar kiri: I Wahyuana. 2009)

Gambar kanan: Anil Lutaze. 2010)

(lanjutan)



MAIN GUNDU  
(Fiki Fernando. 2010)



The two players shout "jan ken pon!" and simultaneously form their hands into shapes representing a stone (Gū), scissors (Chōki) or paper (Pā). The winner is decided according to the diagram.

Jan-Ken-Pon!



SCISSORS. PAPER. STONE

JANKEN

(anonym)



MAFURAA  
(anonym)



SELIMUT  
(ssl4z10. 2009)

(lanjutan)



FUTON  
(Hara Rie. 2010)



OSHIIRE  
(Gambar kiri: Hara Rie. 2010  
Gambar kanan: Shin Bikkuri Man. 2007)



GUDANG  
(Pengkuh. 2009)