



UNIVERSITAS INDONESIA

**ANALISIS PERGESERAN MAKNA PENERJEMAHAN
KOMIK BLEACH DALAM BAHASA INGGRIS DAN BAHASA
INDONESIA**

SKRIPSI

**FARIS ADITYA WIDYAGANI
0806355954**

**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA
PROGRAM STUDI SASTRA INGGRIS
DEPOK
JULI 2012**

SKRIPSI

**ANALISIS PERGESERAN MAKNA PENERJEMAHAN KOMIK BLEACH
DALAM BAHASA INGGRIS DAN BAHASA INDONESIA**



UNIVERSITAS INDONESIA

**ANALISIS PERGESERAN MAKNA PENERJEMAHAN
KOMIK BLEACH DALAM BAHASA INGGRIS DAN BAHASA
INDONESIA**

SKRIPSI

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

FARIS ADITYA WIDYAGANI

0806355954

**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA
PROGRAM STUDI SASTRA INGGRIS**

DEPOK

JULI 2012

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, 5 Juli 2012



Faris Aditya Widyagani

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Faris Aditya Widyagani

NPM : 0806355954

Tanda Tangan : 

Tanggal : 5 Juli 2012

HALAMAN PENGESAHAN


Skripsi yang diajukan oleh

Nama : Faris Aditya Widyagani
NPM : 0806355954
Program Studi : Sastra Inggris
Judul : Analisis Pergeseran Makna Penerjemahan Komik
Bleach dalam Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia


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

DEWAN PENGUJI

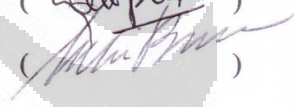
Pembimbing : Manneke Budiman, Ph.D.

()

Penguji : Diding Fahrudin M.A.

()

Penguji : Prof. Melani Budianta, Ph.D.

()

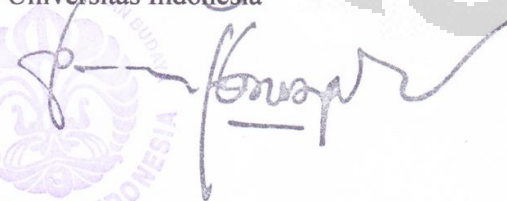
Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 5 Juli 2012

oleh

Dekan
Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya
Universitas Indonesia




Dr. Bambang Wibawarta S.S., M.A.
NIP 196510231990031002

KATA PENGANTAR

“Make the most of yourself, for that is all there is of you.” (Ralph Waldo E.)

Kutipan tersebut di atas merupakan salah satu ilustrasi yang cukup tepat untuk menggambarkan situasi yang membuat penulis memilih lulus jalur skripsi sementara ada sejumlah teman penulis yang lebih memilih melalui jalur non-skripsi. Ibarat makan sayur tanpa garam, sejak tahun pertama penulis menempuh studi di Sastra Inggris, orang tua, keluarga dan saudara-saudara penulis selalu mengingatkan penulis bahwa kuliah tanpa skripsi itu seperti pepatah di atas, ibarat makan sayur tanpa garam, *pokoknya kayak kurang sesuatu gitu deh!* Apabila mengikuti gaya salah satu artis kita, Syahrini. Oleh karena itu, penulis sejak awal masa studi telah bertekad untuk *give it your all* karena penulis tidak ingin mengecewakan orang tua, keluarga dan saudara-saudara penulis yang tak ada lelahnya untuk selalu memberikan semangat pada penulis. Segala usaha telah dilakukan oleh penulis untuk mencapai hasil yang memuaskan dalam pengerjaan skripsi ini dan penulis tanpa henti, terus mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT karena telah menemani penulis selama 21 tahun kehidupan penulis ini di saat penulis merasa sendiri, takut, atau cemas selama ini dan mengingatkan penulis untuk selalu ingat kepada-Nya kapan pun dan dimana pun penulis berada.

Mungkin dapat dikatakan bahwa penulis termasuk orang yang beruntung karena penulis dapat diberikan kesempatan untuk lulus melalui jalur skripsi ini, sementara beberapa teman penulis mungkin belum diberikan kesempatan yang sama seperti penulis, namun bagaimanapun juga penulis bersama teman-teman penulis angkatan 2008 mampu memenuhi salah satu mimpi kami, yaitu lulus kuliah, sehingga kami semua adalah orang yang beruntung.

Penelitian yang tercantum dalam skripsi ini adalah mengenai analisis pergeseran makna yang terdapat dalam hasil penerjemahan komik *Bleach* dari versi *onlinenya* ke dalam Bahasa Indonesia. Topik ini dipilih oleh penulis karena

penulis memiliki pedoman sendiri yang penulis pegang dalam pemilihan topik. Yang pertama adalah, *do something that you like the most*, karena penulis memiliki kegemaran terhadap budaya Jepang, khususnya pada budaya populer seperti *manga* atau *anime*, selain kegemaran penulis terhadap kegiatan membaca. Yang kedua adalah, *do something that you master or are able to do*, karena penulis cukup percaya diri akan kemampuan penulis dalam hal penerjemahan dan linguistik, maka penulis memilih topik yang berkaitan dengan penerjemahan dan linguistik. Dan yang terakhir adalah, *do something that is easy to find the necessary data for research*, karena kegemaran penulis akan *manga*, maka tidak heran apabila rumah penulis penuh dengan komik-komik yang sudah menggunung dan memenuhi satu rak buku, sehingga kasarnya, penulis cukup menolehkan kepala penulis ke arah kanan dari layar komputer, *jrengg, muncul deh data yang diperlukan oleh penulis.*

Seperti yang telah disebutkan di atas, keberhasilan penulis dalam menyelesaikan penelitian dan skripsi ini tidak akan pernah terlepas dari dukungan dan bantuan orang-orang yang berada di sekitar penulis, yang jasanya tidak akan penulis lupakan sepanjang hidup penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

- 1) Orang tua penulis yang telah memberikan dukungan materil dan moril, serta pengertian dan kasih sayang yang tidak pernah bisa dihargai dengan uang sebesar apa pun terhadap penulis. Penulis berterima kasih karena atas didikan mereka, penulis terus berusaha untuk tidak akan pernah mengecewakan mereka.
- 2) Kakak laki-laki penulis, *my only brother*, yang walau di kesibukan pekerjaannya dan persiapan untuk membuka lembaran kehidupan serta bidang dan minat yang cukup berbeda, selalu menemani penulis kapan pun ketika dibutuhkan.
- 3) Bapak Manneke Budiman S.S., M.A., Ph.D., selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini dan sekaligus menempa pribadi penulis menjadi pribadi yang lebih bertanggung jawab.

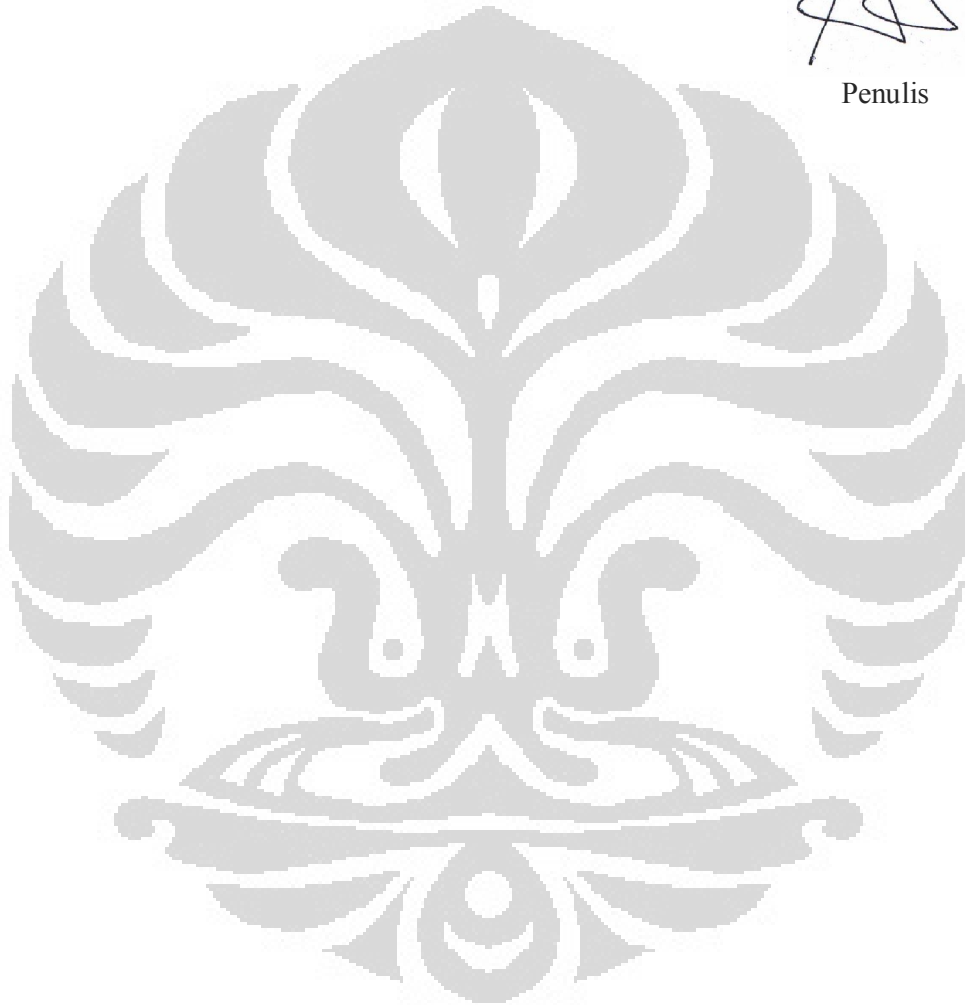
- 4) Bapak Diding Fahrudin M.A dan Ibu Prof. Melani Budianta, Ph.D. yang telah meluangkan waktu dan energi untuk menjadi pembaca dan penguji hasil penelitian penulis, serta memberikan masukan-masukan yang berharga dalam penyempurnaan skripsi ini.
- 5) Bu'de Rita, walaupun di tengah kesendirian beliau setelah ditinggal sang suami, selalu mengingatkan penulis agar selalu ingat kepada Allah SWT dan berjuang untuk mengerjakan yang terbaik secara langsung, telepon, atau sekedar *update* dan *comment* status *Facebook*.
- 6) Paran dosen dan pengajar Program Studi Sastra Inggris serta dosen-dosen FIB UI lainnya yang tidak pernah mengecewakan penulis dalam memberikan pelajaran, baik pelajaran berupa materi maupun pelajaran mengenai hidup selama 4 tahun ini.
- 7) *My beloved* 'Garu', motor Yamaha Scorpio Z, teman terbaikku selama 4 tahun ini, yang selalu siap sedia mengantar penulis ke kampus kapan pun itu, walau penulis mungkin sering kurang perhatian sama kesehatan 'Garu'. Tanpamu, penulis harus merasakan panas, pusing, lelah dan mahalna naik angkutan umum.
- 8) Teman-teman satu angkatan 2008 Program Studi Sastra Inggris, secara umum dan secara khusus, kelas A Bahasa Inggris awal-awal tahun, yang telah menjadi lebih dari sekedar teman satu angkatan namun satu keluarga yang telah menemani penulis selama 4 tahun menempuh masa studi ini.
- 9) Para kakak angkatan, baik alumni maupun senior yang selalu memberikan dukungan dan inspirasi mereka dalam penulisan skripsi ini melalui hasil penelitian mereka. *Numpang nyontek dikit boleh kan ya, Kak?*
- 10) Keluarga besar IKMI sebagai wadah kekeluargaan bagi penulis selama 4 tahun masa studi ini. Keluarga kedua penulis yang selalu mengingatkan penulis bahwa penulis tidak akan pernah sendirian.
- 11) Semua pihak lain yang telah membantu penulis dalam pengerjaan skripsi ini namun tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis, baik langsung maupun tidak langsung, sehingga penulis dapat dengan lancar menyelesaikan 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, 5 Juli 2012



Penulis



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Faris Aditya Widyagani
NPM : 0806355954
Program Studi : Sastra Inggris
Fakultas : Ilmu Pengetahuan Budaya
Jenis Karya : Skripsi

demikian 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 Pergeseran Makna Penerjemahan Komik Bleach dalam Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia

berserta 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 mempublikasikan 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 : 5 Juli 2012

Yang menyatakan



(Faris Aditya Widyagani)



ABSTRAK

Nama : Faris Aditya W.
Program Studi : Sastra Inggris
Judul : Analisis Pergeseran Makna Penerjemahan Komik *Bleach* Dalam Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia.

Penelitian ini membahas fenomena pergeseran makna yang terjadi dalam proses penerjemahan dalam *manga Bleach*, serta melakukan perbandingan antara versi *online* dengan versi cetak *Bleach*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang berbasis pada studi pustaka. Hasil penelitian menyatakan bahwa pergeseran makna benar terjadi dalam proses penerjemahan atas dasar beberapa alasan dari pihak penerjemah. Hasil penerjemahan yang ada pada kedua versi hanyalah satu dari banyaknya kemungkinan hasil penerjemahan yang lain, sehingga penerjemah yang berbeda dapat menghasilkan penerjemahan yang berbeda.

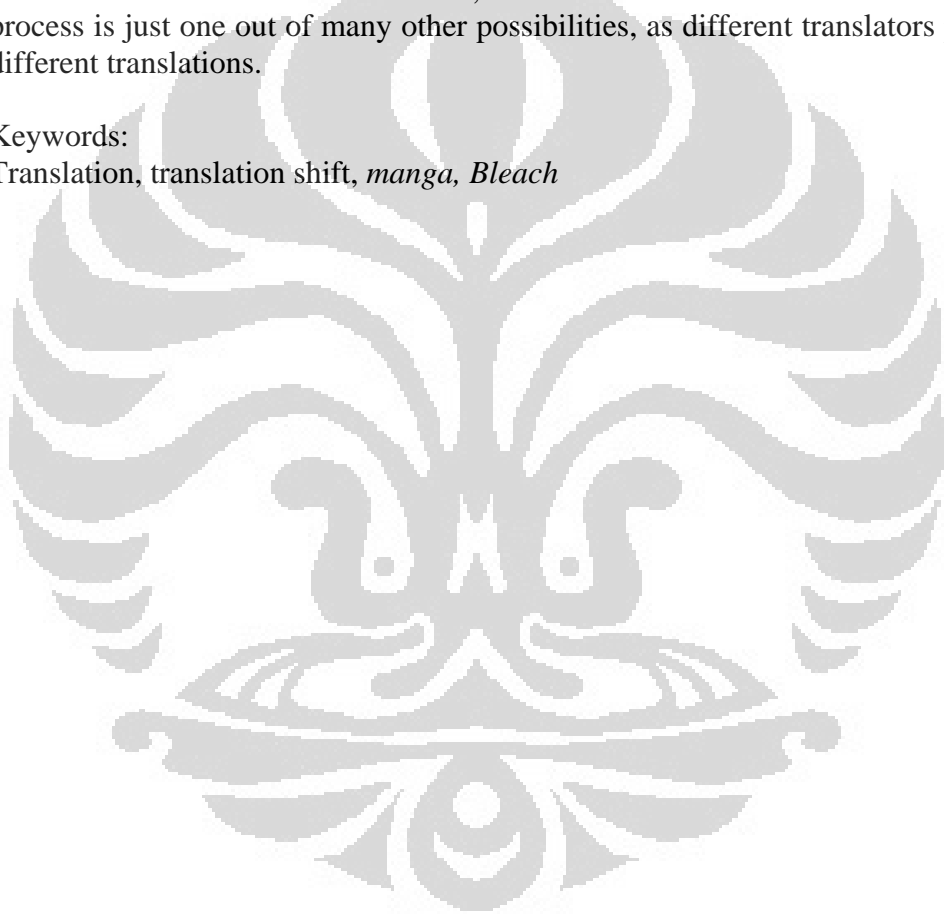
Kata kunci:
Penerjemahan, pergeseran makna, *manga*, *Bleach*

ABSTRACT

Name : Faris Aditya W.
Department : English Literature
Title : Analysis of Translation Shift from the Translation of *Bleach* from English to Indonesian.

This research discusses translation shift phenomena that happen during a translation process of a *manga* series, *Bleach*, as well as comparing both the online version of *Bleach* and the printed version. This research utilizes a qualitative method with literature studies as its ground. The result of the research proves that translation shift does happen during the process of translation based on several reasons that translators have, and also that the result of the translation process is just one out of many other possibilities, as different translators produce different translations.

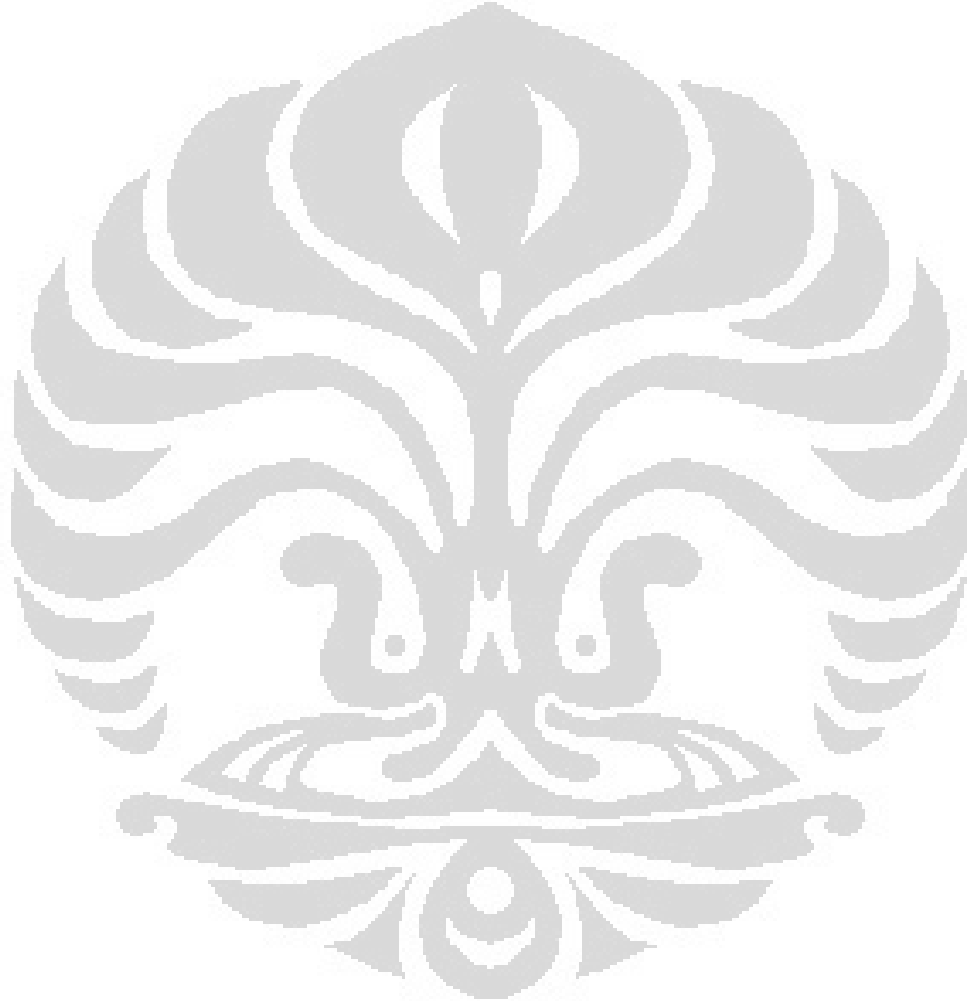
Keywords:
Translation, translation shift, *manga*, *Bleach*



DAFTAR ISI

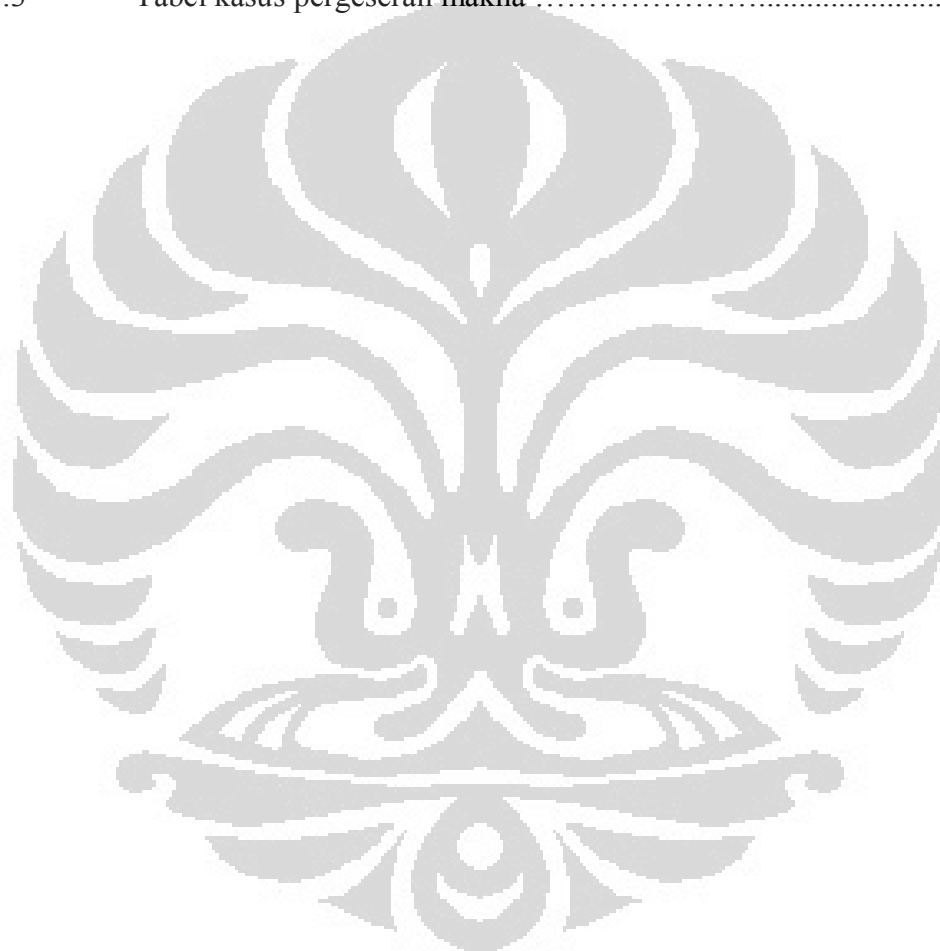
HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	ix
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Hipotesis Penelitian	5
1.5. Manfaat Penelitian	6
1.6. Metodologi Penelitian	6
1.7. Kerangka Teori	8
1.8. Prosedur Kerja	9
1.9. Sistematika Penulisan	9
2. LANDASAN TEORI	11
2.1. Teori Ilmu Terjemahan Bahasa	11
2.1.1. Area dalam Penerjemahan	11
2.1.2. Penerjemahan dan Analisis Teks	11
2.1.3. Model Teoritis dalam Penerjemahan	13
2.1.4. Translation Shift	15
2.2. Teori Komik	19
2.2.1. Komik	19
2.2.2. Manga	23
2.3. Teori Ilmu Semantik	25
2.3.1. Ilmu Semantik	25
2.3.2. Word Meaning	29
2.3.3. Sentence Semantics	32
3. ANALISIS DATA	36
3.1. Bleach	36
3.2. Analisis Pergeseran Makna	46
3.2.1. Direct Translation – Borrowing	47
3.2.2. Direct Translation – Calque	56
3.2.3. Direct Translation – Literal Translation	59
3.2.4. Oblique Translation – Transposition	65

3.2.5. Oblique Translation – Modulation	69
3.2.6. Oblique Translation – Equivalence	72
3.2.7. Oblique Translation – Adaptation	73
3.3. Hasil Temuan dan Pembahasan	75
3.3.1. Diksi/pilihan kata	76
3.3.2. Alasan	80
3.3.3. Pengurutan jumlah kasus	81
4. KESIMPULAN	84
DAFTAR PUSTAKA	87



DAFTAR TABEL

Tabel 3.3.1.1	– Tabel hasil penemuan kategori <i>borrowing</i>	76
Tabel 3.3.1.2	– Tabel hasil penemuan kategori <i>calque</i>	77
Tabel 3.3.1.3	– Tabel hasil penemuan kategori <i>literal translation</i>	77
Tabel 3.3.1.4	– Tabel hasil penemuan kategori <i>transposition</i>	78
Tabel 3.3.1.5	– Tabel hasil penemuan kategori <i>modulation</i>	78
Tabel 3.3.1.6	– Tabel hasil penemuan kategori <i>equivalence</i>	79
Tabel 3.3.1.7	– Tabel hasil penemuan kategori <i>adaptation</i>	79
Tabel 3.3.3	– Tabel kasus pergeseran makna	82



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	– Permintaan tolong kepada pembaca dari situs penyedia komik <i>online</i>	3
Gambar 2.2.1.1	– Komik yang terjukstaposisi, terbatas namun bebas	21
Gambar 2.2.1.2	– Definisi komik menurut McCloud	22
Gambar 2.3.1	– Definisi kata ‘makan’	27
Gambar 3.2.1.1	– Contoh komik lain yang mengalami perubahan judul	48
Gambar 3.2.1.2	– Komik <i>Bleach</i> yang tidak mengalami perubahan judul yang berarti ...	49
Gambar 3.2.1.3	– Orientasi kanan – kiri yang sama dari kedua versi <i>Bleach</i>	50-51
Gambar 3.2.1.4	– Penyesuaian gambar yang terjadi akibat mempertahankan orientasi ...	52
Gambar 3.2.1.5	– Istilah yang tetap dipinjam antara kedua versi	53
Gambar 3.2.1.6	– Contoh istilah lain dalam kategori <i>borrowing</i>	54
Gambar 3.2.1.7	– <i>Honorifics</i> yang dipakai pada kedua versi	55
Gambar 3.2.2.1	– Istilah yang diberikan penjelasan pada pertama kali tampil	57
Gambar 3.2.2.2	– Efek suara yang ada pada kedua versi	58
Gambar 3.2.2.3	– Contoh lain dari elemen efek suara	59
Gambar 3.2.3.1	– Kalimat pembuka pada kedua versi	60
Gambar 3.2.3.2	– Contoh lain kalimat pembuka	61
Gambar 3.2.3.3	– Dialog yang mengikuti metode <i>literal translation</i>	63
Gambar 3.2.3.4	– Contoh lain dari dialog pada kategori <i>literal translation</i>	64
Gambar 3.2.4.1	– Dialog yang mengalami proses <i>transposition</i>	66
Gambar 3.2.4.2	– Contoh lain dialog yang mengalami proses <i>transposition</i>	68
Gambar 3.2.5.1	– Metode <i>modulation</i> yang terjadi pada salah satu ruang di komik	70
Gambar 3.2.5.2	– Contoh lain dari metode <i>modulation</i>	71
Gambar 3.2.7	– Perbandingan kedua versi dalam elemen ‘tulisan pelengkap’	74

BAB 1

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (McCloud 1993: 9). Komik dikatakan memiliki gambar-gambar serta lambang-lambang lain dalam turutan tertentu karena komik tidak harus mengandung kata-kata dan bersifat berturutan karena gambar-gambar komik dibuat secara kronologis, walaupun cerita komik itu sendiri tidak harus kronologis (McCloud 1993: 8). Komik memiliki sifat yang terjukstaposisi, sebuah pertentangan antara kedua hal, dalam hal ini kotak yang membatasi komik dan cerita yang luas. Jadi, walaupun komik terikat pada ruangnya, komik dapat menggambarkan cerita yang luas (McCloud 1993: 7).

Berkaitan dengan maraknya penggunaan Internet sebagai media untuk pemenuhan kebutuhan akan hiburan, salah satu contoh yang paling menjamur sekarang ini adalah komik *online*. Komik *online* adalah komik yang dibaca secara *online*, dan sekarang komik semacam ini memiliki penggemar yang jumlahnya tidak sedikit. Komik-komik, dalam kasus ini, yang kebanyakan merupakan terbitan Jepang atau *manga* dalam bahasa aslinya, dapat kita nikmati secara gratis melalui berbagai situs yang menyediakannya.

Komik *online*, seperti namanya, adalah sarana hiburan untuk membaca komik melalui media Internet. Pembaca cukup membuka alamat situs-situs yang menyediakan jasa komik *online* seperti <http://mangafox.com/> atau <http://anip.homeunix.com/>. Dalam situs-situs tersebut, terdapat direktori pilihan komik yang bisa dipilih mulai dari A sampai Z, tanpa dipungut biaya apapun. Memang, kebanyakan komik yang ada di situs tersebut kebanyakan hanyalah komik Jepang atau *manga*, namun popularitas *manga* di Indonesia sudah tidak

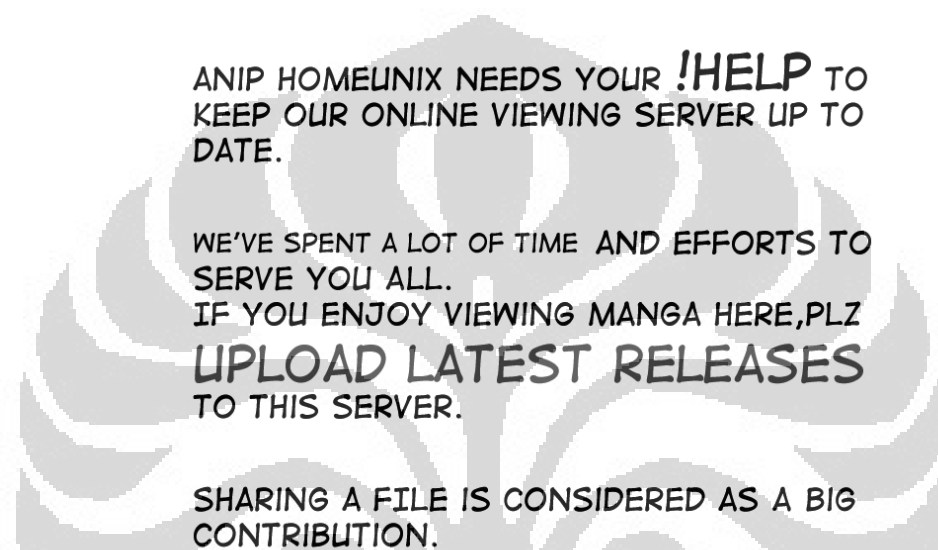
dapat diragukan lagi. Berdasarkan data yang diambil dari forum resmi penerbit Elex Media Komputindo, dalam sebulannya penerbit Elex mencetak kurang lebih 200 judul, dengan penjualan mendekati angka 200 eksemplar untuk tiap judul, dan mendekati 1000 eksemplar untuk judul yang sedang populer (<http://www.elexmedia.co.id/forum/index.php?topic=14103>). Berbagai judul seperti *Naruto*, *One Piece*, *Air Gear*, atau *Bleach*, kerap menjadi *best seller* atau yang paling ditunggu untuk terbit.

Yang menarik untuk diperhatikan adalah fakta bahwa komik-komik tersebut merupakan hasil penerjemahan dari bahasa Jepang ke bahasa Inggris. Hampir semua komik yang ada telah diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris. Selain itu, beberapa penerbit Indonesia, terutama penerbit Elex Media Komputindo atau M&C!, menerbitkan beberapa judul di atas dalam versi bahasa Indonesia, sehingga timbullah sebuah perang tidak langsung antara komik *online* dengan komik cetak. Di satu pihak komik *online* dicari-cari karena kemampuannya untuk terus memperbaharui isinya dengan sangat cepat dalam hitungan mingguan, sementara di pihak lain, komik cetak memberikan versi bahasa Indonesia yang jauh lebih terjangkau oleh pembaca umum. Di satu pihak, komik *online* menawarkan sesuatu yang cepat dan gratis dengan syarat pemahaman bahasa Inggris, sementara komik cetak menawarkan komik yang lebih toleran untuk pembaca umum, namun harus dengan mengeluarkan sejumlah uang.

Hampir semua penerjemah komik *online* pun tidak meminta bayaran sepeser pun dari pembacanya. Berbagai nama penerjemah, seperti *FrankyScans*, *BakaScans*, dan lain-lain, merupakan beberapa nama yang kerap muncul pada akhir tiap komik yang telah diterjemahkan sebagai contoh dari banyak penerjemah yang ada. Sulit diketahui bagaimana sistem peruntungan yang diperoleh penerjemah tersebut atau sang pengarang sendiri. Salah satu pihak penerbit Indonesia menyatakan bahwa komik *online* yang beredar adalah komik yang ilegal (<http://www.elexmedia.co.id/forum/index.php?topic=14103>). Namun, satu hal yang pasti, penerjemah tersebut tidak pernah memungut sepeser pun uang dari

Universitas Indonesia

para pembacanya; sebaliknya, kerap para penerjemah meminta para pembacanya untuk turut berkontribusi dalam hal penerjemahan sehingga dicap sebagai ilegal secara penuh pun tidak tepat pula. Lowongan atau permintaan tolong untuk penerjemahan tidak berbayar sering diajukan oleh penerjemah tersebut untuk membantu penerjemahan karya-karya yang ada di situs-situs komik *online*. Berikut adalah contoh permintaan tolong dari salah satu situs penyedia komik *online*:



Gambar 1.1 – Permintaan tolong kepada pembaca dari situs penyedia komik *online*.

Dari contoh di atas, situs yang bersangkutan meminta pembacanya untuk turut berkontribusi dalam melakukan *upload* terbitan komik-komik terbaru sehingga situs tersebut dapat tetap selalu *up-to-date*. Tidak hanya sebatas permintaan tolong untuk *upload*, permintaan tolong lain seperti menjadi promotor dari situs yang bersangkutan, menjadi editor hasil terjemahan, mencari komik terbitan terbaru (*raw release* – istilah untuk komik yang baru terbit dan masih dalam bahasa Jepang), dan bahkan melakukan penerjemahan itu sendiri, sering disisipkan pada akhir *chapter* komik-komik yang ada, khususnya komik yang memiliki popularitas tinggi.

Namun, yang perlu diperhatikan dalam hal ini adalah proses penerjemahan. Penerjemahan berarti perubahan dari satu bahasa ke bahasa lain. Penerjemahan

Universitas Indonesia

sebuah tulisan apabila dikaji secara umum terdiri atas dua jenis, yaitu *word-to-word* atau *sense-to-sense* (Munday 2001: 19). Dalam proses penerjemahan ini, banyak penerjemah yang kerap menggunakan secara bergantian kedua metode tersebut. Dalam hal ini, penerjemah komik *online* menggunakan bahasa Inggris, sementara penerbit Indonesia menggunakan bahasa Indonesia. Tidak jarang ditemukan beberapa keganjilan atau keanehan di dalamnya. Contohnya, banyak nama istilah yang diterjemahkan ke bahasa Inggris, mengakibatkan pergeseran makna dari yang mungkin dimaksud oleh pengarang. Begitu pula sebaliknya, beberapa istilah dalam bahasa Indonesia jauh lebih dapat dipahami daripada istilah dalam bahasa Inggris. Mungkin hal tersebut sepele, namun apabila terjadi berulang-ulang atau berhubungan dengan hal sensitif seperti tradisi dan budaya, mungkin cukup dapat mempengaruhi pemahaman cerita. Sebagai contoh, dalam budaya Jepang, akan sangat tidak sopan memanggil seseorang dengan nama kecil seperti Ichigo apabila kita hanyalah teman biasa seperti pada nama Kurosaki Ichigo, dan akan lebih sopan apabila kita memanggil dia dengan menggunakan nama keluarganya yaitu Kurosaki, mengingat kita hanyalah teman biasa dia. Dengan contoh yang dimaksud, terkadang ada beberapa penerjemahan yang kurang memperhatikan hal-hal semacam itu.

Oleh karena itu, dengan latar belakang masalah ini, penulis akan meneliti secara analitik pergeseran-pergeseran makna apa saja yang terjadi, dan usaha-usaha untuk mempertahankan ‘pesan’ dari teks sumber. Dengan melakukan analisis pergeseran makna yang terjadi, diharapkan skripsi ini dapat menunjukkan kelebihan serta kekurangan masing-masing versi, dan apabila terjadi pergeseran makna dalam sebuah penerjemahan, dapat mengetahui pada elemen/bagian mana saja yang terjadi.

1. Rumusan Masalah

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menemukan beberapa permasalahan untuk diangkat dan dikaji lebih dalam, yaitu:

- a. Pergeseran makna seperti apakah yang terjadi dalam penerjemahan komik dari versi *online* ke dalam versi cetak, termasuk di dalamnya tidak hanya mencakup dialog/percakapan namun juga terhadap simbol-simbol dan elemen-elemen lain misalnya seperti pada efek suara?
- b. Jenis pergeseran makna apakah yang paling umum terjadi dalam penerjemahan komik *Bleach*?
- c. Apa saja alasan yang menjadi dasar dari melakukan penerjemahan/tidak melakukan penerjemahan?
- d. Apa saja faktor yang dijadikan dasar dalam menentukan pilihan diksi kata oleh penerjemah?

2. Tujuan Penelitian

Tujuan penulis melakukan penelitian ini antara lain:

- a. Memaparkan beberapa pergeseran makna yang terjadi dalam dialog serta simbol-simbol/elemen-elemen lain dalam hasil penerjemahan yang akan digolongkan sesuai dengan jenis-jenisnya.
- b. Menemukan jumlah kasus-kasus pergeseran makna yang paling sering terjadi dan mengurutkannya sesuai jumlah dan jenis pergeseran makna.
- c. Menemukan beberapa alasan yang mungkin menjadi dasar pergeseran makna serta simbol-simbol/elemen-elemen (atau yang menyebabkan tidak adanya pergeseran sama sekali).
- d. Memaparkan beberapa diksi (pilihan kata) yang paling umum digunakan oleh pihak penerjemah.

3. Hipotesis Penelitian

Sebelum penulis melakukan penelitian mengenai topik yang diajukan, penulis mengambil beberapa hipotesis yang menjadi dasar argumen penulis dalam penulisan skripsi ini, antara lain:

- a. Bahwa dalam proses penerjemahan akan terjadi sebuah pergeseran makna akibat adanya sebuah proses perpindahan makna dan ‘pesan’ antara bahasa sumber dan bahasa sasaran.
- b. Bahwa hasil terjemahan yang ada hanyalah satu dari banyaknya kemungkinan hasil terjemahan yang lain.

4. Manfaat Penelitian

Sejauh penulisan skripsi ini sedang dikerjakan, penelitian atau karya yang berkaitan dengan bidang penerjemahan sudah hampir tidak bisa dihitung lagi jumlahnya, namun penulis masih jarang menemukan penelitian yang berkaitan dengan bidang yang berkaitan dengan topik yang diajukan oleh penulis.

- a. Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam memahami salah satu bagian dari ilmu penerjemahan, yaitu mengenai pergeseran makna, yang kemungkinan besar tidak dapat dihindari dalam sebuah proses penerjemahan dari satu bahasa ke bahasa yang lain.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memicu dan membuka kesempatan bagi adanya penelitian lain yang berkaitan dengan topik yang diajukan oleh penulis misalnya untuk bahasa yang berbeda atau sub topik yang berbeda.

5. Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menerapkan dua metode dalam melakukan penelitian, yaitu:

- a. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif untuk melakukan analisis terhadap data yang diteliti yang merupakan metode penelitian yang menitikberatkan pada gagasan, ide, serta hal yang tidak dapat diukur melalui angka. Oleh karena itu, metode ini mengacu pada gagasan dan ide yang dimiliki oleh penulis. Penulis tidak dapat menjamin atas tidak adanya subjektivitas penulis dalam penulisan skripsi ini, namun diharapkan melalui kerangka teori yang berkaitan dengan topik, dapat mengurangi kemungkinan

Universitas Indonesia

terjadinya hal tersebut. Pendekatan yang dilakukan oleh penulis dalam penulisan skripsi ini adalah pendekatan studi pustaka, yang berarti penulis melakukan kajian berbagai sumber pustaka terkait dengan masalah dan melakukan analisis berdasarkan teori-teori yang ada dalam berbagai sumber pustaka tersebut.

Walau penelitian ini berfokus pada metode kualitatif, penulis sedikit melakukan metode kuantitatif atas dasar masukan-masukan dari beberapa pihak. Metode kuantitatif yang dilakukan oleh penulis adalah dengan melakukan penghitungan atas jumlah kasus pergeseran makna yang terjadi sesuai dengan jenis pergeseran maknanya yang kemudian dilanjutkan dengan mengurutkan atau memberikan *ranking* dari jenis pergeseran makna yang terjadi.

b. Subjek Penelitian

Penulis memilih komik *Bleach* sebagai subyek penelitiannya berdasarkan beberapa pertimbangan. Pertimbangan pertama yang dilakukan penulis adalah, penulis ingin mengambil komik yang sedang populer di kedua tempat, yaitu Internet (versi *online*) dan Indonesia (versi cetak). Setelah melalui pertimbangan pertama ini yang menghasilkan sejumlah judul komik yang sedang populer, penulis mempersempit subjek dengan melihat perkembangan dari beberapa judul tersebut, baik dari versi *online* maupun versi cetaknya. Penyempitan subyek tersebut mengarah kepada pemilihan salah satu judul dari 3-4 judul lain, yaitu *Bleach*. Alasan khusus pemilihan *Bleach* adalah karena *Bleach* merupakan salah satu komik yang masih mengalami perkembangan (*update*) baik untuk versi *online*-nya maupun versi cetaknya. Alasan kedua adalah *Bleach* termasuk dalam komik yang tergolong populer, baik dalam versi *online* maupun versi cetak. Alasan ketiga adalah dalam *Bleach* apabila kita gabungkan dari kedua versi ini, dapat diperoleh empat macam bahasa yang berbeda, yaitu bahasa Jepang, bahasa Inggris, bahasa Spanyol, dan bahasa Indonesia. Empat macam bahasa yang berada dalam satu komik dapat memberikan sebuah tantangan tersendiri dalam penulisan skripsi yang memfokuskan pada penerjemahan.

c. Sumber data

Universitas Indonesia

Sumber data primer yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini adalah komik *Bleach*, baik itu versi *online*-nya maupun versi cetaknya. *Bleach* sejauh ini telah mencapai nomor edisi 47 untuk versi cetaknya, sementara versi komik *online*-nya telah mencapai *chapter* 497. Walaupun versi komik *online* (*chapter* 497) telah jauh meninggalkan versi cetaknya (nomor edisi 47 dengan *chapter* terakhir 413), data yang diambil dari komik *online* disejajarkan dengan versi cetaknya.

6. Kerangka Teori

Penulis akan menggunakan beberapa teori yang berkaitan dengan masalah di atas, antara lain:

- a. Teori mengenai ilmu terjemahan bahasa yang dikemukakan oleh Jeremy Munday, Basil Hatim, Andre Chesterman, Jenny Williams, dan khususnya mengenai *translation shift* oleh Jean-Paul Vinay dan Jean Darbelnet.
- b. Teori mengenai komik yang dikemukakan oleh Scott McCloud dan *manga* oleh beberapa penulis.
- c. Teori mengenai ilmu semantik yang dikemukakan oleh John. I. Saeed.

Ilmu penerjemahan bahasa merupakan sebuah ilmu yang sangat luas. Dengan menggunakan beberapa teori yang berkaitan dengan ilmu terjemahan bahasa, seperti *concept of translation*, model-model teoritis dari penerjemahan dan pendekatan penerjemahan yang sesuai dengan wacana seperti *translation shift*, kedua versi komik akan dikaji secara mendalam.

Komik merupakan sebuah bagian dari literatur tersendiri dan memiliki sebuah ilmu yang cukup dalam untuk dipahami. Dengan menggunakan karya Scott McCloud sebagai dasar teori ini, penulis berharap dapat menggunakan teori mengenai komik itu sendiri terutama dalam aspek mengenai pemahaman terhadap komik itu sendiri. Selain itu, akan dibahas mengenai *manga* yang menjadi dasar dari komik *Bleach*.

Universitas Indonesia

Ilmu semantik merupakan sebuah kajian bidang linguistik yang sangat luas. Penelitian penulis yang berkaitan dengan pergeseran makna dan pemahaman cerita kurang lebih akan memiliki kaitannya dengan beberapa bagian ilmu dalam bidang semantik yang diungkapkan oleh John I. Saeed, seperti *word meaning* yang mencakup pemahaman bahwa makna dari kata (atau kata-kata) dalam sebuah bahasa saling terkait satu sama lain dan *sentence semantics*, yang mencakup pemahaman mengenai semantik dalam tingkat kalimat.

7. Prosedur Kerja

- Mengumpulkan data dari komik *Bleach* versi cetak dengan jangkauan sebanyak empat puluh tujuh jilid komik dan data sejenis dari komik *Bleach* versi *online* menggunakan media Internet.
- Pengelompokkan data yang sudah diperoleh ke dalam jenis-jenis masalah dalam pergeseran makna sesuai/mengikuti teori yang telah ditemukan oleh penulis lain, yaitu oleh Jean-Paul Vinay dan Jean Darbelnet serta menghitung jumlah kasus pergeseran makna yang terjadi.
- Mengoperasionalkan teori-teori yang menunjang pelaksanaan analisis data.
- Analisis atas data dengan menggunakan teori yang telah dikumpulkan dan mengumpulkan hasil temuan dan melakukan pembahasan atas hasil temuan tersebut.
- Penulisan kesimpulan atas hasil analisis, temuan, dan pembahasan.

8. Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, tulisan terdiri dari 4 bab. Bab 1 sebagai bab pendahuluan menerangkan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, kerangka teori, prosedur kerja dan sistematika penulisan. Dalam bab 2 dibicarakan teori-teori yang terkait dengan penelitian ini seperti teori ilmu

terjemahan bahasa, teori komik, dan teori ilmu semantik. Bab 3 berisi data yang dianalisis beserta hasil temuan dan pembahasannya berdasarkan teori-teori dari bab sebelumnya. Bab 4 atau bab penutup memberikan sebuah kesimpulan dan penilaian atas hal-hal yang telah dibahas dalam bab-bab sebelumnya.

Pada setiap bab disertakan beberapa kutipan yang penulis anggap penting, diikuti dengan sumber-sumbernya sebagai langkah pencegahan tindak plagiarisme. Terutama dalam bab 3, dalam analisis, penulis mencantumkan beberapa potongan gambar dari beberapa contoh data untuk ditaruh dalam tulisan ini juga. Seluruh daftar pustaka yang penulis cantumkan dalam tulisan ini mencakupi seluruh sumber baik yang dibaca oleh penulis maupun yang dikutip oleh penulis.



BAB 2

LANDASAN TEORI

Dalam bab ini, dipaparkan beberapa teori yang digunakan oleh penulis sebagai landasan dan pendukung dalam menganalisis data sesuai dengan topik. Landasan teori yang digunakan antara lain adalah: 1) teori ilmu terjemahan bahasa, 2) teori komik, dan 3) teori ilmu semantik.

1. Teori ilmu terjemahan bahasa

1.1. Area dalam penerjemahan

Dalam buku karya Jenny Williams dan Andrew Chesterman, *The Map* (2002), dijelaskan bahwa secara umum terdapat dua belas area penelitian dalam ilmu penerjemahan. Mereka menambahkan bahwa ke-12 area tersebut hanyalah merupakan sebuah pemetaan atau gambaran umum dari area-area ilmu penerjemahan yang ada. Ke-12 area tersebut adalah: 1) penerjemahan dan analisis teks, 2) penilaian kualitas penerjemahan, 3) penerjemahan *genre*, 4) penerjemahan *multimedia*, 5) penerjemahan dan teknologi, 6) sejarah penerjemahan, 7) etika penerjemahan, 8) istilah dan ungkapan dalam penerjemahan, 9) interpretasi, 10) proses penerjemahan, 11) pelatihan penerjemah, dan 12) profesi penerjemah.

Untuk penulisan skripsi ini, penulis mengambil teori yang berkaitan dengan salah satu area dari ke-12 area yang disebut di atas, yaitu teori yang berkaitan dengan area pertama, yaitu penerjemahan dan analisis teks.

1.2. Penerjemahan dan analisis teks

Penerjemahan dan analisis teks merupakan salah satu area yang disebutkan oleh Williams dan Chesterman dalam karya mereka. Dalam area ini, analisis teks sumber merupakan fokus utama dalam proses penerjemahan. Analisis teks sumber berfokus pada teks sumber itu sendiri, yang kemudian dianalisis lebih dalam

untuk menemukan bermacam-macam aspek yang dapat menimbulkan pertanyaan atau perhatian pada permasalahan penerjemahan (Williams dan Chesterman 2002: 6). Tujuan analisis ini adalah untuk mempersiapkan penerjemahan yang lebih dalam. Setelah dilakukan analisis mendalam, baik dalam hal yang berkaitan dengan sintaksis, semantik, atau gaya penulisan teks sumber, diharapkan ada sebuah solusi penerjemahan yang mencukupi terkait dengan permasalahan yang ada (Williams dan Chesterman 2002: 6). Analisis teks sumber ini biasanya dikaitkan dengan fungsi komunikatif penerjemahan itu sendiri, yaitu kepada siapa penerjemahan ditujukan, fungsi penerjemahan, dan lain – lain.

a) Analisis teks terjemahan

Analisis teks terjemahan berkaitan dengan perbandingan antara teks terjemahan dengan teks sumber (asli). Perbandingan sebuah penerjemahan berkaitan dengan berbagai macam penerjemahan, baik penerjemahan ke dalam bahasa yang sama, maupun ke dalam bahasa lain, dari teks sumber yang sama. Hal semacam ini tidak dapat membahas setiap aspek yang ada dalam teks, sehingga pemilihan sebuah aspek dalam teks merupakan bagian penting analisis ini (Williams dan Chesterman 2002: 6). Sebagai contoh, kita bisa memilih salah satu aspek seperti aspek semantik tertentu atau aspek gaya penulisan tertentu dan menganalisis hal terkait dalam proses penerjemahan atau, dapat pula dilakukan melalui cara lain, yaitu melihat permasalahan penerjemahan yang ada, lalu menganalisis strategi penerjemahan yang digunakan oleh penerjemah dalam menyelesaikannya. Atau, bisa juga dilakukan melalui analisis jenis-jenis strategi yang ada, serta melihat syarat dan kondisi yang tepat untuk pemakaiannya. Dari semua contoh ini, satu poin yang sama adalah mencari pola yang ada antara kedua teks. Dalam pencarian pola ini, kita dapat melihat strategi yang diterapkan oleh penerjemah atau melihat syarat dan kondisi tertentu sebuah teks untuk diterjemahkan.

b) Perbandingan terjemahan dan teks yang tidak diterjemahkan

Analisis ini membandingkan hasil sebuah penerjemahan ke dalam bahasa tertentu dengan teks sumber dalam bahasa asli (sumber). Sebelumnya, dalam ilmu penerjemahan, kedua macam teks ini sering disebut sebagai *parallel texts*, yang diubah setelah munculnya ilmu penerjemahan berbasis korpus menjadi *comparable texts* (Williams dan Chesterman 2002: 7). *Parallel texts* adalah jenis teks yang menempatkan kedua bahasa, yaitu bahasa sumber dan bahasa sasaran dalam satu halaman/lembar cetak secara berdampingan. Contoh paling umum dari *parallel texts* adalah penerjemahan dari kitab-kitab suci agama. Dalam Al-Qur'an, sebagai contoh, pada satu halaman, biasanya akan tertera ayat-ayat suci Al-Qur'an dalam dua jenis, yaitu ayat yang masih tertulis dalam aksara Arab yang diikuti dengan terjemahan dari ayat tersebut dalam bahasa Indonesia. Poin penting analisis ini adalah untuk menemukan dalam hal apa penerjemahan dapat berbeda antara satu bahasa (bahasa sasaran) dengan bahasa sumber, sebagai suatu hal yang biasa dalam penerjemahan (Hal ini dapat berarti baik, atau tidak, tergantung pada fungsi dan tujuan penerjemahan tersebut).

1.1. Model teoritis dalam penerjemahan

Setiap penelitian biasanya memerlukan sebuah model yang menjadi acuan objek yang diteliti, baik secara eksplisit maupun implisit. Model adalah sebuah kerangka yang mewakili sebagian kenyataan, dengan memberikan sebuah analogi; namun, bukan berarti model yang ada mewakili secara keseluruhan kenyataan yang ada, ataupun bahwa model-model ini merupakan perwakilan yang ideal dari kenyataan tersebut. Tidak semua model secara langsung memberikan gambaran atas kenyataan yang ada; model teoritis biasanya berbasis pada hal abstrak, seperti pada anggapan bagaimana suatu hal terbentuk atau kaitannya dengan fenomena lain. Model atas hal abstrak ini bertujuan untuk memberikan sebuah gambaran objek penelitian, yang diharapkan dapat memperjelas dan mempermudah permasalahan untuk diteliti, dianalisis, dan dipahami. Sebuah model teoritis bagaikan sebuah peta suatu daerah, yang hanya menjelaskan satu atau beberapa aspek tertentu. Model teoritis lain tentu saja menjelaskan aspek yang lain juga. Dalam ilmu penerjemahan, terdapat tiga jenis model teoritis yang sering

Universitas Indonesia

digunakan dalam ilmu ini. Model-model tersebut adalah: 1) *comparative models*, 2) *process models*, dan 3) *causal models*. Dari ketiga jenis model yang sering digunakan ini, penulis menggunakan salah satu model tersebut, yaitu model komparatif/ perbandingan (*comparative models*).

Model perbandingan merupakan salah satu model yang paling awal dan pertama untuk dirancang. Model yang paling pertama adalah sebuah perbandingan sederhana. Model tersebut bersifat statis dan berorientasi pada objek yang diteliti, dengan model sebagai berikut:

Teks sumber (*Source text*) = Teks sasaran (*Target text*)

Atau, jika melihat dari sudut pandang terjemahan:

Teks sasaran (*Target text*) = Teks sumber (*Source text*)

Pemberian tanda '=' (sama dengan) merupakan sebuah penanda yang agak keliru karena, dalam penerjemahan, kita tidak bisa membahas kesamaan secara sempurna. Interpretasi yang berbeda-beda dalam penerjemahan membuat model ini diubah. Penanda '=' atau 'sama dengan' diubah menjadi 'kurang lebih sama dengan' atau '≈'

Teks sumber (*Source text*) ≈ Teks sasaran (*Target text*)

Teks sasaran (*Target text*) ≈ Teks sumber (*Source text*)

Perubahan model ini membuat kedua teks menjadi 'setara satu sama lain' namun tidak 'sama dengan'. Namun, sebuah pendekatan dalam ilmu penerjemahan mengubah model ini sedikit. Dengan melihat pendekatan dari sudut pandang bahasa (*language system*) dan bukan melalui teks sumber atau sasaran (Williams dan Chesterman 2002: 50), model ini berubah menjadi:

Bahasa A (*Language A*) ≈ Bahasa B (*Language B*)

Bahasa sumber (*Source Language*) ≈ Bahasa sasaran (*Target Language*)

Model ini membuat munculnya dua istilah baru dalam ilmu penerjemahan, khususnya yang berkaitan dengan *comparative models*, yaitu *correspondence* dan

Universitas Indonesia

equivalence. *Correspondence* adalah hubungan formal antara dua elemen sistem tata bahasa yang berbeda. Sebagai contoh, dalam bahasa Inggris kita mengenal *adverb -ly* yang memberikan penjelasan tentang cara, yang sama dengan penggunaan istilah 'secara' dalam bahasa Indonesia (Williams dan Chesterman 2002: 50). *Equivalance* adalah hubungan penggunaan kedua bahasa yang berbeda. Sebagai contoh, dalam teks sumber dan teks sasaran, kita dapat melihat berbagai istilah yang dalam satu bahasa memiliki arti yang sedikit berbeda dalam bahasa lain, namun tetap diterima sebagai sebuah padanan bahasa sumber tersebut.

Model ini sangat baik digunakan dalam memetakan *equivalence*. Sering kali, dalam konteks *equivalence* terjadi situasi satu lawan satu, yaitu kata A berarti A dalam bahasa lain. Namun, tidak jarang pula berlangsung situasi satu lawan dua, tiga, atau lebih. Dalam kasus yang lebih kompleks (Williams dan Chesterman 2002: 50), bentuknya adalah sebagai berikut:

Kata A dalam bahasa sumber

≈ Kata A dalam bahasa sasaran (dalam kondisi)

Kata B dalam bahasa sasaran (dalam kondisi)

Kata C dalam bahasa sasaran (dalam kondisi)

1.2. Translation Shift

Salah satu fenomena atau kasus yang umum terjadi dalam penerjemahan adalah terjadinya pergeseran makna. Istilah *Translation Shift* adalah istilah yang terdapat dalam buku karya Basil Hatim dan Jeremy Munday (2004) berjudul *Translation – An Advanced Resource Book*. Dalam buku ini, mereka mengilustrasikan fenomena *translation shift* ini dengan mengambil contoh sebuah kereta-lintas-benua Eropa, yang di dalamnya terdapat peringatan dalam berbagai bahasa (bahasa-bahasa yang digunakan di benua Eropa) agar penumpang 'tidak mencondongkan badan mereka ke luar kereta karena berbahaya.' Yang menarik perhatian dari peringatan ini adalah, dalam berbagai bahasa yang berbeda, masing-masing bahasa menggunakan cara yang berbeda untuk memperingatkan penumpang. Terdapat perbedaan-perbedaan kecil dalam hal linguistik masing-masing bahasa yang

Universitas Indonesia

digunakan. Namun, secara garis besar, masing-masing bahasa menganjurkan hal yang sama, yaitu peringatan agar tidak mencondongkan badan ke luar kereta.

Perbedaan kecil linguistik inilah yang disebut oleh mereka dengan nama *translation shift* atau pergeseran makna. Dalam buku yang sama, John Catford (1965: 73) menjelaskan bahwa istilah *translation shift* adalah perpindahan korespondensi formal dalam proses perubahan antara bahasa sumber dengan bahasa sasaran (Hatim dan Munday 2004: 26). Korespondensi (*correspondence*) sudah sedikit dibahas dalam penjelasan mengenai *comparative models* di atas. Lebih dalamnya, korespondensi formal, menurut Catford, adalah elemen atau bagian dari bahasa sumber yang memiliki fungsi dan tempat yang 'sama' dalam bahasa sasaran. Dalam contoh lain, Hatim dan Munday menjelaskan istilah *translation shift*, yang berarti sebuah pergeseran akan terjadi apabila dalam teks sasaran terjadi sebuah *equivalence* selain *correspondence*, yang terjadi dalam elemen tertentu bahasa sumber. Berikut adalah contoh peringatan lain mengenai rokok dalam kereta yang sama dalam dua bahasa yang berbeda (Hatim dan Munday 2004: 28).

Bahasa Inggris = Please note that smoke detectors will be fitted onboard.

Bahasa Jerman

= Beachten Sie Bitte, daß die Züge mit Rauchdetekteron ausgestattet werden.

(Note you please, that the trains with smoke detectors fitted will be)

Perbedaan sistematis antara kedua bahasa harus diterima dalam sebuah proses penerjemahan. Hal ini mencakup perubahan urutan kata (*word order*) dan penambahan partikel 'Sie' (*you*) dalam bahasa Jerman. Namun, teori yang diajukan Catford adalah teori yang berlaku pada tahun 1970an mengenai *translation shift*. Adalah Jean-Paul Vinay dan Jean Darbelnet yang mengembangkan definisi mengenai *translation shift*. Mereka menjelaskan *translation shift* dengan membagi macam – macam *shift* atau pergeseran yang terjadi, lalu membentuk klasifikasi pergeseran tersebut dan fungsi tiap – tiap

pergeseran (Hatim dan Munday 2004: 29). Menurut mereka, terdapat dua kategori besar dalam penerjemahan yang berkaitan dengan *translation shift*, yaitu:

- Direct translation / penerjemahan langsung
Di dalamnya terdapat *borrowing*, *calque*, dan *literal translation*
- Oblique translation / penerjemahan tidak langsung
Di dalamnya terdapat *transposition*, *modulation*, *equivalence*, dan *adaptation*

Mereka menambahkan bahwa kedua kategori ini dapat dilakukan dalam tiga tingkat dalam bahasa: leksikon, struktur tata bahasa, dan 'pesan' yang berada dalam teks panjang seperti kalimat / paragraf. Selain itu, terdapat istilah lain, yaitu *compensation*, *loss*, dan *gain*. Dalam sebuah proses penerjemahan, teknik – teknik penerjemahan dilakukan untuk mengisi *loss* atau kekosongan akibat perpindahan dari bahasa satu ke bahasa lain. Teknik ini digunakan untuk mengompensasi kekosongan yang tidak dapat dihindari ini. Hal ini menghasilkan sebuah penerjemahan yang memperoleh elemen penerjemahan dari bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran.

Dalam penelitian ini, digunakan kedua kategori besar tersebut di atas, yaitu *direct translation* dan *oblique translation*. Penjelasan mengenai kedua istilah dibahas dalam bab yang sama.

- Direct Translation – Borrowing
Borrowing atau meminjam adalah sebuah metode yang paling sederhana dari semua metode penerjemahan. Metode ini digunakan apabila penerjemahan bertujuan untuk memberikan 'rasa' atau 'gaya' dari bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran.
- Direct Translation – Calque
Calque adalah sebuah metode peminjaman yang cukup berbeda dari metode meminjam di atas. *Calque* meliputi peminjaman istilah dari bahasa sumber, dan kemudian tiap elemen yang ada diterjemahkan secara langsung dan harfiah ke dalam bahasa sasaran.
- Direct Translation – Literal Translation

Universitas Indonesia

Penerjemahan harfiah atau *literal translation* adalah sebuah metode penerjemahan bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran secara harfiah dengan mengikuti metode-metode tata bahasa dan struktur kalimat yang tepat. Peran penerjemah dalam metode ini terbatas sebagai pengawas atas hasil terjemahan harfiah, dan apabila 'pesan' dari hasil penerjemahan memberikan pemahaman 'pesan' yang lain, maka metode ini tidak berlaku.

- Oblique Translation – Transposition

Transposition atau transposisi adalah sebuah metode penerjemahan yang dilakukan dengan mengubah kelas sebuah kata ke dalam kelas lain tanpa mengubah 'pesan' yang dimaksud dalam kalimat tersebut. Penggunaan transposisi dapat digunakan untuk menghasilkan penerjemahan yang lebih efektif, dan adanya 'rasa' atau 'gaya' yang sesuai dengan bahasa sasaran.

- Oblique Translation – Modulation

Modulation atau modulasi adalah sebuah metode perubahan 'pesan' yang dimaksud di dalam kalimat, dengan membalikkan sudut pandang pesan tersebut ke arah yang berlawanan. Contoh: *It is easy* diterjemahkan menjadi 'hal ini tidak sulit.'

- Oblique Translation – Equivalence

Equivalence atau ekuivalen, seperti telah dijelaskan di atas, dapat dilakukan secara langsung satu lawan satu, namun dalam banyak kasus, ekuivalen satu kata/istilah dalam bahasa sasaran tidak hanya ada satu melainkan bisa lebih dari satu. Ekuivalen sering berlaku dalam penerjemahan pepatah-pepatah, kata bijak, ungkapan umum, dan lain-lain.

- Oblique Translation – Adaptation

Adaptation atau adaptasi adalah batasan terekstrem proses penerjemahan. Secara umum, adaptasi termasuk dalam ekuivalen, namun dalam tingkat yang ekstrem. Sering kali, dalam proses penerjemahan, sebuah kata/istilah yang dimaksud dan berada dalam bahasa sumber tidak ada/tidak bisa diterjemahkan ke dalam bahasa sasaran. Dalam kasus seperti itulah adaptasi dilakukan, yaitu

menciptakan sebuah ekuivalen situasional untuk kata/istilah yang dimaksud dan disesuaikan (diadaptasi) dalam bahasa sasaran.

Pada akhir teori *translation shift* yang dijelaskan oleh Vinay dan Darbelnet, ditambahkan dua istilah penting dalam kaitannya dengan pergeseran makna, yaitu *servitude* dan *option*. Arti kedua istilah tersebut adalah:

- Servitude

Servitude mengacu pada pergeseran makna yang terjadi sebagai sebuah proses yang tidak dapat dihindari akibat adanya perbedaan sistematis dari kedua bahasa.

- Option

Option mengacu pada jenis pergeseran makna yang terjadi, namun dapat ditolak / tidak dipenuhi dan akan dipenuhi hanya untuk kepentingan mempertahankan 'rasa' dan 'gaya' dari bahasa sumber ke bahasa sasaran.

Kedua hal ini merupakan dua hal yang penting untuk dicatat, terutama untuk *option* (pilihan), karena *option* mengacu pada pilihan yang berada di tangan penerjemah untuk melakukan penerjemahan atau tidak dari bahasa sumber ke bahasa sasaran.

1. Teori komik

2.1. Komik

Komik sebagai salah satu literatur yang sering kita baca telah menjadi bagian dari kehidupan kita sehari – hari. Adalah Will Eisner (1917 – 2005) yang disebut sebagai bapak komik modern dan maestro dunia komik modern. Scott McCloud, dalam bukunya, *Understanding Comics* (Memahami Komik, diterjemahkan oleh S. Kinanti, 1994), mengambil definisi komik dari apa yang disebut oleh Will Eisner, yaitu seni berturutan.

McCloud berpendapat bahwa pembentukan definisi atau arti suatu hal bergantung pada muatan dan gagasan yang diberikan oleh sang pembuat, sehingga untuk memperoleh definisi komik secara tepat dan sempurna akan cukup sulit,

dan definisi komik dalam karya McCloud hanyalah satu dari sekian banyak definisi mengenai komik (McCloud 1993: 6).

Oleh McCloud, komik didefinisikan sebagai berikut: “Gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam turutan tertentu.” Pembahasan mengenai definisi tersebut adalah sebagai berikut:

- Gambar-gambar

Sebelum sampai kepada istilah ‘gambar-gambar’, McCloud berpendapat bahwa komik adalah sebuah seni berturutan, sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Will Eisner. Namun, ‘seni’ memiliki bagian-bagiannya tersendiri, sehingga sulit untuk menggolongkan komik sebagai seni secara besar, yang kemudian dipersempit menjadi ‘seni visual’. Kata ‘seni visual’ pun belum menunjukkan sebuah definisi yang tepat, karena perujukan kata seni dalam suatu hal merupakan penunjukan harkat terhadap sesuatu, sehingga istilah ‘seni’ dibuang dan diambil apa yang merupakan inti dari ‘seni visual’ dalam komik tersebut, yaitu ‘gambar-gambar’ (McCloud 1993: 8).

- Lambang-lambang

Perujukan istilah ‘lambang-lambang’ dalam komik mengacu pada sebuah fakta bahwa dalam komik pada umumnya terdapat kata-kata/dialog. Namun, komik tidaklah harus mengandung kata-kata. Karena penjelasan mengenai ‘gambar-gambar’ sebelumnya, tanpa ‘kata-kata’ pun komik bisa menjadi sebuah komik. Hal ini dibahas lebih dalam oleh McCloud, dengan menjelaskan bahwa ‘huruf adalah gambar yang statis’ yang bila ‘diletakkan secara berdampingan akan menjadi **kata**’, sehingga ditambahkan istilah ‘lambang-lambang’ dalam definisi komik, yang mengacu pada ‘huruf adalah gambar yang statis’ dan juga pada ‘lambang-lambang’ yang secara harfiah berarti simbol atau logo yang menandai suatu hal (McCloud 1993: 8).

- Terjukstaposisi

Istilah ‘terjukstaposisi’ adalah sebuah istilah yang berat yang berasal dari sekolah bidang seni dan sulit untuk dipahami orang awam. Secara mudah, McCloud menjelaskan bahwa istilah ini berarti ‘berdekatan, bersebelahan, dan terikat’. Istilah ‘terjukstaposisi’ dalam komik mengacu pada **ruang** pada

Universitas Indonesia

komik. Ruang dalam komik adalah kotak (biasanya kotak) yang digambar oleh sang pengarang yang menjadi area tempat gambar komik dituangkan. Ruang tersebut terbatas karena dibuat berdasarkan selera sang pengarang, terjukstaposisi, sehingga gambar tersebut berdekatan dengan ruang dan terikat pada ruang yang dimaksud. Namun, ‘terjukstaposisi’ tidak hanya mengacu pada keterikatan tersebut. Walaupun sebuah komik terbatas dalam ruang (kotak) yang ada, pengarang (dan diharapkan pembaca) dapat menggunakan imajinasi atau ruang berikutnya untuk keluar dari ruang yang ada (McCloud 1993: 7).



Gambar 2.2.1.1 – Komik yang terjukstaposisi, terbatas namun bebas. Diambil dari McCloud (1993:8).

Apabila kita melihat pada gambar di atas, ruang pada komik dibatasi pada sebuah kotak (dua kotak, untuk contoh di atas) namun, aliran dialog yang ada dalam kedua kotak tersebut saling terkait antara satu sama lain. Hal ini adalah salah satu contoh yang menjelaskan bahwa komik itu ‘terjukstaposisi’ yaitu, walaupun ruang pada komik terbatas, terdapat hubungan satu sama lain dengan ruang berikutnya.

- Turutan tertentu

Istilah ‘turutan tertentu’ mengacu pada hal yang membuat komik berbeda dari kumpulan gambar biasa. Komik adalah sekumpulan gambar biasa yang,

Universitas Indonesia

apabila diturutkan dalam suatu urutan tertentu, maka akan terbentuk suatu hal yang baru, yaitu **plot** atau **jalan cerita**. Secara singkat, dapat dikatakan bahwa komik adalah gambar-gambar yang diturutkan dan dijalankan secara cepat sehingga terbentuk suatu rangkaian gambar yang membentuk suatu plot atau jalan cerita sendiri (McCloud 1993: 8).

Setelah ada definisi mengenai komik yang diajukan oleh McCloud tersebut, McCloud tidak terbebas dari pertanyaan-pertanyaan dan saran-saran untuk memperluas dan mempersempit definisinya. Sehingga, pada akhirnya, McCloud memberikan definisi yang lebih luas dan lebih beragam mengenai komik. Berikut adalah definisi komik menurut McCloud:



Gambar 2.2.1.2 – Definisi Komik menurut McCloud. Diambil dari McCloud (1993:9).

Definisi komik pada poin 1) di atas merupakan definisi awal yang diajukan oleh McCloud yang ditambahkan dengan ‘untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya’. Penambahan ‘penyampaian informasi’ berarti bahwa komik merupakan salah satu sarana untuk menyebarkan informasi, yang di dalamnya bisa terkandung banyak isu, paham, pengetahuan, bahkan kampanye politik. Penambahan ‘tanggapan estetis’ berarti bahwa komik dibuat sebagai hal yang kelak akan diapresiasi atau ditanggapi oleh pembacanya.

Universitas Indonesia

Tanggapan yang diberikan pun bisa merupakan kritik, saran, penolakan, dan lain-lain. Dalam poin 2), McCloud menjelaskan definisi komik dengan melihat dari sudut pandang pengarangnya. Kebanyakan pengarang komik biasanya akan menampilkan sebuah tokoh pahlawan super atau *superhero* yang akan menyelamatkan dunia dari kehancuran yang disebabkan oleh musuh besar sang pahlawan. Akibat mayoritas komik yang menggambarkan idealisme seperti itu, McCloud menambahkan penjelasan tersebut. Poin 3) definisi di atas merupakan lawan poin 2) yang telah dijelaskan sebelumnya. Walaupun banyak komik menampilkan *superhero* melawan musuh besarnya, segmen komik yang ditujukan kepada anak-anak masih memberikan gambaran dunia yang berisi binatang yang dapat berbicara, bertindak, dan berperilaku layaknya manusia. Pada poin terakhir, McCloud menambahkan definisi ini sebagai sebuah tanggapan atau respon atas komik akibat pengaruh komik pada pembacanya. Isi komik yang banyak mengandung kekerasan atau idealisme yang berada pada poin 2) mungkin secara tidak langsung dapat memengaruhi pembacanya untuk menjadi lebih agresif dan kasar.

2.2. Manga

Manga adalah istilah yang diberikan untuk komik-komik terbitan Jepang. Kata *manga*, yang pada awalnya berarti ‘coretan acak’, sekarang telah menjadi istilah umum untuk komik atau gambar satir, kartun, atau komik strip di Jepang (Itasaka 1999: 101). Popularitas *manga* dari Jepang telah melebihi popularitas komik-komik terbitan Amerika Utara atau Eropa. Di Jepang sendiri, pasar komik memiliki demografi mulai dari fantasi anak-anak, olahraga, hingga petualangan remaja. Selain itu pula, *manga* mengalami perluasan demografi dengan berkembangnya pembaca dewasa yang memiliki minat khusus terhadap pornografi. *Manga* dicetak dalam kertas hasil daur ulang dan memiliki sifat ‘baca-buang’, yang biasanya terdiri dari beberapa seri sekaligus dengan jumlah halaman mencapai 300-400 halaman per jilid. Ditambah dengan festival atau acara yang berkaitan dengan *manga* yang diadakan tiap tahunnya, terjadilah tambahan penggemar dalam industri ini (Buckley 2002: 295).

Istilah *manga* sendiri dapat ditemukan hingga ke masa Edo Jepang. Artis lukisan kayu (*Ukiyo-e*) disebut sebagai artis yang mengenalkan istilah ini. *Ukiyo-e* pada masa tersebut pun masih terikat dengan pornografi untuk hiburan, dan pasar yang mayoritas berisi tempat prostitusi dan pertunjukkan teater. Hingga kekalahan Jepang pada Perang Dunia ke-2, industri *manga* baru memasuki masa popularitasnya yang hingga sekarang masih terus berkembang. Salah satu *manga* yang tersukses sepanjang masa adalah *Shonen Magazine*, terbitan Kodansha pada 1959, yang berhasil mencapai penjualan satu juta eksemplar dalam hitungan minggu. Adalah Osamu Tezuka yang disebut sebagai bapak komik modern (pascaperang) Jepang, dengan karya andalannya, *Tetsuwan Atom*, atau yang dikenal dengan nama Astro Boy di luar Jepang. Osamu Tezuka adalah komikus yang mengenalkan berbagai teknik menggambar komik seperti *close-up*, *frame cuts*, *suture*, *pan shots* dan *frame bleeds*, yang hingga sekarang masih dipakai dalam banyak *manga* (Schilling 1997: 265).

Memasuki tahun 1970an, sebuah *genre* baru memasuki industri *manga*, yaitu *shojo manga* atau *manga* yang ditujukan khusus untuk pembaca perempuan. Dari *manga* yang awalnya menonjolkan tokoh utama wanita dalam *shojo manga*, terjadi pergeseran minat ke tokoh utama pria yang mengalami hubungan homoseksual dengan pria lain, sehingga muncul istilah baru yaitu *bishonen* (laki-laki cantik). Hal ini kurang lebih mengarah pada timbulnya *genre* baru *manga*. Munculnya *ero manga* (komik porno) adalah respon komikus terhadap tingginya angka pornografi di Jepang. Sekarang ini, ratusan judul diterbitkan sesuai dengan jadwal waktunya, baik itu mingguan, dwi mingguan, atau bulanan, dengan pilihan *genre* yang juga sama luasnya (Buckley 2002: 297).

Selain *manga*, istilah lain yang dikenal adalah *komikku zasshi* atau *comic magazines*. Majalah komik ini terbagi menjadi empat kategori umum, yaitu komik laki-laki, komik perempuan, komik pemuda, dan komik dewasa. Majalah komik ini berisi *manga* atau kumpulan *manga* dengan berbagai judul dan seri yang terbit mingguan, dwi mingguan, atau bulanan (Itasaka 1999: 337). Salah satu produsen majalah komik terbesar di Jepang adalah *Shonen Jump*. Jika diibaratkan dengan majalah komik lain atau *manga* lain, maka *Shonen Jump* adalah *T-Rex* dari

Universitas Indonesia

dinosaurus lain, yang mendominasi, dan terkadang memakan, dalam kompetisi industri ini. Dengan jumlah halaman hingga 450 halaman, seperti buku petunjuk telepon kecil, *Jump* dijual dengan harga hanya 200 yen (kurang lebih 20.000 rupiah), yang seakan-akan menertawakan biaya produksi koran atau tabloid yang bisa lebih mahal dari harga tersebut. Penerbit *Jump*, *Shueisha*, hingga sekarang masih mengembangkan *Jump* sesuai dengan perkembangan zaman dengan melakukan perubahan-perubahan dan penyesuaian dengan pasar *Jump* sendiri (Schilling 1997: 229 – 230).

2. Teori ilmu semantik

3.1 Ilmu Semantik

Ilmu semantik adalah ilmu kajian makna komunikasi melalui bahasa (Saeed 1998: 3). Lebih lanjutnya lagi, apabila dikaitkan dengan ilmu bidang linguistik lainnya, seperti fonologi yang membahas mengenai suara dalam sebuah bahasa dan bagaimana suara tersebut menjadi kata, sintaksis yang membahas bagaimana kata-kata menjadi kalimat, maka semantik adalah ilmu yang mengkaji makna kata-kata atau kalimat-kalimat tersebut (Saeed 1998: 3). Dalam usaha pembelajaran bahasa, terutama bahasa kedua, seseorang yang bertemu dengan kata baru akan menemui berbagai masalah, seperti:

- a) Seseorang mendengar sebuah kata baru, paham apa arti dari kata tersebut, namun tidak mengerti bagaimana cara pengucapannya.
- b) Seseorang mendengar sebuah kata baru, dapat mengucapkannya dengan benar, namun tidak mengerti apa arti kata tersebut.
- c) Seseorang bisa mendeskripsikan makna sebuah kata dan bisa mengucapkannya dengan baik, namun tidak paham mengenai perubahan bentuk kata tersebut, seperti bentuk pluralnya atau bentuk dasarnya.

Ketiga contoh yang dikutip dari buku John I. Saeed (1998: 3-4) ini lebih jauh mengatakan bahwa ketiga contoh tersebut hanyalah sebagian permasalahan dalam

Universitas Indonesia

pembelajaran bahasa kedua. Oleh karena itu, dengan pemahaman bahwa sebuah kata bisa mencakupi berbagai macam pemahaman yang berbeda-beda, dalam hal ini para peneliti bidang semantik berusaha untuk menjelaskan ilmu-ilmu mengenai semantik yang bisa membantu memahami bagaimana pembentukan sebuah frase dan kalimat terjadi (Saeed 1998: 4).

Dalam proses pembelajaran ilmu semantik, salah satu teori yang sederhana, menarik, dan bisa diterapkan adalah *Definitions Theory*. Teori ini membahas secara umum bahwa untuk memberikan makna sebuah ekspresi linguistik, maka harus dimulai dengan memberikan makna tingkatan kata-kata terlebih dahulu (Saeed 1998: 6). Hal ini dapat dibuktikan bahwa, dalam pembentukan kalimat, seseorang akan membentuk kalimat sesuai dengan pemahaman tata bahasanya. Dimulai dari makna kata yang membentuk sebuah frase, dan kemudian pemahaman makna frase tersebut yang akan membentuk kalimat, dan pada akhirnya pemahaman makna kalimat tersebut. Secara umum, dengan pendekatan ilmu semantik seperti ini, teori ini memiliki tiga tantangan utama yang hingga kini masih terus dibahas dan diperdebatkan oleh para peneliti, yaitu:

a) *Circularity*

Dalam tantangan ini, pemahaman sebuah kata akan mengikuti sebuah lingkaran yang tidak terbatas selama peneliti belum bisa memecahkan/keluar dalam batasan sebuah kata dari bahasa tersebut. Sebagai contoh, jika kita mengambil sebuah kata dari kamus, misalnya 'makan', hasil yang akan muncul antara lain adalah:

makan ma.kan
 [v] memasukkan makanan pokok ke di mulut serta mengunyah dan menelannya: mereka -- tiga kali sehari; (2) v memasukkan sesuatu ke di mulut, kemudian mengunyah dan menelannya: ia sedang -- pisang; (3) v memasukkan sesuatu ke di mulut dan mengunyah-ngunyahnya: Nenek sedang -- sirih; (4) v memasukkan sesuatu ke di mulut dan menelannya: pasien harus -- pil; (5) v mengisap: -- candu; (6) v memakai; memerlukan; menghabiskan (waktu, biaya, dsb): pembangunan jembatan ini -- waktu lama; upacara adat itu -- ongkos besar; (7) v menyerang, mematikan, mengambil (di permainan catur): gajah -- bidak putih; (8) v bekerja sebagaimana mestinya (tt rem, gigi roda, dsb); (9) v melukai: air keras itu -- kulit; (10) v mengenai; menembus: ditembaknya tiga kali, tetapi tidak --; (11) v memperoleh sesuatu; mencapai sesuatu: layarnya tidak --, tidak memperoleh angin
 [n] tempat berlindungnya hati dan kesehatan jasmani, lenyapnya keragu-raguan yg disebabkan oleh kesibukan kerja jasmani

Gambar 2.3.1 – Definisi kata ‘makan’. Diambil dari laman

<http://kamusbahasaIndonesia.org/makan>

Yang dimaksud dengan *circularity*, dalam hal ini, adalah kita tidak bisa mengambil sebuah kata yang secara tepat untuk mendefinisikan makna kata ‘makan’ itu sendiri. Apabila kita ambil makna pada poin 2), maka kita harus memberikan penjelasan mengenai makna ‘mulut’, dan terus berulang-ulang hingga membentuk sebuah lingkaran yang tak terbatas.

b) Exactness of a word’s definitions

Tantangan kedua yang dihadapi oleh teori ini adalah ketepatan makna sebuah kata. Mengetahui secara pasti makna yang kita ketahui adalah makna yang sesungguhnya atau bukan adalah inti tantangan kedua ini. Secara umum, pemahaman makna sebuah kata terbagi menjadi dua, yaitu *linguistic knowledge* dan *encyclopedic knowledge*. *Linguistic knowledge* adalah pemahaman makna yang kita pahami secara pribadi, dengan kata lain lingkupnya lebih sempit, sementara *encyclopedic knowledge* adalah pemahaman makna dalam lingkup lebih luas, seperti pada makna dalam

Universitas Indonesia

kamus yang bisa diterima secara mudah oleh semua orang. Permasalahan kedua pemahaman ini adalah apabila terjadi perbenturan antara kedua pemahaman ini. Sebagai contoh, dalam kamus, “ikan paus” digolongkan sebagai ras mamalia, sementara penulis (contohnya) selama ini beranggapan bahwa “ikan paus” adalah ikan. Dengan adanya perbedaan pemahaman dari kedua hal tersebut, ada kemungkinan akan terjadi kesalahpahaman apabila hal itu diterapkan dalam sebuah kalimat. Selain itu, tantangan ini juga mencakup luasnya makna sebuah kata. Yang dimaksud adalah ada beberapa pihak yang dapat kita ikuti mengenai pemahaman sebuah makna, baik itu pemahaman pribadi atau yang diterima secara umum. Lalu, ada beberapa dasar yang mendasari kamus dalam kemampuannya untuk membentuk sebuah makna. Oleh karena itu, tantangan inilah yang membuat makna kata ‘makan’ dalam contoh di atas memiliki lebih dari tiga makna yang berbeda, karena tidak ada satu orang/pihak yang bisa menjelaskan makna sebuah kata secara tepat.

c) The meaning of utterances in context

Tantangan terakhir yang ada dalam teori ini adalah bahwa konteks yang sedang terjadi bisa mempengaruhi makna sebuah ujaran. Sebagai contoh, seseorang mahasiswa yang terlambat 45 menit masuk ke dalam kelas ditegur oleh sang dosen yang berkata, “Wah, anda datang pagi sekali!” akan memiliki makna yang berbeda apabila diucapkan kepada mahasiswa yang sudah ada di kelas ketika dosen baru saja datang. Tantangan ini mendorong sebuah masalah, yaitu apabila konteks yang berbeda mampu menciptakan makna berbeda, lalu dapat terjadi kemungkinan kita harus memasukkan makna dalam setiap konteks yang berbeda dalam pemahaman kita. Sebagai mulanya saja, kemungkinan yang ada pada interpretasi yang berbeda-beda bisa mendorong terciptanya makna yang sangat luas dari sebuah ujaran saja.

Dari ketiga tantangan tersebut, para peneliti bidang semantik menyatakan bahwa ilmu semantik tidak bisa dibatasi hanya melalui sebuah konsep makna saja. Pemahaman ilmu semantik meliputi berbagai proses dan strategi yang berbeda – berbeda dalam setiap kesempatan.

Universitas Indonesia

3.2 Word Meaning

Dalam pembahasan mengenai *word meaning* atau *lexical semantics*, sasaran dasar pembahasan ini adalah untuk: 1) memberikan arti setiap kata dalam bahasa, dan 2) menunjukkan bahwa kata-kata dalam sebuah bahasa saling terkait satu sama lain (Saeed 1998: 53). Dalam sebuah bahasa, kita dapat memahami bahwa sebuah kata memiliki hubungan dengan kata-kata lain, dan untuk lingkup yang lebih sempit, tentu saja dalam sebuah kalimat juga. Namun, perlu diperhatikan bahwa hubungan antar-kata dalam satu kalimat tidak hanya membahas hubungan antarkata yang terlihat, namun juga membahas hubungan dengan kata yang berkaitan, namun tidak hadir (absen) dalam sebuah kalimat tersebut (Saeed 1998: 53). Sebagai contoh dalam kalimat berikut:

“Saya bertemu pak dosen di selasar gedung IX.”

Dalam kalimat tersebut, kita dapat mengetahui bahwa saya (subjek) bertemu dengan pak dosen (objek) di selasar gedung IX. Namun, tanpa perlu ditulis atau dijelaskan, kita dapat pula memahami bahwa saya (subjek) bertemu dengan seorang laki-laki di selasar gedung IX.

Sebuah kata yang absen dalam sebuah kalimat inilah yang membuat hubungan antar-kata menjadi lebih luas. Hal tersebut memberikan penjelasan bahwa, akibat adanya lebih dari satu hubungan antar-kata, baik yang ada atau yang absen, terjadi sebuah pengembangan luas dalam pembahasan mengenai *word meaning* yang menjelaskan persamaan dan perbedaan kata-kata (Saeed 1998: 54). Selain dalam bidang linguistik, ilmu yang membahas mengenai *word meaning* pun menjadi sebuah kajian bagi para penulis puisi, penulis buku, filsuf dan ahli hukum, serta menjadi salah satu bagian dari kajian ilmu filologi dan leksikologi untuk jangka waktu yang cukup lama, sehingga tidak dapat dihindari bahwa, melalui campur tangan berbagai disiplin ilmu ini terjadi pengembangan yang jauh lebih luas.

Pembahasan lebih dalam mengenai teori ini dan aplikasinya dalam penelitian ini adalah dalam hal mengidentifikasi kata-kata sebagai unit dan

Universitas Indonesia

meneliti beberapa permasalahan dalam hal menyempitkan makna sebuah kata. Kemudian, akan dibahas pula hubungan semantik antar-kata dan struktur dari hubungan – hubungan tersebut. Pembagiannya adalah sebagai berikut:

a) Kata dan kategori gramatikal

Kategori gramatikal mengacu pada pembagian kata-kata ke dalam kategori besar, seperti kata benda, kata kerja, kata sifat, dan lain-lain. Walaupun kategori kata-kata ini berada pada tingkat morfologi dan sintaksis, ternyata penggolongan kata-kata ini memiliki perbedaan secara semantik pula. Sebagai contoh, untuk kata benda, kita dapat membaginya kembali menjadi kata yang mewakili nama, kata ganti, kata penjelas hubungan logis, dan lain-lain. Tidak hanya sebatas pada itu saja, penggunaan masing-masing kata di atas bergantung pada situasi dan konteks yang sedang terjadi. Hal tersebut baru pada kata benda saja, masih terdapat kategori kata-kata lain seperti yang disebutkan di atas.

b) Kata dan *item* leksikal

Dalam proses identifikasi kata-kata, sebuah bahasa pada akhirnya mencatat dan menyimpan kumpulan kata tersebut dalam sebuah leksikon atau kamus, seperti yang kita kenal (Saeed 1998: 55). Namun, memasukkan kata-kata dan mencatat kata-kata ke dalam sebuah leksikon atau kamus bukan berarti menyelesaikan permasalahan mengenai kata, melainkan memperluas kemungkinan-kemungkinan baru. Sebagai contoh, dalam kamus, kita mencari sebuah kata, ‘kerja’ misalnya. Kita dapat melihat penjelasan mengenai ‘kerja’ menurut kamus tersebut. Namun juga, sehari-hari kita mungkin menemui bentuk lain dari kata ‘kerja’ tersebut, misalnya ‘bekerja’, ‘pekerjaan’, ‘mempekerjakan’, dan lain-lain. Hal tersebut tidak dapat membatasi kemungkinan kata untuk mengalami pengembangan lebih lanjut. Kamus atau leksikon bukanlah batasan sebuah kata, melainkan sebuah catatan yang mampu memberikan penjelasan lebih lanjut tentang sebuah kata.

c) Masalah dalam menyempitkan makna

Universitas Indonesia

Banyak orang dapat menyatakan makna sebuah kata, namun apabila ditanya satu persatu, kemungkinan besar adalah sebuah jawaban yang berbeda-beda antara satu dengan yang lain, sehingga membutuhkan panduan atau kamus untuk menyatukan pendapat atas sebuah kata tersebut (Saeed 1998: 60). Sering kali, pemahaman akan makna kata akan lebih mudah apabila kita bertemu dengan kata tersebut dalam konteksnya, misalnya makna kata ‘gugur’ dalam puisi mengenai musim akan berbeda dengan maknanya dalam cerita mengenai peperangan. Selain hal tersebut, masalah dalam penyempitan makna juga membahas mengenai kata-kata atau frase yang telah memfosil menjadi sebuah ekspresi yang tetap. Sebagai contoh, kenapa ada kata ‘suami dan istri’ bukan ‘istri dan suami’, lalu kenapa ‘hadirin dan hadirat yang terhormat’ bukan ‘hadirat dan hadirin yang terhormat’, hal tersebut juga menjadi masalah dalam penyempitan makna yang telah memfosil sehingga menjadi ekspresi tetap.

d) Hubungan leksikal

Hubungan leksikal antar-kata mengacu kembali pada kamus atau leksikon. Dalam pembahasan ini, hubungan kata dalam kamus atau leksikon baiknya dilihat sebagai sebuah jaringan hubungan yang luas, bukan hanya sekadar daftar berisi ratusan juta kata dalam sebuah buku (Saeed 1998: 63). Hubungan antar-kata, seperti homonim, polisemi, sinonim, antonim, dan lain-lain, dibahas dalam hubungan leksikal.

e) Masalah penyerapan

Dalam pengerjaan sebuah leksikon, kita akan sering menemui kata-kata yang tidak ditemui atau bukan berasal dari bahasa kita, namun kita serap menjadi bagian dari bahasa kita. Sebagai contoh, kata ‘efektif’ dan ‘efisien’ merupakan kata serapan dari bahasa Inggris, yaitu *effective* dan *efficient*, sementara kata asli yang diajukan untuk kata tersebut adalah ‘sangkil’ dan ‘mangkus’. Masalah penyerapan bahasa ini memperluas kemungkinan pemahaman akan makna sebuah kata.

3.3 Sentence Semantics

Sentence Semantics atau semantik dalam tingkat kalimat mengacu pada dua hal secara umum yang menurut Saeed adalah: *Tenses* dan *Participants*.

a) *Tenses*

Tenses adalah salah satu aspek dalam kalimat yang memberikan penandaan mengenai waktu dari kalimat tersebut. Penandaan ini secara garis besar berbeda-beda dalam tiap bahasa yang ada. Bahasa Inggris memiliki *tenses* yang berdiri sendiri, sementara bahasa Indonesia juga memiliki sistem *tenses* sendiri. Secara umum, penandaan waktu dalam *tenses* adalah pembagian waktu ke dalam tiga kategori masa, yaitu masa lampau (*past*), sekarang (*now*), dan masa depan (*future*).

Selain penandaan waktu, *tenses* juga menentukan pemakaian jenis kata kerja (*verb*) yang berlaku. Dalam bahasa Inggris, khususnya, *verb* yang berlaku akan mengalami penyesuaian yang sejalan dengan *tenses* yang berlaku pada sebuah kalimat. Perlu diketahui pula bahwa *tenses*, walaupun merupakan sebuah aspek penanda waktu, bukan merupakan sebuah aspek penanda waktu yang absolut. Beberapa *tenses*, terutama aplikasi dari *tenses* tersebut, memberikan penandaan waktu yang berbeda dari penggolongan masa *tenses* tersebut. Secara singkat, walaupun *tenses* merupakan sebuah aspek penanda waktu, semua akan kembali kepada konteks yang sedang berlaku dalam sebuah kalimat.

b) *Participants*

Apabila *tenses* membahas aspek penandaan waktu dalam sebuah kalimat, maka *participants* membahas aspek penandaan tokoh dan peran yang terlibat dalam sebuah kalimat (Saeed 1998: 139). Penandaan tokoh atau penokohan (untuk selanjutnya akan disebut demikian) sebuah kalimat diberikan pada hampir seluruh aspek yang tertera dalam kalimat tersebut,

khususnya pada kata benda (*noun*) yang ada pada kalimat. Menurut Saeed, terdapat sembilan penokohan yang berlaku dalam sebuah kalimat, yaitu:

- Agent / pelaku

Penokohan ini mengacu pada tokoh yang merupakan pelaku suatu tindakan yang ada dalam sebuah kalimat.

Contoh: **Ibu** memasak di dapur.

- Patient / korban

Penokohan ini mengacu pada tokoh yang menerima efek suatu tindakan.

Contoh: Banu memukul **Budi**.

- Theme / tema

Penokohan ini mengacu pada tokoh yang tergerak oleh sebuah tindakan, atau tokoh yang mengalami penjelasan lokasinya akibat tindakan tersebut.

Contoh: Buffon mengoper **bola** kepada pemain lini depan Juventus.

- Experiencer / pengalaman akan sesuatu

Penokohan ini mengacu pada tokoh yang mengetahui secara penuh tindakan yang sedang terjadi, namun tidak memiliki kekuatan/kuasa untuk terlibat dalam tindakan tersebut.

Contoh: **Saya** jatuh sakit setelah hujan – hujan.

- Beneficiary / yang diuntungkan

Penokohan ini mengacu pada tokoh yang diuntungkan/menerima hasil sebuah tindakan yang dilakukan.

Contoh: Saya membelikan kado ulang tahun untuk **Ibu**.

- Instrument / instrumen

Penokohan ini mengacu pada alat/instrumen yang digunakan untuk melakukan sebuah tindakan

Contoh: Murid-murid mengerjakan Ujian Nasional dengan **Pensil 2B**.

- Location / lokasi

Penokohan ini mengacu pada tempat berlangsungnya sebuah tindakan.

Contoh: Mahasiswa berkumpul di depan **Gedung DPR**.

- Goal / tujuan

Penokohan ini mengacu pada pihak yang dituju oleh pelaku atas sebuah tindakan yang dilakukannya.

Contoh: Penyidik menyerahkan bukti kejahatan kepada **Hakim dan Juri**.

- Source / sumber

Penokohan ini mengacu pada sumber yang menjadi asal pelaku dalam sebuah tindakan yang dilakukannya.

Contoh: Saya berangkat ke kampus **dari rumah**.

Apabila kita perhatikan lebih jauh, semua penokohan yang disebut di atas memerlukan sebuah aspek yang penting dari sebuah kalimat, yaitu **tindakan**. Tindakan atau aksi merupakan kata kerja (*verb*) yang berada dalam sebuah kalimat menentukan apa yang terjadi pada kalimat tersebut. Hal ini mengarah pada hubungan yang saling membutuhkan satu sama lain antara kata benda (*noun*) dengan kata kerja (*verb*), atau apabila kita perluas, hubungan yang saling membutuhkan satu sama lain antara *participants* dengan *tenses* dalam sebuah kalimat.

Penokohan dalam sebuah kalimat pun bukannya tanpa ada masalah sama sekali. Terdapat dua masalah umum dari penokohan yang ada dalam sebuah kalimat. Menurut Saeed, masalah pertama adalah pembatasan penokohan sebuah tokoh. Pembatasan penokohan dalam konteks kalimat yang

Universitas Indonesia

sederhana mungkin saja bisa dilakukan, namun apabila kita bercermin ke keadaan sesungguhnya, pembatasan penokohan akan sangat sulit dilakukan. Sesuai dengan konteks yang berlaku, penokohan ‘pelaku’ bisa memiliki penokohan ganda dengan penokohan ‘yang diuntungkan’, dan masih banyak pilihan lain.

Masalah kedua dalam penokohan merupakan masalah yang lebih umum, yaitu dasar semantik yang dapat menentukan penokohan pihak yang terlibat dalam sebuah kalimat. Penentuan peran dalam penokohan ini, menurut Saeed, dapat diselesaikan apabila kita tidak melihat dari sisi semantik, misalnya dari sisi kata kerja yang berlaku atau tindakan yang dilakukan.

Secara singkat, semantik dalam tingkat kalimat ini atau *sentence semantics* merupakan salah satu metode yang ada untuk menghubungkan semantik dengan bidang linguistik lain seperti sintaksis, khususnya untuk menemukan ciri-ciri khusus hubungan penokohan dalam kalimat secara semantik dan kaitannya dengan makna kata kerja yang berlaku, serta hubungan *grammar* yang sedang berlaku.

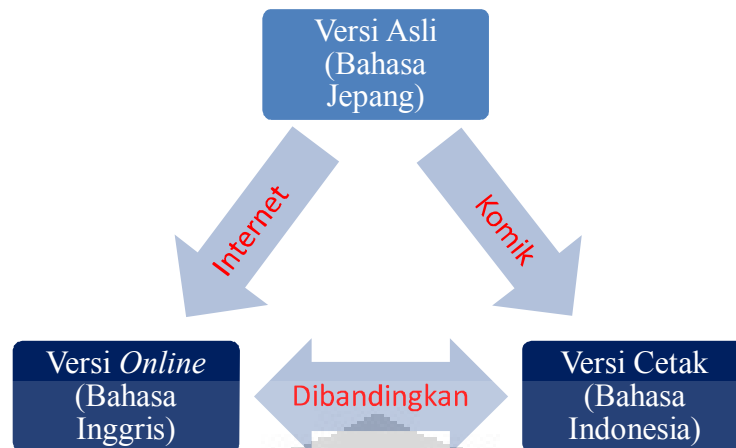
BAB 3

ANALISIS DATA

1. Bleach

Bleach adalah *manga* karya Tite Kubo (nama pena; nama asli: Noriaki Kubo) yang telah mulai diserialkan sejak Agustus 2001. Diterbitkan oleh *Weekly Shonen Jump* dari awal penerbitan hingga sekarang, *Bleach* telah diterbitkan selain dalam bentuk majalah komik juga dalam bentuk komik (*tankobon*) sebanyak 54 volume di Jepang dan 47 volume di Indonesia. Di luar bentuk *tankobon*, dalam *Weekly Shonen Jump*, *Bleach* telah mencapai angka *chapter* 497 dengan jumlah rata-rata 16-20 halaman per *chapter* yang terbit mingguan. Edisi mingguan *Bleach* dari *Weekly Shonen Jump* ini dapat diakses secara gratis oleh pembaca dari manapun dan dibaca secara *online* melalui berbagai situs yang menyediakan komik terjemahan dalam bahasa Inggris. Lain dengan majalah komik, di Jepang, *tankobon* bukan merupakan sebuah kebiasaan umum seperti di Indonesia. Di Jepang, *Bleach* terbit mingguan per *chapter*-nya, sementara di Indonesia, *Bleach* terbit bulanan atau dwibulanan dalam bentuk *tankobon*. Semenjak tahun terbitnya hingga sekarang, *Bleach* telah berhasil memperoleh popularitas di luar industri *manga*, yang antara lain mencakup *anime*, film, musik-musik yang bertemakan *Bleach*, sejumlah *video games*, dan beberapa cinderamata khas *Bleach*.

Analisis dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan dua versi komik *Bleach*, yaitu versi *online* dan versi cetaknya. Penulis memutuskan untuk tidak masuk ke dalam salah satu versi lain, yaitu versi asli dalam bahasa Jepang karena kemampuan berbahasa Jepang penulis yang terbatas. Lebih mudahnya, analisis data akan dikerjakan seperti gambar berikut:



Gambar 3.1 – Analisis Data dalam Penulisan Skripsi ini.

Pada gambar di atas, analisis data dilakukan hanya pada dua versi yang berada di bawah, yaitu pada versi *online* dan pada versi cetak. Versi asli yang dalam bahasa Jepang hanya sedikit disentuh oleh penulis bukan dalam hal analisis, namun sebagai referensi penjelasan tambahan khususnya untuk elemen-elemen yang tidak mengalami perubahan.

1.1. Sinopsis dan Tema

Bleach menceritakan kisah tentang seorang laki-laki bernama Kurosaki Ichigo (Ichigo Kurosaki, dalam versi cetak), yang memiliki kemampuan di luar kemampuan manusia biasa, yaitu kemampuan melihat makhluk halus atau roh. Walau Ichigo merasa cukup terganggu dengan kemampuan ini, dia tetap menerimanya dengan sepenuh hati. Semua hal berubah ketika dia bertemu dengan *Shinigami* (dewa kematian) yang bernama Kuchiki Rukia, dalam misinya untuk memburu *Hollow*, roh manusia yang tersesat dan menjadi berbahaya. Ketika melindungi Ichigo dari serangan *Hollow*, Rukia yang terluka berniat memberikan sebagian kekuatannya kepada Ichigo agar dia bisa melindungi dirinya sendiri. Alih-alih memberikan sebagian kekuatannya, Ichigo mengambil seluruh kekuatan Rukia dan menjadi *Shinigami* itu sendiri, sehingga dengan mudah dapat mengalahkan *Hollow* tersebut. Rukia yang telah kehilangan kekuatannya, dan Ichigo yang telah memperoleh kekuatan (dan tanggung jawab) baru, bekerja sama untuk membasmi *Hollow* di kota Karakura.

Universitas Indonesia

Berdasarkan sinopsis di atas, *Bleach* barulah mencapai apa yang disebut sebagai prolog dari keseluruhan seri. Keseluruhan seri *Bleach* dapat dibagi-bagi menjadi beberapa tema atau *arc* (sebutan untuk pembagian tema dalam *manga*) selama 11 tahun serialnya. Beberapa *arc* tersebut antara lain:

1.1.1. *Karakura Town Arc*

Arc atau tema pertama *Bleach* menceritakan perjuangan Ichigo dan Rukia yang berusaha untuk memenuhi tugas mereka untuk membasmi *Hollow* di kota tempat mereka tinggal, kota Karakura. Beberapa tokoh penting dalam *arc* ini, antara lain: Kurosaki Ichigo, Kuchiki Rukia, Inoue Orihime, Yasutora Sado, dan Ishida Uryuu.

1.1.2. *Soul Society Arc*

Arc ini terbagi menjadi dua *arc* yang masing-masing berlatar tempat yang sama, yaitu di *Soul Society*. Kedua *arc* tersebut adalah:

○ *Entry to Soul Society Arc*

Dalam *arc* ini, keadaan yang cukup damai di kota Karakura membuat Rukia lengah akan tempat asalnya, yaitu *Soul Society*, tempat seluruh *Shinigami* berasal, hingga sang kakak, Kuchiki Byakuya, datang menjemput dia secara pribadi bukan sebagai anggota keluarga, namun untuk menangkap Rukia, yang dituduh sebagai kriminal karena telah kehilangan kekuatan *Shinigaminya*. Beberapa tokoh penting adalah: Urahara Kisuke, Shihouin Yoruichi, Abarai Renji, dan Kuchiki Byakuya.

○ *Soul Society Battle Arc*

Dalam *arc* ini, setelah berhasil memasuki *Soul Society* dengan penuh konflik dan perjuangan, usaha Ichigo untuk menyelamatkan Rukia pun terus dilanjutkan hanya untuk menemukan bahwa *Soul Society* sendiri sedang mengalami pergolakan internal, yaitu pengkhianatan salah satu kapten mereka ke dalam kubu *Hollow*. Beberapa tokoh penting adalah: Sousuke Aizen, Ichimaru Gin, Tousen Kaname, dan Yamamoto Genryuusai.

1.1.3. *Shinigami Substitute, Vizard & Arrancar Arc*

Arc ini kembali mengalami pembagian menjadi beberapa *arc* yang menceritakan kisah setelah kembalinya Ichigo ke kota Karakura. Beberapa *arc* tersebut, antara lain:

- *Shinigami Substitute Arc*

Sekembalinya dari *Soul Society*, Ichigo, yang telah diterima oleh *Soul Society*, memperoleh izin menjadi *Shinigami* pengganti (*Substitute Shinigami*) yang berperan sama seperti sebelumnya, namun telah memiliki izin secara resmi untuk melakukan kegiatan pembasmian *Hollow*.

- *Vizard Arc*

Walaupun telah memperoleh kekuatan baru dari *Hollow*, Ichigo tetap merasa takut akan kekuatan tersebut karena kekuatan baru tersebut memiliki kesadaran sendiri, yang terkadang dapat mengendalikan Ichigo menjadi gila dan jahat. Dalam *arc* ini, Ichigo bertemu dengan kelompok baru *Vizard* atau *Visored* (dalam versi cetak), yang memiliki kekuatan sama dengan Ichigo, yaitu kekuatan *Hollow* dalam tubuh *Shinigami*. Pertemuan Ichigo dengan mereka memberikan kesempatan kepada Ichigo untuk mengendalikan kekuatan *Hollow* dalam dirinya tersebut. Beberapa tokoh penting adalah: Hirako Shinji, Kurosaki Isshin, dan Ishida Ryuken.

- *Arrancar Arc*

Dengan kemampuan untuk mengendalikan kekuatan *Hollow* dalam dirinya, Ichigo tetap tidak bisa bernapas lega karena kota Karakura diserang oleh sekelompok *Hollow* baru, yaitu *Arrancar* (*Broken Mask* – Topeng Rusak), yang pada dasarnya tetap merupakan *Hollow*, namun telah mengalami peningkatan kekuatan dengan menerima kekuatan *Shinigami* dari Aizen, sehingga dapat memiliki wujud manusia. Beberapa tokoh penting adalah: Grimmjow Jeagerjaques, Yammy Rialgo, dan Ulquiorra Schiffer.

1.1.4. *Hueco Mundo Arc*

Dalam *arc* ini, bujuk rayu dan ancaman halus Aizen berhasil memaksa Orihime untuk membelot ke kubu yang sama dengan Aizen untuk menciptakan *Hougyoku*, alat yang memungkinkan penciptaan *Arrancar*. Ichigo beserta teman-temannya, termasuk beberapa *Shinigami* dari *Soul Society*, menyerang masuk ke

Universitas Indonesia

dalam *Hueco Mundo*, dunia para *Hollow* berada, untuk menyelamatkan Orihime. Beberapa tokoh penting adalah: anggota *Espada* dan Nel.

1.1.5. *Karakura Town Battle Arc*

Pembagian *arc* ini menjadi beberapa *arc* kecil kembali terjadi karena *arc* ini merupakan salah satu *arc* yang terluas dan terlama di sepanjang seri ini, dan merupakan salah satu klimaks seri ini. Beberapa pembagian *arc* ini, antara lain:

○ *Gotei 13 Invading Army Arc*

Walaupun istana *Las Noches* di *Hueco Mundo* sedang diserang oleh Ichigo dan kawan-kawan, Aizen pun tetap tenang dan melanjutkan rencananya untuk membuat *Ouken* (Kunci Raja) karena dia percaya bahwa dirinya sudah melebihi *Shinigami* dan *Hollow*, serta dapat berdiri di atas mereka semua dengan mengorbankan 2.500 penduduk kota Karakura sebagai korban penciptaan *Ouken*. Pihak *Soul Society* pun tidak tinggal diam dan mengirim ketiga belas kapten mereka untuk menghentikan rencana Aizen.

○ *Turn Back the Pendulum Arc*

Dalam *arc* yang beralur *flashback* ini, diceritakan mengenai kisah 110 tahun sebelum pengkhianatan Aizen. Para *Vizard* yang masih menjabat posisi penting di *Soul Society* ditipu oleh Aizen, yang membuat mereka memperoleh kekuatan *Hollow* dan diusir untuk selamanya dari *Soul Society*.

○ *Karakura Town Battle Arc*

Tibanya seluruh kapten dari *Soul Society* dan tiga anggota terkuat dari *Espada* membuat pertarungan antara mereka tidak dapat dihindari lagi. Beberapa tokoh penting adalah: Stark, Barragan, dan Hallibel.

○ *Arrancar Downfall Arc*

Kedatangan *Vizard* yang mendukung pihak *Soul Society* dengan mudah membalikkan keadaan yang mulai berpihak ke arah Aizen. Namun, Aizen yang turun tangan sendiri dalam pertarungan kembali membalikkan keadaan dan secara mudah menghabisi seluruh *Vizard* dan pihak *Soul Society*.

○ *Final Getsuga Tenshou Arc*

Harapan terakhir untuk mengalahkan Aizen yang telah bersatu dengan *Hougyoku* adalah Ichigo harus mempelajari jurus terakhir *Zanpakutou* (pedang

yang dipakai *Shinigami*) miliknya, dengan syarat kehilangan kekuatan *Shinigami* untuk selama-lamanya. Beberapa tokoh penting adalah: Zangetsu dan Tensa Zangetsu. Komik di Indonesia sekarang sedang berada dalam *arc* ini

1.1.6. *Fullbring Arc*

Ichigo yang telah kehilangan kekuatan *Shinigaminya* tetap memiliki rasa keadilan untuk melindungi orang lain dan merasa kesal karena tidak memiliki kekuatan untuk melindungi mereka. Kekuatan baru bernama *Fullbring*, yang menyerupai kekuatan *Shinigami* yang diberikan oleh tokoh misterius bernama Kugo Ginjo dari kelompok *XCution*, membuka lembaran pertarungan baru untuk mengungkapkan kenyataan di balik *Shinigami* pengganti. Beberapa tokoh penting adalah: Anggota *Xcution*, Kugo Ginjo, dan Shukuro Tsukishima.

1.1.7. *Sacred War Arc*

Ketika pengumuman *arc* ini dimulai, terdapat banyak pemberitahuan bahwa *arc* ini merupakan *arc* terakhir sebelum serial *Bleach* diakhiri. Setelah menyelesaikan masalah dengan kelompok *XCution* dan memperoleh kembali kekuatan *Shinigaminya*, *Soul Society* diserang oleh sekelompok orang tidak dikenal, yang mengaku bahwa mereka adalah *Quincy* dari kelompok *Vandenreich* dan menyatakan perang terbuka dengan *Soul Society*.

Dengan jumlah *arc* yang cukup banyak dan beragam serta memiliki tema yang bervariasi, penulis berharap jumlah empat puluh tujuh jilid komik yang telah terbit cukup untuk menemukan beragam pergeseran makna sesuai dengan teori pergeseran makna Jean-Paul Vinay dan Jean Darbelnet.

1.2. Penjelasan Istilah dan Konsep dalam Bleach

Bleach sebagai salah satu komik atau *manga* yang memiliki popularitas tinggi sangat dikenal dengan berbagai istilah dan konsep yang terkandung di dalamnya. Jumlah istilah dan konsep dalam *Bleach* hampir tidak bisa dihitung secara pasti jumlahnya karena dapat dibilang, bersamaan dengan terbitnya *chapter* baru, istilah baru pasti akan ada kembali muncul dan hal yang sama akan terus terjadi berulang-ulang. Namun, bukan berarti *Bleach* menjadi sangat luas sehingga sulit

Universitas Indonesia

dipahami oleh pembacanya. Adapun istilah atau konsep yang baru muncul biasanya merupakan perluasan dari yang ada. Berikut adalah istilah dan konsep yang sering muncul dalam *Bleach* berikut penjelasannya:

- Shinigami

Shinigami merupakan konsep utama dari *Bleach* dan merupakan konsep yang terpenting juga. *Shinigami*, sesuai dengan penerjemahan harfiah, adalah dewa kematian. Mereka merupakan entitas yang mengatur keseimbangan dunia antara baik dan buruk. *Shinigami* memiliki dua tugas utama, yaitu mengantarkan roh orang mati untuk masuk ke dalam Soul Society dan memurnikan *Hollow* sebelum *Hollow* tersebut dapat masuk ke dalam Soul Society. *Shinigami* maju ke garis depan pertarungan mengandalkan dua jurus utama, yaitu *Zanpakutou* dan *Kidou*. Kekuatan *Shinigami* diukur dengan seberapa kuat tekanan *Reiatsu* yang dihasilkan oleh *Shinigami* tersebut, dan pertarungan yang melibatkan *Shinigami* adalah pertarungan yang berdasarkan atas kuatnya *Reiatsu*, bukan hanya kekuatan fisik. Walaupun *Shinigami* merupakan entitas tertinggi pengatur keseimbangan dunia, mereka bukan berarti tanpa cacat atau sangat sempurna. Mereka masih memiliki emosi, mampu melakukan kesalahan perhitungan, bahkan mati dalam pertarungan.

- Zanpakutou

Salah satu senjata andalan *Shinigami* adalah *Zanpakutou* miliknya. *Zanpakutou* merupakan perwujudan dari jiwa, keinginan, dan hasrat terdalam dari setiap *Shinigami*, sehingga tidak ada *Zanpakutou* yang sama persis antara satu sama lain. Penguasaan dan penundukan atas *Zanpakutou* adalah syarat dasar menjadi *Shinigami* berpangkat bawah hingga perwira, sementara untuk memiliki pangkat yang lebih tinggi (kapten), seorang *Shinigami* harus dapat mematerialisasikan *Zanpakutou* tersebut dalam wujud nyata dengan menggunakan *Bankai*. *Zanpakutou* memiliki wujud seperti pedang Jepang dalam berbagai ukuran sebelum dipakai oleh masing-masing *Shinigami*.

- Kidou

Apabila *Zanpakutou* adalah senjata pertarungan jarak dekat dari *Shinigami*, maka *Kidou* adalah senjata pertarungan jarak jauh mereka. *Kidou*, secara mudah, adalah ilmu sihir yang dimiliki oleh setiap *Shinigami* sebagai salah satu senjata mereka di luar *Zanpakutou*. Namun, penguasaan *Kidou* tidaklah mutlak menentukan pangkat dari *Shinigami* tersebut karena penguasaan *Kidou* lebih tergantung pada bakat daripada usaha. *Kidou* terbagi menjadi dua macam, yaitu *Hadou* (ilmu penghancur), yang berfungsi sebagai serangan dalam pertarungan, dan *Bakudou* (ilmu pengikat), yang berfungsi sebagai pendukung pertarungan seperti perisai, komunikasi, segel, dan lain-lain. *Kidou* memiliki tingkat hingga seratus tingkat yang semakin sulit dan terlarang untuk dipelajari seiring dengan tingginya tingkat tersebut.

- *Reiatsu*

Reiatsu atau tekanan roh adalah perwujudan kekuatan yang dimiliki setiap *Shinigami*. Semakin kuat *Reiatsu* dari *Shinigami* tersebut, maka tekanan roh yang dihasilkannya pun akan semakin kuat. Sebelum bertarung secara langsung, biasanya akan terjadi pertarungan antar *Reiatsu* sesama *Shinigami* sehingga apabila perbandingan *Reiatsu* dinilai terlalu berat sebelah, pilihan yang bijak adalah untuk tidak bertarung. *Reiatsu*, apabila digunakan secara tepat, dapat dijadikan senjata bagi beberapa *Shinigami* kelas atas. Sebagai contoh, komandan tertinggi Yamamoto Genryuusai, yang memiliki *Reiatsu* terkuat, sering menggunakan *Reiatsu* miliknya untuk melakukan intimidasi dan penekanan pada bawahannya yang dinilai tidak patuh padanya.

- *Hollow*

Hollow adalah jiwa manusia yang tersesat dan mengambil sosok makhluk bertopeng yang selalu memburu jiwa manusia yang lain. *Hollow* pada awalnya adalah jiwa manusia biasa, namun akibat kematian yang tidak wajar atau masih meninggalkan penyesalan atas dunia fana, jiwa manusia tersebut akan terikat dengan dunia fana sehingga tidak bisa pergi ke Soul Society. Apabila *Shinigami* menyelamatkan jiwa tersebut dalam fase ini, maka jiwa tersebut akan langsung diantarkan ke Soul Society, namun dalam kebanyakan kasus, jiwa tersebut tetap terlantar. Ikatan yang kuat terhadap dunia fana membuatnya tidak mampu

Universitas Indonesia

memenuhi keinginannya dan membuat jiwa tersebut merasa hampa, yang menjadi dasar dari istilah *Hollow* atau kehampaan/kekosongan. Apabila dibiarkan lebih lama, kekosongan itu akan mengambil wujud dalam bentuk lubang di hati jiwa tersebut, yang dilanjutkan dengan pembentukan topeng, dan pada akhirnya menjadi gila dan hilang kesadarannya. Setelah mencapai fase ini, satu-satunya cara adalah dengan memotong topeng dari *Hollow* tersebut untuk mengembalikan kesadarannya sebelum akhirnya dapat dikirim ke Soul Society.

- Quincy

Entitas lain yang memiliki kekuatan hampir sama dengan *Shinigami* adalah *Quincy*. *Quincy*, sesuai dengan namanya, memiliki arti ‘penghancur’ karena *Quincy* memiliki kekuatan yang sedikit berbeda dengan *Shinigami*. Apabila *Shinigami* memotong *Hollow* adalah memurnikan jiwa mereka, maka *Quincy* menggunakan kekuatan mereka bukan untuk memurnikan jiwa *Hollow*, namun menghancurkan jiwa tersebut, sesuai dengan nama mereka. Menurut *Shinigami*, kekuatan *Quincy* yang seperti ini dapat merusak keseimbangan antara dunia fana dan Soul Society karena hancurnya roh tidak dapat dipulihkan kembali, sehingga dalam kasus terburuk, dunia fana akan terseret masuk ke dalam Soul Society karena ketidakseimbangan tersebut. Atas dasar inilah kaum *Quincy* mengalami pemusnahan secara besar-besaran sehingga hanya meninggalkan sejumlah *Quincy* yang dendam pada *Shinigami* karena pembantaian terhadap kaumnya tersebut. *Quincy* bertarung menggunakan busur panah yang dibentuk dari partikel roh yang ada di sekelilingnya.

- Soul Society

Dalam *Bleach*, Soul Society adalah tempat yang akan dituju oleh roh manusia ketika meninggal kelak dan dapat disamakan dengan tempat seperti surga. Walaupun merupakan perwujudan atas surga, Soul Society bukanlah tempat yang bisa dinikmati oleh semua roh secara bebas. Terdapat hukum dan sistem kasta yang ketat yang mengatur di Soul Society. Secara singkat, *Shinigami* berada pada kasta tertinggi dan berhak untuk memutuskan nasib kalangan lain sesuai keinginan mereka. Soul Society terbagi menjadi dua kawasan, yaitu *Rukon'gai*

yang merupakan delapan puluh satu daerah miskin tempat roh manusia tinggal, dan *Seireitei*, yang merupakan tempat tinggal para *Shinigami*. Di Soul Society, khususnya di *Seireitei*, kekuasaan tertinggi berada pada empat puluh enam Juri Agung beserta tiga belas komandan pasukan *Shinigami*. Ke-46 Juri Agung adalah kalangan *Shinigami* yang menentukan hukum dan aturan di Soul Society, sementara ke-13 komandan adalah kepala dari setiap divisi *Shinigami* yang membidangi bidang tertentu.

- Hueco Mundo

Apabila Soul Society adalah dunia tempat tinggal para *Shinigami*, maka Hueco Mundo adalah dunia tempat tinggal para *Hollow*. Hueco Mundo bukanlah perwujudan neraka seperti lawan dari surga dan Soul Society karena neraka ada dan berdiri sendiri di luar dua dunia ini. Dunia yang hanya berisi padang pasir tandus dan rumput gersang ini tidak jauh berbeda dari Soul Society dalam hal hukum dan sistem kasta karena *Hollow*-pun memiliki sistem kastanya sendiri. Kasta tertinggi diduduki oleh kaum *Vasto Lorde* yang hanya terdiri dari sepuluh orang dan merupakan *Hollow-Hollow* terkuat yang ada di Hueco Mundo. Mereka tinggal di sebuah istana raksasa bernama Las Noches, yang berisi *Hollow-Hollow* pengikut mereka atau bawahan mereka.

- Vizard

Vizard adalah sekelompok *Shinigami* yang dituduh memberontak oleh empat puluh enam Juri Agung akibat pengkhianatan yang dilakukan oleh Aizen. Sebelum menjadi dikenal istilah *Vizard*, para *Shinigami* anggotanya adalah para *Shinigami* yang menduduki beberapa jabatan penting di Soul Society. Namun, Aizen melakukan eksperimen terhadap mereka dengan mengubah mereka menjadi *Hollow*. Pada dasarnya, *Shinigami* dan *Hollow* masing-masing memiliki batasan kekuatan mereka sendiri, namun Aizen berpendapat bahwa agar *Shinigami* dapat menjadi lebih kuat adalah dengan melewati batasan tersebut, yaitu dengan menerima kekuatan dari *Hollow*, sehingga kekuatan antara *Shinigami* dan *Hollow* dapat menjadi satu. Eksperimen yang dilakukan Aizen terhadap anggota *Vizard* inilah yang dinilai merupakan pemberontakan oleh empat puluh enam Juri Agung

sehingga membuat mereka diusir selamanya dari Soul Society. Namun, ternyata setelah pengusiran mereka dari Soul Society, merekalah yang menyempurnakan eksperimen Aizen di luar campur tangan Aizen dan yang mengajarkan kepada Ichigo untuk mengendalikan *Hollow* dalam dirinya. Kekuatan baru ini membuat mereka dapat memakai topeng seperti yang dimiliki oleh *Hollow*.

- Arrancar

Apabila *Vizard* adalah *Shinigami* yang memiliki kekuatan *Hollow*, maka *Arrancar* adalah kebalikannya, yaitu *Hollow* yang memiliki kekuatan *Shinigami*. Kemunculan *Arrancar* ini adalah murni campur tangan Aizen sejak pengkhianatan dia dari Soul Society ke kubu *Hollow*. *Hollow* yang menjadi *Arrancar* akan mendapat kekuatan baru yang disegel dalam pedang seperti *Zanpakutou* milik *Shinigami*, dan yang terpenting adalah topeng mereka akan rusak, pecah, atau retak sehingga mereka memiliki wujud seperti manusia biasa. Kekuatan mereka yang tersegel dalam *Zanpakutou* versi *Arrancar*, ini apabila dilepaskan, akan membuat mereka kembali ke dalam wujud mereka seperti dahulu sebelum topeng mereka hancur.

1. Analisis Pergeseran Makna

Berdasarkan teori yang dikembangkan oleh Jean-Paul Vinay dan Jean Darbelnet, terdapat dua macam *translation shift*, yang masing-masing terbagi menjadi tiga dan empat macam, secara berurutan. Dalam penelitian ini, tujuh macam *translation shift* atau pergeseran makna ini akan digunakan sebagai dasar dalam melakukan analisis data yang menjadi fokus penelitian ini.

Data yang menjadi fokus penelitian ini adalah empat puluh tujuh jilid komik *Bleach* versi cetak (bahasa Indonesia) dan *chapter* komik *Bleach* versi *online* (bahasa Inggris). Kedua data ini memiliki tingkat proses yang sama dalam hal cerita dari komiknya sendiri. Dengan kata lain, dengan berakhirnya jilid ke-47 dari *Bleach* versi cetak, maka dalam versi *onlinenya* pun *chapter* 413 merupakan *chapter* penutup jilid ke-47. Perbedaan antara kedua versi ini, antara lain, disebabkan karena versi cetak (bahasa Indonesia) lebih terorientasi pada jilid yang

terbit bulanan atau dwi bulanan, sementara versi *online* (bahasa Inggris) lebih terorientasi pada *chapter* yang terbit mingguan.

Teori *translation shift* yang diajukan oleh Jean-Paul Vinay dan Jean Darbelnet menjelaskan bahwa pergeseran makna terjadi melalui dua macam cara, yaitu *direct translation* dan *oblique translation*. Kedua kategori besar ini kemudian terbagi lagi menjadi tiga macam untuk *direct translation* dan empat macam untuk *oblique translation*. Dalam sub-bab ini, dilakukan analisis data sesuai dengan macam-macam pembagian dua kategori besar tersebut. Tujuh macam pembagian pergeseran makna dan analisis data yang berkaitan adalah sebagai berikut:

2.1. Direct Translation – Borrowing

Borrowing atau meminjam adalah sebuah metode yang paling sederhana dari semua metode penerjemahan. Metode ini digunakan apabila penerjemahan bertujuan untuk memberikan 'rasa' atau 'gaya' dari bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran. Analisis data yang berkaitan dengan metode pertama ini, *borrowing*, antara lain, adalah:

○ Judul

Jumlah kasus yang ditemui dalam elemen ini hanyalah 1, karena judul komik ini adalah 'Bleach'. Baik dalam versi cetak maupun versi *online*, nama 'Bleach' ini tetap dipertahankan apa adanya. Perlu diperhatikan yang dimaksud dengan kata 'apa adanya' di sini karena beberapa judul komik lain selain *Bleach* ada yang mengalami perubahan dari aslinya, sehingga tidak bisa digolongkan dalam kategori ini. Contoh yang dimaksud dapat dilihat pada gambar berikut untuk komik 'Kongoh Banchou' dalam versi *online* atau 'Meet the Banchou' dalam versi cetak.



Gambar 3.2.1.1 – Contoh komik lain yang mengalami perubahan judul. Kiri: Judul dalam versi *online* ‘Kongoh Bancho’, kanan: Judul dalam versi cetak ‘Meet the Banchou’. Referensi lengkap terdapat di Daftar Pustaka.

Untuk contoh di atas, selain mengalami perubahan judul, arti kedua judul tersebut pun berbeda antara satu sama lain. Dalam versi *online* ‘Kongoh Banchou’ memiliki arti sesuai dengan nama karakter utama bernama Kongoh Banchou di dalam komik ini, sementara dalam versi cetak, ‘Meet the Banchou’, yang apabila diartikan adalah ‘Temui Sang Banchou’, lebih memiliki arti bertemu dengan salah satu konsep yang ada di komik ini, yaitu para *Banchou*, bukan mengacu pada sang tokoh utama itu sendiri. Secara maknawi, tidak ada kekurangan atau kelebihan yang signifikan yang bisa dilihat dari perubahan judul ini karena *cover* kedua versi ini masih menampilkan wajah sang tokoh utama. Contoh ini diambil karena komik ‘Kongoh Banchou’ merupakan salah satu komik yang masih terbit dan mengalami kasus perubahan judul.

Sementara itu, apabila kita bandingkan dengan *Bleach*, tidak terdapat perubahan signifikan seperti pada contoh di atas. Berikut adalah perbandingan gambar pada kedua versi *Bleach*:



Gambar 3.2.1.2 – Komik *Bleach* yang tidak mengalami perubahan judul yang berarti.

Apabila kita bandingkan dengan contoh sebelumnya, tidak terdapat perubahan yang signifikan di antara kedua versi ini. Walaupun tidak 100% sama persis, perbedaan yang ada bukan merupakan perbedaan signifikan. Perbedaan tersebut, antara lain, seperti nama penerbit (*Jump Comics* dan *M&C*), dan nama pengarang (*online* dalam huruf *kanji*, cetak dalam aksara latin). Apabila kita lihat dari sisi semantik, hampir tidak ada perubahan semantik sama sekali, kecuali yang disebut di atas (dan yang disebut pun bukan merupakan perubahan semantik, melainkan perubahan dari bahasa sumber ke bahasa sasaran, dan perubahan salah satu elemen di dalamnya, yaitu nama penerbit). Karena judul yang tetap dipertahankan apa adanya, maka elemen ‘judul’ masuk ke dalam kategori *borrowing*.

- Orientasi

Universitas Indonesia

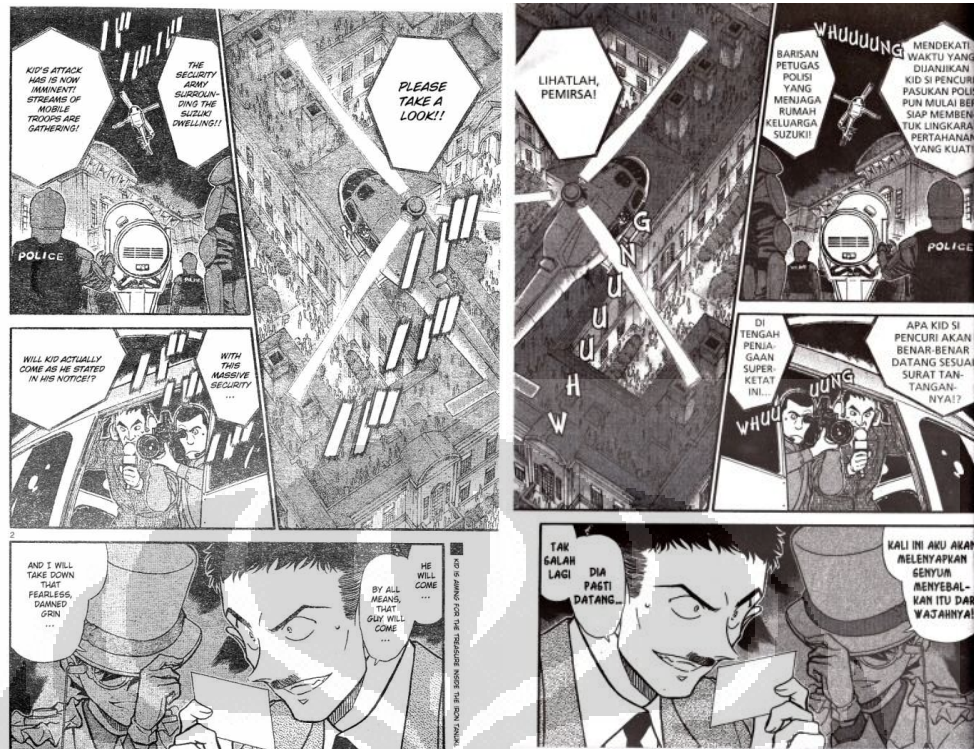
Orientasi dalam komik adalah orientasi membaca, atau cara membaca, atau urutan membaca, baik dalam versi *online* maupun versi cetak. Secara umum, terdapat dua macam orientasi membaca dari kedua versi ini, yaitu kiri-kanan dan kanan-kiri. Orientasi kiri-kanan berarti pembaca membaca dari halaman kiri atas, menuju kiri bawah, lalu kemudian pindah ke halaman yang berada di sebelah kanan, sementara untuk orientasi kanan-kiri adalah sebaliknya. Untuk *Bleach*, orientasi yang digunakan dalam versi *online* adalah kanan-kiri dan untuk versi cetak adalah sama, yaitu kanan-kiri juga. Hanya terdapat 1 contoh kasus dari elemen ini karena orientasi tetap dipertahankan hingga serial terbaru. Contoh orientasi yang sama dapat dilihat dari gambar berikut:





Gambar 3.2.1.3 – Orientasi kanan-kiri yang sama dari kedua versi *Bleach*.

Orientasi kanan-kiri ini merupakan salah satu jenis orientasi yang bisa dibidang merupakan orientasi baru, khususnya pada komik-komik di Indonesia. Semua literatur Jepang pada dasarnya menggunakan orientasi kanan-kiri, sementara literatur Indonesia menggunakan orientasi sebaliknya, yaitu kiri-kanan. Apabila perbedaan orientasi kedua versi ini tetap dipertahankan, akan terjadi hal yang disebut dengan ‘penyesuaian gambar’. Penyesuaian gambar adalah kondisi yang mengharuskan teks sasaran menyesuaikan gambar yang ada di dalam komik agar sesuai dengan orientasi yang berlaku di dalam bahasa sasaran. Contoh penyesuaian gambar dapat dilihat pada komik *Detective Conan* (*online*) atau Detektif Conan (*cetak*) berikut:



Gambar 3.2.1.4 – Penyesuaian gambar yang terjadi akibat mempertahankan orientasi.

Cara baca contoh versi online: (kanan-kiri)

(Panel kanan atas) “Please take a look!”

(Panel kiri atas) “The security army surrounding the Suzuki dwelling!”

Cara baca contoh versi cetak: (kiri-kanan)

(Panel kiri atas) “Lihatlah, pemirsa!”

(Panel kanan atas) “Barisan petugas polisi yang menjaga rumah keluarga Suzuki!”

Penyesuaian gambar yang terjadi pada contoh di atas adalah contoh yang umum terjadi apabila orientasi baca tetap dipertahankan/tetap dibedakan antara teks sumber dan teks sasaran. Orientasi baca *Bleach* yang tetap mengikuti versi *online* adalah yang membuat elemen ‘orientasi’ masuk ke dalam kategori *borrowing*. Contoh ini diambil karena komik Detektif Conan merupakan komik yang masih terbit dan mengalami ‘penyesuaian gambar’.

- o Istilah (1)

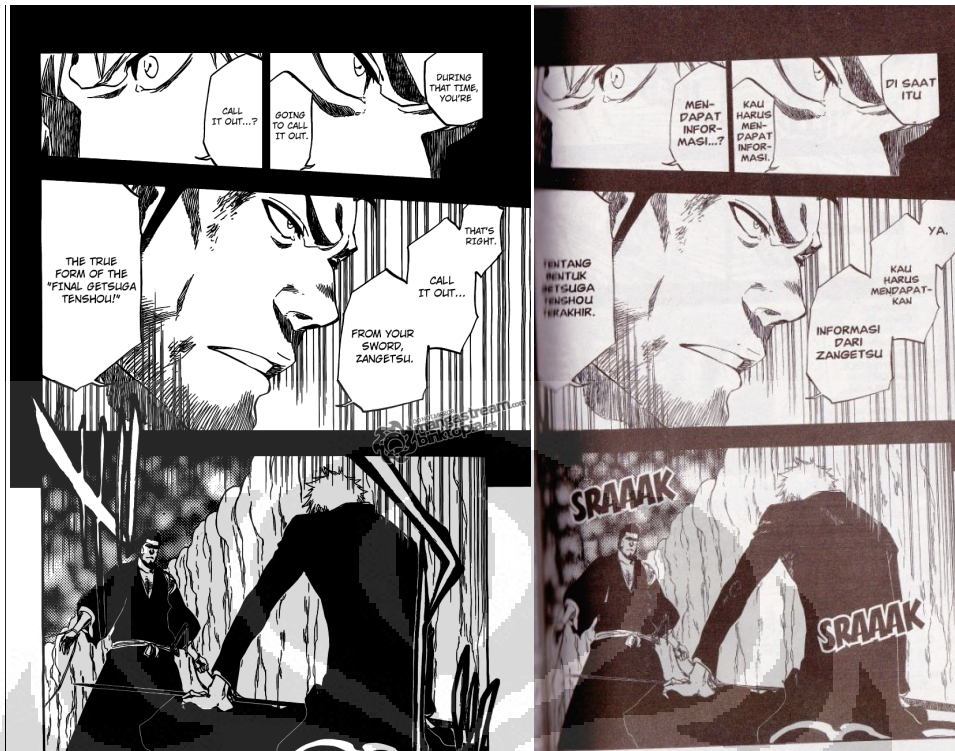
Istilah dalam komik *Bleach* memiliki cakupan yang luas dan jumlahnya juga sangat banyak. Penulis mencantumkan angka 1 (satu) dalam kurung setelah kata ‘istilah’ pada sub-kategori di atas karena elemen ‘istilah’ ternyata tidak hanya tergolong dalam kategori *borrowing* saja, namun dapat masuk ke dalam kategori lain yang akan dibahas sesuai dengan kategorinya. Elemen ‘istilah’ yang paling umum termasuk dalam kategori *borrowing*, antara lain, adalah: Nama *Zanpakutou*, nama jurus, nama organisasi, nama tempat, dan lain-lain. Terdapat kurang lebih 137 kasus istilah yang mengalami proses *borrowing*. Berikut adalah contoh istilah yang masuk dalam kategori *borrowing*:



Gambar 3.2.1.5 – Istilah yang tetap dipinjam antara kedua versi.

Contoh ini diambil karena dalam contoh di atas terdapat empat istilah yang digunakan secara bersamaan, yaitu: *Shinigami*, *Reiraku*, *Quincy*, dan *Hollow*. Apabila kita lihat dari segi penerjemahan, sebenarnya penerjemah versi *online* memiliki sebuah pilihan, seperti dijelaskan pada bab sebelum ini, untuk menerjemahkan keempat istilah ini, demikian pula untuk versi cetak yang memiliki pilihan yang sama. Contoh lain dapat dilihat pada gambar berikut:

Universitas Indonesia

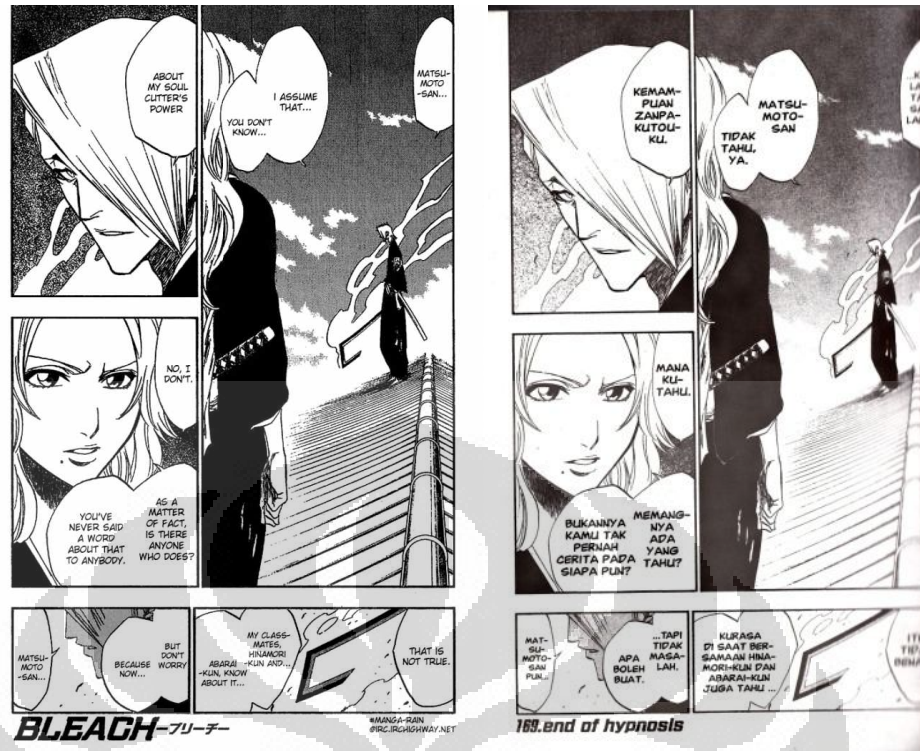


Gambar 3.2.1.6 – Contoh istilah lain dalam kategori *borrowing*.

Pada contoh di atas, terdapat beberapa istilah seperti *Zangetsu* dan *Getsuga Tenshou* yang tidak diterjemahkan. Kedua istilah ini adalah perluasan dari beberapa istilah dasar yang ada, namun tidak melihat istilah inti atau perluasan, kedua macam istilah ini tetap mengalami proses *borrowing*. Contoh ini diambil karena contoh ini termasuk dalam jilid terbaru *Bleach*, sehingga membuktikan bahwa walau serial *Bleach* sudah berjalan jauh, peminjaman istilah tetap dipertahankan. Hal inilah yang menyebabkan elemen ‘istilah’ masuk ke dalam kategori *borrowing*.

- Honorifics

Honorifics adalah salah satu istilah yang digunakan untuk memberikan sebuah penanda atas panggilan nama seseorang sesuai dengan tingkat hormat pembicara kepada yang dituju. Budaya ini sangat umum ditemukan dalam budaya Jepang dan negara-negara Asia Timur lainnya. Terdapat kurang lebih enam macam kasus penggunaan *honorifics* yang berbeda-beda sepanjang serial *Bleach* ini. Berikut adalah contoh pemakaian *honorifics*:



Gambar 3.2.1.7 – Honorifics yang dipakai pada kedua versi.

Dalam contoh di atas, terdapat pemberian *honorifics* berbeda-beda, antara lain, *-san* dan *-kun*. *-san* merupakan penanda yang diberikan kepada orang yang dinilai berada pada derajat yang sama atau setara dengan yang sedang bicara, sementara *-kun* diberikan kepada laki-laki (biasanya) sebagai penanda teman atau kerabat. Contoh ini diambil karena *honorifics -san* dan *-kun* merupakan jenis *honorifics* yang paling sering dipakai. Dari contoh di atas, masing-masing nama menerima penanda *honorifics* yang berbeda karena nama tersebut memiliki tingkat derajat yang berbeda dari sudut pandang pembicara. Apabila kita melihatnya dari sisi penerjemahan, sebenarnya terdapat pilihan untuk mengubahnya ke dalam bahasa masing-masing, misalnya pemberian *Mr* atau *Mrs* untuk Bahasa Inggris dan Tuan atau Nona untuk Bahasa Indonesia untuk *-san*, namun ‘gaya’ dan ‘rasa’ dalam contoh ini tetap dipertahankan.

- Elemen pelengkap pembentuk komik

Elemen pelengkap pembentuk komik mengacu pada gambar-gambar dan kalimat-kalimat di luar cerita, seperti *cover* edisi, *cover* judul *chapter*, gambar lain yang melengkapi satu edisi, termasuk juga adalah judul setiap

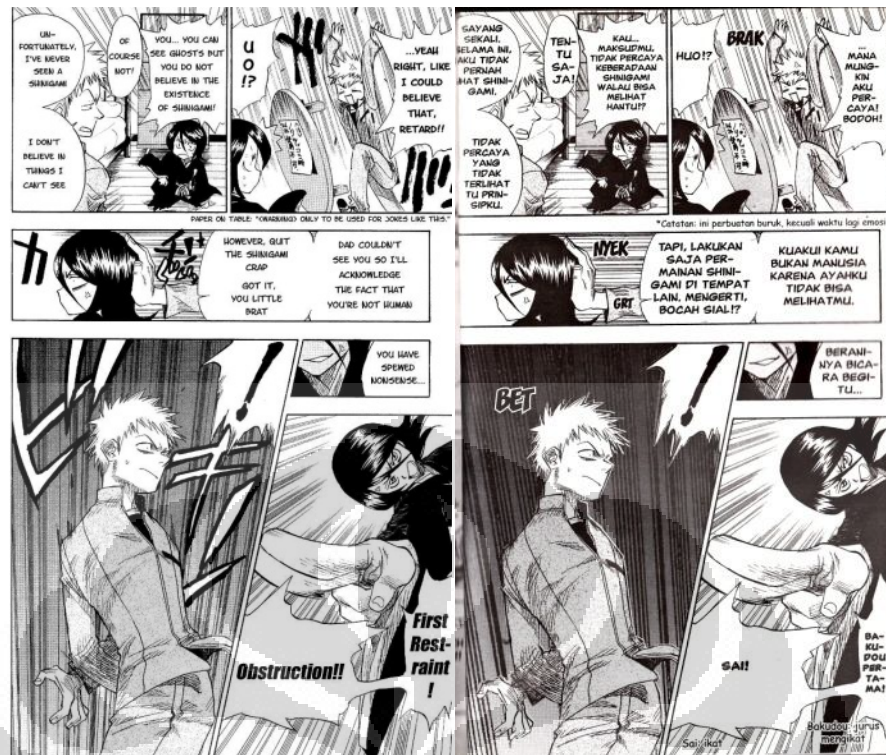
chapter tersebut. Sebagai contoh, judul *chapter* 163, dalam versi *online* berjudul ‘The Speed Phantom 2 [Denial by Pride, Contradiction by Power]’ dan versi cetak tetap mempertahankan judul seperti disebut di atas, walau sebenarnya versi cetak memiliki pilihan untuk melakukan penerjemahan. Terdapat kurang lebih 389 kasus yang tergolong dalam kategori *borrowing* untuk elemen ini.

2.2. Direct Translation – Calque

Calque adalah sebuah metode peminjaman yang cukup berbeda dari metode meminjam di atas. *Calque* meliputi peminjaman istilah dari bahasa sumber, dan kemudian tiap elemen yang ada diterjemahkan secara langsung dan harfiah ke dalam bahasa sasaran. Analisis data yang berkaitan dengan metode *calque*, antara lain, adalah:

- Istilah (2)

Pembahasan mengenai istilah yang masuk ke dalam kategori *calque* adalah kasus yang terjadi hanya satu kali dari setiap penyebutan istilah sepanjang komik ini. Yang dimaksud dengan penulis adalah, pada saat pengenalan nama istilah untuk pertama kalinya, maka kedua versi akan menerjemahkan istilah tersebut secara harfiah dari bahasa sumbernya ke dalam bahasa masing-masing versi, namun setelah itu, apabila istilah tersebut ditampilkan kembali, maka akan mengikuti kategori *borrowing*, bukan *calque*. Terdapat kurang lebih 116 kasus elemen ini yang tergolong dalam kategori *calque*. Berikut adalah contoh penerapan *calque*:



Gambar 3.2.2.1 – Istilah yang diberikan penjelasan pada pertama kali tampil.

Pada contoh di atas, kita dapat melihat bahwa terdapat metode *calque* dalam penerjemahan. Dalam versi *online*, terdapat dua istilah yang diterjemahkan secara *calque* ke dalam Bahasa Inggris, yaitu *first restraint* dan *obstruction*. Sementara itu, dalam versi cetak, kita melihat bahwa bentuk asli kedua istilah tersebut tetap dipakai, yaitu *Bakudou* dan *Sai*, namun diberikan sebuah tambahan berupa catatan kecil di bawah tempat istilah tersebut disebutkan, yang berisi arti kedua istilah tersebut dalam Bahasa Indonesia, yaitu ‘jurus mengikat’ dan ‘ikat’. Apabila kita lihat dari sisi penerjemahan, istilah *restraint* dan *obstruction* memiliki sedikit perbedaan arti dalam Bahasa Indonesia dibandingkan dengan hasil terjemahannya, yaitu ‘mengikat’ dan ‘ikat’, namun pesan yang diberikan tetap sama, yaitu bahwa Rukia sedang melancarkan salah satu jurusnya kepada Ichigo agar Ichigo menjadi terikat/tidak bisa bergerak. Contoh ini diambil karena pemakaian kedua istilah di atas yang tergolong dalam *calque* berada pada awal serial, sehingga membuktikan *calque* hanya terjadi satu kali saja. Selain itu, kita dapat melihat satu contoh lain bahwa metode *calque* berlaku hanya satu kali saja di sepanjang komik.

Penyebutan istilah *Shinigami*, baik dalam versi *online* maupun cetak, tidak mengalami perubahan apapun atau menerima catatan apapun, karena istilah *Shinigami* telah melewati proses *calque* pada halaman-halaman sebelum contoh di atas. Hal inilah yang menyebabkan ‘istilah’ juga masuk ke dalam kategori *calque*.

o Efek suara

Efek suara merupakan suatu hal yang umum berada dalam komik-komik sebagai pemberi efek *closure* kepada pembaca komik tersebut (McCloud 1993: 63). *Closure* adalah fenomena mengamati bagian-bagian suatu komik, namun dengan cara memandangnya sebagai keseluruhan (McCloud 1993: 63). Efek suara adalah bagian kecil dari keseluruhan komik, namun tanpa adanya efek suara, terdapat kemungkinan adanya unsur penghubung yang hilang dalam sebuah komik, sehingga ‘pesan’ komik tidak tersampaikan seluruhnya. Terdapat kurang lebih 256 variasi efek suara yang digunakan dalam serial ini. Berikut adalah contoh efek suara yang membuatnya masuk ke dalam kategori *calque*:



Gambar 3.2.2.2 – Efek suara yang ada pada kedua versi

Efek suara yang ditampilkan pada contoh di atas adalah bunyi *bip bip bip* dalam versi cetak, sementara dalam versi *online* tidak dilakukan perubahan apapun. Berikut adalah ontoh efek suara lain dalam kategori ini:



Gambar 3.2.2.3 – Contoh lain dari elemen efek suara

Pada contoh ini, efek suara yang dibandingkan adalah efek suara yang berbunyi *traaang* pada versi cetak sementara pada versi *online* tetap pada aksara Jepang. Ada beberapa alasan yang mendasari tidak berubahnya elemen pelengkap seperti efek suara dalam salah satu versi ini. Salah satu di antaranya adalah waktu yang tidak cukup banyak, di luar alasan mempertahankan ‘gaya’ dan ‘rasa’. Untuk komik *online* yang mengandalkan kecepatan *update* dalam jangka waktu mingguan, melakukan *editing* untuk hal pelengkap seperti efek suara mungkin merupakan hal yang menyia-nyiakan waktu. Penerjemahan langsung dari bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran tanpa mengubah bentuk apapun adalah yang membuat ‘efek suara’ masuk ke dalam kategori *calque*.

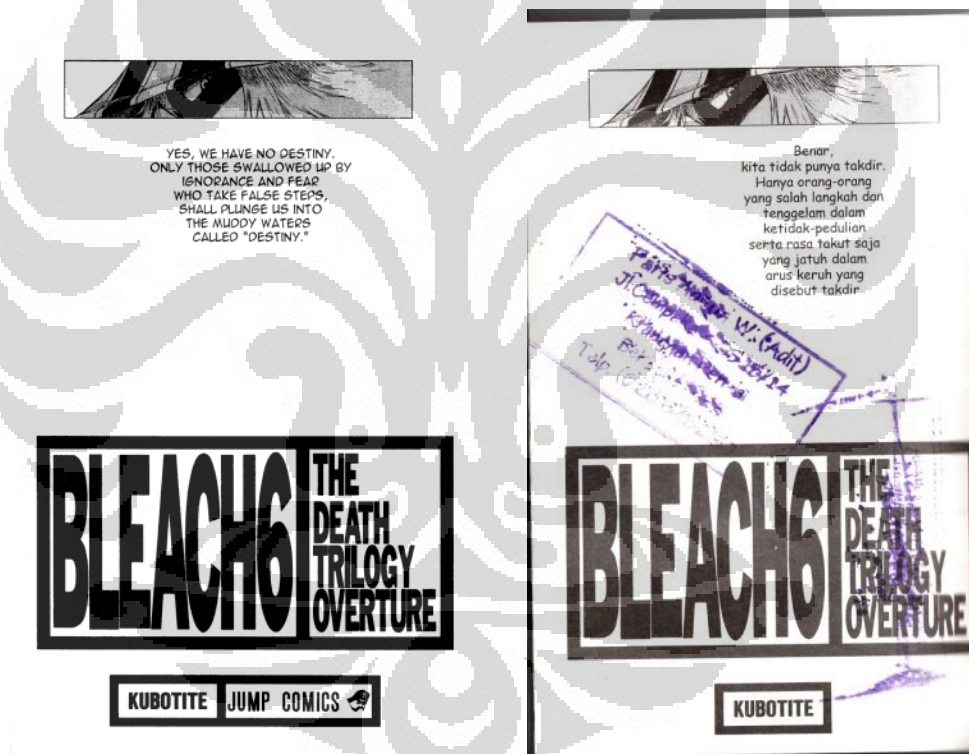
2.3. Direct Translation – Literal Translation

Penerjemahan harfiah atau *literal translation* adalah sebuah metode penerjemahan bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran secara harfiah yang mengikuti metode-

metode tata bahasa dan struktur kalimat yang tepat. Peran penerjemah dengan metode ini terbatas sebagai pengawas atas hasil terjemahan harfiah, dan apabila ‘pesan’ dari hasil penerjemahan memberikan pemahaman ‘pesan’ yang lain, maka metode ini tidak berlaku. Analisis data yang berkaitan dengan metode *literal translation*, antara lain, adalah:

- Kalimat pembuka

Dalam setiap jilid *Bleach*, selalu disertai kalimat yang menggambarkan apa yang terjadi dalam edisi tersebut. Kalimat pembuka ini berada pada halaman terdepan setelah halaman hak cipta. Terdapat empat puluh tiga kasus kalimat pembuka sesuai dengan jumlah jilid komik yang telah terbit. Berikut adalah contoh kalimat pembuka:



Gambar 3.2.3.1 – Kalimat pembuka pada kedua versi

Versi online:

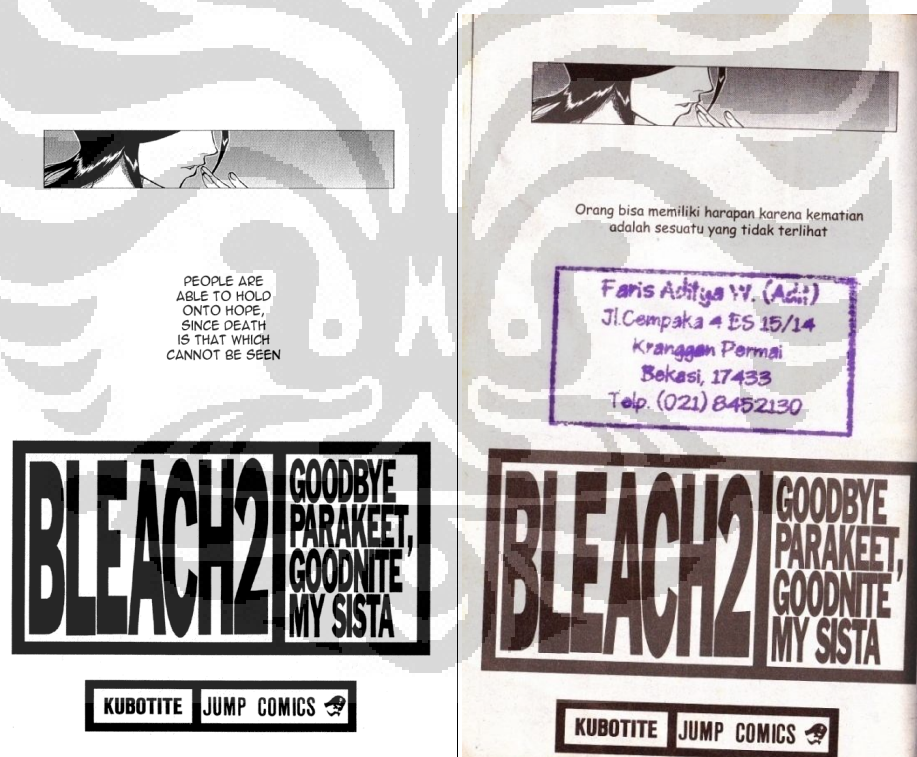
Yes, we have no destiny. Only those swallowed up by ignorance and fear who take false steps, shall plunge us into the muddy waters called ‘destiny’.

Versi cetak:

Universitas Indonesia

Benar, kita tidak punya takdir. Hanya orang-orang yang salah langkah dan tenggelam dalam ketidak-pedulian serta rasa takut saja yang jatuh dalam arus keruh yang disebut 'takdir'.

Pada contoh di atas, kita dapat melihat bahwa terdapat sejumlah kalimat yang menggambarkan apa yang akan terjadi dalam edisi ini. Kalimat pembuka tergolong ke dalam *literal translation*, karena dalam penerjemahan kalimat pembuka ini tidak mengalami perubahan apapun yang signifikan dan mengikuti penerjemahan harfiah sesuai dengan struktur dan tata bahasa yang tepat. Apabila kita bandingkan kedua versi ini, selain tidak terdapat perbedaan yang dapat mengubah 'pesan', hasil penerjemahan yang dilakukan pun mengikuti struktur dan tata bahasa yang tepat sesuai dengan masing-masing bahasa. Contoh lain dari kalimat pembuka adalah sebagai berikut:



Gambar 3.2.3.2 – Contoh lain kalimat pembuka

Versi online:

People are able to hold onto hope, since death is that which cannot be seen.

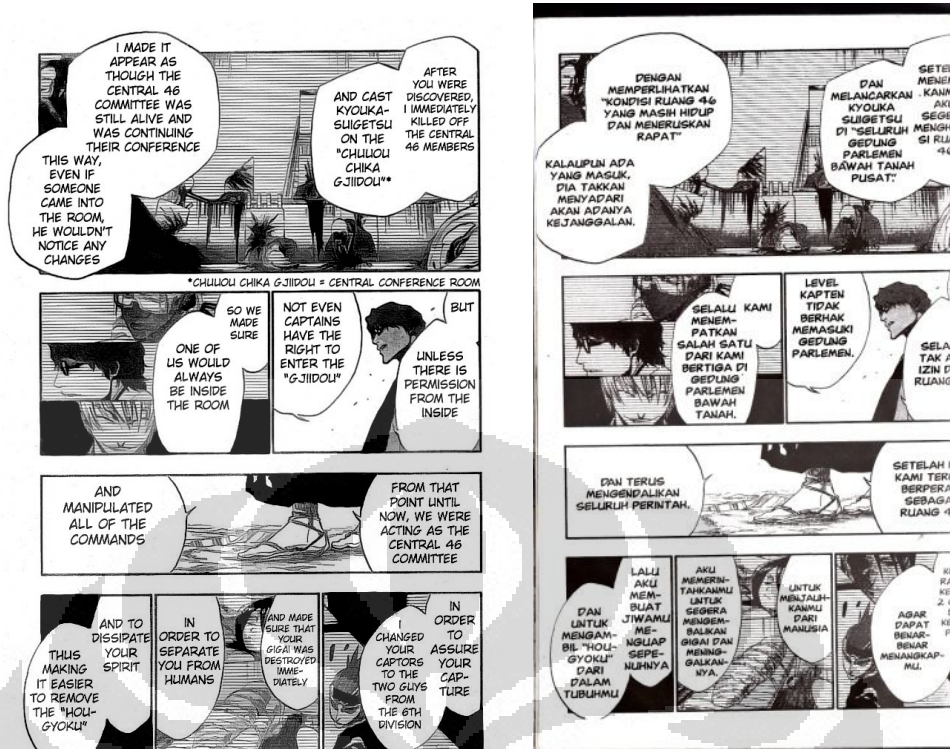
Versi cetak:

Orang bisa memiliki harapan karena kematian adalah sesuatu yang tidak terlihat.

Pada contoh di atas, perbedaan jenis kalimat pembuka tidak membuat kategori penerjemahannya berbeda, melainkan tetap sama. *Literal translation* merupakan salah satu metode penerjemahan yang tergolong dalam *servitude* karena penerjemah tidak memiliki pilihan untuk melakukan/tidak melakukan penerjemahan agar tidak mengubah ‘pesan’ yang ingin disampaikan. Oleh karena itu, elemen ‘kalimat pembuka’ masuk ke dalam kategori *literal translation*.

- Dialog (1)

Dialog merupakan salah satu bagian utama komik yang dapat mengantarkan cerita di luar gambar-gambar yang ada. Walaupun sebuah komik tanpa dialog pun bisa berjalan, pemberian dialog akan mempermudah pembacanya untuk memahami jalan cerita tanpa harus berpikir dua atau tiga kali. Terdapat kurang lebih 241 dialog-dialog yang menyatakan plot penting yang tidak diubah sama sekali. Berikut adalah contoh dialog yang tepat untuk masuk ke dalam kategori *literal translation*:



Gambar 3.2.3.3 – Dialog yang mengikuti metode *literal translation*

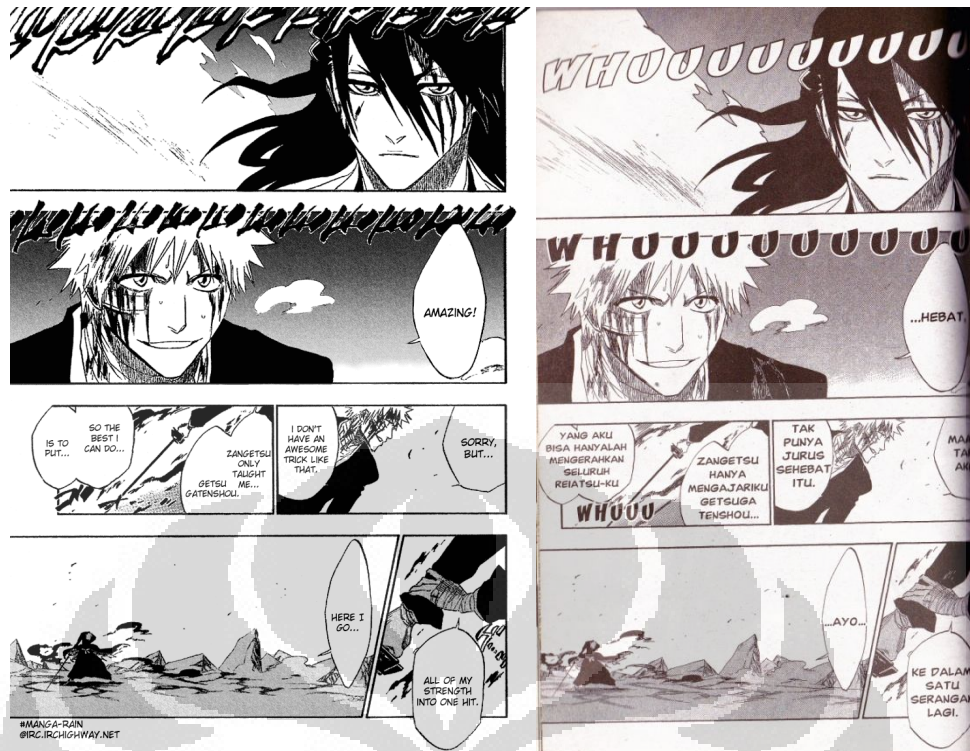
Versi online: (panel kanan-atas)

"After you were discovered, I immediately killed off the central 46 members and cast Kyouka Suigetsu on the 'Chuuou Chika Gjiidou'."

Versi cetak: (panel kanan-atas)

"Setelah menemukanmu, aku segera menghabisi ruang 46 dan melancarkan Kyouka Suigetsu di 'seluruh gedung parlemen bawah tanah pusat'."

Berdasarkan contoh di atas, dialog yang tergolong dalam kategori *literal translation* adalah dialog yang menjelaskan jalan cerita, konsep, plot, atau pada contoh di atas, strategi. Pada contoh di atas, Aizen sedang bercerita kepada Rukia mengenai pengkhianatannya yang dimulai semenjak keberadaan Rukia ditemukan dan segera membunuh empat puluh enam Juri Agung. Contoh lain dari jalan cerita yang tergolong dalam kategori ini adalah:



Gambar 3.2.3.4 – Contoh lain dialog yang tergolong dalam kategori *literal translation*

Versi online: (panel tengah)

“Amazing! Sorry, but I don’t have an awesome trick like that.”

Versi cetak: (panel tengah)

“Hebat! Maaf, tapi aku tak punya jurus sehebat itu.”

Pada contoh di atas, klimaks pertarungan antara Ichigo dan Byakuya akan diakhiri dengan adu kekuatan penuh jurus andalan masing-masing. Ichigo menyatakan kekagumannya pada Byakuya yang mempunyai banyak sekali jurus andalan sementara Ichigo hanya punya satu saja. Jalan cerita, konsep, dan plot adalah hak yang dimiliki oleh pengarang, dan sebaiknya tidak dilakukan perubahan apapun karena dimungkinkan dapat terjadi perubahan ‘pesan’ dari yang diinginkan sang pengarang. Oleh karena *literal translation* adalah melakukan penerjemahan secara langsung sesuai dengan struktur dan tata bahasa. Maka, sesuai dengan contoh di atas, strategi Aizen diterjemahkan tanpa melakukan perubahan apapun yang signifikan dan tidak mengubah

Universitas Indonesia

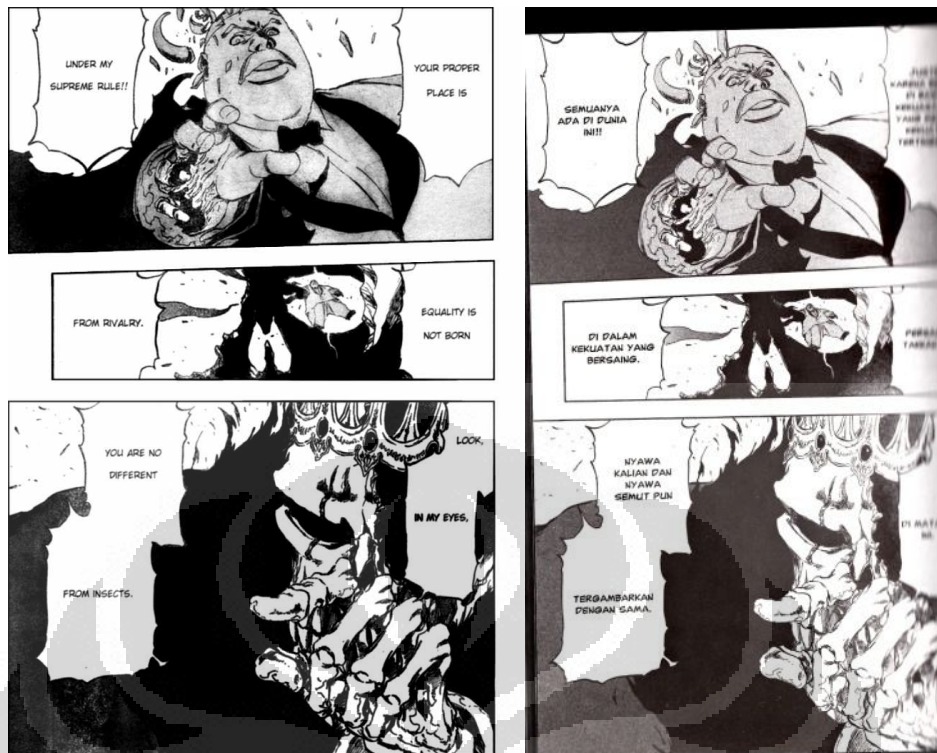
‘pesan’ sama sekali. Ada beberapa perbedaan yang dapat dilihat, seperti misalnya, dalam versi *online* terdapat elemen *calque* di dalamnya, sementara dalam versi cetak tidak ada sama sekali, namun elemen ‘dialog’ pada contoh di atas tergolong dalam kategori *literal translation*.

2.4. Oblique Translation – Transposition

Transposition atau transposisi adalah sebuah metode penerjemahan yang dilakukan dengan mengubah kelas sebuah kata ke dalam kelas lain tanpa mengubah ‘pesan’ yang dimaksud dalam kalimat tersebut. Penggunaan transposisi dapat digunakan untuk menghasilkan penerjemahan yang lebih efektif dan adanya ‘rasa’ atau ‘gaya’ yang sesuai dengan bahasa sasaran. Analisis data yang berkaitan dengan metode *transposition*, antara lain, adalah:

- Dialog (2)

Dialog untuk kali kedua termasuk ke dalam kategori lain, yaitu *transposition*. Terkadang, dalam dialog, selain penyampaian jalan cerita, konsep, atau plot yang jelas, ekspresi yang diucapkan tidak jarang menggunakan perumpamaan yang terkadang hiperbolis atau terlalu berlebihan. Mungkin dialog-dialog yang ekspresif dan perumpamaan yang hiperbolis tidaklah aneh ditemukan dalam komik-komik yang mengusung tema aksi dan pertarungan seperti *Bleach*. Namun, perbedaan bahasa kembali menjadi hal yang membatasi ekspresi atau perumpamaan tersebut, sehingga sebuah penyesuaian dilakukan antara kedua bahasa agar ‘pesan’ yang dimaksud tidak berubah. Terdapat kurang lebih tiga puluh empat dialog yang mengalami proses *transposition*. Berikut adalah contoh *transposition*:



Gambar 3.2.4.1 – Dialog yang mengalami proses metode *transposition*

Versi online: (panel bawah)

“Look in my eyes. You are no different from insects.”

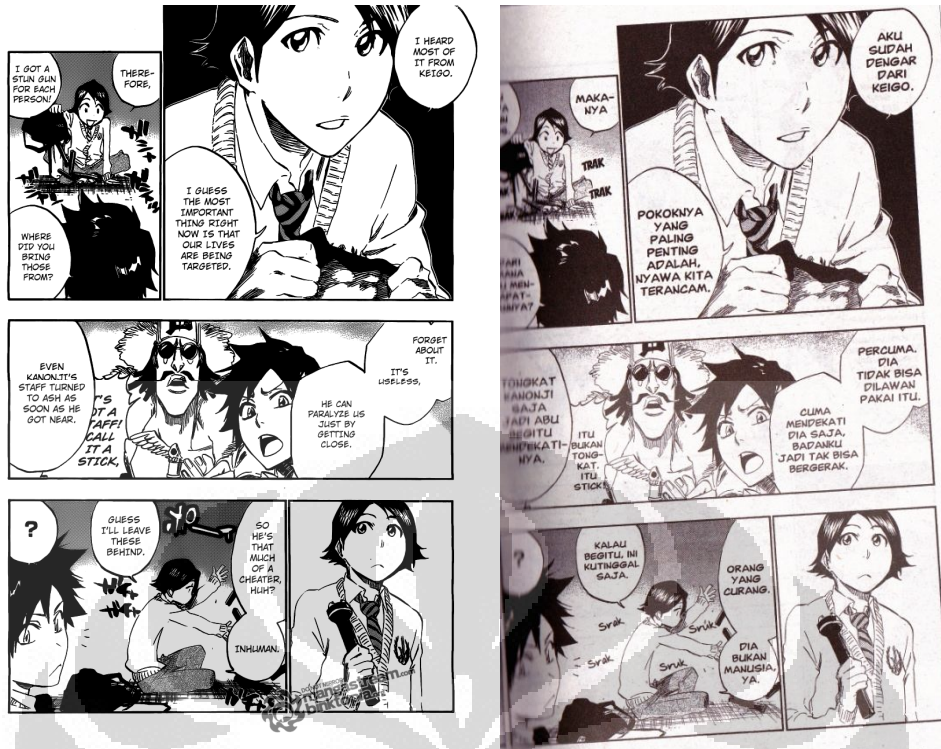
Versi cetak: (panel bawah)

“Lihat di mataku ini. Nyawa kalian dan nyawa semut pun tergambarkan dengan sama.”

Pada contoh di atas, kita dapat melihat sebuah perubahan kelas kata yang terjadi pada ekspresi Barragan dalam ruang terakhir di contoh ini. Konteks mengenai contoh adalah pertarungan antara Barragan dengan Hutch telah mencapai klimaksnya dengan Hutch yang terdesak oleh kekuatan Barragan. Barragan yang merupakan raja dari semua *Hollow* menyatakan bahwa tindakan yang dilakukan Hutch adalah tindakan sia-sia karena bagi dia, semua yang ada di hadapannya adalah keberadaan yang lebih rendah, sehingga dia menghina Hutch dengan menyamakan *Shinigami* setara dengan serangga/semut. Dalam versi *online*, Barragan berkata, *“You are no different*

Universitas Indonesia

from insects”, sementara dalam versi cetak, “*Nyawa kalian dan nyawa semut pun tergambarkan dengan sama.*” Apabila kita lihat dari sisi penerjemahan, ‘pesan’ yang dimiliki kedua versi tidak mengalami perubahan signifikan, yang berarti bahwa Barragan merendahkan nyawa *Shinigami* sama rendahnya dengan nyawa makhluk lain, bahkan sama rendahnya dengan serangga. Namun, dari sisi semantik, kita dapat melihat perbedaan cukup signifikan pada contoh ini. Dalam versi *online*, penanda *participant* yang berada di pelaku utama (*agent*) adalah ‘you’, sementara dalam versi cetak, penanda pelaku utama bukanlah ‘kamu’ yang merupakan terjemahan dari ‘you’, melainkan diubah menjadi ganda, dan penokohnya pun mengalami perbedaan, bukan menjadi pelaku utama (*agent*) melainkan menjadi *experiencer*. Penekanan masing-masing kalimat dalam kedua versi pun berbeda satu sama lain. Versi *online* memiliki penekanan bahwa nyawa manusia tidaklah berbeda dengan nyawa serangga, sementara dalam versi cetak, penekanan terdapat pada penjelasan kesamaan antara nyawa manusia dan nyawa semut yang sama kecilnya. Dalam contoh di atas, terdapat pula sedikit proses *modulation* yang mencoba melihat ‘pesan’ dari sudut pandang lain. Contoh lain dialog yang mengalami proses *transposition* adalah sebagai berikut:



Gambar 3.2.4.2 – Contoh lain dialog yang mengalami proses metode *transposition*

Versi online: (panel tengah)

“Forget about it. It’s useless. He can paralyze us just by getting close.”

Versi cetak: (panel tengah)

“Percuma. Dia tidak bisa dilawan pakai itu. Cuma mendekati dia saja, badanku jadi tak bisa bergerak.”

Konteks pada contoh di atas adalah Aizen yang telah menjadi satu dengan *Hougyoku* pergi ke kota Karakura untuk melaksanakan penciptaan *Ouken*, Aizen melaksanakannya dengan perlahan-lahan membunuh satu demi satu penduduk kota tersebut termasuk di antaranya adalah teman-teman Ichigo. Teman-teman Ichigo yang tidak tahu mengenai kekuatan Aizen memutuskan bahwa mereka harus melawan Aizen daripada mereka mati sia-sia dengan menggunakan Stun Gun. Perubahan kelas kata terjadi cukup banyak pada contoh ini. Pada kalimat “*Forget it. It’s useless.*” yang dibandingkan dengan kalimat “*Percuma. Dia tidak bisa dilawan pakai itu.*” dari sisi penerjemahan,

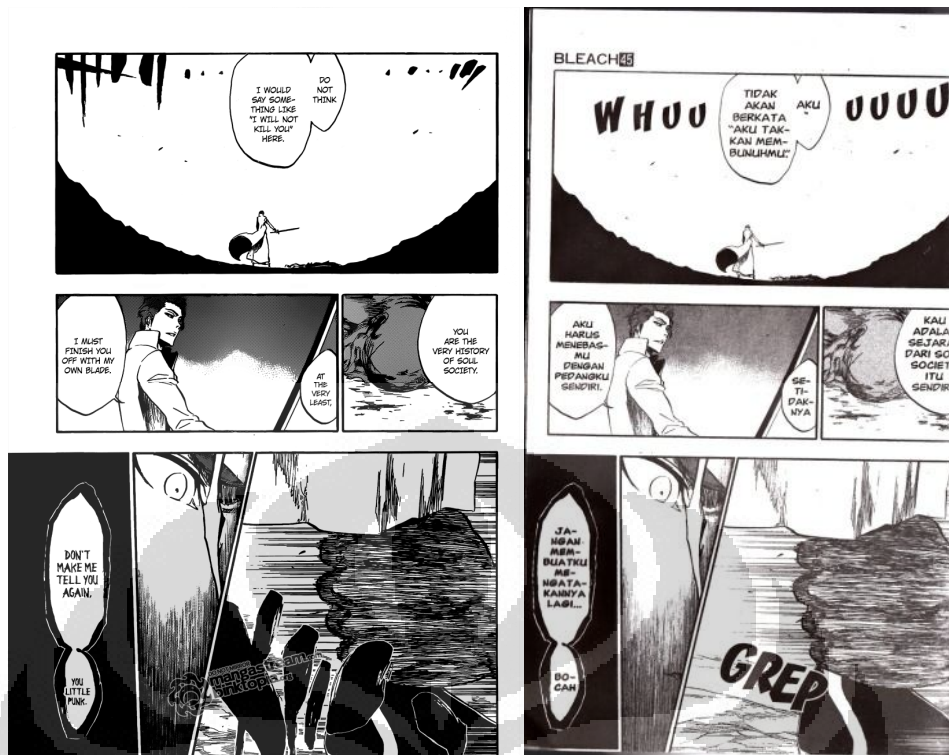
terdapat perubahan kelas kata pada kata “*it*”. Penanda “*it*” yang mengacu pada Stun Gun berubah menjadi sebuah kalimat yang langsung menyatakan bahwa Aizen tidak bisa dilawan pakai alat tersebut sementara kalimat aslinya menyatakan bahwa Stun Gun tidak berguna, namun tidak secara langsung menunjuk ke Aizen. Perubahan kelas kata dari subjek menjadi objek adalah salah penanda proses *transposition* yang sedang terjadi. Elemen ‘dialog’, terutama yang memiliki perumpamaan yang ekspresif atau hiperbolis, merupakan elemen komik yang mengalami proses *transposition*.

2.5. Oblique Translation – Modulation

Modulation atau modulasi adalah sebuah metode pengubahan ‘pesan’ yang dimaksud di dalam kalimat dengan membalikkan sudut pandang pesan tersebut ke arah yang berlawanan. Analisis data yang berkaitan dengan metode *modulation*, antara lain, adalah:

- Dialog (3)

Metode *modulation* yang melihat ‘pesan’ dari sudut pandang lain sebenarnya bukanlah mengubah ‘pesan’ secara total layaknya mengubah dari A ke B, namun ada sebuah kemungkinan yang, apabila dilihat dari sudut pandang lain, maka ‘pesan’ yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan lebih jelas. Dalam dialog, tentu saja hal semacam ini merupakan sebuah pilihan yang dimiliki oleh penerjemah untuk melakukan perubahaan semacam ini. Terdapat kurang lebih tujuh puluh enam kasus dialog yang tergolong dalam kategori ini. Berikut adalah contoh dialog yang termasuk dalam kategori *modulation*:



Gambar 3.2.5.1 – Metode *modulation* yang terjadi pada salah satu ruang di komik

Versi online: (panel atas)

“Do not think I would say something like ‘I will not kill you’ here.”

Versi cetak: (panel atas)

“Aku tidak akan berkata ‘aku takkan membunuhmu’.”

Konteks cerita pada contoh di atas adalah pertarungan antara Aizen dengan Komandan Yamamoto berujung pada kemenangan Aizen dengan trik dan akal cerdas Aizen yang berhasil membuat kekuatan sang komandan sendiri berbalik padanya. Setelah senjata makan tuan tersebut, Aizen menghampiri sang komandan dan memutuskan untuk membunuhnya. Pada contoh di atas pada ruang pertama, dalam versi *online* Aizen berkata, *“Do not think I would say something like ‘I will not kill you here’.”* Sementara, dalam versi cetak, Aizen berkata, *“Aku tidak akan berkata ‘aku tidak akan membunuhmu’.”* ‘Pesan’ yang ingin disampaikan kedua kalimat tersebut sudah jelas, yakni bahwa Aizen akan membunuh komandan Yamamoto, namun terdapat sebuah

Universitas Indonesia

proses *modulation* pada contoh ini yang memberikan sebuah pemahaman dari sudut pandang lain atas ucapan Aizen ini. Apabila dilihat pada versi *online*, frasa *'do not think'* yang diucapkan oleh Aizen merupakan sebuah frasa yang mewakili sudut pandang sang komandan Yamamoto, yaitu agar dia (komandan Yamamoto) jangan pernah berpikir atau jangan pernah berharap bahwa Aizen tidak membunuhnya. Namun, apabila dilihat pada versi cetak, sudut pandang keseluruhan kalimat ini diubah seluruhnya menjadi milik Aizen, yang menggambarkan seakan-akan Aizen bahkan tidak memberikan kesempatan pada komandan Yamamoto untuk berpikir/berharap agar Aizen tidak membunuhnya. Contoh lain yang termasuk dalam kategori *modulation* adalah sebagai berikut:



Gambar 3.2.5.2 – Contoh lain dari metode *modulation*

Versi online: (panel kiri-tengah)

“Ichigo, I can’t let you remain this way.”

Versi cetak: (panel kiri-tengah)

“Ichigo, kau tidak bisa terus begini.”

Konteks cerita pada contoh di atas adalah Ichigo dalam usahanya untuk memperoleh dan menguasai jurus terakhir dari *Getsuga Tenshou* harus kembali bertemu dengan *Zangetsu* dalam hatinya. Namun, *Zangetsu* memutuskan bahwa dia tidak akan mengajarkan jurus ini padanya karena Ichigo yang sekarang memiliki keraguan dalam dirinya. Pada contoh di atas, *Zangetsu* berkata kepada Ichigo bahwa dia tidak bisa membiarkan Ichigo seperti ini, sementara dalam versi cetak, *Zangetsu* hanya berkata agar Ichigo tidak bisa terus seperti demikian. Terdapat perbedaan sudut pandang yang terjadi dari kedua versi ini. Pada versi *online*, sudut pandang berada pada *Zangetsu* yang mengatakan bahwa dia tidak bisa membiarkan Ichigo tetap memiliki keraguan, sementara apabila dibandingkan dengan versi cetak, sudut pandang seakan diserahkan kepada Ichigo, bahwa Ichigolah yang harus berusaha sendiri untuk menghilangkan keraguan tersebut. Pengaruh perubahan sudut pandang ini, sekecil apapun, dapat memberikan kesempatan agar ‘pesan’ tersampaikan dengan lebih jelas. Oleh karena itu, di dalam elemen ‘dialog’ juga terdapat proses yang tergolong dalam kategori *modulation*.

2.6. Oblique Translation – Equivalence

Equivalence atau ekuivalen, seperti yang telah dijelaskan di atas, dapat dilakukan secara langsung satu lawan satu, namun dalam banyak kasus, ekuivalen satu kata/istilah dalam bahasa sasaran tidak hanya ada satu melainkan bisa lebih dari satu. Analisis data yang berkaitan dengan metode *equivalence*, antara lain, adalah:

- Istilah (3)

Elemen ‘istilah’ masuk ke dalam kategori *equivalence* karena, sesuai dengan penjelasan pada bab sebelumnya, dalam proses penerjemahan kata, akan terjadi situasi ekuivalen yang menghasilkan lebih dari satu lawan, seperti satu lawan dua, tiga, atau lebih dari kata yang dimaksud. Terdapat dua kasus *equivalence* yang terjadi dalam komik ini. Salah satu contoh ‘istilah’ yang dapat masuk ke dalam kategori *equivalence* adalah penggunaan kata *captain*. Dalam *Bleach*, hierarki sistem kekuasaan tertinggi berada di tangan sang kapten, yang memimpin kelompok masing-masing sesuai dengan nomor urut

kelompok kapten tersebut. Akan tetapi, sepanjang serial komik ini berjalan, terjadi situasi ekuivalen lebih dari satu kata, yaitu:

Captain (Bahasa Inggris) \approx Ketua, Kapten, Komandan

Pada contoh di atas, terjadi situasi satu lawan tiga untuk sebuah kata. Dengan kata lain, kata *captain* dalam *Bleach* memiliki padanan tiga kata yang berbeda, dan hal inilah yang membuat elemen ‘istilah’ juga tergolong dalam kategori *equivalence*.

2.7. Oblique Translation – Adaptation

Adaptation atau adaptasi adalah batasan terekstrem proses penerjemahan. Secara umum, adaptasi termasuk dalam ekuivalen, namun dalam tingkat yang ekstrem. Sering kali, dalam proses penerjemahan, sebuah kata/istilah yang dimaksud dan berada dalam bahasa sumber tidak ada/tidak bisa diterjemahkan ke dalam bahasa sasaran. Dalam kasus seperti itulah adaptasi dilakukan, yaitu menciptakan sebuah ekuivalen situasional untuk kata/istilah yang dimaksud dan disesuaikan (diadaptasi) dalam bahasa sasaran. Analisis data yang berkaitan dengan metode *adaptation*, antara lain, adalah:

- Nama

Nama para karakter yang berada dalam komik ini telah melalui sebuah proses adaptasi. Oleh karena perbedaan budaya yang cukup besar, baik itu pada versi asli (Jepang), versi *online* (Inggris), dan versi cetak (Indonesia), elemen ‘nama’ merupakan salah satu elemen utama dan terpenting yang mengalami adaptasi. Perubahan bentuk adaptasi elemen ‘nama’ adalah perubahan susunan dan urutan nama. Dalam bahasa asli, nama karakter utama tokoh *Bleach* adalah Kurosaki Ichigo karena budaya Jepang adalah budaya yang lebih mengutamakan nama keluarga (Kurosaki) dibanding nama kecil (Ichigo), yang diikuti oleh versi *online* dengan tetap mempertahankan ‘gaya’ tersebut sesuai dengan versi aslinya. Namun, dalam versi cetak, susunan nama tersebut diubah menjadi Ichigo Kurosaki karena budaya kita (Indonesia) lebih mementingkan nama depan/kecil (Ichigo), diikuti dengan nama belakang (Kurosaki). Namun, perlu diperhatikan bahwa adaptasi ini hanya berlaku pada **penulisan** nama saja dan tidak berlaku pada pengucapan nama tersebut.

Universitas Indonesia

Semua versi *Bleach*, baik *online* maupun cetak, mengucapkan nama panggilan mengikuti kaidah sesuai dengan bahasa aslinya, misalnya, Ichigo dipanggil Ichigo oleh Rukia karena merupakan teman dekat dan dipanggil Kurosaki-kun oleh Orihime karena mereka hanya teman biasa. Terdapat kurang lebih enam puluh sembilan kasus perubahan nama dalam komik ini.

- Tulisan pelengkap

Salah satu elemen lain yang masuk dalam kategori *adaptation* adalah tulisan pelengkap. Tulisan pelengkap mengacu pada komentar-komentar atau informasi-informasi tambahan yang ada pada satu halaman komik yang bertujuan untuk memberikan informasi, petunjuk, ketegangan, atau rasa penasaran akan *chapter* berikutnya, yang dirilis setelah *chapter* ini. Biasanya, tulisan pelengkap ini berada pada halaman terakhir sebuah *chapter* karena tujuannya seperti yang disebut di atas. Terdapat kurang lebih 246 kasus yang berkaitan dengan tulisan pelengkap ini, karena tulisan pelengkap hampir ditemui di akhir setiap *chapter*. Berikut adalah contoh tulisan pelengkap dan proses *adaptation* yang dilaluinya:



Gambar 3.2.7 – Perbandingan kedua versi dalam elemen ‘tulisan pelengkap’.

Universitas Indonesia

Pada contoh di atas, kita dapat melihat sebuah perbedaan kecil dalam kedua versi komik ini. Sebuah kalimat yang berbunyi, “*His true power was unleashed under the moon...!*” adalah yang dimaksud oleh penulis dengan tulisan pelengkap. Apabila dibandingkan dengan versi cetak, tidak terdapat tulisan pelengkap sama sekali pada halaman tersebut. Asal usul tulisan pelengkap adalah bersumber dari versi asli komik ini dalam bahasa Jepang. Di Jepang, komik *Bleach*, yang terbit mingguan dan diterbitkan dalam majalah komik bersama puluhan seri lain, hanya terbit per *chapter* tiap minggunya. Proses ini terus berlanjut hingga jumlah *chapter* yang terbit telah mencukupi untuk dibuat versi bukunya sendiri (biasanya 9-10 *chapter*). Salah satu strategi pengarang yang dilakukan pada komiknya agar selalu menarik perhatian pembaca adalah dengan memasukkan tulisan pelengkap seperti ini. Oleh karena versi *online* merupakan versi yang bersumber pada versi asli, dengan tujuan yang sama dengan sang pengarang untuk menarik pembaca, maka tulisan pelengkap yang ada pada versi asli pun turut diterjemahkan dan dimuat dalam *chapter* versi *online* tersebut. Dengan membaca tulisan pelengkap seperti contoh di atas, kita sebagai pembaca seakan-akan dituntut, apabila ingin tahu makna dari tulisan pelengkap tersebut, untuk membaca *chapter* berikutnya. Akan tetapi, dalam versi cetak bahasa Indonesia, tulisan pelengkap ini dihilangkan. Oleh karena versi cetak bahasa Indonesia diterbitkan langsung dalam bentuk satu jilid yang terdiri dari 9-10 *chapter*, maka tulisan-tulisan pelengkap yang bertujuan untuk membangkitkan rasa penasaran pun dinilai tidak diperlukan karena jawaban atas misteri di akhir setiap *chapter* dapat dilihat pada *chapter* seterusnya yang berada di halaman selanjutnya dalam satu jilid tersebut. Hal inilah yang membuat elemen ‘tulisan pelengkap’ masuk ke dalam kategori *adaptation*.

2. Hasil Temuan dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang penulis lakukan terhadap komik *Bleach* dengan mengoperasikan teori pergeseran makna atau *translation shift* dari Jean-Paul Vinay dan Jean Darbelnet, terdapat beberapa hasil temuan yang dapat

Universitas Indonesia

penulis rangkum dalam beberapa kategori sesuai dengan hasil temuan tersebut. Hasil temuan tersebut, antara lain, adalah: 1) diksi/pilihan kata yang melalui proses pergeseran makna sesuai dengan kategori masing-masing, 2) alasan-alasan yang mendasari penerjemah melakukan atau tidak melakukan proses penerjemahan, dan 3) pengurutan kasus pergeseran makna sesuai dengan jumlahnya.

3.1. Diksi/pilihan kata

Diksi/pilihan kata hasil temuan penulis setelah melakukan analisis data penulis dibagi ke dalam setiap kategori sesuai dengan jenis proses pergeseran maknanya. Berikut adalah hasil temuan penulis beserta pembahasan mengenai hasil temuan tersebut:

○ Direct Translation – Borrowing

Elemen	Versi <i>online</i>	Versi cetak
Judul	Bleach	Bleach
Orientasi	Kanan – kiri	Kanan – kiri
Istilah	Shinigami	Shinigami
	Zanpakutou	Zanpakutou
	Bankai	Bankai
Honorifics	Kurosaki-kun	Kurosaki-kun
	Aizen-sama	Aizen-sama
Pelengkap	Dark Side of Universe2 (judul <i>chapter</i>)	Dark Side of Universe2

Tabel 3.3.1.1 – Tabel hasil penemuan kategori *borrowing*

Berdasarkan tabel di atas, elemen ‘istilah’ dan ‘honorifics’ hanyalah yang memiliki diksi/pilihan kata tersendiri. Namun, karena tabel di atas membahas mengenai metode *borrowing*, maka penulis mengikutsertakan elemen lain yang termasuk dalam kategori ini. Beberapa contoh istilah dan *honorifics* di atas hanyalah beberapa contoh dari banyaknya pilihan contoh lain yang ada di komik ini.

○ Direct Translation – Calque

Elemen	Versi <i>online</i>	Versi cetak
Istilah	Death God	Dewa Kematian
	Soul Society	Komunitas Jiwa
	Spiritual Pressure	Tekanan Roh
Efek Suara	Whuush (tidak ditejemahkan, tetap dalam Bahasa Jepang)	Whuush
	Grooo (idem)	Grooo

Tabel 3.3.1.2 – Tabel hasil penemuan kategori *calque*

Berdasarkan tabel di atas, elemen ‘istilah’ yang masuk ke dalam metode *calque*, seperti telah dijelaskan sebelumnya, hanya terjadi satu kali saja di sepanjang serial komik ini, yaitu pada pertama kalinya istilah tersebut ditampilkan/diucapkan.

○ Direct Translation – Literal Translation

Elemen	Versi <i>online</i>	Versi cetak
Kalimat pembuka	“People are able to hold onto hope, since death is that which cannot be seen”	“Orang bisa memiliki harapan karena kematian adalah sesuatu yang tidak terlihat”
Dialog	“This is a forbidden art that uses one’s own charred body as a catalyst, #96, the sacrificial Hadou.”	“Ini adalah jurus terlarang yang memakai tubuh sendiri yang terbakar sebagai katalis, Hadou pengorbanan 96.”

Tabel 3.3.1.3 – Tabel hasil penemuan kategori *literal translation*

Kedua contoh di atas, baik kalimat pembuka maupun dialog, adalah kalimat yang melalui proses metode *literal translation*. Dengan kata lain, kalimat di atas langsung diterjemahkan secara harfiah mengikuti struktur dan tata bahasa yang sesuai dengan bahasa sasaran.

○ Oblique Translation – Transposition

Elemen	Versi <i>online</i>	Versi cetak
Dialog	“ You are no different from insects”	“ Nyawa kalian dan nyawa semut pun tergambarkan dengan sama”

Tabel 3.3.1.4 – Tabel hasil penemuan kategori *transposition*

Berdasarkan contoh kalimat dalam tabel di atas, metode *transposition* yang bertujuan untuk mengubah kelas kata dilakukan pada proses penerjemahan ini. Kelas kata ‘*you*’ yang merupakan penanda subjek tunggal berubah menjadi subjek ganda dan penokohan kedua kata tersebut pun berbeda satu sama lain.

○ Oblique Translation – Modulation

Elemen	Versi <i>online</i>	Versi cetak
	“ Do not think I would say... ”	“ Aku tidak akan berkata... ”
Dialog	“You should thank your stubbornness that kept you alive with such injuries”	“Berterima kasih saja pada daya hidupmu yang tidak membuatmu langsung mati karena luka separah itu”

Tabel 3.3.1.5 – Tabel hasil penemuan kategori *modulation*

Metode *modulation* yang terjadi pada kalimat contoh di atas adalah mengubah sudut pandang kalimat tersebut dari sudut pandang orang kedua (versi *online*) menjadi sudut pandang orang pertama. Sudut pandang yang diubah pada contoh kedua pun merupakan salah satu metode yang tergolong dalam kategori *modulation*.

○ Oblique Translation – Equivalence

Elemen	Versi <i>online</i>	Versi cetak
Istilah	Captain	Kapten
		Ketua
		Komandan
	<i>Shikai</i>	Pelepasan
	<i>Resurreccion</i>	
Release		

Tabel 3.3.1.6 – Tabel hasil penemuan kategori *equivalence*

Berdasarkan contoh pada tabel di atas, terdapat dua macam metode *equivalence* yang terjadi pada komik *Bleach* ini. Yang pertama merupakan *equivalence* yang menghasilkan tiga lawan kata, dan yang kedua merupakan *equivalence* banyak kata yang hanya menghasilkan satu kata.

○ Oblique Translation – Adaptation

Elemen	Versi <i>online</i>	Versi cetak
Nama	Kurosaki Ichigo	Ichigo Kurosaki
	Aizen Sousuke	Sousuke Aizen
	Yamamoto Genryuusai	Genryuusai Yamamoto
Tulisan pelengkap	“With all his might...!”	-
	“Losing is not an option... It’s all-out war!”	-

Tabel 3.3.1.7 – Tabel hasil penemuan kategori *adaptation*

Metode *adaptation* yang diterapkan pada kedua elemen di atas merupakan metode yang menyesuaikan elemen sesuai dengan budaya bahasa sasaran. Pada elemen ‘nama’, budaya Jepang dan Indonesia yang berbeda dalam penamaan seseorang membuat penulisan nama menjadi dibalik, sementara pada elemen kedua, *adaptation* dilakukan untuk menyesuaikan perbedaan media yang menjadi tempat komik tersebut dicetak.

Universitas Indonesia

3.2. Alasan

Berdasarkan analisis atas data mengenai teori pergeseran makna, penulis menemukan beberapa alasan yang mendasari dilakukan / tidak dilakukannya proses penerjemahan atas suatu elemen dari komik, baik itu versi *online* maupun versi cetak. Berikut adalah sejumlah alasan yang mendasari tindakan tersebut, beserta sedikit pembahasan mengenai alasan – alasan tersebut:

- Mempertahankan ‘gaya’ dan ‘rasa’

Alasan pertama yang paling umum dan paling sering digunakan adalah dengan tujuan untuk mempertahankan ‘gaya’ dan ‘rasa’. Apabila semua hal diterjemahkan ke dalam bahasa sasaran, maka ‘gaya’ atau ‘rasa’ yang dimiliki oleh teks sumber dapat hilang, sehingga ada kemungkinan nilai orisinalitas yang dimiliki oleh pengarang pun juga hilang.

- Mempertahankan ‘pesan’

Alasan kedua yang menjadi dasar adalah dengan tujuan mempertahankan ‘pesan’. Dalam proses penerjemahan sebuah karya fiksi, ‘pesan’ yang ada pada karya tersebut tidak jarang menjadi berubah atau sulit dipahami apabila penerjemahan tidak dilakukan dengan tepat, sehingga penerjemah memilih untuk tidak bermain-main dengan ‘pesan’ yang ada dan melakukan penerjemahan sesuai dengan struktur dan tata bahasa yang tepat.

- Memberikan penjelasan

Penerjemahan istilah, perumpamaan, atau kata-kata lain yang sulit dipahami oleh pembaca awam dapat membantu dalam memberikan penjelasan. Sebagai contoh, untuk pembaca yang tidak mengerti sama sekali konsep *shinigami* atau dewa kematian, dapat dipastikan akan kebingungan apabila langsung dikenalkan dengan kata *shinigami* tersebut tanpa diberikan penjelasan/arti kata tersebut pada awal-awalnya.

- Efektivitas pemakaian kata

Dalam kasus metode *equivalence*, terdapat pembagian kata menjadi tiga kata berbeda, namun juga terjadi hal yang sebaliknya, yaitu tiga kata berbeda menjadi satu kata yang sama. Kedua hal yang berlawanan ini dapat

Universitas Indonesia

dimungkinkan karena ada unsur efektivitas yang berperan di dalamnya. Sebagai contoh, untuk mempermudah pemahaman atas banyaknya istilah yang berbeda namun masih mengacu pada konsep yang sama, maka dipilih sebuah ekuivalen dari banyak kata menjadi satu kata.

- Perbedaan budaya

Perbedaan budaya merupakan alasan sebuah proses penerjemahan yang hampir tidak bisa diganggu gugat lagi. Beberapa unsur perbedaan budaya antara Jepang, Inggris, dan Indonesia kerap muncul dalam komik *Bleach*, sehingga sebuah penyesuaian atau adaptasi harus dilakukan. Dalam komik *Bleach* ini, tidak semua perbedaan budaya diadaptasi ke dalam teks sasaran, dan masih ada beberapa elemen lain, seperti judul atau orientasi yang sama dengan teks asli.

- Tenggat waktu

Tenggat waktu atau *deadline* merupakan salah satu alasan yang menjadi penyebab beberapa proses penerjemahan dilakukan/tidak dilakukan. Komik versi *online*, yang menuntut tenggat waktu sangat ketat dalam hitungan harian, membuat beberapa elemen seperti efek suara tidak diterjemahkan, dan ini sedikit berlawanan dengan komik versi cetak yang mungkin memiliki tenggat waktu lebih renggang daripada versi *online*.

3.3. Pengurutan Jumlah Kasus

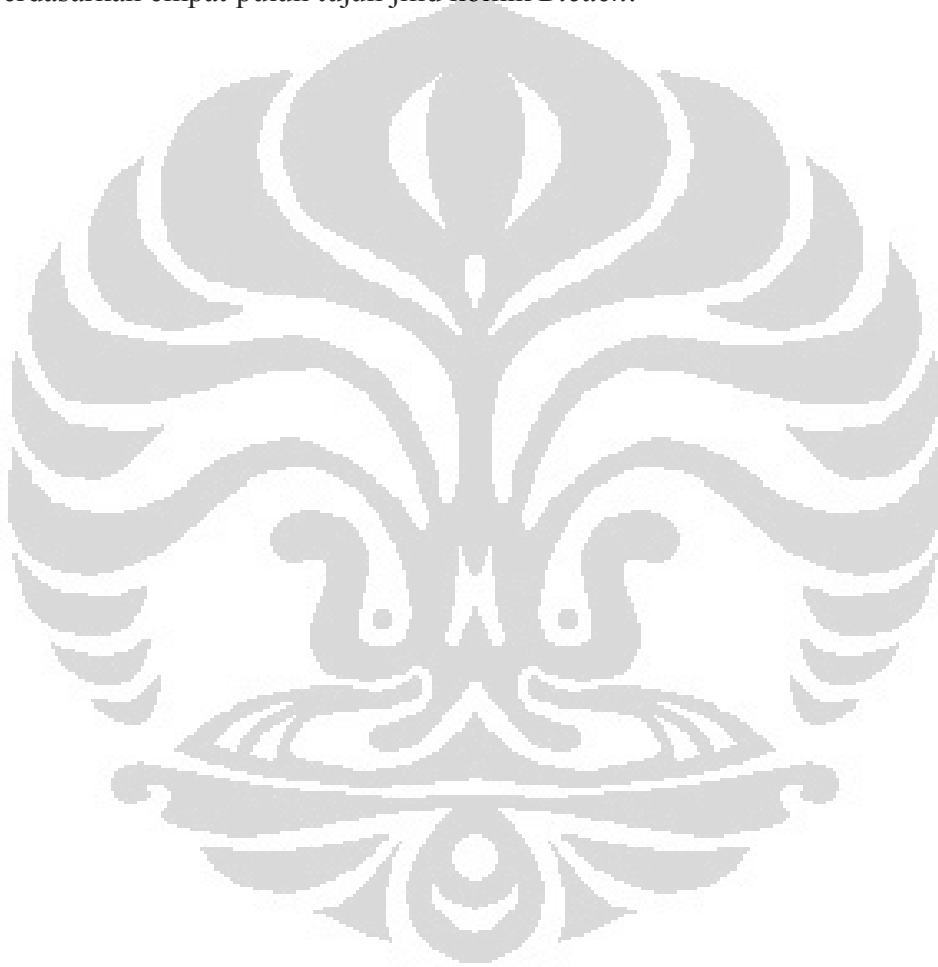
Berdasarkan analisis atas data dengan menggunakan metode kuantitatif, diperoleh sejumlah data mengenai jumlah kasus-kasus pergeseran makna yang terjadi sesuai dengan kategori jenis pergeseran maknanya. Berikut adalah tabel yang merangkum hasil penjumlahan kasus-kasus sesuai dengan jenis pergeseran maknanya:

Jenis Pergeseran Makna	Elemen	Jumlah Kasus
Borrowing	Judul	1
	Orientasi	1
	Istilah (1)	137
	Honorifics	6
	Elemen pelengkap	389
Calque	Istilah (2)	116
	Efek suara	256
Literal Translation	Kalimat pembuka	43
	Dialog (1)	241
Transposition	Dialog (2)	34
Modulation	Dialog (3)	76
Equivalence	Istilah (3)	2
Adaptation	Nama	69
	Tulisan Pelengkap	246

Tabel 3.3.3 – Tabel kasus pergeseran makna

Berdasarkan tabel di atas, kita dapat melihat jumlah kasus pergeseran makna yang terjadi pada komik ini. Pergeseran makna dengan metode *borrowing* merupakan metode yang menduduki peringkat tertinggi dengan jumlah total 534 kasus. Hal ini membuktikan bahwa dalam penerjemahan komik *Bleach*, kedua versi masih memutuskan untuk mempertahankan ‘gaya’ yang dimiliki dari naskah aslinya sehingga memilih metode yang paling sederhana, yaitu *borrowing*. Tingginya nilai pada kategori *borrowing* bukan berarti menandakan bahwa penerjemah terkesan malas melakukan penerjemah, karena kita dapat melihat bahwa pada urutan setelah *borrowing*, metode *calque* mengikutinya dengan jumlah total 372 kasus. Metode *calque* menunjukkan bahwa sebelum dilakukan metode *borrowing*, penerjemah pada awalnya melakukan penerjemahan, namun tidak dilanjutkan demi mempertahankan ‘gaya’ dan kemungkinan besar pula efektivitas. Jumlah kasus terendah berada pada metode *equivalence* karena hanya sedikit jumlah

istilah yang ada yang dibuat menjadi satu pemahaman untuk menambah efektivitas. Apabila kita melihat dari sisi elemen, jumlah terbanyak diperoleh oleh elemen ‘elemen pelengkap’ yang berada pada kategori *borrowing*. Hal ini dapat terjadi karena ‘elemen pelengkap’ yang di dalamnya termasuk adalah judul *chapter* dan gambar-gambar pelengkap lain dapat ditemui hampir di semua *chapter*, khususnya untuk judul *chapter* yang tidak diubah sedikit. Adapun jumlah kasus-kasus yang tercatat pada tabel di atas adalah hasil analisis penulis sendiri berdasarkan empat puluh tujuh jilid komik *Bleach*.



Universitas Indonesia

BAB 4

KESIMPULAN

Pada bab terakhir ini, penulis menarik kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai topik skripsi ini. Kesimpulan yang dapat penulis ambil adalah bahwa benar dan dapat dibuktikan terjadi proses pergeseran makna dalam penerjemahan komik *Bleach* apabila dilakukan perbandingan antara kedua versi, baik versi *online* maupun cetak. Pergeseran makna yang terjadi pada perbandingan kedua versi tersebut pun beragam macamnya, dan telah penulis kategorikan sesuai dengan teori yang dioperasionalkan oleh penulis, yaitu teori *translation shift* Jean-Paul Vinay dan Jean Darbelnet. Dalam setiap kategori pergeseran makna, penulis mengambil ‘elemen’ atau bagian tertentu komik yang memiliki fitur tersendiri sesuai dengan kategori elemen tersebut, beserta beberapa contoh dan penjelasan yang penulis harap dapat mewakili elemen tersebut sesuai dengan kategori elemen itu.

Setelah melakukan pembuktian akan adanya proses pergeseran makna dalam penelitian ini, penulis merangkum hasil analisis dalam sebuah sub-bab yang berisi hasil temuan. Dalam sub-bab ini, penulis mempersingkat dan mempermudah penjelasan yang diterangkan pada bagian analisis, serta membagi-bagi hasil analisis ke dalam tabel-tabel sesuai dengan kategori pergeseran makna yang di dalamnya terdapat elemen-elemen setiap kategori tersebut. Selain itu, penulis juga menemukan sejumlah alasan yang mendasari penerjemah untuk melakukan/tidak melakukan penerjemahan, yang penulis tuangkan dalam sub-bab yang sama.

Sejumlah alasan yang menjadi dasar penerjemah dalam melakukan tindakan seperti yang disebut di atas adalah, antara lain, untuk mempertahankan ‘gaya’ dan ‘rasa’ agar nilai orisinalitas yang dimiliki pengarang asli tidak hilang, lalu untuk mempertahankan ‘pesan’ karena ‘pesan’ yang dimiliki oleh pengarang adalah hak mutlak yang dimiliki oleh sang pengarang yang hampir tidak boleh

diganggu gugat. Kedua alasan di atas adalah alasan utama yang mendasari tindakan tersebut, namun masih ada sejumlah alasan lain, antara lain, untuk memberikan penjelasan agar pembaca tidak dibingungkan dengan konsep, istilah atau perumpamaan yang berasal dari komik tersebut, lalu dengan tujuan efektivitas pemakaian kata untuk mempermudah pemahaman terhadap satu konsep yang sama, kemudian unsur perbedaan budaya yang merupakan hal lumrah dalam penerjemahan lintas budaya karena budaya yang berbeda menuntut aturan penerjemahan yang berbeda, dan alasan atas dasar tenggat waktu karena masing-masing versi memiliki tenggat waktu yang berbeda untuk penerbitannya.

Walau dalam awal penulisan skripsi ini penulis tidak berniat untuk melakukan metode kuantitatif, namun seiring dengan berjalannya penelitian dan masukan-masukan yang diberikan, penulis melakukan sedikit metode kuantitatif dengan menghitung jumlah kasus pergeseran makna yang terjadi sesuai dengan jenis pergeseran maknanya. Hasil yang diperoleh adalah metode *borrowing* menduduki peringkat tertinggi dengan jumlah total 534 kasus. Metode *equivalence* berada pada peringkat terendah dengan jumlah 2 kasus. Dalam hal jenis elemen, elemen pada komik yang tergolong dalam ‘elemen pelengkap’ merupakan elemen dengan jumlah kasus terbanyak sebesar 389 kasus.

Mengacu kembali kepada hipotesis yang penulis ajukan pada awal penulisan skripsi ini, penulis dapat membuktikan beberapa hipotesis yang diajukan menjadi sebuah pernyataan. Hipotesis pertama penulis tentang terjadinya sebuah proses pergeseran makna dalam proses penerjemahan sudah penulis paparkan dalam beberapa paragraf di atas, sementara hipotesis kedua yang menyatakan bahwa proses penerjemahan ini hanyalah satu kemungkinan dari banyaknya kemungkinan penerjemahan yang lain pun dapat dibuktikan, yakni bahwa penerjemah yang berbeda, baik itu pada versi *online* maupun versi cetak, dapat memberikan hasil penerjemahan yang berbeda.

Adapun manfaat penulisan ini adalah membantu dalam memahami salah satu fenomena dalam proses penerjemahan, yaitu pergeseran makna atau *translation shift*, yang merupakan sebuah fenomena yang hampir tidak bisa dihindari dalam sebuah proses penerjemahan. Penulis berharap penelitian ini

Universitas Indonesia

dapat memberikan kemungkinan dan peluang pada penulis-penulis lain yang berniat melakukan penulisan dalam bidang penerjemahan. Apabila media yang penulis jadikan sumber data adalah komik, dan penulis berorientasi pada budaya Jepang, penulis lain dapat memilih sumber data lain serta orientasi budaya lain yang tersedia dalam banyaknya kemungkinan serta kombinasi yang hampir tidak terbatas dalam melakukan penelitian mereka. Selain itu, penulis berharap bahwa penelitian ini dapat berperan dalam mengembangkan ilmu penerjemahan, khususnya dalam konteks pergeseran makna dengan korpus karya sastra fiksi sehingga dapat memperkaya ilmu ini serta memberikan tambahan acuan bagi peneliti-peneliti lain dalam bidang yang sama.



DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Buckley, Sandre (ed). (2002). *Routledge Encyclopedia of Contemporary Japanese Culture*. London: Routledge.
- Chesterman, Andrew dan Jenny Williams. (2002). *The Map – A Beginner’s Guide to Doing Research in Translation Studies*. Manchester: St. Jerome Publishing.
- Hatim, Basil dan Jeremy Munday. (2004). *Translation – An Advanced Resource Book*. New York: Routledge.
- Itasaka Gen (ed). (1999). *Kodansha Encyclopedia of Japan*. Tokyo: Kodansha Ltd.
- McCloud, Scott. (1993). *Memahami Komik* (Kinanti, trans.). Jakarta: KPG.
- Munday, Jeremy. (2001). *Introducing Translation Studies – Theories and Applications*. New York: Routledge.
- Saeed, John I. (1998). *Semantics*. Oxford: Blackwell Publishers Ltd.
- Schilling, Mark. (1997). *The Encyclopedia of Japanese Pop Culture*. Boston: Shambhala Publications, Inc.

Data:

- Tite Kubo. (2001-2012). *Bleach*. Tokyo: Shueisha, Inc. (Versi online).
- Tite Kubo. (2001-2012). *Bleach* (Lenny, Febrian, dan Frisian, trans). 45 jil. Jakarta: PT Gramedia (Versi cetak).

Laman situs:

- Username “camolatte”. (2012). *Elex Online FAQs*
<http://www.elexmedia.co.id/forum/index.php?topic=14103>, diunduh pada tanggal 13 Maret 2012, 19:45.

Virtual Mekton. (1995). *Anime-to English IV – Honorifics*.

<http://virtualmekton.tripod.com/ate-iii-iv.html>, diunduh pada tanggal 12 Mei 2012, 20:41.

Daftar Gambar:

Gambar 1.1

<http://read.homeunix.com/onlinereading/?image=Bleach/Bleach%20c489/xxxhomeunixxxx.png&server=nas.html>, diunduh pada tanggal 27 April 2012, 20:15.

Gambar 2.2.1.1

McCloud, Scott. (1993). *Memahami Komik* (Kinanti, trans.). Jakarta: KPG.

Gambar 2.2.1.2

McCloud, Scott. (1993). *Memahami Komik* (Kinanti, trans.). Jakarta: KPG.

Gambar 2.3.1

<http://kamusbahasaindonesia.org/makan>, diunduh pada tanggal 27 April 2012, 20:32.

Gambar 3.2.1.1

[http://cdn.joentjuh.nl/manga/covers/K/Kongou%20Banchou%20\[mu22376\]/22376%20v01_front.jpg](http://cdn.joentjuh.nl/manga/covers/K/Kongou%20Banchou%20[mu22376]/22376%20v01_front.jpg) dan http://3.bp.blogspot.com/_MIp0i0ilP1k/S-D0YF3NYmI/AAAAAAAAALYw/F3RHCOq528g/s400/MeetBanchou-01_FID_256x400.jpg, diunduh pada tanggal 29 April 2010, 20:57.

Gambar 3.2.1.2

http://read.homeunix.com/onlinereading/?image=Bleach/Bleach%20c001-100/Bleach%20c001/bleach_cover_01.jpg&server=nas.html, diunduh pada tanggal 29 April 2012, 21:30. Versi cetak diambil dari hasil *scan* komik milik penulis pada tanggal 29 April 2012, 21:31.

Gambar 3.2.1.3

<http://read.homeunix.com/onlinereading/?image=Bleach/Bleach%20c001-100/Bleach%20c001/Bleach-01-01-06.png&server=nas.html> dan <http://read.homeunix.com/onlinereading/?image=Bleach/Bleach%20c001-100/Bleach%20c001/Bleach-01-01-07.png&server=nas.html>, diunduh pada tanggal 29 April 2012, 22:11. Versi cetak diambil dari hasil *scan* komik milik penulis pada tanggal 29 April 2012, 22:11.

Universitas Indonesia

Gambar 3.2.1.4

http://read.homeunix.com/onlinereading/?image=Detective%20Conan/Detective%20Conan%20c601-700/Detective%20Conan%20c675/File675_002.png&server=nas.html, diunduh

pada tanggal 29 April 2012, 22:12. Versi cetak diambil dari hasil *scan* komik milik penulis pada tanggal 29 April 2012, 22:12.

Gambar 3.2.1.5

<http://read.homeunix.com/onlinereading/?image=Bleach/Bleach%20c001-100/Bleach%20c035/Bleach-05-01-18.png&server=nas.html>, diunduh pada

tanggal 12 Mei 2012, 20:47. Versi cetak diambil dari hasil *scan* komik milik penulis pada tanggal 12 Mei 2012, 20:48.

Gambar 3.2.1.6

<http://read.homeunix.com/onlinereading/?image=Bleach/Bleach%20c408/08.png&server=nas.html>, diunduh pada tanggal 29 Juni 2012, 18:51. Versi cetak diambil

dari hasil *scan* komik milik penulis pada tanggal 29 Juni 2012, 18:53.

Gambar 3.2.1.7

<http://read.homeunix.com/onlinereading/?image=Bleach/Bleach%20c101-200/Bleach%20c169/%5Bmanga-rain%5Dbleach-ch169-01.png&server=nas.html>,

diunduh pada tanggal 12 Mei 2012, 21:03. Versi cetak diambil dari hasil *scan* komik milik penulis pada tanggal 12 Mei 2012, 21:05.

Gambar 3.2.2.1

<http://read.homeunix.com/onlinereading/?image=Bleach/Bleach%20c001-100/Bleach%20c001/Bleach-01-01-16.png&server=nas.html>, diunduh pada

tanggal 12 Mei 2012, 21:12. Versi cetak diambil dari hasil *scan* komik milik penulis pada tanggal 12 Mei 2012, 21:17.

Gambar 3.2.2.2

[http://read.homeunix.com/onlinereading/?image=Bleach/Bleach%20c101-200/Bleach%20c183/\[manga-rain\]bleach-ch183-12.png&server=nas.html](http://read.homeunix.com/onlinereading/?image=Bleach/Bleach%20c101-200/Bleach%20c183/[manga-rain]bleach-ch183-12.png&server=nas.html),

diunduh pada tanggal 12 Mei 2012, 21:27. Versi cetak diambil dari hasil *scan* komik milik penulis pada tanggal 12 Mei 2012, 21:29.

Gambar 3.2.2.3

Universitas Indonesia

<http://read.homeunix.com/onlinereading/?image=Bleach/Bleach%20c101-200/Bleach%20c187/bleach-ch187-16.jpg&server=nas.html>, diunduh pada tanggal 29 Juni 2012, 20.00. Versi cetak dimabil dari hasil *scan* komik milik penulis pada tanggal 29 Juni 2012, 20:03.

Gambar 3.2.3.1

<http://read.homeunix.com/onlinereading/?image=Bleach/Bleach%20c001-100/Bleach%20c044/Bleach-06-01-00.png&server=nas.html>, diunduh pada tanggal 12 Mei 2012, 21:34. Versi cetak diambil dari hasil *scan* komik milik penulis pada tanggal 12 Mei 2012, 21:38.

Gambar 3.2.3.2

<http://read.homeunix.com/onlinereading/?image=Bleach/Bleach%20c001-100/Bleach%20c008/Bleach-02-01-00.png&server=nas.html>, diunduh pada tanggal 29 Juni 2012, 20:26. Versi cetak diambil dari hasil *scan* komik milik penulis pada tanggal 29 Juni 2012, 20:30.

Gambar 3.2.3.3

<http://read.homeunix.com/onlinereading/?image=Bleach/Bleach%20c101-200/Bleach%20c176/%5BM7%5DBleach-ch176-15.jpg&server=nas.html>, diunduh pada tanggal 12 Mei 2012, 21:44. Versi cetak diambil dari hasil *scan* komik milik penulis pada tanggal 12 Mei 2012, 21:46

Gambar 3.2.3.4

<http://read.homeunix.com/onlinereading/?image=Bleach/Bleach%20c101-200/Bleach%20c166/%5Bmanga-rain%5Dbleach-ch166-17.png&server=nas.html>, diunduh pada tanggal 29 Juni 2012, 20:47. Versi cetak diambil dari hasil *scan* komik milik penulis pada tanggal 29 Juni 2012, 20:50.

Gambar 3.2.4.1

<http://read.homeunix.com/onlinereading/?image=Bleach/Bleach%20c370/13.png&server=nas.html>, diunduh pada tanggal 12 Mei 2012, 22:07. Versi cetak diambil dari hasil *scan* komik milik penulis pada tanggal 12 Mei 2012, 22:21.

Gambar 3.2.4.2

<http://read.homeunix.com/onlinereading/?image=Bleach/Bleach%20c413/06.png&server=nas.html>, diunduh pada tanggal 29 Juni 2012, 21:29. Versi cetak diambil dari hasil *scan* komik milik penulis pada tanggal 29 Juni 2012, 21:32.

Gambar 3.2.5.1

<http://read.homeunix.com/onlinereading/?image=Bleach/Bleach%20c395/15.png&server=nas.html>, diunduh pada tanggal 12 Mei 2012, 22:24. Versi cetak diambil dari hasil *scan* komik milik penulis pada tanggal 12 Mei 2012, 22:31.

Gambar 3.2.5.2

<http://read.homeunix.com/onlinereading/?image=Bleach/Bleach%20c410/06.png&server=nas.html>, diunduh pada tanggal 29 Juni 2012, 21:56. Versi cetak diambil dari hasil *scan* komik milik penulis pada tanggal 29 Juni 2012, 22:00.

Gambar 3.2.7

<http://mangafox.me/manga/bleach/v40/c344/19.html>, diunduh pada tanggal 05 Juli 2012, 00:41. Versi cetak diambil dari hasil *scan* komik milik penulis pada tanggal 12 Mei 2012, 23:15.

Skripsi:

Utami, Raisha Sastri. 2011. *Penggunaan Bahasa Inggris Sebagai Bentuk Cerminan Identitas Dalam Lirik Lagu K-Pop (Korean Popular Song): Sebuah Telaah Analisis Wacana Kritis*. Depok: Universitas Indonesia.