

**ANALISIS PENERJEMAHAN  
IDIOM BERUNSUR ATAMA DAN TE  
DALAM KOMIK *ONE PIECE* VOLUME 1-9  
KARYA EIICHIRO ODA**

**SKRIPSI**

**OLEH  
GEBBY EREN AQUARISTADARA  
115110200111072**



**PROGRAM STUDI S1 SASTRA JEPANG  
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA  
2016**

**ANALISIS PENERJEMAHAN  
IDIOM BERUNSUR ATAMA DAN TE  
DALAM KOMIK *ONE PIECE* VOLUME 1-9  
KARYA EIICHIRO ODA**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Universitas Brawijaya  
untuk memenuhi salah satu persyaratan  
dalam Memperoleh Gelar *Sarjana Sastra***

**Disusun oleh  
GEBBY EREN AQUARISTADARA  
115110200111072**

**PROGRAM STUDI S1 SASTRA JEPANG  
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

**2016**

**PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya :

Nama : Gebby Eren Aquaristadara  
NIM : 115110200111072  
Program Studi : S1 Sastra Jepang

Menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika dikemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan.

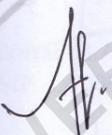
Malang, 15 Maret 2016



Gebby Eren Aquaristadara  
NIM. 115110200111072

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Gebby Eren Aquaristadara telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

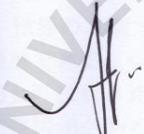
Malang, 15 Maret 2016  
Pembimbing

  
Aji Setyanto, M.Litt  
NIP. 19750725 200501 1 002



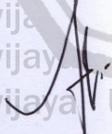
Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Gebby Eren  
Auaristadara telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapat  
gelar Sarjana.

  
Efrizal, M.A., Penguji  
NIP. 19700825 200012 1 001

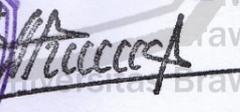
  
Aji Setyanto, M.Litt., Pembimbing  
NIP. 19750725 200501 1 002

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Sastra Jepang

Menyetujui,  
Ketua Jurusan Bahasa dan sastra

  
Aji Setyanto, M.Litt.  
NIP. 19750725 200501 1 002



  
Ismatul Khasanah, M.Pd., M.Ed., PhD.  
NIP. 19750518 200501 2 001

## 要旨

スクアリストダラ・ゲッビ・エレン。2016。尾田栄一郎の第1巻-第9巻の『ワン・ピース』漫画における頭と手を要素している慣用句の翻訳の分析。ブラウイジャヤ大学、日本文学科。

指導教官：アジ・スティヤント。

キーワード：慣用句、翻訳。

世界の人類では様々な言語があり、人間は言語で他人にお互い分かれ、対話ができる。但し、対話の際にときどき言葉で間接に話にする。それは慣用句と呼ばれ、比喩のことを伝えるためである。日本語及びインドネシア語には慣用句がある。言語の意味では慣用句が分かりにくいだが、そのためには翻訳で慣用句が理解しやすくにすることである。

本研究ではデータソースとして尾田栄一郎の第1巻-第9巻の『ワン・ピース』漫画を使用する。研究の問題は以上の漫画における頭と手を要素している慣用句の翻訳の形状・翻訳の手順・フリクションを記述にすることである。研究方法は質的な記述方法を使用する。

結果、以上の漫画における慣用句には五つ種類の中で四つ種類を発見されている。行為、動作、行動を表す慣用句のデータは31である。感覚、感情を表す慣用句のデータは4である。からだ、性格、態度を表す慣用句のデータは4である。状態、程度、価値を表す慣用句のデータは1である。データが発見されていないのは社会、文化、生活を表す慣用句である。そうして翻訳の手順で以上の慣用句のフリクションは形状のフリクションと意味のフリクションがある。以上の慣用句における形状のフリクションのデータは1つであり、意味のフリクションのデータは39である。

## ABSTRAK

Aquaristadara, Gebby Eren. 2016. **ANALISIS PENERJEMAHAN IDIOM BERUNSUR ATAMA DAN TE DALAM KOMIK ONE PIECE VOLUME 1- 9 KARYA EIICHIRO ODA.** Program Studi Sastra Jepang, Universitas Brawijaya Malang.

Pembimbing : Aji Setyanto, M.Litt.

Kata Kunci : Idiom, penerjemahan.

Di dunia ini terdapat beragam bahasa yang tersebar di seluruh penjuru dunia, dapat disimpulkan bahwa dengan bahasa manusia dapat memahami dan saling berinteraksi satu dengan yang lainnya. Namun, dalam penyampaiannya terkadang kita tidak dapat menyampaikannya secara langsung. Terdapat idiom (ungkapan) dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Jepang untuk menyampaikan maksud secara kiasan. Penggunaan idiom tidak dapat langsung dipahami secara makna leksikal. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah cara untuk mempermudah dalam memahami maknanya, yaitu dengan penerjemahan.

Penelitian ini menggunakan objek komik *One Piece* Volume 1- 9 karya Eiichiro Oda dengan tujuan, yaitu mendeskripsikan jenis *kanyouku* dari idiom yang berunsur *atama* dan *te* yang terdapat dalam komik *One Piece* vol. 1- 9 karya Eiichiro Oda dan mendeskripsikan pergeseran yang terjadi dalam prosedur penerjemahan idiom yang berunsur *atama* dan *te* yang terdapat dalam komik *One Piece* vol. 1- 9 karya Eiichiro Oda.

Kesimpulan yang diperoleh, yaitu dalam komik *One Piece* vol. 1- 9 karya Eiichiro Oda, ditemukan 4 (empat) dari lima jenis idiom. Idiom yang berunsur *atama* dan *te* yang terdapat dalam komik *One Piece* volume 1- 9 karya Eiichiro Oda paling banyak didominasi oleh jenis *kanyouku* yang menyatakan arti perbuatan, pergerakan atau aksi, dan aktifitas atau kegiatan, yaitu ditemukan 31 data. Sedangkan jenis *kanyouku* yang menyatakan arti perasaan ditemukan 4 data, jenis *kanyouku* yang menyatakan arti yang berhubungan dengan badan, watak (tabiat), sikap atau tingkah laku ditemukan 4 data, jenis *kanyouku* yang menyatakan arti nilai, derajat dan keadaan ditemukan 1 data, dan tidak ditemukan data untuk jenis *kanyouku* yang menyatakan arti tentang masyarakat, kebudayaan, dan kehidupan. Kemudian, pergeseran yang terjadi dalam prosedur penerjemahan idiom berunsur *atama* dan *te* yang terdapat dalam komik *One Piece* vol. 1- 9 karya Eiichiro Oda adalah pergeseran bentuk (transposisi) dan pergeseran makna (modulasi). Prosedur penerjemahan idiom berunsur *atama* dan *te* yang terdapat dalam komik *One Piece* vol. 1- 9 karya Eiichiro Oda yang mengalami pergeseran bentuk (transposisi) hanya ditemukan sebanyak 1 data. Sedangkan, Prosedur penerjemahan idiom berunsur *atama* dan *te* yang mengalami pergeseran makna (modulasi) ditemukan sebanyak 39 data.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya ucapkan kehadirat Allah SWT, karena atas berkat dan rahmatnya penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan lancar. Penulisan penelitian ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Sastra Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya. Penulis menyadari bahwa penelitian ini tidak akan selesai tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua penulis yang selalu memberi dukungan hingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini, Bapak Aji Setyanto, M.Litt selaku dosen pembimbing yang dengan sabar telah mendukung dan membantu penulis serta menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan penelitian ini, Bapak Efrizal, M.A. selaku dosen penguji yang telah memberi banyak masukan dan banyak membantu penulis dalam proses awal hingga selesainya penelitian ini.

Tidak lupa terima kasih kepada sahabat penulis, Putrie Chrisnawardani yang menjadi tempat untuk berdiskusi menyelesaikan penelitian ini, dan Chico Reza Diprana yang selalu memotivasi hingga penelitian ini bisa selesai, Laras, Hening, Ferry, Jihan, Zain, Rahmad, Ivan dan teman-teman yang tiada hentinya membantu memberi semangat dan menemani penulis dalam penyelesaian penelitian ini. Serta semua pihak-pihak yang selalu membantu dan mendukung penulis yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Malang, 15 Maret 2016

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK BAHASA JEPANG</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK BAHASA INDONESIA</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TRANSLITERASI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian .....	3
1.4 Manfaat Penelitian .....	4
1.5 Definisi Istilah .....	4
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Definisi Penerjemahan .....	5
2.2 Prosedur Penerjemahan .....	6
2.2.1 Pergeseran Bentuk (Transposisi) .....	6
2.2.2 Pergeseran Makna (Modulasi) .....	7
2.2.3 Adaptasi .....	8
2.2.4 Peadanan Berkonteks .....	8
2.2.5 Peadanan Bercatatan .....	9
2.3 Definisi Idiom .....	9
2.4 Jenis <i>Kanyouku</i> (Idiom) .....	11
2.5 Penelitian Terdahulu .....	13
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Jenis Penelitian .....	14
3.2 Sumber Data .....	14
3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	15
3.4 Analisis Data .....	16
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b>	
4.1 Temuan .....	18
4.2 Pembahasan .....	20
4.2.1 Analisis Jenis <i>Kanyouku</i> (Idiom) .....	20
4.2.1.1 Jenis <i>Kanyouku</i> yang Berunsur 「頭」 .....	21
4.2.1.2 Jenis <i>Kanyouku</i> yang Berunsur 「手」 .....	26

4.2.2 Analisis Penggunaan Prosedur Penerjemahan.....	30
4.2.2.1 Prosedur Pergeseran Bentuk (Transposisi).....	30
4.2.2.2 Prosedur Pergeseran Makna (Modulasi).....	32
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan.....	43
5.2 Saran.....	44
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>45</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>47</b>



## DAFTAR TRANSLITERASI

あ (ア) a	い (イ) i	う (ウ) u	え (エ) e	お (オ) o
か (カ) ka	き (キ) ki	く (ク) ku	け (ケ) ke	こ (コ) ko
さ (サ) sa	し (シ) shi	す (ス) su	せ (セ) se	そ (ソ) so
た (タ) ta	ち (チ) chi	つ (ツ) tsu	て (テ) te	と (ト) to
な (ナ) na	に (ニ) ni	ぬ (ヌ) nu	ね (ネ) ne	の (ノ) no
は (ハ) ha	ひ (ヒ) hi	ふ (フ) fu	へ (ヘ) he	ほ (ホ) ho
ま (マ) ma	み (ミ) mi	む (ム) mu	め (メ) me	も (モ) mo
や (ヤ) ya		ゆ (ユ) yu		よ (ヨ) yo
ら (ラ) ra	り (リ) ri	る (ル) ru	れ (レ) re	ろ (ロ) ro
わ (ワ) wa				
が (ガ) ga	ぎ (ギ) gi	ぐ (グ) gu	げ (ゲ) ge	ご (ゴ) go
ざ (ザ) za	じ (ジ) ji	ず (ズ) zu	ぜ (ゼ) ze	ぞ (ゾ) zo
だ (ダ) da	ぢ (ヂ) ji	づ (ヅ) zu	で (デ) de	ど (ド) do
ば (バ) ba	び (ビ) bi	ぶ (ブ) bu	べ (ベ) be	ぼ (ボ) bo
ぱ (パ) pa	ぴ (ピ) pi	ぷ (プ) pu	ぺ (ペ) pe	ぽ (ポ) po
きゃ (キャ) kya	きゅ (キュ) kyu	きょ (キョ) kyo		
しゃ (シャ) sha	しゅ (シュ) shu	しょ (ショ) sho		
ちゃ (チャ) cha	ちゅ (チュ) chu	ちょ (チョ) cho		
にゃ (ニャ) nya	にゅ (ニユ) nyu	にょ (ニョ) nyo		
ひゃ (ヒャ) hya	ひゅ (ヒユ) hyu	ひょ (ヒョ) hyo		
みゃ (ミャ) mya	みゅ (ミユ) myu	みょ (ミョ) myo		
りゃ (リャ) rya	りゅ (リュ) ryu	りょ (リョ) ryo		
ぎゃ (ギャ) gya	ぎゅ (ギユ) gyu	ぎょ (ギョ) gyo		
じゃ (ジャ) ja	じゅ (ジュ) ju	じょ (ジョ) jo		
ぢゃ (ヂャ) cha	ぢゅ (ヂユ) chu	ぢょ (ヂョ) cho		
びゃ (ビャ) bya	びゅ (ビユ) byu	びょ (ビョ) byo		
ぴゃ (ピャ) pya	ぴゅ (ピユ) pyu	ぴょ (ピョ) pyo		
ん (ン) n				
を (ヲ) o				

menggandakan konsonan berikutnya, seperti pp / dd / kk / ss.

Contohnya いっぱい (*ippai*)

penanda bunyi panjang.

Contohnya おかあさん (*okaasan*)

penanda bunyi panjang.

Contohnya あにいちゃん (*oniichan*)

う (ウ) u (baca o) penanda bunyi panjang.

Contohnya おとうさん (*otousan*)

え (エ) e penanda bunyi panjang.

Contohnya ねえちゃん (*neechan*)

ー penanda bunyi panjang.

Contohnya えーとー (*etoo*)

Partikel :

は (ハ) ha sering kali dibaca wa

を (ヲ) wo sering kali dibaca o

へ (ヘ) he sering kali dibaca e

## DAFTAR TABEL

Tabel

Halaman

4.1 Jenis <i>Kanyouku</i> (Idiom) dalam terjemahan Komik <i>One Piece</i> volume 1-9	19
4.2 Prosedur Penerjemahan dalam terjemahan Komik <i>One Piece</i> volume 1-9	19



**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran	Halaman
1. Curriculum Vitae .....	47
2. Data Temuan .....	48
3. Berita Acara Pembimbingan Skripsi .....	51



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 LATAR BELAKANG

Semakin berkembangnya teknologi global dewasa ini membuat semua sektor juga mengalami perkembangan yang pesat baik di bidang bisnis maupun kerjasama antar negara di bidang apapun. Di dunia ini terdapat beragam bahasa yang tersebar di seluruh penjuru dunia. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan bahasa manusia dapat memahami dan saling berinteraksi satu dengan yang lainnya. Namun, tidak semua orang dapat mengerti dan memahami. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah cara untuk mempermudah dalam memahami bahasa asing itu sendiri, yaitu dengan penerjemahan.

Menurut Nida (1969 : 12), penerjemahan ialah mereproduksi padanan yang wajar dan paling dekat dengan pesan pada B<sub>S</sub>, pertama yang berhubungan dengan makna, lalu yang berhubungan dengan gaya. Dalam definisi ini, makna dan gaya pada B<sub>s</sub> harus tersampaikan wajar dalam B<sub>S</sub>.

Dalam bahasa Jepang, seperti halnya dalam bahasa Indonesia, banyak terdapat idiom atau ungkapan. Sedangkan idiom tidak dapat diartikan kata demi kata. Menurut Chaer (2009: 74) mengemukakan bahwa idiom adalah satuan-satuan bahasa (bisa berupa kata, frase, maupun kalimat) yang maknanya tidak dapat “diramalkan” dari makna leksikal unsur-unsurnya maupun makna gramatikal satuan-satuan tersebut. Selanjutnya Chaer (2009:

74) menyebutkan bahwa antara idiom, ungkapan dan metafora sebenarnya mencakup objek pembicaraan yang kurang lebih sama, hanya segi pandangnya yang berlainan. Oleh karena itu, kesulitan dalam menerjemahkan idiom sering kali dijumpai. Berikut adalah salah satu contoh kalimat yang mengandung idiom di dalamnya :

1. 「そんなに知りたきや両方行って確かめりや済む事だ！頭冷やせバカヤロウ。」 (One Piece:V3H34)  
 “*Sonna ni shiritakiya ryohou itte tashikameriya sumu koto da! Atama hiyase bakayarou.*”  
 Kalau kalian begitu penasaran, pergilah ke sana dan rasakan sendiri!  
 Hitung- hitung kalian bisa *mendinginkan kepala*.

2. 「斉藤君、手が空いたら私の部屋に来てください。」 (Garrison, 1996:89)  
 “*Saitou-kun, te ga aitara watashi no heya ni kite kudasai.*”  
 Saudara Saitou, silakan datang ke ruangan saya jika punya *waktu luang* sebentar.

Dalam contoh (1), bentuk ‘*atama hiyase*’ tetap berbentuk idiom dalam padanan bahasa Indonesia yaitu *kepala ‘dingin*’. Selain itu, ‘*atama hiyase*’ dan ‘*kepala dingin*’ juga memiliki makna yang sama yaitu, ‘*tenang*’, ‘*sabar*’ atau ‘*menghilangkan penat*’, makna itu sendiri tidak berhubungan sama sekali dengan arti harfiah dari kata ‘*kepala*’ dan ‘*dingin*’. Berbeda halnya dengan contoh (2), ‘*te ga aku*’ tidaklah berbentuk idiom dalam padanannya dengan bahasa Indonesia. Kata ‘*te ga aku*’ yang apabila dilihat dari makna leksikalnya berarti ‘*tangan kosong*’, namun ‘*te ga aku*’ mempunyai makna idiom yang berarti ‘*bebas*’, ‘*lenggang*’ atau ‘*punya sedikit waktu*’. Dari sini dapat disimpulkan bahwa contoh kalimat (1) dan contoh kalimat (2) merupakan idiom dalam BSu. Namun, tidak selalu berbentuk idiom saat

diterjemahkan ke dalam bahasa sasarannya. Hal- hal inilah yang terkadang membuat para pebelajar kesulitan dalam menerjemahkan kalimat yang mengandung idiom di dalamnya.

Bebeda dengan penelitian- penelitian sebelumnya yang hanya meneliti makna dari sebuah idiom, penelitian ini akan menganalisis bentuk dan pergeseran penerjemahan idiom fokus pada idiom yang berunsur kepala dan tangan.

### 1.2 RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah jenis *kanyouku* dari idiom yang berunsur *atama* dan *te* yang terdapat dalam komik *One Piece* vol. 1- 9 karya Eiichiro Oda?
2. Pergeseran apa saja yang terjadi dalam prosedur penerjemahan idiom yang berunsur *atama* dan *te* yang terdapat dalam komik *One Piece* vol. 1- 9 karya Eiichiro Oda ?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan jenis *kanyouku* dari idiom yang berunsur *atama* dan *te* yang terdapat dalam komik *One Piece* vol. 1- 9 karya Eiichiro Oda.
2. Mendiskripsikan pergeseran yang terjadi dalam prosedur penerjemahan idiom yang berunsur *atama* dan *te* yang terdapat dalam komik *One Piece* vol. 1- 9 karya Eiichiro Oda.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Bagi pengajar dan pembelajar bahasa Jepang, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang idiom (*kanyouku*) dalam kalimat bahasa Jepang khususnya yang terbentuk dari unsur *atama* dan *te*.

### 2. Manfaat Praktis

Sebagai sarana pengembangan ilmu yang didapat peneliti di bangku perkuliahan khususnya tentang penerjemahan serta dapat menambah acuan bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti bidang acuan yang sama yaitu penelitian tentang makna idiomatikal lain yang masih banyak lagi yang belum terjawab.

## 1.5 Definisi Istilah

### a. Idiom (Ungkapan)

Idiom atau ungkapan adalah gabungan kata yang membentuk arti baru di mana tidak berhubungan dengan kata pembentuk dasarnya.

### b. Penerjemahan

Penerjemahan adalah proses pengalihan pesan teks bahasa sumber (BSu) ke dalam bahasa sasaran (BSa).

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Definisi Penerjemahan

Pada umumnya istilah penerjemahan mengacu pada pengalihan pesan tertulis dan lisan. Para pakar teori penerjemahan mendefinisikan penerjemahan dengan cara yang berbeda-beda. Catford (1965) misalnya, mendefinisikan penerjemahan sebagai proses penggantian suatu teks bahasa sumber dengan teks bahasa sasaran. Dia juga mengartikan penerjemahan sebagai penggantian materi teks bahasa sumber dengan materi teks bahasa sasaran. Seperti dalam Machali (2000:5), Catford (1965) mengatakan “*the replacement of textual material in one language (SL) by equivalent textual material in another language (TL)*” yang artinya mengganti bahan teks dalam bahasa sumber dengan bahan teks yang sepadan dalam bahasa sasaran. Namun, seorang penerjemah tidak akan mungkin dapat menggantikan teks bahasa sumber dengan teks bahasa sasaran karena struktur kedua bahasa itu pada umumnya berbeda satu sama lain. Dalam penerjemahan ditekankan agar isi teks bahasa sasaran tetap setia dengan isi teks bahasa sumber. Dilengkapi dengan deskripsi penerjemahan oleh Newmark dalam Machali (2000:5) “*rendering the meaning of a text into another language in the way that the author intended the text*”, yaitu yang artinya menerjemahkan makna suatu teks ke dalam bahasa lain sesuai dengan yang dimaksudkan pengarang.

Sehingga dari kedua definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa

penerjemahan adalah upaya mengganti teks bahasa sumber dengan teks yang sepadan dalam bahasa sasaran dengan makna yang dimaksud pengarang.

## 2.2 Prosedur Penerjemahan

Prosedur dan metode penerjemahan dibedakan menurut satuan penerapannya. Metode penerjemahan berkenaan pada keseluruhan teks sedangkan prosedur pada kalimat atau satuan bahasa seperti klausa, frase, dan kata. Newmark dalam Machali (2000: 63) menjelaskan terdapat empat belas prosedur yang mungkin diperlukan oleh seorang penerjemah dalam proses penerjemahannya. Namun belum tentu kesemuanya relevan bagi penerjemahan yang melibatkan bahasa Indonesia sebagai Bsa atau BSu. Terdapat lima prosedur penerjemahan yang penting yaitu, transposisi (pergeseran bentuk), modulasi (pergeseran makna), adaptasi, serta pemadanan berkonteks dan pemadanan bercatatan.

### 2.2.1 Pergeseran Bentuk (Transposisi)

Prosedur pertama adalah pergeseran bentuk atau transposisi yang sudah sejak lama oleh Catford (1965) disebut "shift". Pergeseran bentuk adalah suatu prosedur penerjemahan yang melibatkan perubahan bentuk gramatikal dari BSu ke BSA. Ada empat jenis pergeseran bentuk, yaitu:

- 1) Pergeseran bentuk wajib dan otomatis yang disebabkan oleh sistem dan kaidah bahasa. Dalam hal ini, penerjemahan tidak memiliki pilihan selain melakukannya.

2) Pergeseran yang dilakukan apabila suatu struktur gramatikal dalam BSu tidak ada dalam BSa.

3) Pergeseran yang dilakukan karena alasan kewajaran ungkapan kadang-kadang, sekalipun dimungkinkan adanya terjemahan harfiah menurut struktur gramatikal, padanannya tidak wajar atau kaku dalam BSa.

4) Pergeseran yang dilakukan untuk mengisi kerumpangan kosakata (termasuk perangkat tekstual seperti / -pun / dalam bahasa Indonesia) dengan menggunakan suatu struktur gramatikal.

2.2.2 Pergeseran Makna Atau Modulasi

Ada kalanya pergeseran struktur seperti yang terjadi pada prosedur transposisi melibatkan perubahan yang menyangkut pergeseran makna karena terjadi juga perubahan perspektif, sudut pandang atau segi maknawi yang lain. Pergeseran makna semacam itu disebut modulasi. Konsep modulasi yang dipergunakan di sini berdasarkan atas pandangan Newmark (1988) yaitu modulasi wajib dan modulasi bebas.

a) Modulasi Wajib

Modulasi wajib dilakukan apabila suatu kata, frase atau struktur tidak ada padanannya dalam BSa sehingga perlu dimunculkan Modulasi wajib juga terjadi pada penerjemahan kata yang hanya sebagian aspek maknanya dalam BSu dapat

diungkapkan dalam BSa, yaitu dari makna bernuansa khusus ke umum.

b) Modulasi Bebas

Modulasi bebas adalah prosedur penerjemahan yang dilakukan karena alasan non linguistik, misalnya untuk memperjelas makna, menimbulkan kesetiaan dalam BSa, dan mencari padanan yang terasa alami dalam Bsa.

2.2.3 Adaptasi

Adaptasi adalah pengupayaan padanan kultural antara dua situasi tertentu. Beberapa ungkapan kultural yang konsepnya tidak sama antara BSu dan BSa memerlukan adaptasi.

2.2.4 Pemadanan Berkonteks

Pemberian konteks atau *contextual conditioning* adalah penempatan suatu informasi dalam konteks, agar maknanya jelas bagi penerima informasi/ berita (Nida, 1982). Dalam penerjemahan, penting juga diperhatikan prinsip komunikasi bahwa semakin kaya konteks teks suatu berita (yang terwujud dalam kalimat) semakin kecil kemungkinan salah informasi. Contoh: ungkapan *oyumuninaisai* dalam bahasa Jepang tidak selalu dapat diterjemahkan menjadi *selamat tidur*.

Salam ini juga dipakai ketika berpisah pada malam hari (Buku Pelajaran Bahasa Jepang 1, hal 3).

### 2.2.5 Pemadanan Bercatatan

Apabila semua prosedur penerjemahan tersebut di atas tidak dapat menghasilkan padanan yang diharapkan, maka langkah yang dapat dilakukan adalah dengan pemadanan bercatatan. Hal ini berlaku misalnya dalam penerjemahan kata ungkapan yang padanan leksikalnya sama sekali tidak ada dalam BSA seperti *sarung*, *batik*, *gado-gado*. Maka penerjemahannya dapat dilakukan dengan memberinya catatan (baik sebagai catatan kaki maupun catatan akhir).

### 2.3 Definisi Idiom

Memahami idiom merupakan bagian yang sangat sulit dipahami jika menyangkut budayanya. Hal ini disebabkan pemakaian idiom tidak dapat diartikan begitu saja dari kosa kata pembentuknya. Menurut Chaer (1997) dalam bukunya Kamus Ungkapan Bahasa Indonesia, idiom atau yang sering disebut ungkapan adalah kata atau gabungan kata yang digunakan oleh pembicara atau penulis untuk menyatakan suatu hal, maksud, kejadian, atau sifat secara tidak langsung. Maksudnya, kata atau gabungan kata tersebut tidak digunakan menurut makna aslinya (makna leksikal atau makna gramatikal), melainkan menurut makna lain, yang sedikit banyak masih mempunyai hubungan atau asosiasi dengan makna aslinya. Hubungan atau asosiasi antara makna asli dengan makna lain yang digunakan dalam ungkapan tersebut dapat bersifat kiasan, bersifat perbandingan, ataupun juga bersifat persamaan. Sebagai contoh gabungan kata *memeras keringat*

digunakan untuk mengungkapkan makna “bekerja keras”. Di sini ada hubungan kesamaan peristiwa yaitu, orang yang bekerja keras biasanya akan mengeluarkan banyak keringat, sehingga seolah- olah keringatnya itu diperas hingga keluar semua. Gabungan kata *buaya darat* digunakan untuk mengungkapkan makna “penjahat, penipu, maling, pencopet”. Di sini ada persamaan sifat antara orang yang sering berbuat jahat dengan sifat binatang yang disebut *buaya*, yaitu mengenai kerakusannya sehingga tidak mengenal lagi barang/ makanan yang baik dan yang tidak baik. Contoh lain, gedung- gedung tinggi bertingkat banyak disebut dengan ungkapan *pencakar awan* atau *pencakar langit*, karena gedung- gedung itu tinggi sekali hingga seolah- olah mencapai atau mencakar awan itu.

Ungkapan atau idiom tidak hanya dimiliki bahasa Indonesia, namun di dalam bahasa Jepang pun juga terdapat ungkapan yang disebut *Kanyouku* 「慣用句」. *Kanyouku* 「慣用句」 adalah makna dari gabungan dua kata atau lebih yang sudah ditetapkan, dan makna *kanyouku* 「慣用句」 yang dihasilkan tidak bisa dicerna dari makna leksikal maupun makna gramatikal gabungan kata pembentuk *kanyouku* 「慣用句」 (Momiyama. Y, 1997).

Pengertian ini selaras dengan pengertian idiom dalam bahasa Indonesia yang terdapat pada KBBI. Dalam KBBI (2002: 417) pengertian idiom adalah konstruksi yang maknanya tidak sama dengan gabungan makna anggota- anggotanya.

## 2.4 Jenis *Kanyouku* (Idiom)

Idiom dalam bahasa Jepang terdiri dari berbagai jenis. Dari segi makna dan arti yang dinyatakan oleh suatu idiom, Inoue Muneo dalam bukunya *Reikai Kanyouku Jiten* (1992:2) secara garis besar membagi *kanyouku* (idiom) menjadi lima yaitu :

### 1. 感覚、感情を表す 慣用句

*Kankaku, kanjou wo arawasu Kanyouku*

Yaitu *Kanyouku* (idiom) yang menyatakan arti perasaan.

Contoh:

#### a. 頭から湯気をたてる。

*Atama kara yuge wo tateru.*

Artinya suatu keadaan atau kondisi yang membuat perasaan marah.

#### b. 手を引く。

*Te wo hiku.*

Artinya perasaan menyerah.

### 2. からだ、性格、態度を表す慣用句

*Karada, Seikaku, Taido wo arawasu Kanyouku*

Yaitu *Kanyouku* (idiom) yang menyatakan arti yang berhubungan dengan badan, watak (tabiat), sikap atau tingkah laku.

Contoh :

#### a. 頭が固い。

*Atama ga katai.*

Artinya watak orang yang keras kepala atau tidak dapat digoyahkan pikirannya.

### 3. 行為、動作、行動を表す慣用句

*Koui, Dousa, Koudou wo arawasu Kanyouku*

Yaitu *Kanyouku* (Idiom) yang menyatakan arti perbuatan, pergerakan atau aksi, dan aktifitas dan kegiatan.

Contoh :

a. 手が入る。

*Te ga hairu.*

Artinya mendapatkan atau memperoleh sesuatu.

b. 手をにぎる。

*Te wo nigiru.*

Artinya melakukan perjanjian untuk bekerja sama, mengikat kerja sama atau persekutuan.

#### 4. 状態、程度、価値を表す慣用句

*Joutai, Teido, Kachi wo arawasu kanyouku*

Yaitu *Kanyouku* (Idiom) yang menyatakan arti, nilai, derajat dan keadaan.

Contoh :

a. 手に取るよう。

*Te ni toruyou.*

Artinya suatu keadaan dimana dapat melihat dan mendengar sesuatu dengan segera seperti benda didekatnya.

#### 5. 社会、文化、生活を表す慣用句

*Shakai, Bunka, Seikatsu wo arawasu Kanyouku*

Yaitu *Kanyouku* (Idiom) yang menyatakan arti tentang masyarakat, kebudayaan, dan kehidupan.

Contoh :

a. 手が届く。

*Te ga todoku.*

Artinya biasanya digunakan dalam hal negatif seperti mengungkapkan sesuatu yang tidak dapat dicapai.

b. 手を切る。

*Te wo kiru.*

Artinya memutuskan untuk menyerahkan suatu urusan kepada seseorang.

## 2.5 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian terdahulu tentang idiom (*kanyouku*) sebagian besar hanya mengkaji tentang makna dan padanan idiom dalam bahasa Indonesiannya. Sedangkan penelitian yang mengkaji tentang pergeseran penerjemahannya masih sangat sedikit. Untuk melengkapi penelitian sebelumnya, maka penulis membahas pergeseran penerjemahan idiom yang terbentuk dari kata 'atama' dan 'te'.

Penelitian terdahulu yang digunakan adalah penelitian dengan judul "Terjemahan Idiom Komik Kare Kano Volume 11-20 Karya Masumi Tsuda" yang ditulis oleh Dwi Emi Ermawati, di keluarkan oleh Universitas Brawijaya pada tahun 2013. Sumber data yang digunakan adalah komik *Kare Kano* Volume 11-20 karya Masumi Tsuda.

Ada pun perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sumber data yang digunakan yaitu komik *One Piece* Volume 1- 9 karya Eiichiro Oda dan batasan masalah yang hanya mengacu pada idiom berunsur *atama* dan *te*. Terdapat persamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan jenis penelitian kualitatif. Penelitian ini akan membahas pergeseran yang terjadi dalam terjemahan idiom, jenis idiom dan padanan idiomnya dalam bahasa Indonesia.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai tahapan- tahapan dalam melakukan penelitian melalui jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data dan analisis data.

#### 3.1. Jenis Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2008:2).

Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif, Bodgan dan Taylor (1975:5) dalam Moleong (2010:4) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata- kata tertulis atau lisan dari orang- orang dan perilaku yang dapat diamati. Sesuai dengan sumber datanya, penelitian Analisis Pergeseran Penerjemahan Idiom Berunsur *Atama* dan *Te* dalam Komik *One Piece* Volume 1- 9 Karya Eiichiro Oda ini tidak didasarkan pada perhitungan angka- angka, tetapi didasarkan pada tujuan penelitian yaitu membuat deskripsi atau gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai terjemahan idiom dalam kalimat bahasa Jepang.

#### 3.2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini berupa komik *One Piece* yang berbahasa Jepang karya Eiichiro Oda terbitan Shueisha di Jepang pada tahun 1997 dan

komik *One Piece* volume 1- 9 terbitan PT. Gramedia di Jakarta pada tahun 2002 yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia oleh alih bahasa Faira Amadea.

Penulis menggunakan komik *One Piece* sebagai sumber data karena dalam komik tersebut terdapat banyak jenis idiom dan khususnya yang terbentuk dari kata *atama* dan *te*. Sesuai dengan tema yang diangkat penulis yaitu fokus terhadap idiom yang terbentuk dari kata *atama* dan *te*. Selain itu, untuk menunjang idiom bahasa Indonesia penulis menggunakan acuan dari kamus ungkapan bahasa Indonesia oleh Abdul Chaer.

### 3.3. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kualitatif, sehingga metode yang digunakan adalah metode deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan, menjabarkan suatu fenomena yang terjadi saat ini dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara aktual (Sutedi, 2009:58). Berikut adalah prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini :

#### 1. Membaca sumber data

Pada tahap ini yang dilakukan adalah membaca keseluruhan secara teliti komik *One Piece* volume 1- 9 karya Eiichiro Oda.

#### 2. Menandai dan Melakukan Pengkodean Data

Menandai data penelitian ini bertujuan untuk memudahkan mencari data berupa idiom. Penandaan data penelitian menggunakan kode

komik. Kode komik terdiri dari volume dan nomor halaman.

Contoh:

a. V3H34 : data terdapat dalam volume tiga, halaman tiga

puluh empat.

b. V9H50 : data terdapat dalam volume sembilan, halaman

lima puluh.

### 3.4. Analisis Data

Metode analisis data adalah cara menguraikan dan mengelompokkan satuan lingual sesuai dengan pola- pola, tema- tema, kategori- kategori, kaidah- kaidah, dan masalah- masalah penelitian. Menurut Patton (1980) dalam Kaelan (2005, hal. 209, dikutip dari Muhammad, 2011, hal. 221), analisis data merupakan proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan susunan uraian dasar.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka peneliti merumuskan beberapa prosedur dalam menganalisis data pada penelitian ini. Berikut adalah langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini.

1. Menganalisis data sesuai dengan landasan teori yang dipakai untuk

menganalisis pergeseran makna idiom dalam terjemahan komik

*One Piece* volume 1- 9 karya Eiichiro Oda.

2. Mendeskripsikan hasil analisis secara jelas dan terperinci yang

sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditentukan.

3. Menarik kesimpulan dari hasil analisis yang telah dilakukan secara singkat dan jelas.

4. Melaporkan hasil analisis yaitu dengan menulis data, analisis dan hasil analisis secara urut dan terperinci.



## BAB IV

### TEMUAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Temuan

Pada bab ini akan dijelaskan tentang temuan idiom berunsur *atama* dan *te* yang ditemukan dalam komik *One Piece* volume 1- 9 karya Eiichiro Oda dalam versi asli berbahasa Jepang dan versi bahasa Indonesianya. Dalam analisis kali ini, penulis merujuk pada teori prosedur penerjemahan oleh Newmark seperti dalam buku Pedoman Bagi Penerjemah oleh Rochayah Machali terbitan tahun 2000 dan teori Inoue untuk jenis idiomnya.

Seperti yang tercantum dalam rumusan masalah, dalam komik *One Piece* vol. 1- 9 karya Eiichiro Oda, ditemukan 4 (empat) dari lima jenis idiom. Jenis idiom yang sering digunakan adalah idiom dengan jenis perbuatan, pergerakan atau aksi dan aktivitas atau kegiatan.

Sedangkan, dari kelima prosedur penerjemahan oleh Newmark dalam Machali yang ada, hanya ditemukan dua prosedur yang digunakan yaitu pergeseran bentuk (transposisi) dan pergeseran makna (modulasi). Berikut adalah tabel temuan bentuk idiom dan prosedur penerjemahan dalam komik *One Piece* volume 1- 9 karya Eiichiro Oda :

**Tabel 4.1 Jenis *Kanyouku* (Idiom) dalam terjemahan Komik *One Piece* volume 1- 9**

No.	Bentuk Idiom	Temuan
1.	Jenis <i>Kanyouku</i> Pertama	4
2.	Jenis <i>Kanyouku</i> Kedua	4
3.	Jenis <i>Kanyouku</i> Ketiga	31
4.	Jenis <i>Kanyouku</i> Keempat	1
5.	Jenis <i>Kanyouku</i> Kelima	0
	Jumlah temuan	40

**Tabel 4.2 Prosedur Penerjemahan dalam terjemahan Komik *One Piece* volume 1- 9**

No.	Prosedur Penerjemahan	Temuan
1.	Pergeseran bentuk (Transposisi)	1
2.	Pergeseran makna (Modulasi)	39
	Jumlah Temuan	40

Seperti yang tercantum dalam tabel, dalam penelitian ditemukan 40 temuan, terdapat 5 jenis *kanyouku* (idiom), namun dari kelima jenis tersebut idiom yang berunsur *atama* dan *te* yang terdapat dalam komik *One Piece* volume 1- 9 karya Eiichiro Oda paling banyak didominasi oleh jenis *kanyouku* yang ketiga, yaitu ditemukan 31 data. Sedangkan jenis *kanyouku* pertama untuk idiom yang berunsur *atama* dan *te* yang terdapat dalam komik *One Piece* volume 1- 9 karya Eiichiro Oda ditemukan 4 data, jenis *kanyouku* yang kedua ditemukan 4 data,

jenis *kanyouku* yang keempat ditemukan 1 data, dan tidak ditemukan data untuk jenis *kanyouku* yang kelima. Selanjutnya, ditemukan satu data yang diterjemahkan menggunakan pergeseran bentuk atau transposisi. Sisanya, yaitu 39 data diterjemahkan menggunakan prosedur penerjemahan pergeseran makna atau modulasi.

## 4.2 Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk idiom dalam komik *One Piece* volume 1- 9 karya Eiichiro Oda setelah diterjemahkan ke dalam BSA dan mengetahui pergeseran apa saja yang terjadi di dalam prosedur penerjemahannya. Berikut hasil dari penelitian ini yang akan dijabarkan dalam dua sub bab.

### 4.2.1 Analisis Jenis *Kanyouku* (Idiom)

Pada sub bab ini akan dijabarkan rumusan masalah yang pertama, yaitu jenis *kanyouku* dari idiom yang berunsur *atama* dan *te* yang terdapat dalam komik *One Piece* vol. 1- 9 karya Eiichiro Oda. Setelah dilakukan proses analisis, ditemukan 4 (empat) dari lima jenis idiom. Jenis idiom yang sering digunakan adalah idiom dengan jenis perbuatan, pergerakan atau aksi dan aktivitas atau kegiatan.

#### 4.2.1.1 Jenis *Kanyouku* (Idiom) yang Berunsur 「頭」 (*Atama*)

##### Contoh 1

BSu : そんなに知りたきや 両方行って確かめりや済む事だ ! 頭冷や  
せバカヤロウ. (V3H34)

*Sonna ni shiritakiya ryouhou itte tashikameriya sumu koto da!*  
*Atama hiyase bakayarou.*

BSa : Kalau kalian begitu penasaran, pergilah ke sana dan rasakan sendiri!  
 Hitung- hitung kalian bisa mendinginkan kepala.

Berdasarkan hasil klasifikasi, idiom pada contoh (1) di atas menyatakan keadaan tubuh, sifat/ watak dan perilaku seseorang. Di dalam contoh kalimat (1) tersebut idiom *atama wo hiyasu* menunjukkan sifat tenang seseorang yang akan bisa membuatnya memulai kegiatannya kembali. Sehingga contoh (1) tersebut termasuk ke dalam jenis *kanyouku* (idiom) yang kedua, yaitu *Karada, Seikaku, Taido wo arawasu Kanyouku*.

Idiom *atama hiyasu* tetap diterjemahkan dalam bentuk idiom. Pada contoh (1), idiom *atama hiyasu*, diterjemahkan menjadi mendinginkan kepala. Idiom *atama hiyasu* dan idiom mendinginkan kepala dalam BSa ini memiliki makna idiomatikal yang sama, yaitu *tidak lekas marah, berpikiran tenang (sabar dan sebagainya)*. Penambahan awalan *me-* berfungsi untuk mempertegas makna idiomnya.

##### Contoh 2

BSu : シュシュは頭のいい犬だから。(V2H86)  
*Shushu wa atama no ii dakara.*

BSa : Shushu adalah anjing yang cerdas.

### Contoh 3

BSu : お前は頭が良すぎるからな。(V9H50)

*Omae wa atama ga yosugirukarana.*

BSa : Kamu cewek yang pandai.

Berdasarkan hasil klasifikasi, idiom pada contoh (2) dan (3) di atas menyatakan sifat/ watak seseorang. Di dalam contoh kalimat (2) dan

(3) tersebut idiom *atama ga ii* menunjukkan sifat seekor anjing dan seorang perempuan yang pandai (cemerlang). Sehingga contoh (2) dan (3) tersebut termasuk kedalam jenis *kanyouku* (idiom) yang kedua, yaitu *Karada, Seikaku, Taido wo arawasu Kanyouku*.

Pada contoh (2) dan (3) di atas, dalam BSa idiom- idiom tersebut diterjemahkan tidak berbentuk idiom. Idiom- idiom ini tidak memiliki padanan dalam BSa, sehingga diterjemahkan langsung ke dalam maknanya.

Pada contoh (2), idiom *atama no ii*, diterjemahkan langsung ke dalam maknanya menjadi *cerdas*. Pada contoh (3) juga terjadi hal yang sama.

Pada contoh (3) idiom *atama ga yoi*, diterjemahkan langsung ke dalam maknanya menjadi pandai. Di dalam BSa terdapat ungkapan *otak encer* yang mempunyai makna idiomatikal yang sama dengan *atama ga ii* (*pintar, cerdas, pandai*) tetapi dibentuk oleh kosa kata yang berbeda (*otak dan kepala*).

### Contoh 4

BSu : .....さアな...あの執事が頭でも下げてきやがったら。(V3H174)

.....*Saana... ano shitsuji ga atama demo sageteki yagattara.*

BSa : ....Mau bagaimana lagi? Kalau si kepala pelayan itu mau minta maaf padaku.

Berdasarkan hasil klasifikasi, idiom pada contoh (4) di atas menyatakan arti perasaan. Di dalam contoh kalimat (4) tersebut idiom *atama demo sageru* menunjukkan perasaan merasa bersalah yang harus ditunjukkan dengan meminta maaf. Sehingga contoh (4) tersebut termasuk ke dalam jenis *kanyouku* (idiom) yang pertama, yaitu *Kankaku, Kanjou wo arawasu Kanyouku*.

Dalam BSa idiom tersebut diterjemahkan tidak berbentuk idiom. Idiom ini tidak memiliki padanan dalam BSa, sehingga diterjemahkan langsung ke dalam maknanya. Pada contoh (4) di atas, idiom *atama demo sageru* diterjemahkan langsung ke dalam maknanya menjadi *minta maaf*.

### Contoh 5

BSu : 頭を下げるなんてやめて下さい！！ (V6H41)  
*Atama wo sagerunante yamete kudasai!!*

BSa : Jangan menundukkan kepala seperti itu!!

Berdasarkan hasil klasifikasi, idiom pada contoh (5) di atas menyatakan arti perbuatan, pergerakan atau aksi, dan aktivitas atau kegiatan. Di dalam contoh kalimat (5) tersebut idiom *atama wo sageru* menunjukkan sikap seseorang yang melakukan tindakan menunduk.

Sehingga contoh (5) tersebut termasuk ke dalam jenis *kanyouku* (idiom) yang ketiga, yaitu *Koui, Dousa, Koudou wo arawasu Kanyouku*.

Dalam BSa idiom tersebut diterjemahkan tidak berbentuk idiom. Idiom ini tidak memiliki padanan dalam BSa, sehingga diterjemahkan langsung ke dalam maknanya. Pada contoh (5) di atas, idiom *atama wo*

*sageru* diterjemahkan langsung ke dalam maknanya menjadi *menundukkan kepala*. Penambahan awalan *me-* berfungsi untuk mempertegas makna idiomnya.

### Contoh 6

BSu: せいぜい頭つかって食うんだな。 (V7H84)

*Seizei atama tsukatte kuundana.*

BSa: Manfaatkan sebaik- baiknya supaya cukup.

Berdasarkan hasil klasifikasi, idiom pada contoh (6) di atas menyatakan arti perbuatan, pergerakan atau aksi, dan aktivitas atau kegiatan. Di dalam contoh kalimat (6) tersebut idiom *atama tsukau* menunjukkan jika kita mau berfikir, maka dapat memanfaatkan sisa makanan dengan sebaik- baiknya agar dapat mencukupi kebutuhan makan sampai teselamatkan dari pulau terpencil. Sehingga contoh (6) tersebut termasuk ke dalam jenis *kanyouku* (idiom) yang ketiga, yaitu *Koui*, *Dousa*, *Koudou wo arawasu Kanyouku*.

Pada contoh (6) diatas, dalam BSa idiom tersebut diterjemahkan tidak berbentuk idiom. Idiom ini tidak memiliki padanan dalam BSa, sehingga diterjemahkan langsung ke dalam maknanya. Pada contoh (6), idiom *atama wo tsukatte* diterjemahkan langsung ke dalam maknanya menjadi *manfaatkan sebaik- baiknya*. Penambahan akhiran *-kan* berfungsi untuk mempertegas makna idiomnya. Begitu pula penggunaan kata ulang dan penambahan imbuhan *se- + -nya* berfungsi untuk mempertegas makna idiomnya.

**Contoh 7**

BSu : 頭にぐるぜあの女!!! (V8H171)

*Atama ni kuruze ano onna!!!*

BSa : Dia membuatku marah sekali!!!

**Contoh 8**

BSu : もう頭きたぞナミの奴っ!! (V8H171)

*Mou atama kitazo nami no yatsu!!*

BSa : Aku benar- benar marah sekali terhadap cewek yang nggak punya perasaan itu!!

Berdasarkan hasil klasifikasi, idiom pada contoh (7) dan (8) di atas menyatakan arti perasaan. Di dalam contoh kalimat (7) dan (8) tersebut idiom *atama kuru* menunjukkan sikap muak/ kesal terhadap seseorang. Sehingga contoh (7) dan (8) tersebut termasuk ke dalam jenis *kanyouku* (idiom) yang pertama, yaitu *Kankaku, Kanjou wo arawasu Kanyouku*.

Pada contoh (7) dan (8) diatas, dalam BSa idiom- idiom tersebut diterjemahkan tidak berbentuk idiom. Idiom- idiom ini tidak memiliki padanan dalam BSa, sehingga diterjemahkan langsung ke dalam maknanya.

Pada contoh (7), idiom *atama ni kuru* diterjemahkan langsung ke dalam maknanya menjadi *marah*. Pada contoh (8) juga terjadi hal yang sama.

Pada contoh (8), idiom *atama ni kita* diterjemahkan langsung ke dalam maknanya menjadi *marah*. Di dalam BSa terdapat ungkapan *naik darah* yang mempunyai makna idiomatikal yang sama dengan *atama ni kuru* (*marah*) tetapi dibentuk oleh kosa kata yang berbeda (*darah* dan *kepala*).

#### 4.2.1.2 Jenis *Kanyouku* (Idiom) yang Berunsur 「手」 (*Te*)

##### Contoh 9

BSu: 私は海図と宝が手に入ればそれでいいの。(V2H145)  
*Watashi wa kaizu to takara ga te ni haireba sore de ii no.*

BSa: Tugasku adalah mengambil peta dan harta.

##### Contoh 10

BSu: ああ、海図も宝も手にいれた。(V3H70)  
*Aa, kaizu mo takara mo te ni ireta.*

BSa: Ya! Aku telah memperoleh peta dan harta karunnya.

##### Contoh 11

BSu: どうでもいいじゃないそんな事、宝が手に入ったんだし。  
 (V5H102)  
*Doudemo ii janai sonna koto, takara ga te ni haittandashi.*

BSa: Siapa peduli? Yang penting aku berhasil mendapat harta karun.

Berdasarkan hasil klasifikasi, idiom pada contoh (9), (10) dan (11) di atas menyatakan arti perbuatan, pergerakan atau aksi, dan aktivitas atau kegiatan. Di dalam contoh kalimat (9), (10) dan (11) tersebut idiom *te ni hairu* menunjukkan aktivitas memperoleh, mendapat atau mengambil sesuatu. Sehingga contoh (9), (10) dan (11) tersebut termasuk ke dalam jenis *kanyouku* (idiom) yang ketiga, yaitu *Koui*, *Dousa*, *Koudou wo arawasu Kanyouku*.

Pada contoh (9), (10), dan (11) diatas, dalam BSa idiom- idiom tersebut diterjemahkan tidak berbentuk idiom. Idiom- idiom ini tidak memiliki padanan dalam BSa, sehingga diterjemahkan langsung ke dalam maknanya. Pada contoh (9), idiom *te ni ireba* diterjemahkan langsung ke

dalam maknanya menjadi *mengambil*. Pada contoh (10) dan (11) juga terjadi hal yang sama. Pada contoh (10), idiom *te ni ireta* diterjemahkan langsung ke dalam maknanya menjadi *memperoleh*. Pada contoh (11), idiom *te ni hairu* diterjemahkan langsung ke dalam maknanya menjadi *mendapat*. Penambahan awalan *me-* dalam ketiga idiom di atas berfungsi untuk mempertegas makna idiomnya.

### Contoh 12

BSu : やめろ手出すなヨサク！ジョニー！！(V6H135)  
*Yamero te dasuna Yosaku! Johnny!!*

BSa : Yosaku!! Johnny!! Jangan ikut-ikutan!!

### Contoh 13

BSu : 手出すな雑用っ！！！！(V7H55)  
*Te dasuna zatsuyou !!!!*

BSa : Jangan ikut campur!!!

Berdasarkan hasil klasifikasi, idiom pada contoh (12) dan (13) di atas menyatakan arti perbuatan, pergerakan atau aksi, dan aktivitas atau kegiatan. Di dalam contoh kalimat (12) dan (13) tersebut idiom *te dasu* menunjukkan aktivitas mencampuri urusan orang lain. Sehingga contoh (12) dan (13) tersebut termasuk ke dalam jenis *kanyouku* (idiom) yang ketiga, yaitu *Koui, Dousa, Koudou wo arawasu Kanyouku*.

Pada contoh (12) dan (13) diatas, dalam BSa idiom- idiom tersebut diterjemahkan tidak berbentuk idiom. Idiom- idiom ini tidak memiliki padanan dalam BSa, sehingga diterjemahkan langsung ke dalam maknanya.

Pada contoh (12), idiom *te dasu* diterjemahkan langsung ke dalam

maknanya menjadi *ikut-ikutan*. Pada contoh (13) juga terjadi hal yang sama. Pada contoh (13), idiom *te dasu* diterjemahkan langsung ke dalam maknanya menjadi *ikut campur*. Penggunaan kata ulang dan penambahan akhiran *-an* berfungsi untuk mempertegas makna idiomnya.

#### Contoh 14

BSu: 世界の宝を手にするのはこのおれだ!! 夢みてんじゃね  
エ!!! (V2H192)

*Sekai no takara wo te ni suru no wa kono oreda!! Yume mitenjane!!*

BSa: Akulah satu-satunya yang akan memperoleh harta karun itu!!  
Hentikan impian kosongmu!!

Berdasarkan hasil klasifikasi, idiom pada contoh (14) di atas menyatakan arti perbuatan, pergerakan atau aksi, dan aktivitas atau kegiatan. Di dalam contoh kalimat (14) tersebut idiom *te ni suru* menunjukkan aktivitas untuk mendapatkan sesuatu. Sehingga contoh (14) tersebut termasuk ke dalam jenis *kanyouku* (idiom) yang ketiga, yaitu *Koui, Dousa, Koudou wo arawasu Kanyouku*.

Pada contoh (14) di atas, dalam BSa idiom tersebut diterjemahkan tidak berbentuk idiom. Idiom ini tidak memiliki padanan dalam BSa, sehingga diterjemahkan langsung ke dalam maknanya. Pada contoh (14), idiom *te ni suru* diterjemahkan langsung ke dalam maknanya menjadi *memperoleh*. Penambahan awalan *me-* berfungsi untuk mempertegas makna idiomnya.

#### Contoh 15

BSu: 海賊狩りのゾロ”が手も足も出せねエなんて。。。。!!  
(V6H149)

*kaizokugari no Zoro*” ga *te mo ashi mo dasenenante*...!!

BSa : Bahkan Zoro si Pemburu Perompak tidak bisa menghadapinya....!!

Berdasarkan hasil klasifikasi, idiom pada contoh (15) di atas menyatakan arti nilai, derajat dan keadaan. Di dalam contoh kalimat (15) tersebut idiom *te mo ashi mo dasanai* menunjukkan keadaan dimana sangat tersudut sehingga tidak dapat melakukan apapun. Sehingga contoh (15) tersebut termasuk ke dalam jenis *kanyouku* (idiom) yang keempat, yaitu *Joutai, Teido, Kachi wo arawasu Kanyouku*.

Pada contoh (15) di atas, dalam BSa idiom tersebut diterjemahkan tidak berbentuk idiom. Idiom ini tidak memiliki padanan dalam BSa, sehingga diterjemahkan langsung ke dalam maknanya. Pada contoh (15), idiom *te mo ashi mo dasanai* diterjemahkan langsung ke dalam maknanya menjadi *tidak bisa menghadapi*.

### Contoh 16

BSu : これなんかほとんど手エつけてねエぞ自信作だったのに。  
(V7H65)

*Kore nanka hotondo te tsukete ne zo jishinsaku datta no ni.*

BSa : Bahkan menu spesial yang ku buat dengan susah payah ini sama sekali tidak disentuh.

Berdasarkan hasil klasifikasi, idiom pada contoh (16) di atas menyatakan arti perbuatan, pergerakan atau aksi, dan aktivitas atau kegiatan. Di dalam contoh kalimat (16) tersebut idiom *te tsukeru* menunjukkan perbuatan atau kegiatan memasak makanan dengan susah payah agar pembeli menikmati. Sehingga contoh (16) tersebut termasuk ke

dalam jenis *kanyouku* (idiom) yang ketiga, yaitu *Koui, Dousa, Koudou wo arawasu Kanyouku*.

Pada contoh (16) di atas, dalam BSA idiom tersebut diterjemahkan tidak berbentuk idiom. Idiom ini tidak memiliki padanan dalam BSA, sehingga diterjemahkan langsung ke dalam maknanya. Pada contoh (16), idiom *te tsukeru* diterjemahkan langsung ke dalam maknanya menjadi *buat*.

#### 4.2.2 Analisis Penggunaan Prosedur Penerjemahan

Pada sub bab ini akan dijabarkan rumusan masalah yang kedua, yaitu pergeseran yang terjadi dalam prosedur penerjemahan idiom yang berunsur *atama* dan *te* yang terdapat dalam komik *One Piece* vol. 1- 9 karya Eiichiro Oda bentuk terjemahan idiom yang berunsur *atama* dan *te* yang terdapat dalam komik *One Piece* vol. 1- 9 karya Eiichiro Oda.

##### 4.2.2.1 Prosedur Pergeseran Bentuk (Transposisi)

###### Contoh 17

BSu : そんなに知りたきや 両方行って確かめりや済む事だ！頭冷  
やせバカヤロウ. (One Piece:V3H34)

“*Sonna ni shiritakiya ryouhou itte tashikameriya sumu koto da!*  
*Atama hiyase bakayarou.*”

BSa : Kalau kalian begitu penasaran, pergilah ke sana dan rasakan sendiri! Hitung- hitung kalian bisa mendinginkan kepala.

頭 を 冷やす

Atama wo hiyase

M D

Mendinginkan kepala

Pada contoh (17) di atas, idiom *atama wo hiyasu* diterjemahkan ke dalam BSa menjadi idiom *mendinginkan kepala*. Pergeseran bentuk terjadi karena dalam kaidah BSa tidak terdapat struktur yang sama seperti dalam BSu. Pada umumnya, struktur dalam BSa menggunakan pola DM, namun dalam Bsu menggunakan pola MD. Penambahan awalan *me-* dalam *mendinginkan kepala* berfungsi untuk mempertegas makna idiomnya. Selain itu terdapat pergeseran makna atau modulasi bebas dalam kalimat tersebut yaitu, “*Atama hiyase bakayarou*” diterjemahkan menjadi “hitung-hitung kalian bisa *mendinginkan kepala*”. Penambahan kata ‘hitung-hitung’ dalam penerjemahan menyatakan secara tersurat dalam BSa apa yang tersirat dalam BSu. Dalam dunia penerjemahan gejala ini disebut gejala eksplisitasi, yakni memperjelas apa yang tersirat dalam makna. Namun, gejala *eksplisitasi* ini dapat terjadi sebaliknya, yaitu kata ‘*bakayarou*’ tidak diterjemahkan oleh penerjemah.

#### 4.2.2.2 Pergeseran Makna (Modulasi)

##### a) Unsur 「頭」 (*atama*)

##### Contoh 18

BSu : シュシュは頭のいい犬だから。(V2H86)

*Shushu wa atama no ii dakara.*

BSa : Shushu adalah anjing yang cerdas.

Pada contoh (18), idiom *atama no ii* diterjemahkan ke dalam BSa

menjadi *cerdas*. Dalam proses penerjemahannya terjadi pergeseran makna (modulasi).

(BSu)

(Makna harfiah)

頭のいい

baik;bagus

*Atama no ii*

(BSa)

(Idiom BSa)

Cerdas

otak encer

Dalam BSu kata *ii* dalam *atama no ii* secara harfiah memiliki makna *baik;bagus*. Akan tetapi dalam contoh (18), kata *ii* dalam BSa

diterjemahkan menjadi *cerdas*. Idiom *atama no ii* tidak mempunyai

padanan idiom dalam BSa. Di dalam BSa, idiom yang memiliki makna

*cerdas* adalah idiom *otak encer*. Idiom *atama no ii* dan idiom *otak encer*

dalam BSa, mempunyai makna idiomatikal yang sama (*pintar, cerdas, pandai*) tetapi dibentuk oleh kosa kata yang berbeda (otak dan kepala).

### Contoh 19

BSu : ..... さアな...あの執事が頭でも下げてきやがったら。(V3H174)  
 ....*Saana... ano shitsuji ga atama demo sagetekiya gattara.*

BSa : ....Mau bagaimana lagi? Kalau si kepala pelayan itu mau minta maaf padaku.

Pada contoh (19), idiom *atama sageru* diterjemahkan ke dalam BSa menjadi *minta maaf*. Dalam proses penerjemahannya terjadi pergeseran makna (modulasi).

(BSu)

(Makna harfiah)

頭下げてる

*menurunkan;membungkukkan*

*Atama sageru*

(BSa)

(Idiom BSa)

*Minta maaf*

*minta kasih*

Dalam BSu kata *sageru* dalam *atama sageru* secara harfiah memiliki makna *menurunkan;membungkukkan*. Namun, idiom dalam

contoh kalimat (19) di atas, dalam BSa diterjemahkan menjadi *minta maaf*

untuk menggambarkan maksud yang ingin disampaikan oleh penulis yaitu

perasaan merasa bersalah. Idiom *atama sageru* tidak mempunyai padanan idiom dalam BSa. Di dalam BSa, idiom yang memiliki makna *minta maaf* adalah idiom *minta kasih* yang bermakna mengharapkan ampunan. Idiom *atama sageru* dan idiom *minta kasih* dalam BSa, mempunyai makna idiomatikal yang sama tetapi dibentuk oleh kosa kata yang berbeda.

### Contoh 20

BSu: せいぜい頭つかって食うんだな。(V7H84)

Seizei *atama tsukatte* kuundana.

BSa: Manfaatkan sebaik- baiknya supaya cukup.

Pada contoh (20), idiom *atama tsukau* diterjemahkan ke dalam BSa menjadi *memanfaatkan sebaik- baiknya*. Dalam proses penerjemahannya terjadi pergeseran makna (modulasi).

(BSu)

頭つかう

*Atama tsukau*

(Makna harfiah)

*memakai*

(BSa)

*Manfaatkan sebaik- baiknya*

Dalam BSu kata *tsukau* dalam *atama tsukau* secara harfiah memiliki makna *memakai*. Namun, idiom dalam contoh kalimat ((20) di

atas, dalam BSA diterjemahkan menjadi *manfaatkan sebaik-baiknya* untuk menggambarkan maksud yang ingin disampaikan oleh penulis. Akhiran-  
*kan* pada *manfaatkan* berfungsi untuk mempertegas makna dalam kalimat perintah. Begitu pula penggunaan kata ulang dan penambahan imbuhan *se-*  
*+ -nya* berfungsi untuk mempertegas makna idiomnya.

### Contoh 21

BSu: 頭にくるぜあの女!!! (V8H171)

*Atama ni kuruze ano onna!!!*

BSa: Dia membuatku marah sekali!!!

Pada contoh (21), idiom *atama ni kuru* diterjemahkan ke dalam BSA menjadi *marah*. Dalam proses penerjemahannya terjadi pergeseran makna (modulasi).

(BSu)

(Makna harfiah)

頭にくる

*datang*

*Atama ni kuru*

(BSa)

(Idiom BSA)

*Marah*

*naik darah*

Dalam BSu kata *kuru* dalam *atama ni kuru* secara harfiah memiliki makna *datang*. Namun, idiom dalam contoh kalimat (21) di atas, dalam BSA diterjemahkan menjadi *marah* untuk menggambarkan perasaan. Idiom

*atama ni kuru* tidak mempunyai padanan idiom dalam BSa. Di dalam BSa, idiom yang memiliki makna *marah* adalah idiom *naik darah*. Idiom *atama ni kuru* dan idiom *naik darah* dalam BSa, mempunyai makna idiomatikal yang sama (*marah*) tetapi dibentuk oleh kosa kata yang berbeda (darah dan kepala).

### Contoh 22

BSu: 私は海図と宝が手に入ればそれでいいの。(V2H145)  
*Watashi wa kaizu to takara ga te ni hairaba sore de ii no.*

BSa: Tugasku adalah mengambil peta dan harta.

Pada contoh (22), idiom *te ni hairu* diterjemahkan ke dalam BSa menjadi *mengambil*. Dalam proses penerjemahannya terjadi pergeseran makna (modulasi).

(BSu)

手に入る  
*Te ni hairu*

(Makna harfiah)

*masuk; memasukkan*

(BSa)

*Mengambil*

Dalam BSu kata *hairu* dalam *te ni hairu* secara harfiah memiliki makna *masuk; memasukkan*. Namun, idiom dalam contoh kalimat (22) di atas, dalam BSa diterjemahkan menjadi *mengambil* untuk menggambarkan

maksud yang ingin disampaikan oleh penulis. Idiom *te ni hairu* tidak mempunyai padanan idiom dalam BSa. Penambahan awalan *me-* pada kata *mengambil* berfungsi untuk mempertegas makna idiomnya.

### Contoh 23

Bsu: ボロい商売でしょ？そいつラブツ殺しやその額の金が手に入るるんす。(V5H156)  
*Boroishoubaidesho? Soitsurabukkoroshiya sono gaku no kane ga te ni hairunsu.*

BSa: Bisnis yang menguntungkan, bukan? Kalau kita berhasil menangkapnya, kita akan mendapat uang.

Pada contoh (23), idiom *te ni hairu* diterjemahkan ke dalam BSa menjadi *mendapat*. Dalam proses penerjemahannya terjadi pergeseran makna (modulasi).

(BSu)

手に入る  
*Te ni hairu*

(Makna harfiah)

*masuk; memasukkan*

(BSa)

*Mendapat*

Dalam BSu kata *hairu* dalam *te ni hairu* secara harfiah memiliki makna *masuk; memasukkan*. Namun, idiom dalam contoh kalimat (23) di atas, dalam BSa diterjemahkan menjadi *mendapat* untuk menggambarkan maksud yang ingin disampaikan oleh penulis. Idiom *te ni hairu* tidak mempunyai padanan idiom dalam BSa. Penambahan awalan *me-* pada kata *mendapat* berfungsi untuk mempertegas makna idiomnya.

#### Contoh 24

BSu : 手出すな雑用っ!!! (V7H55)

*Te dasuna zatsuyou !!!*

BSa : Jangan ikut campur!!!

Pada contoh (24), idiom *te dasu* diterjemahkan ke dalam BSa menjadi *ikut campur*. Dalam proses penerjemahannya terjadi pergeseran makna (modulasi).

(BSu)

手出す  
*Te dasu*

(Makna harfiah)

mengeluarkan

(BSa)

*Ikut campur*

(Idiom BSa)

*turun tangan*

Dalam B<sub>Su</sub> kata *dasu* dalam *te dasu* secara harfiah memiliki makna *mengeluarkan*. Namun, dalam contoh kalimat (24) di atas, dalam B<sub>Sa</sub> diterjemahkan menjadi gabungan kata *ikut campur* untuk menggambarkan maksud yang ingin disampaikan oleh penulis. Idiom *te dasu* tidak mempunyai padanan idiom dalam B<sub>Sa</sub>. Di dalam B<sub>Sa</sub>, idiom yang memiliki makna *ikut campur* adalah idiom *turun tangan*. Idiom *te dasu* dan idiom *turun tangan* dalam B<sub>Sa</sub>, mempunyai makna idiomatikal yang sama (*ikut campur, turut campur dalam suatu perkara*) tetapi dibentuk oleh kosa kata yang berbeda (keluar dan turun).

#### Contoh 25

B<sub>Su</sub>: 世界の宝を手にするのはこのおれだ！！夢みてんじゃね  
エ！！ (V2H192)  
*Sekai no takara wo te ni suru no wa kono oreda!! Yume mitenjane!!*

B<sub>Sa</sub>: Akulah satu-satunya yang akan memperoleh harta karun itu!!  
Hentikan impian kosongmu!!

Pada contoh (25), idiom *te ni suru* diterjemahkan ke dalam B<sub>Sa</sub> menjadi *memperoleh*. Dalam proses penerjemahannya terjadi pergeseran makna (modulasi).

(BSu)

(Makna harfiah)

手にする

melakukan

*Te ni suru*

(BSa)

*Memperoleh*

Dalam BSu kata *suru* dalam *te ni suru* secara harfiah memiliki makna *melakukan*. Namun, idiom dalam contoh kalimat (25) di atas, dalam BSa diterjemahkan menjadi *memperoleh* menggambarkan maksud yang ingin disampaikan oleh penulis. Idiom *te ni suru* tidak mempunyai padanan idiom dalam BSa. Penambahan awalan *me-* pada kata *memperoleh* berfungsi untuk mempertegas makna idiomnya.

### Contoh 26

BSu : ” 海賊狩りのゾロ ” が 手も足も出せねエ なんて。 。 ！！

(V6H49)

“*kaizokugari no Zoro*” ga *te mo ashi mo dasenenante*...!!!

BSa : Bahkan Zoro si Pemburu Perompak tidak bisa menghadapinya...!!!

Pada contoh (26), idiom *te mo ashi mo denai* diterjemahkan ke dalam BSa menjadi *tidak bisa menghadapi*. Dalam proses penerjemahannya terjadi pergeseran makna (modulasi).

(BSu)

(Makna harfiah)

手も足も出ない  
*Te mo ashi mo denai*

*tidak bisa keluar*

(BSa)

(Idiom BSa)  
*mati kutu*

*Tidak bisa menghadapi*

Dalam BSu kata *denai* dalam *te mo ashi mo denai* secara harfiah memiliki makna *tidak bisa keluar*. Namun, dalam contoh kalimat (26) di atas, dalam BSa diterjemahkan menjadi *tidak bisa menghadapi* untuk menggambarkan maksud yang ingin disampaikan oleh penulis. Idiom *te mo ashi mo denai* tidak mempunyai padanan idiom dalam BSa. Di dalam BSa, idiom yang memiliki makna *tidak bisa menghadapi* adalah idiom *mati kutu*. Idiom *te mo ashi mo denai* dan idiom *mati kutu* dalam BSa, mempunyai makna idiomatikal yang sama (*tidak bisa menghadapi, tidak bisa melakukan apa-apa*) tetapi dibentuk oleh kosa kata yang berbeda.

### Contoh 27

BSu: これなんかほとんど手エつけてねエぞ自信作だったのに。

(V7H65)

*Kore nanka hotondo te tsukete ne zo jishinsaku datta no ni.*

BSa: Bahkan menu spesial yang ku buat dengan susah payah ini sama sekali tidak disentuh.

Pada contoh (27), idiom *te tsukeru* diterjemahkan ke dalam BSa menjadi *buat*. Dalam proses penerjemahannya terjadi pergeseran makna (modulasi).

(BSu)

(Makna harfiah)

手つける

menempelkan; memasang; membubuhi

Te tsukeru

(BSa)

*buat*

Dalam BSu kata *tsukeru* dalam *te tsukeru* secara harfiah memiliki makna *buat*. Namun, dalam contoh kalimat (27) di atas, dalam BSa diterjemahkan menjadi *buat* untuk menggambarkan maksud yang ingin disampaikan oleh penulis. Idiom *te tsukeru* tidak mempunyai padanan idiom dalam BSa.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan dari hasil analisis data dan saran untuk peneliti selanjutnya.

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan penulis untuk menjawab rumusan masalah dan mencapai tujuan penulisan dapat disimpulkan bahwa:

1. Dalam komik *One Piece* vol. 1- 9 karya Eiichiro Oda, ditemukan 4 (empat) dari lima jenis idiom. Idiom yang berunsur *atama* dan *te* yang terdapat dalam komik *One Piece* volume 1- 9 karya Eiichiro Oda paling banyak didominasi oleh jenis *kanyouku* yang menyatakan arti perbuatan, pergerakan atau aksi, dan aktifitas atau kegiatan, yaitu ditemukan 31 data. Sedangkan jenis *kanyouku* yang menyatakan arti perasaan untuk idiom yang berunsur *atama* dan *te* yang terdapat dalam komik *One Piece* volume 1- 9 karya Eiichiro Oda ditemukan 4 data, jenis *kanyouku* yang menyatakan arti yang berhubungan dengan badan, watak (tabiat), sikap atau tingkah laku ditemukan 4 data, jenis *kanyouku* yang arti nilai, derajat dan keadaan ditemukan 1 data, dan tidak ditemukan data untuk jenis *kanyouku* yang menyatakan arti tentang masyarakat, kebudayaan, dan kehidupan.
2. Pergeseran yang terjadi dalam prosedur penerjemahan idiom berunsur *atama* dan *te* yang terdapat dalam komik *One Piece* vol. 1- 9 karya

Eiichiro Oda adalah pergeseran bentuk (transposisi) dan pergeseran makna (modulasi). Prosedur penerjemahan idiom berunsur *atama* dan *te* yang terdapat dalam komik *One Piece* vol. 1- 9 karya Eiichiro Oda yang mengalami pergeseran bentuk (transposisi) hanya ditemukan sebanyak 1 data. Sedangkan, Prosedur penerjemahan idiom berunsur *atama* dan *te* yang mengalami pergeseran makna (modulasi) ditemukan sebanyak 39 data.

## 5.2 Saran

Dalam mempelajari linguistik, tidak menutup kemungkinan kita melihat dari sudut pandang bahasa lain. Dengan adanya penelitian tentang analisis penerjemahan ini, berupaya untuk menambah referensi untuk penelitian lebih lanjut, khususnya yang berkaitan dengan linguistik.

Berikut adalah beberapa saran dari penulis yang bisa digunakan sebagai pertimbangan untuk penelitian selanjutnya. Penulis menyarankan untuk melakukan penelitian yang berhubungan dengan referensi tetapi dengan sumber data yang berbeda misalnya dengan menggunakan drama atau novel. Penulis juga menyarankan untuk meneliti lebih lanjut mengenai referensi penerjemahan idiom yang menggunakan unsur pembentuk lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

Alwi, Hasan. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka

Bodgan, Robert and Steven Taylor. (1975). *Introducing to Qualitative Methods: Phenomenological*. New York: A Willey Interscience Publication.

Catford, J.C. (1965). *A Linguistic Theory of Translation*. London: Oxford University Press.

Chaer, Abdul. (1997). *Kamus Ungkapan Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.

Chaer, Abdul. (2009). *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.

Ermawati, Dwi E. (2013). *Terjemahan Idiom Komik Kare Kano Volume 11-20 Karya Masumi Tsuda*. Malang: Universitas Brawijaya.

Garrison, Jeffrey G. (1996). *Idiom Bahasa Jepang "Memakai nama- nama bagian tubuh"*. Jakarta: Kesaint Blanc.

Kaelan. (2005). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Filsafat: Paradigma Bagi Pengembangan Penelitian Interdisipliner Bidang Filsafat, Budaya, Sosial, Semiotika, Sastra, Hukum dan Seni*. Yogyakarta: Paradigma.

Keraf, Gorys. (2008). *Linguistik Bandingan Historis*. Jakarta: Gramedia.

Machali, R. (2000). *Pedoman Bagi Penerjemah*. Jakarta: PT. Grasindo.

Moleong, Lexy J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.

Momiyama, Yosuke. (1997). *Kanyouku no Taiteki Bunseki, Inyu, Teiyu ni Motozoku Kanyouku no Imi no Seiritsu o Chushin*. Nagoya Daigaku Koukugo Bungaku, No. 80 Nagoya Daigaku Kokugo Bungakukai.

Muhammad. (2011). *Metode Penelitian Bahasa*. Jogjakarta: Ar- Ruzz Media.

Muneo, Inoue. (1992). *Reikai Kanyouku Jiten*. Tokyo: Sotakushi.

Newmark, P. (1988). *A Textbook of Translation*. London: Prentice-Hall.

Nida, Eugene A. (1969). *Toward A Science of Translation*. Leiden: E.J. Brill.

Nida, E.A and Charles R. Taber. (1982). *The Theory and Practice of Translation*.  
Leiden: E.J. Brill.

Oda, Eiichiro. (1997). *One Piece Volume 1- 9*. Tokyo: Shueisha.

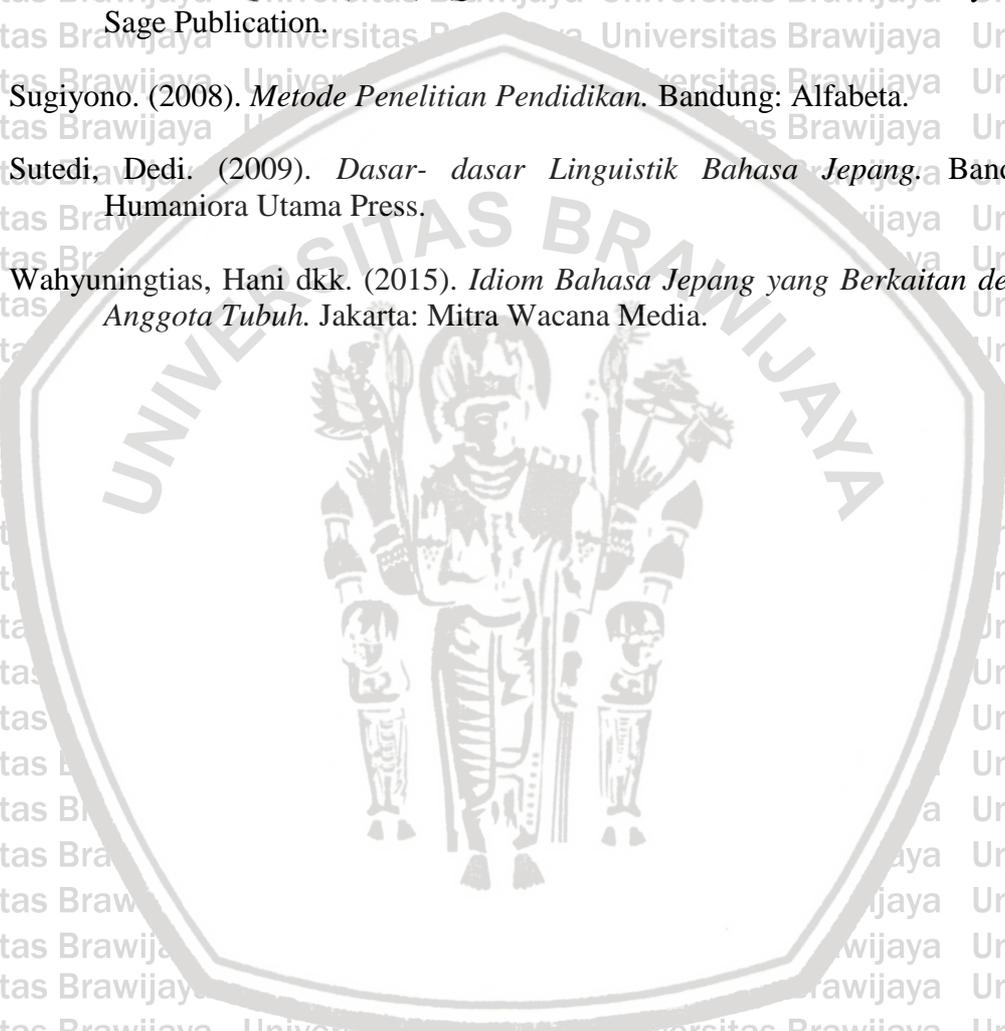
\_\_\_\_\_ (2002). *One Piece Volume 1- 9*. Jakarta: Gramedia.

Patton, Michael Quinn. (1980). *Qualitative Evolution Methods*. Beverly Hills:  
Sage Publication.

Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sutedi, Dedi. (2009). *Dasar- dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung:  
Humaniora Utama Press.

Wahyuningtias, Hani dkk. (2015). *Idiom Bahasa Jepang yang Berkaitan dengan  
Anggota Tubuh*. Jakarta: Mitra Wacana Media.



## Lampiran 1 : Curriculum Vitae

### DAFTAR RIWAYAT HIDUP

#### A. IDENTITAS DIRI

Nama : Gebby Eren Aquaristadara  
 NIM : 115110200111072  
 Program Studi : Sastra Jepang  
 Tempat Tanggal Lahir : Kediri, 7 Februari 1993  
 Alamat : Dsn. Krajan RT 01 RW02 Ds. Branggahan  
 Kec. Ngadiluwih Kab. Kediri  
 No. Telepon : 081 335 656 123  
 E-mail : [gebby\\_eren@yahoo.com](mailto:gebby_eren@yahoo.com)  
 Kualifikasi : Lulus JLPT N5 (2011)  
 Lulus JLPT N4 (2012)  
 Mengikuti JLPT N3 (2013)  
 Lulus IC3 Modul 2 (2015)

#### B. PENDIDIKAN FORMAL

2011-sekarang : S1 Sastra Jepang Universitas Brawijaya  
 2008-2011 : SMA Negeri 4 Kediri  
 2005-2008 : SMP Negeri 1 Ngadiluwih  
 1999-2005 : SD Negeri 1 Ngadiluwih

#### C. PENGALAMAN KEPANITIAAN

Staff Divisi Advisor Student Day & Jikoshoukai Sastra Jepang FIB UB (2012)

#### D. PENGALAMAN KERJA

Staff pengajar di SMA Negeri 4 Kediri (2014)

## Lampiran 2 : Data Temuan

No.	Kode	Data	Cara Membaca	Terjemahan Bahasa Indonesia
1.	V1H72	海賊王ってゆうのはこの世の全てを手に入れた者の称号ですよ！！？	<i>Kaizoku outteyuuno wa kono yo no subete wo te ni ireta mono no shougoudesuyo !!?</i>	Maksudmu, raja bajak laut yang menganggap semua yang ada di dunia ini sebagai miliknya!!?
2.	V1H203	やっと手にいれた！	<i>Yatto te ni ireta!</i>	Akhirnya kudapatkan juga!
3.	V2H86	シュシュは頭のいい犬だから。	<i>Shushu wa atama no ii dakara.</i>	Shushu adalah anjing yang cerdas.
4.	V2H145	私は海図と宝が手に入ればそれでいいの。	<i>Watashi wa kaizu to takara ga te ni haireba sore de ii no.</i>	Tugasku adalah mengambil peta dan harta.
5.	V2H146	手出しは無用じゃ！	<i>Te dashi wa muyou ja!</i>	Kalian tidak perlu membantuku!
6.	V2H192	世界の宝を手にするのはこのおれだ！！夢みてんじゃねえ！！	<i>Sekai no takara wo te ni suru no wa kono oreda!! Yume mitenjane!!</i>	Akulah satu- satunya yang akan memperoleh harta karun itu!! Hentikan impian kosongmu!!
7.	V3H34	そんなに知りたきや両方行って確かめりや済む事だ！頭冷やせバカヤロウ。	<i>Sonna ni shiritakiya ryouhou itte tashikameriya sumu koto da! Atama hiyase bakayarou.</i>	Kalau kalian begitu penasaran, pergilah ke sana dan rasakan sendiri! Hitung- hitung kalian bisa mendinginkan kepala.
8.	V3H70	ああ、海図も宝も手にいれた	<i>Aa, kaizu mo takara mo te ni ireta.</i>	Ya! Aku telah memperoleh peta dan harta karunnya.
9.	V3H174	.....さアな...あの執事が頭でも下げてきやがったら。	<i>.....Saana... ano shitsuji ga atama demo sagetekiya gattara.</i>	.....Mau bagaimana lagi? Kalau si kepala pelayan itu mau minta maaf padaku.
10.	V5H78	遺書なら書きますから！！その子たちに手を出さないで！！	<i>Isho nara kakimasukara!! Sono kotachi ni te wo dasanaide!!</i>	Akan ku tulis surat wasiat itu!! Tapi lepaskan anak- anak itu!!
11.	V5H102	どうでもいいじゃないそんな事、宝が手に入ったんだし。	<i>Doudemo ii janai sonna koto, takara ga te ni haittandashi.</i>	Siapa peduli? Yang penting aku berhasil mendapat harta karun.
12.	V5H156	ボロい商売でしょ？そいつラブツ殺しやその額の金が手に入るんす。	<i>Boroishoubaidesho? Soitsurabukkoroshiya sono gaku no kane ga te ni hairunsu.</i>	Bisnis yang menguntungkan, bukan? Kalau kita berhasil menangkapnya, kita akan mendapat uang.
13.	V6H41	頭を下げるなんてやめて下さい！！	<i>Atama o sagerunante yamete kudasai!!</i>	Jangan menundukkan kepala seperti itu!!
14.	V6H45	この店には絶対手を出さねえって条件である	<i>Kono mise ni wa zettai te wo dasanette jouken de anta wo</i>	Bukankah anda ku bawa kesini dengan syarat jangan mengganggu

		たをここへ案内したんだ!!!	<i>koko e annai shitanda!!</i>	restoran ini!!?
15.	V6H135	やめろ手出すなヨサク! ジョニー!!	<i>Yamero te dasuna Yosaku! Johnny!!</i>	Yosaku!! Johnny!! Jangan ikut- ikutan!!
16.	V6H149	海賊狩りのゾロ”が手も足も出せねえなんて。。。!!!	<i>kaizokugari no Zoro” ga te mo ashi mo dasenenante...!!</i>	Bahkan Zoro si Pemburu Perompak tidak bisa menghadapinya...!!
17.	V7H55	手出すな雑用っ!!!	<i>Te dasuna zatsuyou !!!</i>	Jangan ikut campur!!!
18.	V7H65	これなんかほとんど手エつけてねえぞ自信作だったのに。	<i>Kore nanka hotondo te tsukete ne zo jishinsaku datta no ni.</i>	Bahkan menu spesial yang ku buat dengan susah payah ini sama sekali tidak disentuh.
19.	V7H74	他所の食糧には手を出すなど!!!	<i>Yoso no shokuryou ni wa te wo dasuna!!!</i>	Jangan sentuh makanan orang lain!!!
20.	V7H84	せいぜい頭つかって食うんだな。	<i>Seizei atama tsukatte kuundana.</i>	Manfaatkan sebaik-baiknya supaya cukup.
21.	V7H113	つまり貴様はおれ達に手出しもできずに散っていくのさ。	<i>Tsumari kisama wa ore tachi ni te dashi mo dekizuni chitte ikunosa.</i>	Jadi kesimpulannya kamu tidak akan bisa menang melawan kami.
22.	V7H116	手エ出しても!? ジジイが死んでもいいんならな!!	<i>Te dashitemo!? Jiji ga shindemo iinnarana!!</i>	Ayo balas kalau kau mau pak tua itu mati!!
23.	V7H117	バカよせ!! こいつらに手エだすな!!	<i>Baka yose!! Koitsura ni te dasuna!!</i>	Hei!! Kamu gila ya!! Jangan menyerang!!
24.	V7H120	おい おれはお前たちに手エ出してねえぞ!!	<i>Oi ore wa omae tachi ni te dashite ne zo!!</i>	Hei! Aku sama sekali nggak menyerang kalian lho!!
25.	V8H117	てめエウチのcockに手エ出されるようなマネすんじゃねえ!!	<i>Teme uchi no cock ni te dasareru youna mane sun ja ne!!</i>	Pergi sana!! Jangan membuat kokiku marah!!
26.	V8H159	魚人に手を出すなァ!!	<i>Gyojin ni te wo dasuna!!</i>	Jangan melawan manusia ikan!!
27.	V8H160	魚人に手エ出すなつての!!	<i>Gyojin ni te dasunatte no!!</i>	Sudah kubilang, jangan melawan manusia ikan!!
28.	V8H162	魚人に手を出せば殺されることくらい。	<i>Gyojin ni te wo daseba korosareru koto kurai.</i>	Kamu akan mati kalau berani melawan mereka.
29.	V8H171	頭にくるぜあの女!!!	<i>Atama ni kuruze ano onna!!!</i>	Dia membuatku marah sekali!!!
30.	V8H171	もう頭きたぞナミの奴っ!!!	<i>Mou atama kitazo nami no yatsu!!</i>	Aku benar- benar marah sekali terhadap cewek yang nggak punya perasaan itu!!
31.	V8H171	アーロン一味には手を出さないってことね	<i>Aron ichi mi ni wa te wo dasanaitte koto ne</i>	Ini berarti kamu tidak akan melawan arlong kan?
32.	V9H11	てめエら一人でもおれたちに手を出せば村の	<i>Temeera hitori de mo oretachi ni te wo</i>	Jika ada satu saja dari kami yang terluka

		消滅は免れねえ！！	<i>daseba mura no shoumetsu wa manugare ne !!</i>	seluruh desa ini akan ku hancurkan!!
33.	V9H13	絶対に手を出すな！！	<i>Zettai ni te wo dasuna!!</i>	Jangan bertindak ceroboh!!
34.	V9H35	おれのメシに手エだすな！！	<i>Ore no meshi ni te wo dasuna!!</i>	Jangan ganggu makananku!!
35.	V9H50	お前は頭が良すぎるからな	<i>Omae wa atama ga yosugirukarana.</i>	Kamu cewek yang pandai.
36.	V9H55	あんたが悪いのよ魚人に手を出したりするから。。。	<i>Anta ga warui no yo aron ni te wo dashitari suru kara...</i>	Siapa suruh cari gara-gara dengan arlong...
37.	V9H144	この子達に手出さないのよね。。！！？	<i>Kono kotachi ni te dasanai no yo ne..!!?</i>	Kamu tidak akan melukai mereka bukan..!?
38.	V9H154	もう手を出さんと言ったんじゃないのか！！	<i>Mou te wo dasanto ittanjanai no ka!!</i>	Kamu bilang kamu tidak akan melukai orang yang sudah membayar!!
39.	V9H154	子供達に手を出すな！！	<i>Kodomo tachi ni te wo dasuna!!</i>	Jangan sentuh anak itu!!
40.	V9H174	君には手を出さんよ！	<i>Kimi ni wa te wo dasan yo!</i>	Dan aku tidak datang kemari untuk menyakitimu!

Lampiran 3 : Berita Acara Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
Jalan Veteran Malang 65145, Indonesia, Telp. +62341- 575875, Fax. +62341- 575822
E-mail : fib\_ub@ub.ac.id - http://www.fib\_ub.ac.id

BERITA ACARA PEMBIMBINGAN SKRIPSI

- 1. Nama : Gebby Eren Aquaristadara
2. NIM : 115110200111072
3. Program Studi : Sastra Jepang
4. Topik Skripsi : Penerjemahan
5. Judul Skripsi : Analisis Penerjemahan Idiom Berunsur Atama dan Te
Dalam komik One Piece Volume 1- 9 Karya Eiichiro
6. Tanggal mengajukan : 18 September 2015
7. Tanggal Selesai Revisi : 15 Maret 2016
8. Nama Pembimbing : Aji Setyanto, M.Litt.
9. Keterangan Konsultasi :

Table with 5 columns: No., TANGGAL, MATERI, PEMBIMBING, PARAF. It contains 9 rows of meeting records with dates, topics, and signatures.

	2016			
10.	1 Maret 2016	Revisi Seminar Hasil	Efrizal, M.A.	1
11.	7 Maret 2016	ACC Ujian Akhir	Efrizal, M.A.	1
12.	14 Maret 2016	Ujian Akhir	Aji Setyanto, M.Litt.	1
13.	15 Maret 2016	Revisi Akhir	Aji Setyanto, M.Litt.	1

10. Telah dievaluasi dan diuji dengan nilai :

B+

Malang, 15 Maret 2016

Mengetahui,

Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra



Ismatul Khasanah, M.Ed, Ph.D  
NIP. 19750518 200501 2 001

Dosen Pembimbing

Aji Setyanto, M.Litt  
NIP. 19750725 200501 1 002