

**PERGESERAN PENERJEMAHAN BAHASA JEPANG  
KE DALAM BAHASA INDONESIA  
DALAM KOMIK *FULLMETAL ALCHEMIST* JILID 26-27  
KARYA HIROMU ARAKAWA**

**SKRIPSI**

**OLEH  
FEBI RANGGA WIDYATMOKO  
NIM 105110207111011**



**PROGRAM STUDI S1 SASTRA JEPANG  
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA  
2014**

## ABSTRAK

Widyatmoko, Febi Rangga. 2014. **Pergeseran Penerjemahan Bahasa Jepang ke dalam Bahasa Indonesia dalam Komik *Fullmetal Alchemist* Jilid 26-27 Karya Hiromu Arakawa**. Skripsi, Jurusan Bahasa dan Sastra, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.

Pembimbing: (I) Agus Budi Cahyono (II) Ismi Prihandari

**Kata Kunci:** Penerjemahan, Pergeseran Penerjemahan, Komik

Terdapat banyak sekali bahasa yang berbeda-beda di dunia yang menyebabkan sulitnya orang-orang berkomunikasi dengan orang yang berbeda bahasa atau berkomunikasi dengan orang yang berbeda negara. Oleh karena itu perlu sekali adanya penerjemahan bahasa guna untuk membantu orang-orang berkomunikasi antar negara agar dapat mempermudah tanpa mempelajari bahasa lain. Walaupun begitu, karena bahasa di setiap negara memiliki aturannya sendiri-sendiri terkadang dalam penerjemahan masih terdapat kesulitan untuk menyesuaikan dengan kebiasaan berbahasa orang-orang bahasa sasaran. Dalam hal ini pergeseran penerjemahan sangat diperlukan dalam penerjemahan guna menyesuaikan dengan aturan-aturan bahasa sasaran. Dalam penelitian ini, dilakukan penelitian pergeseran penerjemahan dengan sumber data komik.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk menganalisis adanya pergeseran penerjemahan dari bahasa Jepang menjadi bahasa Indonesia dalam komik *Fullmetal Alchemist* jilid 26-27 karya Hiromu Arakawa.

Hasil penelitian ini ditemukan adanya 47 data pergeseran penerjemahan. Diantaranya terdapat 16 data pergeseran kelas kata, 21 data pergeseran satuan sintaksis, 8 data pergeseran makna bernuansa umum menjadi makna bernuansa khusus atau sebaliknya, dan 2 data pergeseran dengan membelah struktur subjek atau sebaliknya.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Azwar, Saifuddin. (2013). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Basrowi & Suwandi. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. (1982). *Laporan Lokalkarya Penerjemahan Buku*. Bogor
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- HP, Achmad & Abdullah. (2012). *Linguistik Umum*. Jakarta: Erlangga
- Hoed, Benny Hoedoro. (2006). *Penerjemahan dan Kebudayaan*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Machali, Rochayah. (2000). *Pedoman Bagi Penerjemah*. Jakarta: Grasindo.
- Machali, Rochayah, dkk. (2009). *Telaah-telaah Wacana, Bahasa dan Penerjemahan*. Yogyakarta: Suka Press.
- Matsuura, Kenji. (1994). *Kamus Bahasa Jepang-Indonesia*. Kyoto: Kyoto Sangyo University Press.
- Nazir, Moh. (2003). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Newmark, Peter. (1988). *A Textbook of Translation*. Hertfordshire: Prentice Hall International English Language Teaching.
- Prabawa, David. (2009). *Analisis Pergeseran Penerjemahan Kata Kerja Dalam Bahasa Jepang Menjadi Kata Sifat Dalam Bahasa Indonesia Pada Komik Hikaru No Go Jilid 6-10*. Jakarta: Universitas Binus
- Simatupang, Maurits. (2000). *Pengantar Teori Terjemahan*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Sugiyono. (2008). *Memahami Penelitian Kuantitatif*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Widyamartaya, A. (1989). *Seni Menerjemahkan*. Yogyakarta: Kanisius.

**Sumber Data:**

Arakawa, Hiromu. (2010). *Hagane no Renkinjutsushi 26*. Tokyo: Square Enix.

Arakawa, Hiromu. (2010). *Hagane no Renkinjutsushi 27*. Tokyo: Square Enix.

Arakawa, Hiromu. (2011). *Fullmetal Alchemist 26*. Juan H, Jakarta: Elex Media Komputindo.

Arakawa, Hiromu. (2011). *Fullmetal Alchemist 27*. Juan H, Jakarta: Elex Media Komputindo.