



**TRANSPOSITION AND MODULATION OCCURRED IN THE
TRANSLATION OF MEITANTEI CONAN MANGA VOLUME 61**
**ANALISIS PERGESERAN BENTUK DAN PERGESERAN MAKNA
DALAM TERJEMAHAN MANGA MEITANTEI CONAN VOLUME 61**

Yuniarsih¹, Eky Kusuma Hapsari², Andra Roni Kusuma³

Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta

¹e-mail: yuni2004jp@yahoo.co.jp, ²e-mail: aishiteru_eky@yahoo.co.uk, ³e-mail: andraronikusuma10@gmail.com

Article history:

Received

13 September 2021

Received in revised form

16 Desember 2021

Accepted

17 Februari 2022

Available online

31 Mei 2022

Keywords:

*Transposition; Modulation;
Manga; Meitantei Conan.*

Kata Kunci:

*Pergeseran Bentuk; Pergeseran
Makna; Manga; Meitantei
Conan.*

DOI

10.22216/kata.v6i1.551

Abstract

The aim of this study is to determine the type of transposition and modulation that occurred in the manga: Meitantei Conan, and translation process of the occurred transposition and modulation. This study uses a transposition classification based on the theory of Catford, modulation based on the theory of Vinay and Dabelnet, and translation process based on the theory Nida and Taber. This study uses "Simak" method for collecting the data and Padan Translational method for analysis the data. Based on the analysis result, there are 44 data of sentences which transposition and modulation occurred. There are 32 data of transpositions and 13 data of modulations. Also, there are 5 data which transposition and modulation occurred on the same sentences. The most of transpositions data goes to unit shift category, and the most of modulations data goes to reversal of terms category. These happened because there are many words and terms that can not be directly translated to "Bahasa" because of cultural differences.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pergeseran bentuk dan pergeseran makna yang terjadi pada manga Meitantei Conan, serta proses penerjemahan dari pergeseran bentuk dan modulasi yang terjadi. Penelitian ini menggunakan klasifikasi pergeseran bentuk berdasarkan teori Catford, pergeseran makna berdasarkan teori Vinay dan Dabelnet, dan proses penerjemahan berdasarkan teori Nida dan Taber. Penelitian ini menggunakan metode Simak untuk pengumpulan datanya, dan menggunakan metode Padan Translational untuk analisis datanya. Berdasarkan hasil analisis, terdapat 44 data kalimat yang terjadi pergeseran bentuk dan pergeseran makna. Terdapat 32 data pergeseran bentuk dan 13 data pergeseran makna. Selain itu, terdapat 5 data yang pergeseran bentuk dan modulasinya terjadi pada kalimat yang sama. Sebagian besar data pergeseran bentuk masuk ke kategori unit shift, dan sebagian besar data pergeseran makna masuk ke kategori reversal of terms. Hal ini terjadi karena banyak kata dan istilah yang tidak dapat langsung diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia karena perbedaan budaya.

PENDAHULUAN

Bahasa adalah alat untuk berkomunikasi antar manusia. Menurut Sutedi (2009), bahasa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan sesuatu, ide, pikiran, hasrat, dan keinginan kepada orang lain. Namun, di dunia ini terdapat berbagai macam bahasa dan tiap negara dapat memiliki bahasa yang berbeda. Perbedaan ini menyebabkan kesulitan dalam komunikasi antar negara. Oleh karena itu agar kesulitan tersebut dapat diatasi, perlu adanya proses untuk menerjemahkan

Corresponding author.

E-mail address: andraronikusuma10@gmail.com

bahasa sumber (BSu) ke dalam bahasa sasaran (BSa). Petrus dalam Emzir (2015) mengatakan bahwa proses tersebut disebut dengan penerjemahan. Orang yang melakukan proses tersebut disebut dengan penerjemah. Machali (2009) juga menyatakan bahwa penerjemahan merupakan upaya mengganti teks dari BSu dengan teks yang sepadan dalam BSa. Menurut Larson dalam Ayu (2020) terjemahan yang ideal adalah terjemahan yang mengikuti bentuk dari bahasa yang menjadi target penerjemahan.

Penerjemahan memiliki prosesnya tersendiri. Nida dan Taber (1982) menyatakan bahwa proses penerjemahan terdiri dari tiga tahap. Tahap pertama adalah analisi yaitu tahap di mana penerjemah menganalisis teks yang akan diterjemahkan guna memiliki pemahaman atas teks tersebut. Tahap kedua adalah tahap pengalihan, di mana penerjemah akan mengalihbahasakan teks dalam BSu ke dalam BSa dan melihat apakah ada kata yang tidak bisa langsung diterjemahkan ke dalam BSa karena adanya perbedaan gramatikal dan budaya. Tahap terakhir adalah tahap penyusunan ulang, di mana pada tahap ini penerjemah menyusun kembali kata yang telah diterjemahkan agar sesuai dengan kaidah-kaidah dalam BSa.

Jepang dan Indonesia memiliki unsur gramatikal bahasa dan budaya yang berbeda. Perbedaan ini menyebabkan terjadinya kesulitan dalam penerjemahan karena jika suatu kata diterjemahkan begitu saja, tidak akan berterima. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Newmark (1988) bahwa setiap upaya dalam penerjemahan, akan mengalami kesulitan. Oleh karena itu pergeseran bentuk dan pergeseran makna dapat terjadi agar kata yang diterjemahkan dapat mendekati makna yang dekat dengan makna dalam BSu.

Catford (1965) mengatakan bahwa pergeseran bentuk itu meninggalkan korespondensi formal dalam proses penerjemahannya dari BSu ke BSa. Catford (1965) juga membagi pergeseran bentuk ke dalam dua tipe, yaitu pergeseran level dan juga pergeseran kategori. Pergeseran level adalah pergeseran yang terjadi dalam tingkat *grammar* ke tingkat leksis. Sedangkan tipe pergeseran kategori dibagi ke dalam empat jenis. Yaitu pergeseran struktur, pergeseran kelas kata, pergeseran unit kata, dan pergeseran *intra-system*. Pergeseran struktur terjadi karena adanya perbedaan struktur bahasa antara kedua bahasa. Pergeseran kelas kata terjadi apabila kata yang diterjemahkan mengalami perubahan dalam kelas kata dari BSu. Pergeseran unit kata adalah pergeseran yang terjadi apabila unit kata dalam BSu diterjemahkan dengan unit kata yang berbeda dalam BSa. Pergeseran *intra-system* terjadi karena adanya perbedaan budaya dalam BSu dengan BSa.

Ilmu semantik adalah ilmu yang mempelajari tentang makna. Makna menurut Djajasudarma (1999) dibagi ke dalam dua jenis, yaitu makna leksikan dan makna gramatikal. Pergeseran makna menurut Hartono (2017) merupakan variasi bentuk dalam penyampaian pesan dari BSu ke dalam BSa. Vinay dan Dabelnet (1995) membagi pergeseran makna ke dalam 10 jenis pergeseran. Pergeseran makna yang pertama adalah *abstract to concrete*, di mana kata yang bersifat abstrak dalam BSu diterjemahkan dengan kata yang bersifat konkrit. Pergeseran makna kedua adalah *explicative modulation*, di mana kata yang bermakna implisit diterjemahkan dengan kata yang bersifat eksplisit. Pergeseran makna yang ketiga adalah *part of the whole*, di mana kata, istilah, dan frasa dalam BSu yang bersifat spesifik diterjemahkan menjadi general. Pergeseran ke empat adalah *one part of another*, di mana bagian khusus dalam suatu benda, diterjemahkan dengan menggunakan bagian lain dari benda tersebut. Pergeseran ke lima adalah *reversal of terms*, di mana pergantian posisi atau struktur suatu kata dilakukan agar lebih natural dalam BSa. Pergeseran ke enam adalah *negation of opposite* di mana kata diterjemahkan dengan lawan katanya dalam BSa agar makna tetap sama. Selanjutnya adalah *active to passive* di mana kata yang bersifat aktif dalam BSu diterjemahkan dengan kata yang bersifat pasif dalam BSa,

begitu pula sebaliknya. Pergeseran makna ke delapan adalah *space for time*, di mana latar waktu diterjemahkan dengan menggunakan latar ruang dan begitu juga sebaliknya. Pergeseran makna yang ke sembilan adalah *exchange of intervals for limit*, di mana rentan waktu dalam BSu ditekankan secara berbeda dalam BSa. Pergeseran makna yang terakhir adalah *change of symbol*, di mana metafora dalam BSu diterjemahkan dengan metafora yang sama dalam BSa namun dengan simbol yang berbeda.

Manga merupakan salah satu budaya Jepang yang tidak hanya terkenal di dunia, melainkan juga di Indonesia. Itasaka (Itasaka, 1999) menjelaskan bahwa *manga* pada mulanya memiliki arti “coretan acak”, namun kini sudah menjadi istilah umum untuk “komik”. Menurut Susilo (2013) pada siaran acara televisi NTV *Sekai Banzuke*, Indonesia menduduki peringkat kedua pembaca *manga* terbanyak setelah Finlandia. Salah satu *manga* yang cukup terkenal di Jepang maupun di dunia adalah *manga Meitantei Conan*. Hal ini dibuktikan dengan kemenangan *manga* tersebut dalam penghargaan *Shogakukan Award* ke 46 di Jepang, dalam kategori *shounen manga*. *Manga Meitantei Conan* diterbitkan oleh PT. Elex Media Komputindo, dan diterjemahkan oleh Ninuk Sulistyawati.

Penelitian tentang pergeseran bentuk dan makna dalam bahasa Jepang sudah pernah dilakukan, namun sejauh pengetahuan penulis analisis pergeseran makna dengan teori dari Vinay dan Dabelnet dalam bahasa Jepang belum pernah dilakukan. Penelitian tentang pergeseran bentuk dan pergeseran makna dalam terjemahan bahasa Jepang-Indonesia pernah dilakukan di Universitas Diponegoro oleh Istiqomah Dwi Ningtyas (Istiqomah, 2017) dengan judul skripsi “Pergeseran Bentuk dan Makna Dalam Terjemahan Komik Detective Conan Vol 84 dan 85”. Namun teori pergeseran makna yang dijadikan acuan berbeda dengan pendapat penulis, serta proses penerjemahan tidak diteliti pada penelitian tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, penulis melakukan penelitian dengan judul “Analisis Pergeseran Bentuk dan Pergeseran Makna Dalam Terjemahan *Manga Meitantei Conan* Volume 61”, dengan harapan hasil penelitian ini dapat membantu dan berguna bagi para pemelajar bahasa Jepang atau orang yang membaca penelitian ini untuk memahami lebih dalam tentang pergeseran bentuk, pergeseran makna, serta proses penerjemahannya.

METODE PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui jenis pergeseran bentuk dan pergeseran makna dalam terjemahan *manga Meitantei Conan* volume 61 karya Aoyama Gosho, dan bagaimana proses penerjemahan dalam terjadinya pergeseran-pergeseran tersebut. Teori yang digunakan untuk pergeseran bentuk adalah teori dari Catford, serta teori pergeseran makna dari Vinay dan Dabelnet. Teori proses penerjemahan yang dijadikan acuan adalah teori dari Nida dan Taber.

Ruang lingkup penelitian ini adalah kajian linguistik terapan khususnya bidang penerjemahan. Pendekatan penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang menjabarkan objek penelitian berupa kata, frasa, dan kalimat yang dalam penerjemahannya terjadi pergeseran bentuk dan pergeseran makna. Sumber data yang digunakan untuk analisis dibatasi pada *manga “Meitantei Conan”* volume 61 (Gosho, 2008) dan terjemahannya “Detektif Conan Volume 61” (Gosho, 2011) saja. Dalam penelitian ini penulis melakukan prosedur penelitian sebagai berikut:

1. Melakukan studi pustaka dan menentukan objek yang akan diteliti.
2. Mencari sumber data dan literatur yang relevan.

3. Mencari teori yang relevan. Penulis mencari teori-teori dari berbagai macam buku yang terkait dengan penerjemahan serta pergeseran bentuk dan makna. Lalu, mengidentifikasi kata, frasa, kalimat yang mengalami pergeseran bentuk dan pergeseran makna dalam *manga Meitantei Conan* volume 61.
4. Mengumpulkan kata, frasa, dan kalimat dalam dialog yang mengandung pergeseran-pergeseran tersebut dengan menggunakan metode simak catat.
5. Menganalisis pergeseran bentuk dan pergeseran makna pada kata, frasa, serta kalimat yang sudah dikumpulkan dengan teori yang menggunakan teknik padan *translational*.
6. Membuat kesimpulan dan menyajikan hasil analisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data pergeseran bentuk dan pergeseran makna dalam terjemahan manga *Meitantei Conan* volume 61 yang ditemukan adalah sebanyak 44 data. Sebanyak 30 data merupakan data pergeseran bentuk, dan sebanyak 18 data masuk ke data pergeseran makna. Lalu, ada 4 data yang mengandung pergeseran bentuk dan pergeseran makna di dalamnya. Berikut adalah rincian dari data-data yang telah ditemukan.

1. Pergeseran Bentuk

Tabel 1. Data Pergeseran Bentuk

No.	Jenis Pergeseran Bentuk	Jumlah data
1	Pergeseran Level	6
2	Pergeseran Kelas Kata	4
3	Pergeseran Unit Kata	10
4	Pergeseran Struktur	4
5	Pergeseran Intra-sistem	6
	Total	30

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dari 44 data yang dianalisis, terdapat 32 data yang mengalami pergeseran bentuk. Pergeseran bentuk yang paling banyak terjadi adalah pergeseran unit kata dengan 11 data. Berikut adalah contoh data dari tiap-tiap pergeseran bentuk yang terjadi:

(1) Data 1 (Pergeseran Level):

BSu: あ、きた

(*Meitantei Conan* 61, halaman 9)

BSa: Oh, sudah datang

(Detektif Conan 61, halaman 9)

Bentuk 「~た」 dalam kata 「きた」 merupakan tataran gramatikal yang menunjukkan kejadian yang telah dilakukan. Tataran gramatikal tersebut bergeser menjadi tataran leksikal dalam bahasa Indonesia, yaitu kata “sudah”. Hal ini terjadi karena dalam

bahasa Indonesia tidak ada tataran gramatikal khusus untuk menjelaskan kejadian yang sudah lampau. Oleh karena itu penerjemah menambahkan “sudah” agar dapat mendekati konteks dari BSu.

Dalam proses analisis, penerjemah menganalisa teks dialog 「あ、きた」 yang merupakan struktur gramatikal lampau dan konteks dari kalimat tersebut yaitu seseorang yang menunjuk sosok Kid si pencuri yang sudah datang ke tempat perjanjian. Dalam proses *pengalihan*, penerjemah mengetahui kalau verba 「きた」 adalah verba 「くる」 yang mengalami konjugasi bentuk lampau dan jika diterjemahkan hanya dengan padanan baku akan menjadi “datang” saja. Dalam BSa, untuk menyatakan kejadian yang lampau/sudah terjadi, lebih lazim ditambahkan kata “sudah/telah”. Dalam tahap penyusunan ulang, penerjemah menerjemahkan kalimat 「あ、きた」 dengan menambahkan menjadi “Oh, sudah datang” agar lebih dapat berterima dengan konteks cerita dalam BSa.

(2) Data 11 (Pergeseran Kelas Kata):

BSu: あまり根を詰めるとお体に。。。

(*Meitantei Conan* 61, halaman 3)

BSa: Kalau anda terlalu sibuk nanti tubuh anda lelah

(*Detektif Conan* 61, halaman 3)

Kata 「詰める」 diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dengan “terlalu sibuk”. Menurut weblio 「詰める」 memiliki arti “menaruh perhatian lebih pada sesuatu, tanpa jeda”. Menurut KBBI edisi V, kata “terlalu” mempunyai arti “amat sangat” sedangkan kata “sibuk” memiliki arti “banyak yang dikerjakan”. Kata 「詰める」 merupakan kelas kata verba, sedangkan “sangat sibuk” merupakan adjektiva. Sehingga terjadi pergeseran bentuk kelas kata verba menjadi adjektiva.

Dalam proses analisis, penerjemah menganalisa teks dialog 「あまり根を詰めるとお体に。。。」 dan konteks dari kalimat tersebut yaitu seorang polisi yang meningkatkan inspektur untuk beristirahat karena sudah bekerja cukup lama. Pada proses *pengalihan*, penerjemah mengetahui kalau verba 「詰める」 dan jika diartikan ke dalam BSa akan sulit berterima. Dalam tahap penyusunan ulang, penerjemah menerjemahkan verba 「詰める」 menjadi “terlalu sibuk” yang merupakan adjektifa agar lebih dapat berterima dalam BSa.

(3) Data 16 (Pergeseran Unit Kata)

BSu: んなもん無視だ、無視だ

(*Meitantei Conan* 61, halaman 43)

BSa: Tidak usah pedulikan itu

(*Detektif Conan* 61, halaman 43)

Pada data di atas terjadi pergeseran bentuk unit shift, yaitu perubahan 「無視」 yang merupakan kelas kata lalu diterjemahkan menjadi “Tidak usah pedulikan” yang merupakan kelas frasa. Secara leksikal dalam bahasa Indonesia kata 「無視」 memiliki arti

mengabaikan. Pada data ini terjadi perubahan dari satuan bahasa yang rendah ke satuan yang lebih tinggi, sehingga pergeseran ini masuk ke dalam kategori uprank shift.

Dalam proses analisis, penerjemah menganalisa teks dialog 「無視だ」 dan konteks dari kalimat tersebut yaitu seseorang seorang inspektur sedang memberitahukan anak buahnya untuk mengabaikan para pers. Dalam proses pengalihan, penerjemah mengetahui kalau 「無視」 merupakan kelas kata yang memiliki arti dalam BSA “abaikan”. Dalam tahap penyusunan ulang, penerjemah menerjemahkan kalimat 「んなもん無視だ、無視だ」 menjadi “Tidak usah pedulikan itu” agar lebih dapat berterima dalam konteks cerita dan dalam BSA.

(4) Data 8 (Pergeseran Struktur)

BSu: キッドには高いところが、似合いますから。。

(Meitantei Conan 61, halaman 14)

BSa: Karena Kid cocok dengan tempat tinggi

(Detektif Conan 61, halaman 14)

Terdapat pergeseran bentuk pada penerjemahan *structure shift* pada frasa 「高いところ」. 「高いところ」 merupakan frasa yang terdiri dari adjektiva + nomina, 「高い」 merupakan adjektiva yang memiliki arti “tinggi”, sedangkan 「ところ」 merupakan nomina yang memiliki arti “tempat”. Frasa tersebut diterjemahkan menjadi “tempat tinggi” yang terdiri dari nomina + adjektiva. Hal ini terjadi karena perbedaan struktur bahasa Indonesia dengan BSA. Dalam proses analisis, penerjemah menganalisa teks dialog 「高いところ」 dan konteks dari kalimat tersebut yaitu seseorang yang berkata kalau Kid si pencuri cocok dengan tempat yang tinggi. Dalam proses pengalihan, penerjemah mengetahui kalau kata 「高いところ」 jika diartikan secara harfiah tidak berterima dalam kaidah bahasa Indonesia karena dalam bahasa Indonesia itu adalah diterangkan-menerangkan. Dalam tahap penyusunan ulang, penerjemah menerjemahkan kalimat 「高いところ」 menjadi “tempat tinggi” agar lebih dapat berterima dalam kaidah BSA.

(5) Data 25 (Pergeseran *intra-system*)

BSu: あ、実はワシらキャンプ場に行く途中なんじゃが。。。

(Meitantei Conan 61, halaman 71)

BSa: Ng, kami sedang menuju tempat kemping

(Detektif Conan 61, halaman 71)

Terjadi pergeseran *intra-system shift* dalam penyebutan bentuk jamak. Kata 「ワシら」 diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi “kami”. 「ワシら」 berasal dari kata 「ワシわたし」 yang ditambahkan 「ら」 yang memiliki fungsi yang sama dengan 「たち」 yang digunakan untuk menunjukkan kejamakan.

Dalam proses analisis, penerjemah menganalisa teks dialog 「あ、実はワシらキャンプ場に行く途中なんじゃが。。。」 dan konteks dari kalimat tersebut yaitu profesor sedang menjelaskan tujuan mereka kepada seseorang. Dalam proses pengalihan, penerjemah mengetahui kalau 「ワシら」 terdiri dari 「ワシ」 yang memiliki arti “aku” dan 「ら」 yang merupakan penunjuk jamak. Dalam tahap penyusunan ulang, penerjemah menerjemahkan kalimat 「ワシら」 menjadi “kami” agar lebih dapat berterima dalam konteks cerita dan dalam BSa.

2. Pergeseran Makna

Tabel 2. Data Pergeseran Makna

No.	Jenis Pergeseran Makna	Jumlah Data
1	<i>Abstract to Concrete</i>	3
2	<i>Explicative Modulation</i>	1
3	<i>One Part for Another</i>	2
4	<i>One Part of Whole</i>	5
5	<i>Reversal of Terms</i>	5
6	<i>Negation of Opposite</i>	1
7	<i>Active to Passive</i>	1
Total Data		18

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dari 44 data yang dianalisis, terdapat 13 data yang mengalami pergeseran bentuk. Pergeseran makna yang paling banyak terjadi adalah *reversal of terms* dengan 11 data. Berikut adalah contoh data dari tiap-tiap pergeseran makna yang terjadi:

(1) Data 39 (*Abstract to Concrete*)

BSu: なりふりがまってねえなあ の ジイさん。。

(*Meitantei Conan* 61, halaman 36)

BSa: Paman itu benar benar tidak peduli pandangan masyarakat

(*Detektif Conan* 61, halaman 36)

Terjadi pergeseran makna pada kalimat 「なりふりがまってねえなあ の ジイさん。。」 yang diterjemahkan menjadi “paman itu benar benar tidak peduli pandangan masyarakat”. Pergeseran makna tersebut masuk ke dalam kategori *abstract to concrete*. Kalimat 「なりふり」 bermakna 「penampilan dan sikap seseorang」. Kalimat 「なりふりがまってねえなあ の ジイさん。。」 jika diterjemahkan secara literal akan menjadi “paman itu tidak peduli dengan penampilan”, namun penerjemah menerjemahkan 「なりふり」 yang memiliki makna abstrak dengan “pandangan masyarakat” yang memiliki makna konkrit agar pembaca dapat memahami pesan yang ingin disampaikan.

Dalam tahap analisis, penerjemah menganalisis kalimat 「なりふりがまってねえなあジイさん。。」 dan konteks dalam pembicaraan tersebut adalah Conan yang heran dengan paman polisi yang ingin menangkap Kid si pencuri dengan cara apapun walaupun itu jelek di mata masyarakat. Dalam pengalihan, penerjemah mengetahui jika diterjemahkan secara literal, makna dari kalimat 「なりふり」 maknanya akan tidak berkenaan dengan konteksnya. Pada tahap penyusunan ulang, penerjemah menerjemahkan kata 「なりふりがまってねえなあジイさん。。」 tersebut menjadi “paman itu benar benar tidak peduli pandangan masyarakat” agar pesan yang disampaikan lebih konkrit dan dapat dimengerti oleh pembaca dalam BSa.

(2) Data 32 (*Explicative Modulation*)

BSu: ダメじゃダメじゃ!

(*Meitantei Conan* 61, halaman 3)

BSa: payah

(*Detektif Conan* 61, halaman 3)

Terjadi pergeseran makna pada frasa 「ダメじゃ」 yang diterjemahkan menjadi “payah”. Pergeseran makna tersebut masuk ke dalam kategori explicative modulation. Kalimat 「ダメじゃ」 berasal dari kata 「ダメ」 yang menurut *Goo Jisho* dapat memiliki makna “hal yang tidak ada hasilnya”. Jika diterjemahkan seutuhnya dapat diterjemahkan dengan “percuma”. Namun penerjemah menerjemahkan kalimat tersebut menjadi “payah” agar lebih dikenal oleh pembaca dari BSa. Menurut KBBI, “payah” memiliki makna “sukar/susah”. Makna tersebut memiliki makna yang sama dengan kalimat dalam BSu.

Dalam tahap analisis, penerjemah menganalisa kalimat 「ダメじゃ」 dan konteks dalam pembicaraan tersebut adalah seorang detektif dari kepolisian sedang marah karena rencana yang diberikan oleh anak buahnya dirasa tidak dapat bekerja terhadap Kid si pencuri. Dalam pengalihan, penerjemah mengetahui jika diterjemahkan secara literal, makna 「ダメじゃ」 akan terasa sangat asing atau jarang digunakan dalam BSa. Pada tahap penyusunan ulang penerjemah menerjemahkan kalimat tersebut menjadi “payah” karena lebih dapat diterima dalam BSa dan memiliki makna yang sama dengan kalimat dalam BSu.

(3) Data 35 (*One Part for Another*)

BSu: またふざけたことを。。

(*Meitantei Conan* 61, halaman 18)

BSa: lagi-lagi ngaco

(*Detektif Conan* 61, halaman 18)

Terjadi pergeseran makna pada kalimat 「またふざけたことを」 yang diterjemahkan menjadi “lagi-lagi ngaco”. Pergeseran makna tersebut masuk ke dalam kategori one part for another. Kata 「ふざけたこと」 terdiri dari verba 「ふざける」 yang menurut *Goo Jisho* memiliki makna “membicarakan hal lucu/bodoh”, dan nomina 「こと」 yang memiliki makna “hal”. Frasa 「ふざけたこと」 jika diterjemahkan secara harfiah

akan menjadi menjadi “hal yang bodoh/lucu”, namun penerjemah menerjemahkannya dengan kata “ngaco”. Kata “ngaco” berasal dari kata “mengacau” yang menurut KBBI dapat memiliki makna “kusut/tidak karuan”. Secara leksikal, makna dari kedua kata tersebut tidak memiliki kesamaan, namun secara gramatikal konteks dari kata “ngaco” diucapkan karena lawan bicara mengatakan hal yang tidak karuan dan tidak sesuai dengan topik yang sedang dibahas.

Dalam tahap analisis, penerjemah menganalisis kalimat 「またふざけたことを。。」 dan konteks dalam pembicaraan tersebut adalah seorang sedang memberikan idenya untuk menangkap Kid si pencuri, namun ide tersebut disangkal oleh inspektur. Dalam pengalihan, penerjemah mengetahui jika diterjemahkan secara literal, makna dari kalimat 「またふざけたことを。。」 tersebut akan terasa sangat asing atau jarang digunakan dalam BSa. Pada tahap penyusunan ulang penerjemah menerjemahkan kata 「ふざけたこと」 tersebut menjadi “ngaco” karena lebih dapat diterima dalam BSa dan sesuai dengan konteks dalam BSu.

(4) Data 19 (*Reversal of Terms*)

BSu: ウソ。。。。

(*Meitantei Conan* 61, halaman 27)

BSa: Yang benar

(*Detektif Conan* 61, halaman 27)

Pada data ini juga terjadi pergeseran makna kategori *Reversal of Terms*. Kata 「ウソ」 yang memiliki makna “bohong” diterjemahkan menjadi “yang benar”. Hal ini karena 「ウソ」 yang dilontarkan oleh tokoh merupakan ekspresi terkejut dan jika diterjemahkan dalam BSa akan dirasa tidak natural. Sehingga dilakukan penerjemahan menjadi “yang benar” karena lebih natural dalam BSa. Dalam proses analisis, penerjemah menganalisa teks dialog 「ウソ」 dan konteks dari kalimat tersebut yaitu seseorang yang kaget dengan hilangnya Kid si pencuri.

Dalam proses pengalihan, penerjemah mengetahui kalau 「ウソ」 merupakan kelas kata yang yang memiliki arti bahasa Indonesia 「bohong」. Namun, kata tersebut sering digunakan untuk orang yang sedang kaget akan suatu kenyataan. Dalam tahap penyusunan ulang, penerjemah menerjemahkan kalimat 「ウソ」 menjadi “yang benar” agar lebih dapat berterima dalam konteks cerita dan dalam BSa.

(5) Data 34 (*Negation of Opposite*)

BSu: 構いませんが。。。。

(*Meitantei Conan* 61, halaman 13)

BSa: Boleh saja, tapi...

(*Detektif Conan* 61, halaman 13)

Terjadi pergeseran makna pada kalimat 「構いません」 yang diterjemahkan menjadi “Boleh saja”. Pergeseran makna tersebut masuk ke dalam kategori *Negation of Opposite*. Kata 「構いません」 merupakan bentuk negatif dari verba 「かまう」. Menurut *Goo Jisho*, 「かまう」 memiliki makna 「menaruh pikiran pada suatu hal」. Kalimat 「構いません」 jika diterjemahkan secara literal, akan menjadi “aku tidak memikirkannya” dengan konteks memberi pertolongan kepada seseorang. Penerjemah menerjemahkan 「構いません」 menjadi “boleh saja” karena jika diterjemahkan secara literal akan terdengar asing dalam BSa.

Dalam pengalihan, penerjemah mengetahui jika diterjemahkan secara literal, makna dari kalimat 「構いませんが。。。」 tersebut akan terasa sangat kaku dalam BSa, sehingga penerjemah mencari ungkapan lain yang memiliki makna yang sama. Pada tahap penyusunan ulang penerjemah menerjemahkan kata 「構いませんが。。。」 tersebut menjadi “boleh saja” karena lebih dapat diterima dalam BSa dan memiliki makna yang sama dengan kalimat dalam BSu..

(6) Data 22 (Active to Passive)

BSu: ぶつかるよ

(*Meitantei Conan* 61, halaman 115)

BSa: Awas tertabrak

(*Detektif Conan* 61, halaman 115)

Pada data ini juga terjadi pergeseran makna jenis active to passive dimana verba aktif 「ぶつかる」 diterjemahkan menjadi verba pasif “tertabrak”. Hal ini dikarenakan jika diartikan secara harfiah, kalimat tersebut akan menjadi “tabrak” yang tidak sesuai dengan konteks cerita di mana seorang tokoh memperingatkan Genta kalau pesawat kertas akan menabrak dirinya.

Dalam proses analisis, penerjemah menganalisa teks dialog 「ぶつかるよ」 dan konteks dari kalimat tersebut yaitu seorang tokoh sedang memperingatkan Genta kalau pesawat kertas yang ia buat akan menabraknya. Dalam proses pengalihan, penerjemah mengetahui kalau 「ぶつかる」 merupakan kelas kata yang memiliki arti bahasa Indonesia “tabrak” dan merupakan verba aktif. Dalam tahap penyusunan ulang, penerjemah menerjemahkan kalimat 「ぶつかる」 menjadi “awas tertabrak” agar lebih dapat berterima dalam konteks cerita dan dalam BSa.

SIMPULAN

Pergeseran bentuk menurut Catford (1965), dibagi ke dalam dua kategori yaitu *level shift* dan *Category Shift* yang kemudian dibagi kembali menjadi *sub* bagian kecil. Pergeseran bentuk yang terdapat dalam *manga: Meitantei Conan* volume 61 terdapat 30 data. 30 data tersebut terdiri dari 6 data pergeseran dalam kategori *Level Shift* dan 24 data dalam kategori *Structure Shift*. Sebanyak 24 data dalam kategori *Category Shift* dibagi ke dalam 4 kelas, yaitu 4 data dalam *Structure Shift*, 4 data dalam *Class Shift*, 10 data dalam *Unit Shift*, dan 6 data dalam *Intra-system shift*. Dalam persentase dari 30 data, 20% dari kategori level shift dan 80% merupakan kategori structure shift. Dari 80% category shift, terdiri dari 13% structure shift, 13% class shift, 34% unit shift, dan 20% intra-system shift. Pergeseran bentuk yang ditemukan terjadi pada

macam-macam kategori gramatika, baik kata, frasa, dan kalimat. Hal ini dikarenakan untuk mencapai makna yang paling dekat atau sesuai dengan BSu, perubahan tersebut harus dilakukan oleh penerjemah.

Pergeseran makna yang menurut Vinay dan Dalbelnet (1995) dibagi ke dalam 10 jenis. Jenis-jenis tersebut adalah *Abstract to Concrete*, *Explicative Modulation*, *One Part of Whole*, *One Part for Another*, *Reversal of Terms*, *Negation of Opposite*, *Active to Passive*, *Space for Time*, *Exchange of Intervals for Limits*, dan *Change of Symbol*. Dari jenis-jenis tersebut ditemukan hanya 7 jenis pergeseran makna, yaitu *Abstract to Concrete* sebanyak 3 data, *Explicative Modulation* sebanyak 1 data, *One Part for Another* sebanyak 2 data, *One Part of Whole* sebanyak 5, *Reversal of Terms* sebanyak 5 data, *Negation of Opposite* sebanyak 1 data dan *Active to Passive* sebanyak 1 data. Pergeseran makna yang dapat ditemukan dalam terjemahan *manga: Meitantei Conan* volume 61 ada sebanyak 18 data, dengan persentase *Abstract to Concrete* sebanyak 18%, *Explicative Modulation* 5%, *One part for Another* 11% data, *One Part of Whole* 28%, *Reversal of Terms* 28%, *Negation of Opposite* 5% dan *Active to Passive* sebanyak 5%. Pergeseran makna yang ditemukan terjadi pada macam-macam kelas kata, baik kata, frasa, dan kalimat. Hal ini dikarenakan adanya kalimat dalam BSu yang jika diterjemahkan secara harfiah akan sangat kaku dan asing untuk pembaca dalam BSa. Lalu, untuk mencapai kesepadanan makna yang dapat dimengerti secara natural oleh pembaca dari BSa, perubahan makna tersebut harus dilakukan oleh penerjemah.

UCAPAN TERIMAKASIH

Pada penelitian kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT serta terima kasih kepada pihak jurnal KATA yang sudah mengizinkan penerbitan artikel ini dan seluruh pihak yang telah banyak membantu pelaksanaan penelitian ini hingga selesai. Ucapan terima kasih juga tidak lupa penulis ingin sampaikan kepada seluruh dosen dan teman-teman peneliti yang ikut memberikan masukan agar penelitian ini terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, B. R. (2020). The Translation of Indonesian Compound Words Into English In Pramoedy Ananta's Novel. *Journal Kata*.
- Catford, J. C. (1965). *A Linguistic Theory of Translation: An Essay in Applied Linguistic*. Oxford University Press.
- Dedi, S. (2009). *Metodelogi Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Humaniora.
- Djajasudarma, T. F. (1999). *Pemahaman Ilmu Makna Semantik 2*. PT Refika Aditama.
- Emzir. (2015). *Teori dan Pengajaran Penerjemahan*. RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Gosho, A. (2008). *名探偵コナン Volume 61*. Shougakukan.
- Gosho, A. (2011). *Detektif Conan Volume 61*. PT. Elex Media Komputindo.
- Hartono, R. (2017). *Pengantar Ilmu Menerjemah*. Cipta Prima Nusantara.
- Istiqomah, D. N. (2017). *Pergeseran Bentuk dan Makna Dalam Terjemahan Komik Detective Conan Vol 84 dan 85*.
- Itasaka, G. (1999). *Kodansha Encyclopedia of Japan*. Kodansha LTd.
- Machali, R. (2009). *Pedoman Bagi Penerjemah*. Kaifa.
- Newmark, P. (1988). *Approach to translation*. Pergamon Press.

- Nida, E. A., & Taber, C. R. (1982). *The Theory and Practice of Translation*. E.J. Brill.
- Susilo, R. (2013). *Indonesia Peringkat ke-2 Pembaca Manga Terbanyak di Dunia*. Tribun News. <https://www.tribunnews.com/lifestyle/2013/11/29/indonesia-peringkat-ke-2-pembaca-manga-terbanyak-di-dunia>
- Vinay, J. P., & Dalbernet, J. (1995). . *Comparative stylistics of French and English (A Methodology for Translation)*. John Benjamins Publishing.