

## KESEPADANAN DINAMIS DI DALAM KOMIK TERJEMAHAN *GARASU NO KAMEN* KE DALAM BAHASA INDONESIA (TOPENG KACA)

ELI NINGSIH

[eliningsih\\_pb11s3@mahasiswa.unj.ac.id](mailto:eliningsih_pb11s3@mahasiswa.unj.ac.id)

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang kesepadanan dinamis dalam terjemahan komik (*manga*) *Garasu no Kamen* ke dalam bahasa Indonesia dengan judul Topeng Kaca. Penelitian ini menerapkan analisis isi kualitatif. Subfokus meliputi tinjauan dari aspek linguistik, teknik penerjemahan, metode penerjemahan dan kualitas penerjemahannya. Sumber data adalah teks yang terdapat di dalam balon dialog yang diambil sampelnya dari *manga Garasu no Kamen* dan komik terjemahannya yang berjudul Topeng Kaca volume no.1. Dari 477 teks dialog yang diteliti, ditemukan bahwa secara aspek linguistiknya hanya ditemukan tujuh ragam kalimat yang paling dominan terdiri atas: 1) ragam kalimat mengandung unsur *gender* 188 sampel; 2) kalimat yang menggunakan strategi percakapan 96 sampel; 3) kalimat dengan variasi bahasa 94 sampel; 4) kalimat ellipsis 40 sampel; 5) kalimat majemuk 29 sampel; 6) kalimat yang mengandung kata keterangan 20 sampel; 7) kalimat yang mengandung *onomatopea* 13 sampel; Kesepadanan dinamis yang terbaik terdapat pada terjemahan kalimat yang mengandung *onomatopea*. Teknik penerjemahan yang dipergunakan berorientasi kepada bahasa sasaran. Teknik yang sering dipergunakan adalah teknik padanan budaya 125 kali, transposisi 88 kali, teknik pengurangan 69 kali, teknik modulasi 53 kali, kalke 46 kali, transliterasi 34 kali, variasi 21 kali, naturalisasi 16 kali, amplifikasi 15 kali, *omission* 6 kali, adaptasi 3 kali; Metode penerjemahan yang paling banyak digunakan adalah metode penerjemahan idiomatis 146 kali, metode komunikatif 126 kali, metode penerjemahan bebas 105 kali, metode penerjemahan harfiah 63 kali, dan metode penerjemahan adaptasi 36 kali; Penilaian terjemahan sesuai dengan konsep kesepadanan dinamis yakni makna yang paling mendekati bahasa sumber artinya akurat secara makna, bentuk bahasa yang paling berterima di dalam bahasa sasaran, sehingga memiliki keterbacaan yang baik. Kesimpulannya adalah kualitas *manga* terjemahan yang berjudul Topeng Kaca termasuk kategori “bagus” sebab memiliki total kesepadanan dinamis yang baik 81.9%, belum mencapai level “sangat bagus” apalagi level “sempurna” sebab rasio kesepadanan dinamis yang baik berada di bawah 85%. Temuan penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai referensi untuk meningkatkan kualitas penerjemahan *manga* dari bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia.

Kata kunci: *manga*, kesepadanan dinamis, terjemahan

# **DYNAMICS EQUIVALENCE OF TRANSLATION OF JAPANESE MANGA “GARASU NO KAMEN” INTO INDONESIAN (THE GLASS MASK)**

**ELI NINGSIH**

[eliningsih\\_pb11s3@mahasiswa.unj.ac.id](mailto:eliningsih_pb11s3@mahasiswa.unj.ac.id)

*The research aimed to gain in-depth understanding about the dynamic equivalence of Japanese comics (manga) “Garasu no Kamen” translated into Indonesian “Topeng Kaca” (The Glass Mask). This was a qualitative content analysis research. Subfocus of the research consisted of the analyses of dynamic equivalence from the perspective of linguistic, translation techniques and methods, finally to assess the quality of its translation. 477 data taken from the dialogue box texts of (manga) Garasu no Kamen compared to its Indonesian translation titled Topeng Kaca volume no.1. From the linguistic perspective, it was founded that the most frequently occurred sentences types were : 1)gender related sentences 188 text samples; 2) the sentence with conversational strategies 96 text samples;3)the sentence with languages variations 94 text samples;4)the ellipsis sentences 40 text samples;5)the complex sentences with conjunction 29 text samples;6)the adverbial sentences 20 text samples;7)the sentences with onomatopoeia 13 text samples; Adopted translation techniques was target language text-oriented. They were cultural equivalent technique 125 times, transposition 88 times, reduction 69 times, modulation 53 times, calce 46 times, transliteration 34 times, variation 21 times, pure borrowings 16 times, amplification 15 times, omission 6 times, and adaptation 3 times;. The methods of idiomatic translation was very dominant. It was 146 times, followed by communicative method 126 times, free-translation methods 105 times, literal translation methods 63 times, dan adaptation methods 36 times; The translation assessment was conducted by adopting the concept of dynamic equivalence. They were the closest-natural equivalent. The most accuracy in term of meaning, the most natural to target language form, and the best in readability. In conclusion, the comic Topeng Kaca were categorized as Good comic translation with the adequate dynamic equivalence 81.9%. It is still far to be considered either as a “very well” or “perfect” translation result since the adequate dynamic equivalence ratio below than 85% yet. The findings were expected to be worth taking references in making a better strategies in doing comics (manga) translation from Japanese into Indonesian in the future .*

*Keyword: manga, dynamic equivalence, translation,*

“Topeng Kaca”というタイトルでインドネシア語に翻訳されている漫画  
「ガラスの仮面」の動的な互換性

ELI NINGSIH

[eliningsih\\_pb11s3@mahasiswa.unj.ac.id](mailto:eliningsih_pb11s3@mahasiswa.unj.ac.id)

本研究は、“Topeng Kaca”というタイトルでインドネシア語に翻訳されている漫画「ガラスの仮面」の動的な互換性について深く理解することを目的としている。また今回の研究は定性的な内容分析を適用し、サブフォーカスには、言語学的、翻訳戦略、翻訳手法、および翻訳技法のレベルでの動的等価の品質が含まれ、あらゆるレベルで動的等価を達成する。「ガラスの仮面」という少女漫画及びインドネシア語版「Topeng Kaca」という漫画の第1巻は本研究のデータとして扱っている。分析の結果、477の翻訳データのうち、言語学的と呼ばれる翻訳分析方式を使用することにより、七つの文タイプがよく出てきた。それは1) ジェンダー的文の方は188例文；2) 会話的戦略による文96例文；3) 94言おtうsヴァリエーション的な例文；4) エリップス40例文；5) 複文29例文；6) 副詞的20例文；7) 擬態語・擬音語的13例文が分かった；適用された翻訳戦略はcultural equivalent戦略125回、transposition戦略88回、レダクション戦略69回、modulation戦略53回、calce戦略46回、transliteration戦略34回、ヴァリデーション戦略21回、pure borrowings戦略16回、amplification戦略15回、omission戦略6回、及びadaptation戦略3回だと見られた；また、翻訳手法としてはidiomatic翻訳手法が146回で一番よく適用された翻訳手法、次はcommunicative翻訳手法126回、free-translation翻訳手法105回、literal翻訳手法63回及びadaptationという翻訳手法36回が分かった；動的な互換性的な翻訳の理論により翻訳評価をした。それは、動的な互換性的な翻訳には元の言葉に近い意味の言葉を置き換えるのが基本である。本研究から、日本漫画「ガラスの仮面」のインドネシア語版の「TopengKaca」の翻訳全体が十分な動的等価性81.9%を達成していると結論付けることができ、それらは良いカテゴリーにあることを意味する。十分な動的等価性のがまだ85%未満ですが、Very Good若しくはパーフェクトというカテゴリーになるのはまだいけないとする。本研究の成果は、日本語からインドネシア語への漫画の翻訳を改善するための参考資料として使用されることが期待されている。

キーワード：漫画、動的な互換性、翻訳