

BAB IV

PENGGUNAAN JOSEIGO DAN DANSEIGO DALAM MANGA

“YOZAKURA QUARTET” JILID 4 KARYA YASUDA

SUZUHITO DAN PROSES PENTERJEMAHAN

4.1 Danseigo

Berikut ini adalah beberapa ragam Danseigo yang digunakan dalam Komik “Yozakura Quartet” Jilid 4 :

a.



Gambar di atas menceritakan ketika Akina (Tokoh utama laki-laki) meniceritakan masa lalunya. Akina menggunakan *ore* untuk kata ganti orang pertama.

b.



Gambar di atas menceritakan tentang salah satu dewan senat kota yang sudah berumur memeberikan pendapatnya dalam rapat dewan senat. Karna sudah berumur menggunakan *washi* untuk kata ganti orang pertama.

c.



Gambar di atas menceritakan tentang paman Jinroku yang marah kepada mantan muridnya karna telah berbuat jahat. Paman Jinroku menggunakan *Omee* untuk kata ganti orang ke dua, karena posisi lawan bicara lebih rendah darinya.

d.



Gambar di atas menceritakan tentang Gin (tokoh jahat) yang sedang menceritakan alasan kenapa ia ingin menghancurkan dunia. Gin menggunakan *kisama* untuk kata ganti orang ke dua, karna posisi lawan bicaranya adalah orang yang sangat ia benci.

e.



Gambar di atas menceritakan ketika Akina mengajak Hime pergi karena ada urusan yang sangat mendesak. Akina menggunakan shuujoshi Zo, untuk mempertegas kata perintahnya.

f.



Gambar di atas menceritakan tentang seorang kakek meisterius yang sedang mengacau di kota Sakurashin. Kakek tersebut menggunakan kata *oi* untuk memanggil atau menarik perhatian lawan bicara.

4.2 Joseigo

Berikut ini adalah beberapa ragam Joseigo yang digunakan dalam Komik “Yozakura Quartet” Jilid 4 :

a.



Gambar di atas menceritakan tentang Hime yang juga ingin di buatkan sebuah keramik cantik oleh paman Jinroku. Hime menggunakan *atashi* untuk kata ganti orang pertama.

b.



Gambar di atas menceritakan ketika Ao ingin pergi membantu Kotoha chan dan berpisah dengan Shinozuka. Berbeda dengan Hime, ao menggunakan *watashi* untuk kata ganti orang pertama.

c.



Meskipun dalam joseigo tidak ada bentuk kata ganti ke dua yang khusus, para tokoh dalam komik ini lebih sering menggunakan *anta* untuk kata ganti orang ke dua.

d.



Gambar di atas menceritakan ketika kohime mempunyai keinginan untuk menjadi cepat besar. Kohime menggunakan shuujoshi *wa* yang berfungsi untuk mengindikasikan tujuan atau kebulatan tekad si pembicara.

e.

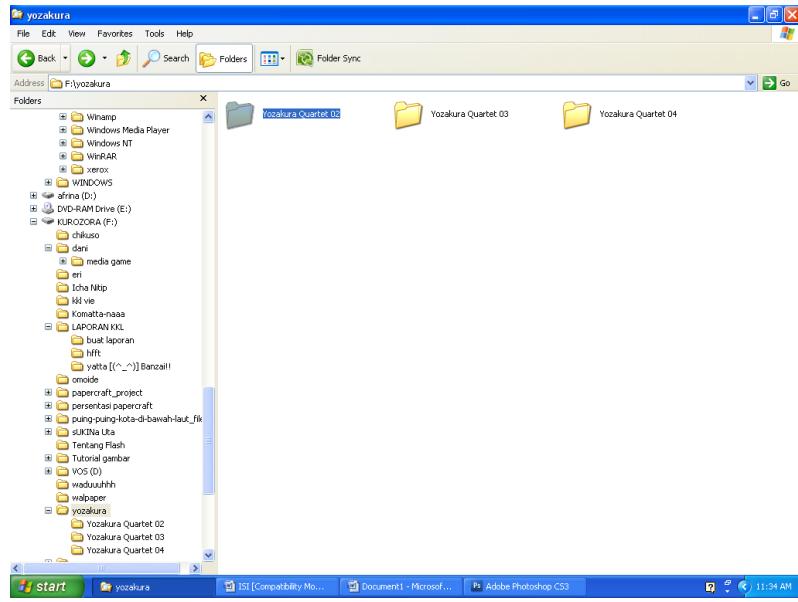


Gambar di atas menceritakan tentang Hime yang kaget karena Kohime diberi keramik cantik oleh paman Jinroku dan menanyakannya kepada Kohime. Hime menggunakan Shuujoshi *no* yang berfungsi untuk mempertegas kalimat Tanya.

4.3 Proses Penterjemahan

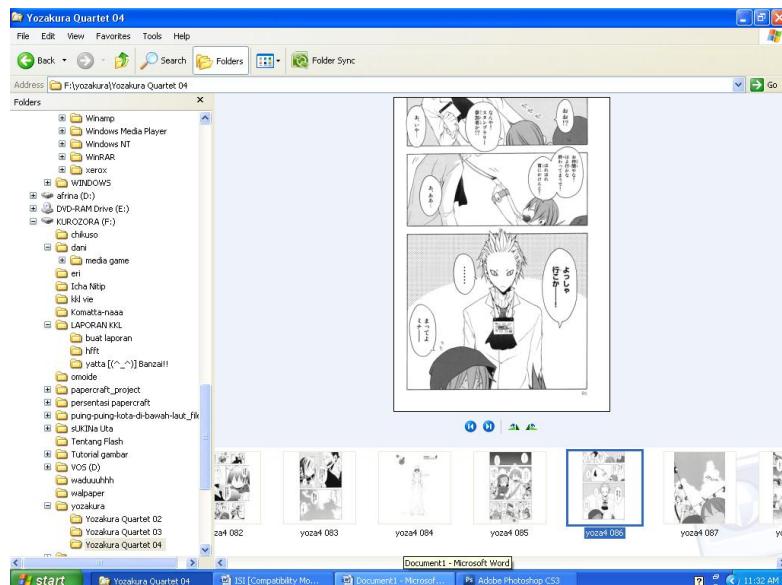
Penerjemahan tidak berbeda dari tindak komunikasi sehari-hari. Betapa sering kita mengungkapkan kembali pemahaman kita, baik hasil menyimak maupun hasil membaca, kepada orang lain. Demikian pula penerjemahan, kita membaca untuk memahami teks, kemudian kita menyampaikan pahaman kita kepada orang lain. Bedanya hanya dalam komunikasi sehari-hari kita memahami dan menyampaikan pahaman dalam bahasa yang sama (penerjemahan intrabahasa), sedangkan dalam penerjemahan kita memahami dalam bahasa asing dan mengungkapkan pahaman kita dalam bahasa ibu (penerjemahan antarbahasa).

Dalam proses penterjemahan, penulis tidak langsung menterjemahkan tetapi membaca dan memahami isi dari komik yang akan diterjemahkan terlebih dahulu. Selain itu karena penulis mendapatkan volume komik bagian akhir, penulis juga membaca dan memahami isi cerita dalam volume sebelumnya agar tidak mengalami kesalahan dalam menterjemahkan istilah atau makna dalam komik yang akan diterjemahkan.



Gambar 1. Data komik volume sebelumnya

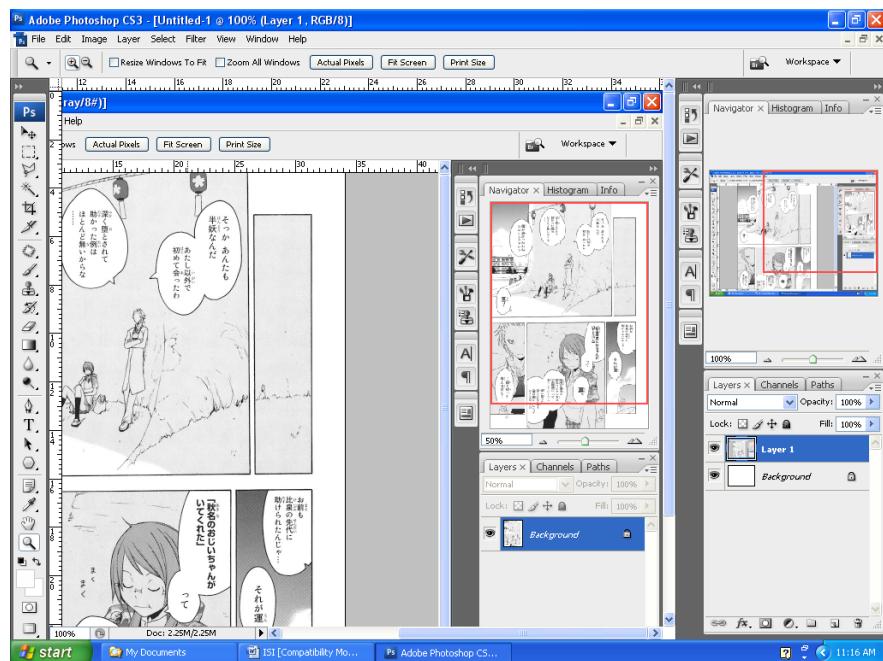
Setelah membaca komik yang akan diterjemahkan, penulis mencatat kata-kata yang tidak dimengerti dan mencarinya di kamus.



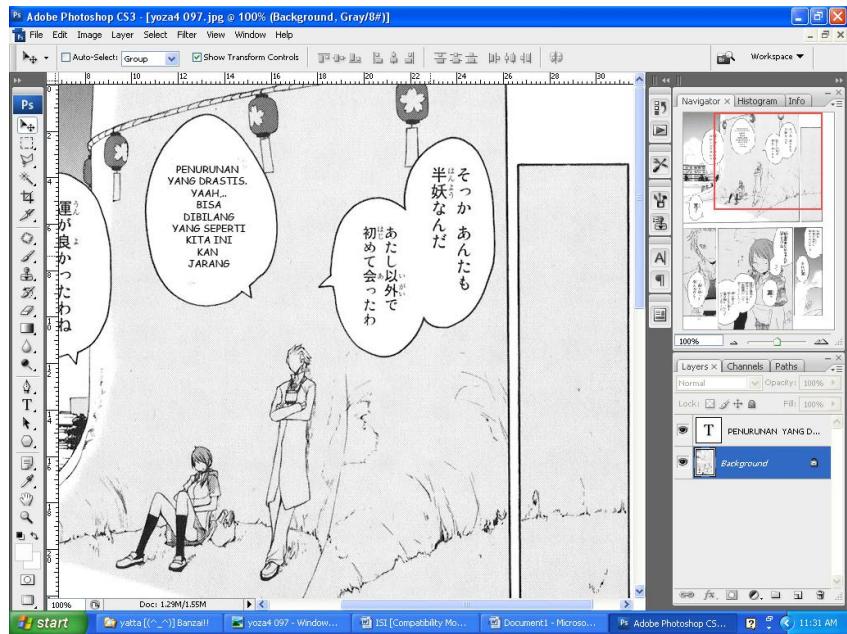
Gambar 2. Pencarian kata-kata yang tidak dimengerti

Langkah selanjutnya adalah penulis mentargetkan jumlah komik yang harus diterjemahkan selama satu minggu. Karena jumlah halaman yang harus diterjemahkan berjumlah 200 halaman. Dalam satu hari penulis mentergetkan 10 lembar halaman untuk diselesaikan

Penulis menggunakan software *Adobe Photoshop* untuk mengedit komik yang akan diterjemahkan.



Gambar 3. Proses penggerjaan komik dalam adobe photoshop



Gambar 4. Proses pengeditan komi yang akan diterjemahkan dengan

Software adobe photoshop

Pada proses akhir setelah menyelesaikan semua target, penulis membaca kembali semua file yang telah diterjemahkan dengan hati-hati tanpa membandingkan dengan dokumen asli untuk memastikan bahwa kalimat-kalimatnya dapat dimengerti dengan jelas dan tidak bermakna ganda.