

INTISARI

Terjemahan Cerita Bergambar

Rakudai Ninja Rantarou Ninja Yashiki : Kyoufu no Orusuban

Karya Amako Soubee

Salsabilla Athea Wanadri

Tugas akhir ini merupakan terjemahan dari cerita bergambar yang berjudul *Rakudai Ninja Rantarou* seri 47 “*Ninja Yashiki : Kyoufu no Orusuban*” karya Amako Soubee. Cerita bergambar ini berisi tentang tiga ninja cilik, yaitu Rantarou, Kirimaru, dan Shinbee yang ketakutan ketika menjaga rumah ninja. Penulis memilih cerita bergambar tersebut karena cerita ini memiliki genre komedi, aksi, dan petualangan. Selain itu juga terdapat kelucuan tingkah laku dan kenakalan ketiga ninja cilik tersebut selama berpetualang.

Metode penerjemahan yang digunakan oleh penulis adalah metode penerjemahan literal/harfiah dan penerjemahan komunikatif. Penerjemahan literal/harfiah digunakan untuk mencari padanan kata yang tepat untuk menerjemahkan dari bahasa sumber ke bahasa sasaran bilamana kata tersebut rancu untuk diterjemahkan. Penerjemahan komunikatif digunakan untuk menerjemahkan dari bahasa sumber ke bahasa sasaran dengan cara menyesuaikan bahasa sumber setepat mungkin.

Latar tempat pada cerita tersebut adalah rumah ninja. Rumah ninja terdapat banyak trik dan perangkap. Trik dan perangkap tersebut adalah lubang perangkap, dinding papan, tempat persembunyian pedang, tangga tersembunyi, pintu papan, lorong rahasia, dan gudang rahasia.

Kata kunci : Cerita Bergambar, Cerita Anak, Cerita Terjemahan, Ninja, Rumah Ninja, Metode Komunikatif, Metode Literal/Harfiah.

ABSTRACT

Translation of Illustrated Story Titled

Rakudai Ninja Rantarou Ninja Yashiki : Kyoufu no Orusuban

By Amako Soubee

Salsabilla Athea Wanadri

This final project is a translation of a illustrated story titled Ninja Rakudai Rantarou series 47 "Ninja Yashiki: Kyoufu no Orusuban" by Amako Soubee. This illustrated story is about three young ninjas, their names are Rantarou, Kirimaru, and Shinbee who frightened when keeping the house of ninja. This story assigned by the author caused has a genre of comedy, action, and adventure. There are also a cuteness behavior and naughtiness third of the young ninja during the adventure.

The author translated that story used methods of the literal translation and communicative translation. Literal translation is used to find the equivalent of the right words from the source language to translate at the target language, majority the ambiguous words. Communicative translation is used to translate from the source language to the target language by adjusting the source language as precisely as possible.

Setting place in the story is a ninja house. There are many tricks and traps in the ninja house. Tricks and traps are pitfalls, wall of board, sword hiding place, hidden staircase, door board, secret passages, and secret warehouse.

Keywords : Illustrated Stories, Story of Child, Translation Story, Ninja, House of Ninja, Communicative Method, Literal Method