

**PERGESERAN MAKNA PENERJEMAHAN BAHASA MANDARIN KE BAHASA INDONESIA
CERITA 《往事如尘》(WǎNGSHÌ RÚ CHÉN) “WAKTU BERLALU LAYAKNYA
BUTIRAN DEBU” DALAM GAME ONLINE GENSHIN IMPACT**

Alif Wahyu Satyatma

Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: alif.19039@mhs.unesa.ac.id

Dr. Mintowati M.Pd

Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: mintowati@unesa.ac.id

Abstract

Online games are one of the communication media that is often favored by the wider community, especially teenagers. However, not all online games are presented in the language that we understand, thus requiring language transfer or translation. In a translation, the translated text will experience a shift in meaning to produce a translation that is in accordance with the expectations of the original author. This study aims to describe the shifting meaning of translation that occurs in the story text of a Chinese online game called Genshin Impact by referring to Simatupang's (2000) opinion.. The research method used in this study is descriptive qualitative using Simatupang's theory of translation meaning shift. The data sources used are dialog and narration texts in the story 《往事如尘》(Wǎngshì Rú Chén) “Bygones Times Like Dust Passing” in the online game Genshin Impact. The result of the research is a shift in meaning of translation that occurs in the Chinese to Indonesian text of the story 《往事如尘》(Wǎngshì Rú Chén) “Bygones Times Like Dust Passing” in the online game Genshin Impact. The translation meaning shifts that occur are generic to specific meaning and vice versa, as well as meaning shifts due to differences in cultural perspectives which are dominated by generic to specific meaning shifts and vice versa due to the absence of words or phrases in the target language that can define the meaning in the source language precisely and accurately, and vice versa.

Keywords: *Genshin Impact, Translation Meaning Shift*

Abstrak

Game online merupakan salah satu media komunikasi yang kerap disukai oleh masyarakat luas, terlebih para remaja. Akan tetapi tidak semua game online disajikan dalam bahasa yang kita pahami sehingga memerlukan pengalihan bahasa atau penerjemahan. Dalam sebuah penerjemahan, teks penerjemahan akan mengalami pergeseran makna untuk menghasilkan penerjemahan yang sesuai dengan harapan penulis aslinya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pergeseran makna penerjemahan yang terjadi dalam teks cerita yang ada pada game online asal Tiongkok bernama Genshin Impact dengan mengacu pada pendapat Simatupang (2000). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan teori pergeseran makna penerjemahan Simatupang. Sumber data yang digunakan merupakan teks dialog dan narasi yang ada pada cerita 《往事如尘》(Wǎngshì Rú Chén) “Waktu Berlalu Layaknya Butiran Debu” dalam game online Genshin Impact. Hasil penelitian berupa pergeseran makna penerjemahan yang terjadi pada teks bahasa Mandarin ke bahasa Indonesia cerita 《往事如尘》(Wǎngshì Rú Chén) “Waktu Berlalu Layaknya Butiran Debu” dalam game online Genshin Impact. Pergeseran makna penerjemahan yang terjadi ialah pergeseran penerjemahan makna generik ke makna spesifik dan sebaliknya, serta pergeseran makna karena perbedaan sudut pandang budaya yang didominasi oleh pergeseran penerjemahan makna generik ke makna spesifik dan sebaliknya karena ketidakadaan kata atau frasa dalam bahasa sasaran yang dapat mendefinisikan makna dalam bahasa sumber secara tepat dan akurat, begitu pun sebaliknya.

Kata Kunci: *Genshin Impact, Pergeseran Makna Penerjemahan*

PENDAHULUAN

Di zaman modern ini, mempelajari suatu bahasa dan menguasai bahasa merupakan salah satu hal yang sangat penting karena bahasa merupakan alat komunikasi berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia

(Keraf. 1994: 1). Seiring dengan kemajuan teknologi dan berkembangnya media komunikasi, cara menyampaikan pesan melalui berbagai media menjadi semakin beragam. Salah satu bentuk media komunikasi yang semakin populer adalah *game online*, yang tidak hanya menghibur tetapi juga menyampaikan cerita kompleks kepada

pemainnya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Samsuri (1994: 4) yang mengatakan bahwa bahasa merupakan tempat pelarian saat kesunyian, bila hati bertempur melawan kehidupan ini, dan bila rasa pikiran menjelajahi soal-soal kehidupan, baik di dalam manusia itu sendiri maupun kehidupan di sekelilingnya, bahkan kehidupan yang mungkin hanya tampak di dalam angan-angannya saja. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah alat komunikasi berbentuk simbol huruf yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pemikiran dan imajinasi manusia.

Game online merupakan salah satu media komunikasi untuk menyampaikan gagasan dan ide kepada khalayak luas, terutama melalui jenis *game* dengan alur cerita dan percakapan seperti RPG (*Role Playing Game*). Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Yee (2002: 9), “*MMORPGs tries to enchant you with a fantasy, and make you feel that you are part of something grand and extraordinary*” yang memiliki arti MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*) berusaha memikat pemain dengan cerita fantasi sehingga membuat pemain merasa menjadi bagian dari suatu hal yang besar dan luar biasa (dalam *game* tersebut). Tetapi tidak semua *game online* disajikan dalam bahasa yang mudah dipahami, terutama bagi pembaca atau pemain yang bukan berbahasa asli dari *game* tersebut. Meski begitu, sudah banyak *game online* dari negara asing yang dirilis secara global di masa yang kian modern ini sehingga penikmat *game online* dari negara-negara lain dapat mengakses serta bermain dengan mudah, salah satunya yang berasal dari negara Tiongkok yakni *game online* 原神 *Yuán Shén* atau yang dikenal dengan *Genshin Impact*.

Genshin Impact, yang diproduksi di Shanghai, Tiongkok, berhasil mencuri perhatian dengan animasi dan grafis berkualitas tinggi yang dapat memikat penikmat dan pecinta animasi. Melansir dari website resmi *Genshin Impact*, *game online* ini dirilis secara global pada 28 September 2020. *Game* ini berhasil menarik lebih dari 50 juta pemain di aplikasi playstore pada platform android, dan menjadi permainan RPG (*Role Playing Game*) dengan peringkat 4 di aplikasi app store iOS. *Genshin Impact* mengajak pemain, yang sering disebut sebagai “petualang” atau “pengembara”, menjelajahi tujuh kota dengan unsur kebudayaan suatu negara yang berbeda untuk menemukan saudaranya yang hilang. Dalam melakukan perjalanannya, pemain akan berhadapan dengan berbagai misi yang bisa dan harus diselesaikan dengan judul dan tujuannya masing-masing. Untuk memberikan pengalaman permainan yang optimal, *Genshin Impact* memiliki fitur alih bahasa yang memungkinkan pemain mengubah teks dan suara dari bahasa Mandarin (bahasa sumber) ke beberapa bahasa lain (bahasa sasaran). Dengan demikian, dalam *game* tersebut terjadi proses penerjemahan.

Pada dasarnya penerjemahan merupakan kegiatan mengubah teks dari suatu bahasa ke dalam bahasa lainnya. Menurut Newmark (1998: 5) “*Translation is is rendering the meaning of a text into another language in the way that the author intended the text*” yang maksudnya penerjemahan merupakan kegiatan mengubah makna

suatu teks ke dalam bahasa lain sesuai dengan maksud dari pengarangnya. Untuk memperoleh hasil penerjemahan teks yang baik, penerjemah harus memperhatikan makna dari teks yang akan diterjemahkan kemudian disesuaikan dengan bahasa sasaran yang sesuai dengan maksud penulis teks. Meski begitu penerjemahan bukanlah kegiatan yang hanya mengubah dan mengalihkan bahasa sumber (BSu) ke bahasa sasaran (BSa) namun seorang penerjemah juga harus memperhatikan beberapa aspek, seperti yang dikatakan oleh Adhimas, dkk (2023: 163) bahwa penerjemah harus memperhatikan metode, teknik, dan prosedur penerjemahan dengan mempertimbangkan kemampuan berbahasa (terhadap BSu dan BSa), jenis teks, maupun topik dari teks yang diterjemahkan. Selain pengalihan bahasa, penerjemahan juga melibatkan terjadinya pergeseran makna untuk memudahkan pemahaman pesan yang sesuai dengan harapan penulis.

Setiap bahasa memiliki cara tersendiri untuk mengungkapkan beberapa hal yang tidak dimiliki bahasa lain, sehingga setiap bahasa di dunia memiliki perbedaan dalam menyatakan atau mengungkapkan sesuatu. Dengan adanya perbedaan aturan dan bentuk untuk mengungkapkan makna di antara berbagai bahasa, maka adanya pergeseran yang terjadi dalam penerjemahan (Simatupang, 2000: 74). Pergeseran penerjemahan digunakan untuk menerjemahkan suatu kata dari teks asli (BSu) ke dalam bahasa lain (BSa). Di samping itu, Xiangtao dan Yao (2022: 83) berpendapat “翻译中的所有意义转移均为意义替代, 即用不同的意义替换原文字面意义 *Fānyì zhōng de suǒyǒu yìyì zhuǎnyì jūn wéi yìyì tìdài, jí yòng bùtóng de yìyì tìhuàn yuán wénzì miàn yìyì*” yang artinya semua pergeseran makna dalam penerjemahan merupakan penggantian makna, yaitu mengganti makna literal teks asli (bahasa sumber) dengan makna yang berbeda (teks bahasa sasaran). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pergeseran makna penerjemahan terjadi karena adanya perbedaan bentuk bahasa sumber dalam mengungkapkan makna suatu kata, frasa, atau klausa sehingga terjadi adanya penggantian makna yang serupa untuk memberikan pemahaman yang sesuai dengan bahasa sasaran.

Simatupang (2000: 78-82) membagi pergeseran makna penerjemahan menjadi 2 bagian, yaitu pergeseran penerjemahan dari makna generik ke makna spesifik dan sebaliknya, serta pergeseran makna penerjemahan karena sudut pandang budaya. Pergeseran penerjemahan makna generik ke makna spesifik dan sebaliknya terjadi karena tidak adanya padanan suatu kata secara umum pada BSu yang sangat tepat dengan BSa. Jika kata dalam BSu memiliki makna secara umum (generik) dan padanan kata yang ada pada BSa mengacu pada makna yang lebih khusus (spesifik), maka hal ini mengakibatkan penyesuaian atau terjadinya pergeseran penerjemahan makna generik ke makna spesifik, begitu pun sebaliknya yang terjadi pada pergeseran makna spesifik ke makna generik.

Selain itu, pergeseran penerjemahan makna juga dapat disebabkan karena adanya perbedaan sudut pandang budaya dari setiap bahasa di dunia. Untuk

menyepadankan B_{Su} yang diterjemahkan ke dalam B_{Sa}, penerjemah akan melakukan pergeseran penerjemahan supaya lebih dipahami oleh pembaca teks B_{Sa} dengan mengubah sudut pandang atau mencari kata yang sepadan. Apabila tidak ditemukan kata yang tepat untuk menerjemahkan kata B_{Su}, maka akan terjadi pinjaman kata dalam kalimat yang telah diterjemahkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Zhang (2019: 15) yang mengatakan “有时需要对翻译的内容进行转移(借词),即将原文里的某个词转移到译文中去 *Yǒushí xūyào duì fānyì de nèiróng jìn háng zhuǎnyì (jiècí), jǐjiāng yuánwén lǐ de mǒu gè cí zhuǎnyì dào yìwén zhōng qù*” yang artinya terkadang hasil terjemahan (kata pinjaman) perlu ditransfer, yaitu mentransfer kata tertentu dalam teks asli ke teks terjemahan. Maksud dari kata pinjaman yakni kata serapan atau kata tersebut dimunculkan kembali dalam teks terjemahan B_{Sa}.

Penelitian ini bukanlah penelitian pertama yang pernah dilakukan. Penelitian mengenai pergeseran makna penerjemahan sudah pernah dilakukan oleh Wirawati (2017) dengan skripsinya yang berjudul “Analisis Pergeseran Makna Serial Line Webtoon Lookism 看脸时代 *Kàn Liǎn Shídài* Episode 1 Karya Taejoon Park Versi Bahasa Mandarin dan Bahasa Indonesia”. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini tertelak pada sumber data penelitian dan teori atau pendapat ahli yang digunakan sebagai acuan dalam melakukan penelitian. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Permadi (2017) dengan skripsinya yang berjudul “Pergeseran Bentuk dan Makna dalam Penerjemahan Unsur-unsur Klausa Pasif pada Novel *Le Fantome de l'Opera* Karya Gaston Leroux”. Berbeda dengan sebelumnya, perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada sumber data penelitian, permasalahan yang dibahas, dan bahasa sumber dalam penelitian. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penelitian ini berbeda dengan penelitian terdahulu.

Berdasarkan uraian-uraian sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan pergeseran makna yang terjadi pada teks cerita dalam *game online* Genshin Impact, khususnya pada misi 《往事如尘》(*Wǎngshì Rú Chén*) “Waktu Berlalu Layaknya Butiran Debu” dengan pendapat pergeseran makna penerjemahan oleh Simatupang. *Game* tersebut dipilih karena di dalam teks cerita *game online* Genshin Impact terdapat penerjemahan yang terlihat cukup berbeda secara harfiah, sehingga peneliti ingin mengetahui pergeseran-pergeseran makna yang terjadi dalam penerjemahan teks B_{Su} ke B_{Sa} pada cerita ini. Di sisi lain, bahasa Mandarin dan bahasa Indonesia yang memiliki perbedaan dalam beberapa aspek mengakibatkan terjadinya pergeseran makna penerjemahan dalam sebuah teks.

Tidak hanya itu, alasan peneliti memilih misi dengan subjudul 《往事如尘》(*Wǎngshì Rú Chén*) “Waktu Berlalu Layaknya Butiran Debu” karena pada cerita ini terdapat representasi sastra klasik Tiongkok bernama 《搜神记》(*Sōushén Jì*) yang berisi tentang kisah supranatural dari cerita rakyat pada era dinasti Qing. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat

memberikan kontribusi dalam pemahaman dan penelitian mengenai pergeseran makna penerjemahan yang tidak terlalu eksis dalam pembelajaran bahasa yang seharusnya pembelajaran bahasa asing memerlukan pemahaman lebih mengenai penerjemahan. Selain itu, penelitian ini diharapkan memberikan wawasan baru tentang *game online* sebagai sarana mempelajari bahasa asing, sarana untuk memperkenalkan kebudayaan suatu bangsa, serta mempelajari kebudayaan dari suatu bangsa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian deskriptif untuk menganalisis pergeseran makna penerjemahan pada teks cerita 《往事如尘》(*Wǎngshì Rú Chén*) “Waktu Berlalu Layaknya Butiran Debu” dalam *game online* Genshin Impact dari bahasa Mandarin ke bahasa Indonesia. Pendekatan kualitatif menekankan penggunaan data berbentuk kata-kata dan kalimat, sedangkan penelitian deskriptif memberikan penjelasan secara luas dan mendalam untuk memahami makna serta pemahaman lebih mengenai suatu gejala atau peristiwa. Dalam penelitian ini, peneliti tidak terlibat menentukan sebab dan akibat, tetapi lebih berfokus pada penjelasan dan pengukuran variabel yang terkait dengan peristiwa yang sedang diteliti.

Sumber data pada penelitian ini merupakan *game online* asal Tiongkok yang sudah dirilis secara global bernama Genshin Impact. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa teks dialog dan narasi berbahasa Mandarin sebagai bahasa sumber dan bahasa Indonesia sebagai bahasa sasaran pada salah satu misi yang ada dalam *game online* Genshin Impact, misi tersebut berjudul 《风起鹤归》(*Fēng Qǐ Hè Guī*) “Bangau Pulang Mengikuti Angin”. Menurut website resmi Genshin Impact (2021), misi dengan judul ini dirilis pada 5 Januari 2022. Dalam misi tersebut memiliki 4 subjudul yang berbeda, salah satunya subjudul yang ada pada misi tersebut adalah “Bangau Pulang Mengikuti Angin” dengan subjudul 《往事如尘》(*Wǎngshì Rú Chén*) “Waktu Berlalu Layaknya Butiran Debu”. Jumlah data yang ditemukan dalam teks cerita tersebut sebanyak 57 data.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik simak bebas libat cakap (SBLC). Teknik SBLC tidak melibatkan peneliti dalam percakapan langsung namun peneliti menyimak dengan seksama percakapan yang terjadi (Sudaryanto, 1993: 134). Dengan begitu dapat dikatakan bahwa peneliti sendiri merupakan alat untuk melakukan teknik SBLC. Dalam proses pengumpulan data, peneliti memainkan *game online* Genshin Impact untuk menyimak keseluruhan data, mencatat data, kemudian melakukan analisis terhadap data yang telah dicatat.

Analisis dalam penelitian ini menggunakan metode padan referensial. Sudaryanto (2015: 13) berpendapat bahwa metode padan merupakan metode yang penentunya terlepas dan tidak menjadi bagian dari bahasa yang bersangkutan. Dalam metode padan terdapat dua teknik yaitu teknik dasar dan teknik lanjutan. Teknik dasar yang

digunakan adalah teknik PUP (Pilah Unsur Penentu), sedangkan teknik lanjutan yang digunakan yaitu teknik HBS (Hubung Banding Menyamakan). Teknik analisis data dilakukan dengan mengidentifikasi kata, frasa, maupun kalimat dalam teks BSu yang menjadi penentu terjadinya pergeseran makna penerjemahan, diklasifikasikan berdasarkan jenis pergeseran maknanya, kemudian dideskripsikan pergeseran makna penerjemahan yang telah terjadi.

Uji keabsahan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan teknik meningkatkan ketekunan. Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan bekasinambungan, sehingga kepastian data dan urutan peristiwa dapat direkam secara pasti dan sistematis (Sugiyono, 2016: 272). Meningkatkan ketekunan sama halnya mengecek kembali jawaban-jawaban dari suatu persoalan untuk mengetahui terdapat kesalahan atau tidak. Selain itu, uji keabsahan data dalam penelitian ini juga dilakukan dengan cara mengkonsultasikan data dengan para ahli melalui validasi pakar (expert judgement), maka dari itu peneliti melakukan konsultasi kepada salah satu dosen ahli dari Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Unesa yang menjadi validator data pada skripsi ini yaitu bapak Yogi Bagus Adhimas, S.Pd., M.A. Validasi data dilakukan dengan memberikan tabel data yang berisikan teks BSa (Bahasa Indonesia) dan teks BSu (Bahasa Mandarin) dari teks cerita 《往事如尘》(Wǎngshì Rú Chén) “Waktu Berlalu Layaknya Butiran Debu” dalam game online Genshin Impact kepada validator, kemudian peneliti melakukan diskusi dengan dosen validator mengenai data penelitian yang digunakan. Dengan melakukan validasi data ini, diharapkan instrumen penelitian yang digunakan dapat menjadi data penelitian yang bisa dipertanggungjawabkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pergeseran makna penerjemahan terjadi karena tidak adanya padanan kata yang sangat sesuai dan tepat dari sebuah teks bahasa sumber ke bahasa sasaran maupun sebaliknya. Simatupang (2000: 78-82) membaginya menjadi 2 yaitu pergeseran makna generik ke makna spesifik dan sebaliknya, serta pergeseran makna karena perbedaan sudut pandang budaya. Data pada penelitian ini berupa teks cerita 《往事如尘》(Wǎngshì Rú Chén) “Waktu Berlalu Layaknya Butiran Debu” dalam game online 《原神》(Yuán Shén) “Genshin Impact” yang terdiri dari dialog dan narasi. Berikut deskripsi hasil analisis dari data yang diperoleh:

1. Pergeseran Makna Generik ke Makna Spesifik dan Sebaliknya

Pada pergeseran makna ini dibagi menjadi dua, yaitu pergeseran penerjemahan makna generik ke makna spesifik dan pergeseran penerjemahan makna spesifik ke makna generik.

a. Pergeseran Makna Generik ke Makna Spesifik

Pergeseran penerjemahan makna generik ke makna spesifik yang terjadi pada teks cerita 《往事如尘》(Wǎngshì Rú Chén) “Waktu Berlalu Layaknya Butiran

Debu” dalam game online Genshin Impact berjumlah 22 data.

(1) Data 4

Teks BSu

派蒙: 不过看上去像是被什么东西捆着...

Pàiméng: Bùguò kàn shàngqù xiàng shì bèi shénme dōngxī kǔn zhe...

Teks BSa

Paimon: Tapi kelihatannya kayak keikat sama sesuatu....

(GI/WSRC/T-004)

Dalam kalimat tersebut terdapat pergeseran penerjemahan makna generik ke makna spesifik. Menurut modern汉语词典 *Xiàndài Hànyǔ Cídiǎn* (2006: 325) “东西是泛指各种具体的或抽象的事物” *dōngxī shì fànzhǐ gèzhǒng jùtǐ de huò chōuxiàng de shìwù*, kata 东西 *dōngxī* memiliki arti mengacu pada suatu hal yang konkrit atau abstrak. Secara harfiah kata 东西 *dōngxī* berarti benda, namun pada penerjemahan tersebut diterjemahkan menjadi “sesuatu”. Kata “sesuatu” sendiri merupakan barang atau hal yang tidak tentu (abstrak), sedangkan “benda” adalah suatu hal yang berwujud. Konteks percakapan tersebut mengatakan bahwa Jade Chamber terikat oleh suatu hal agar tidak lepas terbang ke langit sedangkan mereka belum mengetahui bentuk yang mengikat Jade Chamber itu, sehingga penerjemah mengubah atau menerjemahkan kata 东西 *dōngxī* menjadi “sesuatu”.

东西 *dōngxī* (Generik) → Sesuatu (Spesifik)

(2) Data 15

Teks BSu

派蒙: 北斗...也参加重修群玉阁的比赛了吗?

Pàiméng: Běidǒu...yě cānjiā chóngxiū Qúnyùgé de bǐsài le ma?

Teks BSa

Paimon: Beidou... kamu juga ikutan sayembara membangun Jade Chamber?

(GI/WSRC/T-015)

Menurut modern汉语词典 *Xiàndài Hànyǔ Cídiǎn* (2006: 70) “比赛是在体育、生产等活动中, 比较本领、技术的高低” *bǐsài shì zài tǐyù, shēngchǎn děng huódòng zhōng, bǐjiào běnlǐng, jìshù de gāodī*, kata 比赛 *bǐsài* merupakan kegiatan untuk membandingkan keterampilan dan kemampuan dalam olahraga, produksi, dan lain-lain. Kata 比赛 *bǐsài* sendiri memiliki arti perlombaan atau pertandingan. Tetapi dalam penerjemahan tersebut kata 比赛 *bǐsài* diterjemahkan menjadi kata sayembara. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005), kata perlombaan atau 比赛 *bǐsài* berasal dari kata lomba yang memiliki makna adu keterampilan. Dengan kata lain, kata lomba berarti persaingan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok yang memiliki syarat tertentu untuk mengikuti dan mendapatkan juara serta hadiah dengan adu

keterampilan. Kata sayembara juga memiliki makna perlombaan namun perlombaan itu dapat diikuti oleh seluruh orang yang mendapatkan informasi mengenai sayembara tersebut sehingga tujuan utama dari sayembara adalah untuk mendapatkan hadiah. Dua kata tersebut memiliki makna yang sama yaitu perlombaan, hanya saja kata 比赛 *bǐsài* merujuk pada makna umum sedangkan kata sayembara merujuk pada makna yang khusus.

比赛 *bǐsài* (Generik) → Sayembara (Spesifik)

(3) Data 93

Teks BSu

云堇: 这我倒没有想过。

Yún Jīn: Zhè wǒ dǎoshì méiyǒu xiǎng guò.

Teks BSa

Yun Jin: Aku belum pernah mempertimbangkan hal itu.

(GI/WSRC/T-094)

Kata 想 *xiǎng* secara harfiah berarti berpikir, yaitu mencari upaya untuk menyelesaikan sesuatu dengan akal (otak). Menurut 现代汉语词典 *Xiàndài Hànyǔ Cídiǎn* (2006: 1489) “想是开动脑筋, 思索, 推测, 认为, 希望, 打算, 怀念, 想念” *xiǎng shì kāidòng nǎojīn, sīsuǒ, tuīcè, rènwéi, xīwàng, dǎsuàn, huáiniàn, xiǎngniàn*, yang artinya kata 想 *xiǎng* berarti menggunakan otak untuk berpikir, berspekulasi, berharap, merencanakan, dan merindukan sesuatu. Pada kalimat tersebut kata 想 *xiǎng* diterjemahkan menjadi “mempertimbangkan” yang merupakan bagian dari berpikir yaitu memikirkan baik-baik untuk memutuskan atau menentukan suatu hal. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kata 想 *xiǎng* memiliki makna secara generik sedangkan kata “mempertimbangkan” memiliki makna secara spesifik.

想 *xiǎng* (Generik) → Mempertimbangkan (Spesifik)

(4) Data 146

Teks BSu

明俊: 下次有机会, 我可以再给你讲一讲往事。

Míngjùn: Xià cì yǒu jīhuì, wǒ kěyǐ zài gěi nǐ jiǎng yī jiǎng wǎngshì.

Teks BSa

Mingjun: Lain kali, aku akan cerita lebih banyak tentang masa lalu.

(GI/WSRC/T-153)

Secara harfiah kata 讲 *jiǎng* memiliki arti berbicara, yaitu berkata atau berucap kepada orang lain. Menurut 现代汉语词典 *Xiàndài Hànyǔ Cídiǎn* (2006: 676) “讲是说, 解释, 说明, 论述, 商量, 商议, 就某方面说, 讲求” *jiǎng shì shuō, jiěshì, shuōmíng, lùnsù, shāngliáng, shāngyì, jiù mǒu fāngmiàn shuō, jiǎngqiú*, artinya 讲 *jiǎng* adalah berbicara, menjelaskan, berdiskusi, berkonsultasi, dan atau membicarakan suatu aspek. Pada konteks kalimat tersebut, Mingjun sedang berbicara dengan Shenhe kemudian tak lama setelah mereka berbincang Mingjun pamit dan mengatakan bahwa akan memberitahu Shenhe

banyak hal mengenai masa lalu di lain waktu apabila mereka bertemu kembali. Dengan begitu penerjemah menerjemahkan kata 讲 *jiǎng* menjadi “cerita” yang merupakan bagian dari berbicara, yaitu tuturan atau perkataan yang menjelaskan suatu peristiwa. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa kata 讲 *jiǎng* memiliki arti secara generik sedangkan kata “cerita” memiliki makna secara spesifik.

讲 *jiǎng* (Generik) → Cerita (Spesifik)

(5) Data 180

Teks BSu

北斗: 合不合适的, 我不了解内情, 也不太清楚。

Běidǒu: Hé bu héshì de, wǒ bù liǎojiě nèiqíng, yě bù tài qīngchǔ.

Teks BSa

Beidou: Karena aku tidak tahu seluk beluk permasalahanmu, aku tidak bisa bilang apa kamu sebaiknya tinggal atau tidak.

(GI/WSRC/T-189)

Menurut 现代汉语词典 *Xiàndài Hànyǔ Cídiǎn* (2006: 986) “内情是内部情况” *nèiqíng shì nèibù qíngkuàng*, maksudnya kata 内情 *nèiqíng* berarti situasi internal (di dalam). Dalam kalimat tersebut kata 内情 *nèiqíng* diterjemahkan menjadi “seluk beluk permasalahan”. Konteks pada kalimat tersebut yakni Beidou menyarankan suatu hal kepada Shenhe, namun karena ia tidak yakin karena tidak tahu hal yang sedang terjadi di dalam diri Shenhe. Kata “seluk beluk permasalahan” sendiri terdiri dari dua kata yaitu seluk-beluk dan permasalahan. Seluk-beluk berarti segala sesuatu yang berkaitan dengan hal lain sedangkan permasalahan berarti suatu hal yang dimasalahkan (persoalan), namun apabila disatukan keduanya akan memiliki arti persoalan yang berkaitan dengan suatu hal. Dengan begitu penerjemah menerjemahkan kata 内情 *nèiqíng* menjadi “seluk beluk permasalahan” dengan maksud urusan yang berkaitan dengan diri seseorang secara mendalam. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa 内情 *nèiqíng* memiliki makna secara generik dan “seluk beluk permasalahan” memiliki makna secara spesifik.

内情 *nèiqíng* (Generik) → Seluk beluk permasalahan (Spesifik)

b. Pergeseran Makna Spesifik ke Makna Generik

Pergeseran penerjemahan makna spesifik ke makna generik yang terjadi pada teks cerita 《往事如尘》(*Wǎngshì Rú Chén*) “Waktu Berlalu Layaknya Butiran Debu” dalam game online Genshin Impact berjumlah 16 data.

(1) Data 2

Teks BSu

前往工地打听消息

Qiánwǎng gōngdì dǎtīng xiāoxī

Teks BSa

Pergi ke lokasi kerja dan tanya tentang berita terbaru
(GI/WSRC/T-002)

Secara harfiah 前往 *qiánwǎng* memiliki arti menuju, namun pada kalimat tersebut diterjemahkan menjadi “pergi”. Kata sendiri pergi berarti meninggalkan (suatu tempat) atau berangkat (bergerak atau berpindah tempat), dan apabila diterjemahkan dalam bahasa Mandarin menjadi 去 *qù*. Menurut 现代汉语词典 *Xiàndài Hànyǔ Cídiǎn* (2006: 1089), 前往 *qiánwǎng* berarti 去 *qù* atau pergi. Meskipun memiliki persamaan makna yaitu berpindah tempat, tetapi dua kata itu memiliki perbedaan. Dalam bahasa Indonesia, kata 前往 *qiánwǎng* atau menuju merujuk pada arah yang maksudnya pergi ke arah suatu tempat, sedangkan kata 去 *qù* atau pergi hanya memiliki arti secara umum untuk bergerak atau berpindah tempat. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa kata 前往 *qiánwǎng* memiliki makna secara spesifik, sedangkan kata “pergi” memiliki makna secara generik.

前往 *qiánwǎng* (Spesifik) → Pergi (Generik)

(2) Data 17

Teks BSu

派蒙：看来，鸣霞浮生石虽然很少，能找到的人倒也不止我们呢...

Pàiméng: Kàn lái, míng xiá fúshēng shí suīrán hěn shǎo, néng zhǎodào de rén dào yě bùzhǐ wǒmen ne...

Teks BSa

Paimon: Hah, jadi biarpun barangnya langka, bukan kami doang yang berhasil dapat ya....

(GI/WSRC/T-017)

(3) Data 62

Teks BSu

老章：花点力气，总归是能找到的。但「秘华石」就比较难办，据说市面上非常少见...

Lǎo Zhāng: Huā diǎn lìqì, zǒngguī shì néng zhǎodào de. Dàn 「Mìhuá Shí」 jiù bǐjiào nán bàn, jùshuō shìmiàn shàng fēicháng shǎojiàn...

Teks BSa

Master Zhang: Perlu usaha untuk mendapatkannya, tapi kalau kamu gigih, cepat lambat pasti ketemu. Justru dapat Subrosium yang lebih susah. Bijih itu langka sekali di pasaran

(GI/WSRC/T-062)

Dalam kedua kalimat tersebut didapati terjadinya pergeseran penerjemahan makna spesifik ke makna generik. Pada konteks data (1) Paimon mengatakan bahwa barang yang sedang mereka cari sangat sedikit keberadaannya dan siapapun yang berhasil menemukan barang itu maka dialah pemenang dari sayembara yang diadakan. Lalu pada data (2) Master Zhang mengatakan bahwa barang yang mereka cari cukup sulit dan tidak banyak ditemukan di pasaran. 很少 *hěn shǎo* terdiri dari

kata 很 *hěn* yang berarti sangat dan kata 少 *shǎo* yang berarti sedikit, maka kata 很少 *hěn shǎo* berarti sangat sedikit. Kemudian, 少见 *shǎojiàn* juga terdiri dari dua kata yaitu kata 少 *shǎo* yang berarti sedikit dan kata 见 *jiàn* berarti bertemu (temu) yang jika bergabung akan menjadi sedikit ditemukan.

Dalam bahasa Mandarin 很少 *hěn shǎo* dan 少见 *shǎojiàn* mengacu pada barang yang sangat sedikit untuk ditemukan, tetapi dalam kedua kalimat tersebut diterjemahkan menjadi “langka”. Arti dari kata langka sendiri adalah jarang ditemukan atau jarang terjadi. Walaupun kata langka memiliki makna yang hampir sama dengan 很少 *hěn shǎo* dan 少见 *shǎojiàn* yaitu (barang) yang sedang dicari jarang atau sulit untuk ditemukan, namun barang yang sangat sedikit ditemukan belum tentu langka sedangkan barang yang langka sudah pasti sangat sedikit dan sulit untuk ditemukan. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa 很少 *hěn shǎo* dan 少见 *shǎojiàn* memiliki makna secara spesifik sedangkan kata “langka” memiliki makna secara generik.

很少 *hěn shǎo* (Spesifik) → Langka (Generik)

少见 *shǎojiàn* (Spesifik) → Langka (Generik)

(4) Data 119

Teks BSu

云堇：申鹤...其实就是戏曲中的那位神女？

Yún Jīn: Shēnhè...qíshí jiùshì xìqǔ zhōng dì nà wèi Shénnǚ?

Teks BSa

Yun Jin: Jadi ... Shenhe adalah gadis Adeptus yang ada di dalam cerita?

(GI/WSRC/T-125)

Kalimat tersebut terdapat pergeseran penerjemahan makna spesifik ke makna generik. Dalam bahasa mandarin, kata “cerita” secara umum akan diterjemahkan menjadi 故事 *gùshi* yang berarti cerita atau alur cerita. Tetapi dalam teks tersebut kata 戏曲 *xìqǔ* diterjemahkan menjadi kata “cerita”. Menurut 现代汉语词典 *Xiàndài Hànyǔ Cídiǎn* (2006: 1462), kata 戏曲 *xìqǔ* adalah “我国传统的戏剧形式，包括各种地方戏剧，以歌唱、舞蹈为主要表演手段” *wǒ guó chuántǒng de xìjù xíngshì, bāokuò gè zhòng dìfāng xìjù, yǐ gēchàng, wǔdǎo wéi zhǔyào biǎoyǎn shǒuduàn*, maksudnya kata 戏曲 *xìqǔ* merupakan bentuk drama tradisional dari negara Tiongkok (disebut opera) yang meliputi berbagai cerita rakyat dan sebagainya dengan diiringi nyanyian serta tarian dalam pertunjukannya. Opera sendiri merupakan karya seni yang di dalamnya terdapat cerita yang disampaikan melalui pertunjukan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005) arti kata cerita adalah tuturan yang menjelaskan terjadinya suatu hal, perbuatan, atau pengalaman, sedangkan opera adalah seni berbentuk drama panggung dengan diiringi musik instrumental. Kedua hal tersebut tidak memiliki arti yang berkaitan, namun dalam sebuah opera terdapat alur cerita yang disampaikan, sehingga secara konteks dari teks bahasa

sumbernya kata 戏曲 *xìqǔ* merupakan cerita dari opera tersebut. Dengan demikian, kata 戏曲 *xìqǔ* memiliki makna secara khusus sedangkan kata “cerita” memiliki makna secara umum.

戏曲 *xìqǔ* (Spesifik) → Cerita (Generik)

(5) Data 138

Teks BSu

申鹤: 何必道歉呢? 就算你当时阻止了他, 他也会通过别的途径找到方法。

Shēnhè: *Hébì dàoqiàn ne? Jiùsuàn nǐ dāngshí zǔzhǐle tā, tā yě yīdìng huì tōngguò biéde tújìng zhāodào fāngfǎ.*

Teks BSa

Shenhe: Kenapa minta maaf? Bahkan jika dulu Paman menghentikannya, dia tetap akan cari jalan lain.

(GI/WSRC/T-145)

Dalam bahasa Mandarin, untuk menggunakan kata tanya “kenapa” memiliki berbagai bentuk dan fungsi seperti 为什么 *wèishéme* dan 何必 *hébi*, sedangkan dalam bahasa Indonesia hanya satu yaitu “kenapa”. 为什么 *wèishéme* digunakan saat menanyakan alasan seseorang atau meminta penjelasan, sedangkan 何必 *hébi* digunakan saat memberikan tanggapan ketidaksetujuan atas sesuatu yang terjadi atau pernyataan orang lain. Menurut 现代汉语词典 *Xiàndài Hànyǔ Cídiǎn* (2006: 550) “何必是用于反问的语气表示不心” *hébi shì yòng yú fǎnwèn de yǔqì biǎoshì bù xīn*, 何必 *hébi* digunakan saat bertanya sekaligus untuk menyatakan ketidaksetujuan. Pada konteks kalimat tersebut Shenhe bertanya kepada Mingjun “mengapa ingin meminta maaf?” padahal dia tidak melakukan kesalahan dan semua hal yang sudah terjadi adalah akibat dari perbuatan ayah Shenhe, bukan Mingjun. Dengan pertanyaan itu, Shenhe bermaksud memberikan tanggapan terhadap ucapan Mingjun bahwa ia tidak setuju jika Mingjun meminta maaf. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa 何必 *hébi* memiliki makna secara spesifik sedangkan kata “kenapa” memiliki makna secara generik.

何必 *hébi* (Spesifik) → Kenapa (Generik)

2. Pergeseran Makna karena Perbedaan Sudut Pandang Budaya

Terdapat 19 data pergeseran penerjemahan makna karena perbedaan sudut pandang budaya yang terjadi pada hasil penerjemahan teks cerita 《往事如尘》(*Wǎngshì Rú Chén*) “Waktu Berlalu Layaknya Butiran Debu” dalam game online Genshin Impact.

(1) Data 19

Teks BSu

云堇: 你们好。

Yún Jīn: *Nǐmen hǎo.*

Teks BSa

Yun Jin: Salam.

(GI/WSRC/T-019)

Kalimat tersebut merupakan bentuk pergeseran penerjemahan makna karena perbedaan sudut pandang budaya. Dalam teks tersebut penerjemah mencoba menerjemahkan teks BSu dengan sedekat mungkin ke dalam teks BSa. Secara harfiah, frasa 你们好 *nǐmen hǎo* akan diterjemahkan menjadi “halo kalian”, namun dalam teks tersebut diterjemahkan menjadi “salam”. Berdasarkan konteks bahasanya, keduanya memiliki makna yang serupa yaitu untuk mengucapkan sapaan atau salam. Selain itu, dalam konteks situasinya tuturan tersebut diucapkan saat mengucap salam dan saat bertemu dengan orang lain. Pergeseran makna dapat terjadi karena adanya perbedaan budaya yakni dalam bahasa Mandarin saat seseorang mengucapkan salam atau sapaan, masyarakat Tiongkok akan menggunakan kata 你们好 *nǐmen hǎo* untuk menyapa beberapa orang, sedangkan dalam bahasa Indonesia saat mengucapkan salam akan mengikuti dengan agama dan kepercayaan masing-masing seperti assalamualaikum, shalom, dan lain sebagainya. Oleh karena itu penerjemah menggunakan kata yang lebih umum tanpa merujuk ke salah satu agama yakni dengan kata “salam” untuk menerjemahkan frasa 你们好 *nǐmen hǎo* dalam teks tersebut.

(2) Data 20

Teks BSu

北斗: 这两位, 派蒙和旅行者, 是我的老相识了。这位看着有些眼生……

Běidǒu: *Zhè liǎng wèi, Pàiméng hé Lǚxíngzhě, shì wǒ de lǎo xiàngshí le. Zhè wèi kànzhe yǒuxiē yǎn shēng……*

Teks BSa

Beidou: Dua orang ini adalah Paimon dan Pengembara, mereka teman baikku. Dan nona yang satu ini ... Um, maaf, sepertinya kita belum kenal....

(GI/WSRC/T-020)

Secara harfiah, 老相识 *lǎo xiàngshí* terdiri dari kata 老 *lǎo* yang berarti lama dan 相识 *xiàngshí* yang berarti kenalan, sehingga jika digabungkan menjadi kenalan lama. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005), kata kenalan memiliki makna orang yang sudah dikenal, teman, atau sahabat, sedangkan lama berarti kurun waktu yang panjang. Pertemanan atau persahabatan yang sudah dibangun sejak waktu yang lama menandakan pertemanan atau persahabatan itu terjalin dengan baik, sehingga padanan yang sesuai untuk menerjemahkan 老相识 *lǎo xiàngshí* adalah “teman baik” karena frasa kenalan lama tidak begitu familiar digunakan dalam masyarakat BSa. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pergeseran penerjemahan dalam kalimat tersebut terjadi karena perbedaan sudut pandang budaya.

(3) Data 47

Teks BSu

派蒙: 哇...是什么样的戏呢? 派蒙也想听听看!

Pàiméng: Wa...shì shénme yàng de xī ne? Pàiméng
yě xiǎng tīng tīng kàn!

Teks BSa

Paimon: Wah... Opera apa namanya? Paimon mau
lihat!

(GI/WSRC/T-047)

Secara harfiah 听听看 *tīng tīng kàn* dapat diterjemahkan menjadi “mendengar dan melihat”. Dilihat dari konteks kalimatnya, Paimon mengatakan bahwa ia ingin melihat penampilan opera yang disebutkan oleh Yun Jin. Opera sendiri merupakan drama tradisional masyarakat Tiongkok yang diiringi dengan musik, sehingga masyarakat BSu mengatakan 听看 *tīng kàn* (mendengar dan melihat) untuk melihat penampilan opera. Berbeda dengan BSu, saat melihat suatu penampilan karya seni yang diiringi maupun tidak diiringi dengan musik, masyarakat BSa mengatakannya dengan melihat, bukan melihat mendengar penampilan. Oleh sebab itu, pada kalimat tersebut mengalami pergeseran makna penerjemahan karena perbedaan sudut pandang budaya yakni penerjemah menggunakan kata “lihat” sebagai padanan yang paling tepat dari 听听看 *tīng tīng kàn*.

(4) Data 72

Teks BSu

云堇：今天算是故地重游...看这里峰峦险峻、流水潺潺，仿佛世外桃源一般。

Yún Jīn: Jīntiān suànshì gùdì chóng yóu... kàn zhèlǐ
fēngluán xiǎnjùn, liúshuǐ chánchán, fāngfú
shìwàitáoyuán yībān.

Teks BSa

Yun Jin: Perjalanan kali ini bak "sepanjang jalan kenangan" bagiku... Lihatlah puncak gunung nan agung ini, dan sungai-sungai yang mengalir bebas. Laksana menginjakkan kaki di kahyangan.

(GI/WSRC/T-073)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005), idiom merupakan bahasa atau dialek yang khas dari suatu bangsa, suku, kelompok, dan lain-lain, sehingga dapat dikatakan bahwa idiom adalah bahasa yang berasal dari kebudayaan atau sebuah produk budaya dari suatu daerah. Dalam kalimat tersebut terdapat satu idiom berbunyi 世外桃源 *shìwàitáoyuán*, yang menurut 新华成语词典 *Xīnhuá Chéngyǔ Cídiǎn* (2009: 632) “指虚构的超脱现实的安乐美好的地方” *zhǐ xūgòu de chāotuō xiànshí de ānlè měihǎo de dìfāng*, artinya 世外桃源 *shìwàitáoyuán* mengacu pada suatu tempat fiktif yang nyaman, damai, dan indah yang melampaui kenyataan. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa maksud dari idiom 世外桃源 *shìwàitáoyuán* sendiri adalah tempat yang bersifat fiktif nan indah. Pada bahasa sasaran tidak memiliki idiom yang sepadan untuk menerjemahkan idiom tersebut, sehingga penerjemah mengubahnya ke bentuk nonidiom yaitu “kahyangan” yang merupakan suatu tempat yang digambarkan sebagai tempat suci para dewa atau malaikat yang indah dan tidak pernah diketahui oleh manusia

(khayalan). Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa dalam kalimat tersebut dijumpai adanya pergeseran makna penerjemahan karena perbedaan sudut pandang budaya.

(5) Data 188

Teks BSu

派蒙：太好啦！那我们就快点把这些东西交上去吧，不要被别人抢先了！

Pàiméng: Tài hǎo la! Nà wǒmen jiù kuài diǎn bǎ
zhèxiē dōngxī jiāo shàngqù ba, bùyào bèi
biérén qiǎngxiān le!

Teks BSa

Paimon: Mantap! Ayo serahkan semuanya sebelum
keduluan orang!

(GI/WSRC/T-198)

Secara harfiah 太好啦 *tài hǎo la* memiliki arti sangat bagus atau terlalu bagus, namun dalam kalimat tersebut mengalami pergeseran yang diterjemahkan menjadi “mantap”. Hal ini terjadi karena adanya penggunaan kata mantap yang merupakan bentuk dari bahasa gaul. Dalam BSa, bahasa gaul sendiri sudah menjadi bahasa sehari-hari yang kerap digunakan dalam masyarakat BSa. Saat mengekspresikan pujian kepada orang lain atau terhadap suatu hal yang sangat baik, masyarakat BSa menggunakan kata mantap yang berarti sangat bagus, luar biasa, atau keren sekali. Dengan demikian, penerjemah memilih kata mantap sebagai padanan kata dari 太好啦 *tài hǎo la* karena lebih sering digunakan dan lebih ringkas untuk memberikan tanggapan “sangat bagus” dalam percakapan sehari-hari masyarakat BSa. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa pergeseran makna penerjemahan yang terjadi pada kalimat tersebut merupakan pergeseran yang diakibatkan karena perbedaan sudut pandang budaya.

Hasil analisis yang telah disajikan merupakan pergeseran makna penerjemahan yang terjadi pada teks cerita 《往事如尘》(Wǎngshì Rú Chén) “Waktu Berlalu Layaknya Butiran Debu” dalam game online Genshin Impact yang terdiri dari 3 pergeseran makna penerjemahan. Perolehan pergeseran makna penerjemahan disederhanakan melalui tabel berikut:

No.	Pergeseran Makna Penerjemahan	Jumlah
1.	Pergeseran Makna Generik ke Makna Spesifik dan Sebaliknya	
a.	Pergeseran Makna Generik ke Makna Spesifik	22
b.	Pergeseran Makna Spesifik ke Makna Generik	16
2.	Pergeseran Makna karena Perbedaan Sudut Pandang Budaya	19
Total		57

Berdasarkan hasil analisis, ditemukan 57 teks yang mengalami pergeseran makna. Dari data tersebut peneliti melakukan klasifikasi data dengan pergeseran makna penerjemahan yang dikemukakan oleh Simatupang (2000;

78-82) yang membagi pergeseran makna penerjemahan menjadi 2 yaitu pergeseran makna generik ke makna spesifik dan sebaliknya, serta pergeseran makna karena perbedaan sudut pandang budaya. Pergeseran makna penerjemahan yang paling banyak terjadi pada cerita 《往事如尘》(Wǎngshì Rú Chén) “Waktu Berlalu Layaknya Butiran Debu” dalam game online Genshin Impact yakni pergeseran penerjemahan makna generik ke makna spesifik dan sebaliknya.

Pergeseran penerjemahan makna generik ke makna spesifik dan sebaliknya berjumlah 38 dengan klasifikasi pergeseran penerjemahan makna generik ke makna spesifik terdapat 22 data, dan pergeseran penerjemahan makna spesifik ke makna generik terdapat 16 data. Pergeseran penerjemahan makna generik ke makna spesifik terjadi karena ketidakadaan kata atau frasa dalam bahasa sasaran yang dapat mendefinisikan makna dalam bahasa sumber secara tepat dan akurat. Sebagai contoh pada data 15, kata 比赛 *bǐsài* diterjemahkan menjadi “sayembara” dengan konteks seseorang petinggi sedang melaksanakan sayembara untuk seluruh masyarakat dan akan memberikan hadiah kepada pemenangnya. Kata “sayembara” di sini merupakan makna spesifik yang bermaksud perlombaan dengan tujuan mencapai kemenangan tanpa adanya syarat tertentu untuk mengikutinya, asalkan bisa memenuhi permintaan maka dianggap menang, sedangkan kata 比赛 *bǐsài* memiliki arti secara harfiah yaitu perlombaan yang bermaksud perlombaan dengan adu keterampilan. Oleh karena itu, data tersebut merupakan pergeseran penerjemahan makna generik ke makna spesifik.

Selain itu adapun pergeseran makna penerjemahan karena perbedaan sudut pandang budaya ditemukan sebanyak 19 data. Pergeseran makna ini terjadi karena adanya perbedaan kebudayaan antara bahasa sumber (bahasa Mandarin) dengan bahasa sasaran (bahasa Indonesia) dalam beberapa aspek, seperti saat mengucapkan salam atau sapaan, idiom yang digunakan, ucapan memuji, dan lain sebagainya. Sebagai contoh pada data 19, frasa 你们好 *nǐmen hǎo* yang diterjemahkan menjadi “salam”. Kedua teks tersebut memiliki makna yang sama yaitu mengucapkan salam atau menyapa, namun dalam bahasa Mandarin (BSu) tidak ada sapaan dengan ucapan salam seperti yang ada di Indonesia. Penerjemah bisa saja menerjemahkan 你们好 *nǐmen hǎo* menjadi “halo” sebagai sapaan, tetapi konteks pada teks tersebut merupakan salam hormat kepada orang-orang yang baru ditemuinya sehingga penerjemah menerjemahkannya menjadi “salam” pada teks tersebut. Maka dari itu, pergeseran makna penerjemahan tersebut terjadi karena adanya perbedaan sudut pandang budaya dari teks BSu (bahasa Mandarin) dan teks BSa (bahasa Indonesia).

Penelitian ini membandingkan temuan dengan dua penelitian sebelumnya, yakni penelitian oleh Wirawati (2017) dan Permadi (2017). Pergeseran makna penerjemahan dalam penelitian Wirawati menggunakan teori pergeseran makna oleh Machali yang terdapat pergeseran makna wajib dan bebas. Meskipun teori yang digunakan berbeda dengan penelitian ini, keduanya

berpendapat bahwa pergeseran makna penerjemahan dibagi menjadi dua yakni pergeseran dari makna generik ke spesifik dan sebaliknya, serta pergeseran karena perbedaan sudut pandang budaya. Penelitian ini menemukan pergeseran makna generik ke spesifik sebagai yang paling dominan terjadi, sedangkan penelitian oleh Wirawati pergeseran makna spesifik ke makna generik yang paling banyak ditemukan hasil penerjemahannya. Hal itu disebabkan karena pada data penelitian Wirawati dalam teks BSu tidak ada kata atau frasa yang dapat mendefinisikan makna dalam BSu secara tepat, sedangkan dalam penelitian ini berlawanan yakni dalam teks BSu tidak ada kata atau frasa yang secara tepat dapat mendefinisikan maknanya dalam BSa.

Kemudian, penelitian Permadi (2017) secara signifikan cukup berbeda. Penelitian tersebut membahas tentang pergeseran bentuk dan makna penerjemahan bahasa Perancis ke bahasa Indonesia dengan teori Catford dan Simatupang, sedangkan penelitian ini hanya membahas mengenai pergeseran makna tanpa membahas pergeseran bentuk. Selain itu, temuan dari kedua penelitian juga berbeda. Penelitian ini mencatat pergeseran makna generik ke spesifik dan sebaliknya yang paling banyak terjadi, sedangkan dalam penelitian Permadi pergeseran karena perbedaan sudut pandang budaya yang mendominasi. Hal tersebut terjadi karena penerjemahan bahasa Perancis ke bahasa Indonesia terdapat perbedaan cara pandang dari kebudayaan masing-masing masyarakat penutur bahasa tersebut, sedangkan dalam bahasa Mandarin ke bahasa Indonesia lebih banyak ketidakadaan kata atau frasa dalam BSu yang dapat mendefinisikan makna dalam BSa secara tepat dan akurat. Akan tetapi kedua penelitian ini memiliki persamaan yaitu tertelak pada teori yang digunakan, keduanya menggunakan pergeseran makna penerjemahan dengan pendapat Simatupang.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka pergeseran makna penerjemahan yang terjadi pada teks cerita 《往事如尘》(Wǎngshì Rú Chén) “Waktu Berlalu Layaknya Butiran Debu” dalam game online Genshin Impact dapat ditarik kesimpulan bahwa pergeseran makna penerjemahan yang terjadi pada teks cerita 《往事如尘》(Wǎngshì Rú Chén) “Waktu Berlalu Layaknya Butiran Debu” dalam game online Genshin Impact diakibatkan oleh perbedaan penggunaan bahasa dalam mengungkapkan suatu makna dari bahasa Mandarin (BSu) ke bahasa Indonesia (BSa). Penelitian ini merujuk pada konsep pergeseran makna penerjemahan oleh Simatupang (2000) yang mencakup pergeseran dari makna generik ke spesifik dan sebaliknya, serta pergeseran akibat perbedaan sudut pandang budaya. Pada penelitian ini, pergeseran makna penerjemahan yang paling banyak adalah pergeseran makna penerjemahan generik ke spesifik dan sebaliknya, karena tidak adanya padanan kata dari bahasa sumber maupun bahasa sasaran yang tepat untuk menyampaikan makna dari suatu kata yang bersifat umum dan spesifik.

Saran

Berdasarkan simpulan dari penelitian dan pergeseran makna penerjemahan pada teks cerita 《往事如尘》(Wǎngshì Rú Chén) “Waktu Berlalu Layaknya Butiran Debu” dalam *game online* Genshin Impact yang telah dipaparkan, adapun saran yang ingin disampaikan untuk pengajar bahasa Mandarin, pembelajar bahasa Mandarin, dan peneliti selanjutnya. Bagi pengajar, penerjemahan tidak akan luput dalam pembelajaran bahasa asing karena untuk memahami bahasa asing diperlukan terjemahan yang tepat, sehingga mempelajari tentang makna penerjemahan dirasa cukup penting agar dapat memahami hasil penerjemahan secara mendasar dari teks bahasa Mandarin ke bahasa Indonesia. Oleh karena itu, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu guru bahasa Mandarin untuk lebih memahami sebuah teks terjemahan secara mendasar tentang penggunaan pergeseran penerjemahan serta fenomena pergeseran penerjemahan yang terjadi.

Kemudian bagi pembelajar, meskipun penerjemahan tidak termasuk dalam materi pembelajaran bahasa asing, untuk memahami bahasa asing diperlukan kemampuan untuk menerjemahkan bahasa tersebut karena penerjemahan tidak semata diartikan secara harfiah namun terjemahan bisa sangat berbeda dari bahasa sumbernya. Oleh karena itu, pemahaman hasil terjemahan sangat penting agar dapat mengklasifikasikan sebuah teks dengan memahami sebab akibat dari terjadinya pergeseran makna penerjemahan dari suatu teks bahasa Mandarin ke bahasa Indonesia. Selanjutnya yang terakhir, penelitian ini dapat menjadi referensi untuk peneliti lain namun sebaiknya dapat meneliti mengenai pergeseran bentuknya saja atau pergeseran bentuk dan makna. Selain itu baiknya menggunakan sumber data yang berbeda seperti komik, novel, film, teks drama, puisi dan lain sebagainya yang memiliki teks bahasa asli beserta penerjemahannya atau yang telah diterjemahkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhimas, Y., Ahmadi, A., & Raharjo, R. (2023). Estetika Puisi Karya Sapardi: Perspektif Sastra Terjemahan Mandarin-Indonesia. *Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra)*, 8(2): 162-175. <https://doi.org/10.36709/bastra.v8i2.183>
- Departemen Pendidikan Nasional. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (edisi ketiga)*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Keraf, G. (1994). *KOMPOSISI: Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa*. Flores: Nusa Indah.
- Newmark, P. (1998). *Textbook of Translation*. London: Pearson Longman.
- Permadi, P. (2017). *Pergeseran Bentuk dan Makna dalam Penerjemahan Unsur-unsur Klausa Pasif pada Novel Le Fantome de l'Opera Karya Gaston Leroux*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Simatupang, M. (2000). *Pengantar Teori Terjemahan*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Sudaryanto. (1993). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik*. Yogyakarta: Duta Wacana University.
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wirawati, I. (2017). *Analisis Pergeseran Makna Serial Line Webtoon Lookism 看脸时代 Kàn Liǎn Shídài Episode 1 Karya Taejoon Park Versi Bahasa Mandarin dan Bahasa Indonesia*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Brawijaya.
- Yee, N. (2002). Understanding MMORPG Addiction. *Ariadne*, 1-16. <http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html>
- 范祥涛, 李耀. (2022). 认知语言学视角下英汉学术翻译意义转移的性质研究[J]. *外国语*, 45(4): 81-88. <http://jfl.shisu.edu.cn/CN/Y2022/V45/I4/81>
- 现代汉语词典(第五版). (2006). *现代汉语词典*[M]. 北京: 商务印书馆.
- 新华成语词典. (2009). *新华成语词典*[M]. 北京: 商务印书馆.
- 张林影. (2019). 当代西方主要翻译理论及其在文体翻译中的应用研究[M]. 北京: 清华大学出版社.
- Website**
- <https://genshin.hoyoverse.com/id/game> (diakses pada tanggal 08 Desember 2023)
- <https://genshin.hoyoverse.com/id/news/detail/104145> (diakses pada tanggal 08 Desember 2023)
- <https://www.mihoyo.com/?page=about> (diakses pada tanggal 08 Desember 2023)