

DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR.....	ii
SAMPUL DALAM.....	i
PRASYARAT GELAR.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang	1
1.2.Rumusan Masalah	5
1.3.Tujuan Penelitian.....	5
1.4.Manfaat Penelitian.....	5
1.5.Batasan Masalah.....	6
1.6.Tinjauan Pustaka	6
1.7.Landasan Teori	8
1.8.Metode Penelitian.....	9
1.8.1.Teknik Pengumpulan Data	9
1.8.2.Teknik Analisis Data.....	10
1.9.Sistematika Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
2.1.Penerjemahan	12
2.1.1.Teknik Penerjemahan.....	12
2.1.2.Pergeseran Terjemahan	21
2.2.Semantik.....	23
2.2.1.Bahasa yang Berubah	24
BAB III ANALISIS DATA	30
3.1.学校の怪談 (Ghost at School).....	31
3.1.1.Teknik Transposisi	33
3.1.2.Teknik Modulasi	34
3.1.3.Teknik Pengurangan.....	36
3.1.4.Teknik Padanan Lazim.....	36
3.1.5.Teknik Penambahan	40

3.2 爆走兄弟レッツ&ゴー!! (Let's & Go).....	40
3.2.1Teknik Partikularisasi.....	41
3.2.2Teknik Penambahan	43
3.2.3Teknik Padanan Lazim.....	44
3.2.4Teknik Pengurangan.....	45
3.3 キャプテン翼 (Captain Tsubasa).....	46
3.3.1Teknik Padanaan Lazim	48
3.3.2Teknik Penambahan	50
3.3.3Teknik Transposisi	51
3.4 魔法のプリンセス~ミンキーモモ (Minky Momo).....	53
3.4.1Teknik Kreasi Diskursif	54
3.4.2Teknik Modulasi	56
3.4.3Teknik Pengurangan.....	57
3.4.4Teknik Transposisi	58
3.5Hunter X Hunter.....	59
3.5.1Teknik Penambahan	60
3.5.2Teknik Pengurangan.....	62
3.5.3Teknik Padanan Lazaim	62
3.6 ふたりはプリキュア (Pretty Cure)	65
3.6.1Teknik Harfiah	67
3.6.2Teknik Modulasi	67
3.6.3Teknik Transposisi	68
3.6.4Teknik Padanan Lazim.....	70
3.7Digimon Adventure.....	73
3.7.2.Teknik Penambahan	76
3.7.3.Teknik Kompresi Linguistik	78
3.7.4.Teknik Transposisi	79
BAB IV PENUTUP	81
4.1 SIMPULAN.....	81
4.2 SARAN.....	84
要約.....	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Urutan data Berdasarkan Pembagian Teknik Penerjemahannya.....	95
Lampiran 2	Data <i>Anime</i>	104