

PENTERJEMAHAN *GIONGO/GITAIGO* DALAM MANGA JEPUN *KIMI NO NA WA*

(The Translation of Giongo/Gitaigo in the Japanese Manga Kimi No Na Wa)

Chow Yean Fun
chowyf21@gmail.com

*Hasuria Che Omar
hasuria@usm.my

Bahagian Pengajian Penterjemahan dan Interpretasi,
Pusat Pengajian Ilmu Kemanusiaan,
Universiti Sains Malaysia.

Terbit dalam talian (*published online*): 2 Disember 2019

Sila rujuk: Chow Yean Fun dan Hasuria Che Omar. (2019). Penterjemahan *Giongo/Gitaigo* dalam Manga Jepun *Kimi No Na Wa*. *Jurnal Bahasa*, 19(2), 307-328.

Abstrak

Giongo (擬音語) merupakan perkataan yang digunakan untuk meniru bunyi atau suara manakala *gitaigo* (擬態語) merupakan perkataan yang meniru suatu tindakan, keadaan, atau tingkah laku yang tidak membuat bunyi dalam *manga*. Walaupun kajian tentang penterjemahan *giongo* dan *gitaigo* telah dilakukan oleh pengkaji lepas di luar negara, prosedur terjemahan *giongo* dan *gitaigo* belum lagi dikaji di Malaysia. Sehubungan itu, kajian ini bertujuan untuk meneliti prosedur terjemahan *giongo* dan *gitaigo* dalam *manga* *君の名は* (*Kimi no Na wa*) daripada bahasa Jepun kepada bahasa Melayu. Analisis kandungan dilakukan untuk mengenal pasti *giongo* dan *gitaigo* yang hadir dalam *manga* berdasarkan pandangan Natsume (1997). Seterusnya, prosedur terjemahan dikenal pasti berdasarkan prosedur terjemahan komik atau *manga* yang digagaskan oleh Kaindl (1999). Kajian mendapati *giongo* dan *gitaigo* dalam *manga* terdiri daripada “*giongo/gitaigo* tanpa belon pertuturan” dan “*giongo* dalam belon pertuturan”. Dapatan menunjukkan bahawa *giongo/gitaigo* tanpa belon pertuturan dapat diterjemahkan menggunakan tujuh

prosedur manakala *giongo* dalam belon pertuturan pula diterjemahkan dengan dua prosedur. Prosedur terjemahan yang dikenal pasti memperlihatkan persamaan dengan prosedur terjemahan yang hadir dalam kajian lepas yang menggunakan pasangan bahasa yang berbeza daripada Jepun-Melayu. Prosedur terjemahan yang khusus dipraktik dalam konteks Malaysia turut dikenal pasti dalam kajian ini.

Kata kunci: prosedur terjemahan, *giongo*, *gitaigo*, *manga*

Abstract

Giongo (擬音語) is the term for onomatopoeic words used to imitate sound or voice, while *gitaigo* (擬態語) is the term for words that mimic an act, condition or behaviour that does not produce sound in a manga. Although studies on *giongo* and *gitaigo* have been conducted by researchers abroad, research on the translation procedures of *giongo* and *gitaigo* has so far not been conducted in Malaysia. In this regard, this study aims to examine the translation procedures of *giongo* and *gitaigo* in the manga *Kimi no Na wa* from Japanese into Malay. In this study, content analysis is performed to identify *giongo* and *gitaigo* in manga based on Natsume's (1997) view. The analysis of the translation procedures is carried out based on the comic or manga translation procedures proposed by Kaindl (1999). The study found that *giongo* and *gitaigo* in manga can be categorized into 'giongo/gitaigo without speech bubbles' and 'giongo in speech bubbles'. The findings also show that *giongo/gitaigo* without speech bubbles in the texts studied can be translated using seven procedures, while *giongo* in speech bubbles are translated using two procedures. The translation procedures identified show similarities with the translation procedures found in previous studies of other language pairs than Japanese and Malay. The study also identified translation procedures that are specifically adopted in the Malaysian context.

Keywords: translation procedure, giongo, gitaigo, manga

PENGENALAN

Manga berasal daripada bahasa Jepun dan digunakan secara meluas untuk merujuk kepada *manga* Jepun (O'Hagan, 2007). Penterjemahan *manga* mahupun komik semakin mendapat perhatian dalam bidang pengajian penterjemahan, tetapi belum mendapat perhatian sewajarnya daripada para sarjana (Hardwick, 1998/2009; Kaindl, 1999; Grun & Dollerup,

2003; Jüngst, 2004; O'Hagan, 2007; Celotti, 2008/2014; Rota, 2008/2014; Rampant, 2010; Borodo, 2015; Takeyama & Armour, 2015).

Manga diterjemahkan dan mula menjadi popular di pasaran Malaysia pada awal 1980-an di bawah “Dasar Pandang ke Timur” (Ye, 2010, p. 87). Walaupun *manga* terjemahan sudah lama dijual di Malaysia, kajian yang dilakukan untuk mengkaji penterjemahan *manga* adalah sangat terhad. Kajian tentang penterjemahan unsur humor dalam bentuk verbal, visual dan verbal visual yang dilakukan oleh Hanim (2014) merupakan satu-satunya kajian penterjemahan yang menggunakan teks *manga* dalam bahasa Jepun sebagai korpus kajian. Hal ini bermakna cara menterjemah komponen yang banyak dalam *manga* belum dikaji secara sistematik untuk mengenal pasti prosedur terjemahannya.

Manga mempunyai komponen dan konvensi tersendiri untuk membentuk makna. Satu daripada komponen tersebut ialah onomatopia. Menurut Natsume (1997, p. 110), *onomatopoeia* dalam bahasa Inggeris dikenali sebagai “擬音・擬態語” (*gion/gitaigo*) dalam bahasa Jepun. *Giongo* merujuk penghasilan semula bunyi atau suara sebenar dengan kata-kata, manakala *gitaigo* merujuk kepada perkataan deskriptif yang menggambarkan bunyi atau suara walaupun suara atau bunyi sebenarnya tidak wujud (Natsume, 1997, p. 114). Kamus bahasa Jepun dalam talian Weblio mentakrifkan *giongo* sebagai “perkataan yang berfungsi untuk meniru suara atau bunyi”, manakala *gitaigo* merujuk “perkataan yang berfungsi untuk meniru suatu keadaan, tindakan, atau tingkah laku yang tidak menghasilkan bunyi”.

Giongo/gitaigo wujud secara kerap dalam karya *manga* Tezuka Osamu yang juga dikenali sebagai “Bapa *Manga*” selepas Perang Dunia Kedua. Gaya ini telah menjadi ikutan para pengarang *manga* dan menjadikan *giongo/gitaigo* sebagai komponen yang sangat penting dalam *manga* (Natsume, 1997, p. 112). Hal ini demikian kerana *giongo/gitaigo* boleh menyampaikan mesej makna dan keadaan emosi watak. Natsume (1997, p. 110) menjelaskan bahawa *giongo/gitaigo* berbeza daripada makna yang disampaikan melalui teks kerana *giongo/gitaigo* merupakan kata-kata yang bersifat perasaan. Cara “merasai” ciri-ciri suara atau bunyi adalah berbeza dalam budaya yang berlainan, jadi pada sesuatu tahap, *giongo/gitaigo* boleh dikatakan sebagai komponen yang tidak dapat diterjemahkan. Berasaskan pernyataan Natsume (1997) ini, objektif kajian ini adalah untuk mengkaji prosedur terjemahan *giongo/gitaigo* yang telah diaplikasikan untuk menterjemahkan *giongo/gitaigo* yang dikatakan tidak

dapat diterjemahkan untuk memberikan deskripsi tentang penterjemahan *giongo/gitaigo* di Malaysia.

SOROTAN KAJIAN

Penterjemahan *Giongo/Gitaigo* dalam *Manga*

Beberapa kajian lepas telah dilakukan untuk mengkaji penterjemahan *giongo/gitaigo* dalam *manga* Jepun. Inose (2010) mengkaji prosedur terjemahan *giongo/gitaigo* daripada bahasa Jepun kepada bahasa Inggeris serta bahasa Sepanyol. Dapatan menunjukkan bahawa perkataan atau ungkapan ciptaan digunakan dalam penterjemahan kedua-dua versi terjemahan. Fujimura (2012) mengkaji prosedur terjemahan *gitaigo* dalam *manga* kepada bahasa Inggeris serta bahasa Jerman. Satu perbezaan signifikan antara kajian Fujimura (2012) dengan kajian Inose (2010) ialah, beliau menganalisis hubungan antara *gitaigo* dengan imej. Fujimura telah mengenal pasti dua kategori hubungan, iaitu “maklumat yang disampaikan oleh *gitaigo* bertindih dengan maklumat yang disampaikan oleh imej” dan “maklumat yang disampaikan oleh *gitaigo* tidak bertindih dengan maklumat yang disampaikan oleh imej”. Selanjutnya, Fujimura (2012) melakukan analisis untuk mengenal pasti persamaan dan perbezaan makna yang disampaikan dalam teks sumber dengan teks sasaran, dan kemudiannya mendapati bahawa terjemahan yang dihasilkan untuk *gitaigo* bersifat menjelaskan imej. Dengan penjelasan yang diberikan, emosi dalaman seseorang watak berubah daripada bersifat implisit dalam teks sumber kepada bersifat eksplisit dalam teks sasaran. Tambahan pula, kata kerja emotif didapati sering digunakan sebagai penjelasan.

Selain kajian yang memfokuskan penterjemahan *giongo/gitaigo*, terdapat beberapa kajian penterjemahan *manga* dan/atau komik yang membincangkan beberapa data tentang *giongo/gitaigo*, iaitu kajian oleh Kaindl (1999) dan Jüngst (2008/2014). Kaindl (1999) merupakan perintis yang mengkaji penterjemahan komik dan *manga* sebagai suatu amalan sosial. Kaindl memanfaatkan konsep *field*, khususnya kepada *field-specific factors* dalam teori Bourdieu dan pendekatan retorik Delabastita (1989) untuk meneliti prosedur penterjemahan komik dan *manga*. Sumbangan signifikan kajian Kaindl (1999) ialah pengemukaan anatomi komik yang relevan dalam penterjemahan dan tipologi prosedur terjemahan. Anatomi komik yang relevan dalam penterjemahan merujuk komponen verbal dan bukan verbal dalam komik atau *manga*. Komponen ini dikelaskan kepada

tiga kategori, iaitu tanda linguistik, tipografi dan gambaran (Kaindl, 1999, p. 273). Tajuk, teks dialog, onomatopia, ulasan dan inskripsi tergolong sebagai tanda linguistik. Tanda tipografi ialah saiz rupa taip, jenis rupa taip, arah huruf, irama huruf dan penjarakan huruf. Tanda gambaran pula merangkumi panel, warna, garis kelajuan, perspektif, format dan sebagainya (Kaindl, 1999, pp. 273-274). Prosedur penterjemahan komik atau *manga* yang dikemukakan oleh Kaindl (1999) ialah *repetitio*, *deletio*, *detractio*, *adiectio*, *transmutatio* dan *substitutio*. Kaindl membincangkan prosedur terjemahan ini dengan lapang data komik dan satu data *manga* Jepun. Kaindl (1999, pp. 281-281) menyatakan bahawa prosedur transmudasi didapati digunakan untuk mengubah suai *giongo* dalam belon pertuturan menjadi *giongo* tanpa belon pertuturan, iaitu belon pertuturan dipadamkan dan kedudukan terjemahan bagi *giongo* diubah dalam teks sasaran. Anatomi komik dan tipologi prosedur yang dicadangkan oleh Kaindl (1999) menjadi landasan bagi kajian yang seterusnya. Walau bagaimanapun, prosedur ini belum diaplikasikan untuk mengkaji penterjemahan *manga* dalam konteks Malaysia.

Kajian Jüngst (2008/2014) membincangkan perkembangan penterjemahan *manga* dalam konteks Jerman, iaitu bermula daripada penerimaan sambutan yang tidak memberangsangkan sehingga mendapat sambutan yang baik. Selain itu, Jüngst (2008/2014) turut membincangkan penterjemahan enam aspek khusus dalam *manga*, iaitu (1) kata pinjaman, (2) onomatopia, (3) penggunaan abjad bahasa Jepun, (4) penjelasan kata bahasa Jepun, (5) kandungan gambaran dan (6) penampilan bahan (*format*). Kajian beliau menunjukkan bahawa terdapat beberapa prosedur yang dimanfaatkan dalam penterjemahan *giongo/gitaigo*, iaitu *giongo/gitaigo* bahasa Jepun (1) diulang dalam teks sasaran dan pembaca dikatakan mampu membentuk tanggapan bagi suara atau bunyi tersebut; (2) diterjemahkan kepada bahasa Jerman berasaskan sebutan terjemahan bahasa Inggeris; (3) diterjemahkan kepada bahasa Perancis; dan (4) diterjemahkan kepada bahasa Jerman (Jüngst, 2008/2014, pp. 64-67). Walau bagaimanapun, Jüngst (2008/2014, p. 67) menjelaskan bahawa pilihan yang paling ketara ialah tidak menterjemahkan *giongo/gitaigo* tetapi mentranskripsinya. Hal ini berlaku sedemikian kerana bahasa Jepun kaya dengan *giongo/gitaigo* malah *giongo/gitaigo* digunakan dalam pertuturan harian. Pengarang *manga* juga terpesona dengan penggunaan *giongo/gitaigo* untuk mencapai pelbagai potensi makna. Dapatan kajian juga memperlihatkan bahawa “kesetaraan formal”, iaitu teks sasaran yang

mengekalkan penampilan visual seperti teks asal lebih digemari oleh pembaca sasaran kerana pembaca lebih menggemari teks sasaran yang bersifat “Jepun” (2008/2014, p. 74).

KERANGKA TEORI

Giongo/gitaigo dalam Teori Manga

Natsume (1997, p. 112) menjelaskan bahawa menterjemahkan *giongo* dalam belon pertuturan kepada makna yang terdekat boleh diterima tetapi ada juga *giongo/gitaigo* yang dilukis tidak sesuai dipindahkan dengan cara yang sama. Hal ini demikian kerana *giongo/gitaigo* yang dilukis dengan rupa taip yang kreatif telah menjadi salah satu komponen penglihatan yang penting untuk menghidupkan sesuatu lukisan. Dalam erti kata lain, *giongo/gitaigo* merupakan tulisan dan pada masa yang sama ia juga merupakan lukisan dalam *manga*. Beliau turut menambah bahawa banyak *giongo/gitaigo* yang digunakan dalam *manga* tidak disenaraikan dalam kamus. *Giongo/gitaigo* juga semakin bertambah dalam penghasilan *manga* dan sesuatu *giongo/gitaigo* mendapat nuansanya melalui perluasan makna yang dialami secara berterusan. Dalam hal ini, penterjemahan *giongo/gitaigo* menjadi satu cabaran dalam penterjemahan *manga* (Natsume, 1997, p. 112). Satu daripada konvensi *manga* Jepun ialah perkataan yang wujud berdekatan dengan seseorang atau sesuatu benda tidak dilihat sebagai dialog dan ulasan, tetapi ia ditafsirkan sebagai *giongo/gitaigo* yang dapat menjadikan *manga* lebih menarik (Natsume, 1997, p. 122). *Giongo/gitaigo* dikatakan telah diguna secara meluas dalam kehidupan harian di Jepun dan digunakan dalam surat-menyurat. Cara pengungkapan *giongo/gitaigo* juga mempengaruhi keadaan penggunaan bahasa Jepun secara mendalam (Natsume, 1997, p. 124). Dengan berdasarkan pandangan Natsume (1997) yang menyatakan *giongo/gitaigo* diletak berhampiran dengan watak atau objek, *giongo/gitaigo* yang wujud dalam korpus dikenal pasti. Selain itu, pandangan Kaindl (1999, p. 282) yang menyatakan bahawa bunyi yang dihasilkan oleh objek dalam *manga* Jepun sering diletakkan dalam belon pertuturan turut diambil kira untuk memperincikan analisis bentuk *giongo/gitaigo* yang wujud dalam *manga*.

Prosedur Terjemahan Komik atau *Manga* Kaindl (1999)

Kajian ini memanfaatkan prosedur terjemahan komik atau *manga* yang dikemukakan oleh Kaindl (1999) untuk mengenal pasti prosedur yang digunakan untuk menterjemahkan *giongo/gitaigo* dalam konteks Malaysia. Hal ini demikian kerana prosedur Kaindl dapat menjelaskan penterjemahan unsur linguistik, gambaran mahupun tipografi. Ciri ini amat relevan untuk menjelaskan penterjemahan *giongo/gitaigo* yang dikatakan merupakan unsur verbal dan komponen visual yang penting. Antara prosedur terjemahan komik atau *manga* yang dikemukakan ialah *repetitio*, *deletio*, *detractio*, *adiectio*, *transmutatio* dan *substitutio*. Pengulangan (*repetitio*) merujuk bahasa sumber, tipografi atau elemen gambar dikekalkan dalam teks sasaran, manakala pembesaran dan pengecilan saiz gambar bergantung kepada keputusan penerbit. Pemadaman (*deletio*) pula merujuk penyingkiran teks atau gambar, manakala pengurangan (*detractio*) merujuk sebahagian elemen linguistik, gambaran atau tipografi disingkirkan daripada terjemahan. Seterusnya, penambahan (*adiectio*) ialah operasi yang menambah bahan linguistik, gambaran yang tidak terdapat dalam teks asal ke dalam terjemahan untuk menggantikan atau melengkapkan bahan sumber. Transmutasi (*transmutatio*) pula merujuk perubahan susunan elemen bahasa sumber atau elemen gambaran sumber. Penggantian (*substitutio*) ialah prosedur terjemahan yang menggantikan bahan linguistik, tipografi atau gambaran dengan bahan yang lebih kurang sama. Kaindl (1999) turut menjelaskan bahawa prosedur terjemahan yang berbeza boleh diaplikasikan terhadap elemen individu dalam panel yang sama (Kaindl, 1999, p. 284).

METODOLOGI

Kaedah Kajian dan Data Kajian

Kajian ini menggunakan kaedah analisis kualitatif kandungan untuk mengkaji prosedur terjemahan *giongo/gitaigo* dalam *manga* Jepun 君の名は (*Kimi no Na wa*). *Manga* 君の名は dihasilkan oleh Kotone Ranmaru berasaskan *anime* dengan judul sama yang dikarang oleh Shinkai Makoto. Sebuah novel ringan juga telah dihasilkan berdasarkan *anime* tersebut. 君の名は mengisahkan cerita pertukaran badan antara dua pelajar sekolah menengah, iaitu Mitsuha di pekan Itomori dan Taki di Tokyo. Persahabatan mereka terjalin dalam kejadian pertukaran yang kerap berlaku. Taki

berusaha menyelamatkan Mitsuha dan penduduk pekan dengan merentasi masa untuk memindahkan semua penduduk sebelum malapetaka komet berlaku. *君の名は* mendapat sambutan yang hangat di Jepun dan hal ini menjadikannya diterjemahkan dalam pelbagai bahasa. *Manga 君の名は* terdiri daripada tiga jilid, iaitu *君の名は 01* (2016), *君の名は 02* (2016) dan *君の名は 03* (2017) yang diterbitkan oleh Kadokawa Corporation. Ketiga-tiga jilid teks sumber ini dan teks sasarannya *NAMAMU...01* (2016), *NAMAMU...02* (2017), *NAMAMU...03* (2017) yang diterbitkan oleh Kadokawa Gempak Starz Sdn. Bhd. merupakan korpus kajian ini. Jadi, korpus kajian ini terdiri daripada enam jilid *manga*. Korpus ini merupakan pensampelan bertujuan yang dipilih atas sebab populariti teks dalam kalangan pembaca.

Kaedah Pengumpulan dan Analisis Data

Dengan berdasarkan pandangan Natsume (1997) dan pernyataan Kaindl (1999) tentang bentuk *giongo/gitaigo*, *giongo/gitaigo* yang wujud di luar belon pertuturan dan *giongo* dalam belon pertuturan dikenal pasti. Selanjutnya, prosedur terjemahan *giongo/gitaigo* dikenal pasti berdasarkan prosedur terjemahan Kaindl (1999).

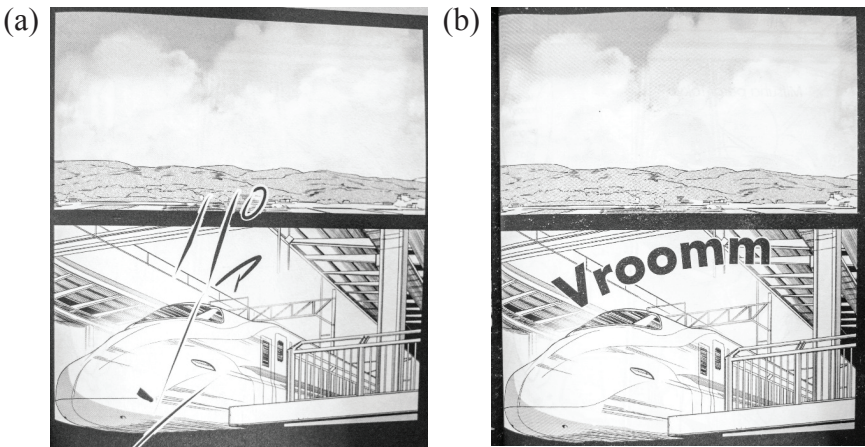
ANALISIS BAHAN DAN DAPATAN

Berdasarkan dapatan analisis, terdapat dua kategori *giongo/gitaigo* hadir dalam *manga*, iaitu *giongo/gitaigo* tanpa belon pertuturan dan *giongo* dalam belon pertuturan. Dalam hal ini, perbincangan seterusnya membincangkan prosedur terjemahan berdasarkan dua kategori *giongo/gitaigo* ini. Walau bagaimanapun, perlu ditekankan bahawa *giongo/gitaigo* tanpa belon pertuturan dalam kajian ini tidak dibahagikan kepada *giongo* atau *gitaigo* secara berasingan kerana tiada takrifan yang spesifik dapat membezakan setiap *giongo/gitaigo* tanpa belon pertuturan secara saintifik. Hal ini demikian kerana takrifan yang diberikan oleh Kamus bahasa Jepun dalam talian Weblio menggabungkan kedua-dua jenis kata sebagai “擬音・擬態語” (*gion/gitaigo*). Dalam hal ini *giongo/gitaigo* tanpa belon pertuturan dikenal pasti berdasarkan kedudukan dengan objek atau watak terdekat dan fungsinya untuk meniru bunyi/suara atau menggambarkan suatu keadaan, tindakan, atau tingkah laku. *Giongo* dalam belon pertuturan boleh ditentukan sebagai *giongo* kerana ia berada dalam belon pertuturan

seperti yang dijelaskan oleh Kaindl (1999). Prosedur terjemahan yang dikenal pasti dibincangkan dengan petikan teks sumber dan teks sasaran. Semua teks sumber ditandakan dengan (a), manakala teks sasaran ditandai dengan (b).

Penggantian *Giongo/Gitaigo* Tanpa Belon Pertuturan dengan Onomatopia Ciptaan

Imej panel kedua Rajah 1(a) menunjukkan sebuah tren dan ada garisan lurus pada tren tersebut. Hal ini menunjukkan bahawa tren tersebut sedang bergerak. Selain itu, terdapat *giongo/gitaigo* tanpa belon pertuturan “*パアーン*” (*paan*) yang bertindih di atas imej. Dalam teks sasaran (Rajah 1b), “*パアーン*” digantikan dengan perkataan “Vroomm”. Padanan ini kelihatan dijana berasaskan perkataan “vroom” dalam bahasa Inggeris. Berdasarkan Oxford Dictionaris.com, “vroom” merupakan kata kerja tidak formal yang merujuk kepada sesebuah kenderaan atau enjinnya menghasilkan bunyi deruan apabila bergerak dengan laju. Penterjemah telah menggunakan perkataan bahasa Inggeris sebagai asas kemudian mengubah suai sebutannya dengan menambah satu huruf “m” untuk memberikan gambaran bunyi panjang yang disampaikan dengan “—” dalam teks sumber. “Vroom” tidak ada dalam pangkalan data Pusat



Rajah 1 (a) 君の名は 03 (2017, 26) © Makoto SHINKAI & Ranmaru KOTONE oleh Kadokawa Corporation; (b) *NAMAMU...03* (2017, 26) © Makoto SHINKAI & Ranmaru KOTONE oleh Kadokawa Gempak Starz Sdn. Bhd.

Rujukan Persuratan Melayu. Jadi, “Vroomm” boleh dikatakan merupakan onomatopia ciptaan yang dijana oleh penterjemah berdasarkan interaksi antara imej dengan teks, dan tanggapan makna yang biasa atau lazim dalam masyarakat sasaran. Arah huruf menyerong ke kiri bawah bertukar melintang ke kanan atas merupakan perbezaan yang disebabkan oleh perbezaan arah susunan perkataan antara dua bahasa. “ハペアーン” yang menyentuh sedikit panel sebelum kelihatan bertujuan untuk menghasilkan kohesi antara panel 1 dengan panel 2 untuk menyampaikan makna bahawa tren itu merentasi tempat dalam panel 1. Walau bagaimanapun, gambaran kesinambungan yang sama tidak dihasilkan semula dalam teks sasaran dengan meletakkan “Vroomm” bertindih dengan panel sebelumnya. Hal ini mungkin disebabkan oleh kekangan arah perkataan, jika “Vroomm” dipanjangkan dengan huruf “m” menyentuh panel sebelum, kohesi yang dihasilkan adalah bertentangan dengan kohesi yang ada dalam teks sumber, iaitu kohesi bermula dari panel kedua ke panel pertama. Data ini menunjukkan bahawa penterjemah atau penyusun huruf memahami perbezaan konvensi antara dua bahasa serta memanfaatkan kefahaman ini untuk menghasilkan teks sasaran yang logik dan bermakna.

Penggantian *Giongo/Gitaigo* Tanpa Belon Pertuturan dengan Kata Kerja

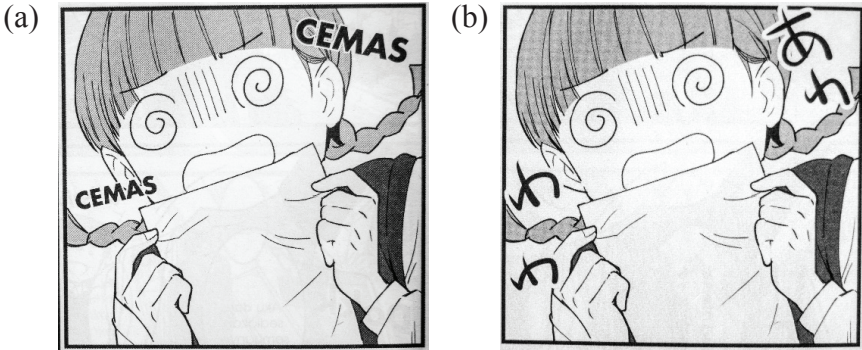
Menurut Natsume (1997, pp. 120-122), *giongo/gitaigo* boleh dihasilkan dengan sebutan yang tidak ada dalam sebutan bahasa Jepun, iaitu dengan menambah tanda sonan “゛” (濁点 *dakuten*, *sonant mark*) kepada sebutan bahasa Jepun. Rajah 2(a) memperlihatkan sebuah telefon bimbit yang menunjukkan tarikh dan masa. Terdapat dua *giongo/gitaigo* tanpa belon pertuturan, iaitu “ヴーン” (*vuun*) dan “ヴーン..” (*vuun..*) di sisinya untuk menyampaikan bunyi getaran atau getaran telefon pintar tersebut. Huruf “ヴ” tidak ada dalam senarai sebutan bahasa Jepun, yang ada ialah “ウ” (*u*). Tanda sonan telah ditambah kepada sebutan “ウ” (*u*) untuk mengubah sebutannya. Rajah 2(b) menunjukkan bahawa kata kerja “getar” digunakan untuk menggantikan “ヴーン” dan “ヴーン..” untuk memberikan gambaran yang sama dalam teks sasaran.



Rajah 2 (a) *君の名は 01* (2016, 53) © Makoto SHINKAI & Ranmaru KOTONE oleh Kadokawa Corporation; (b) *NAMAMU... 01* (2016, 53) © Makoto SHINKAI & Ranmaru KOTONE oleh Kadokawa Gempak Starz Sdn. Bhd.

Penggantian *Giongo/Gitaigo* Tanpa Belon Pertuturan dengan Kata Adjektif

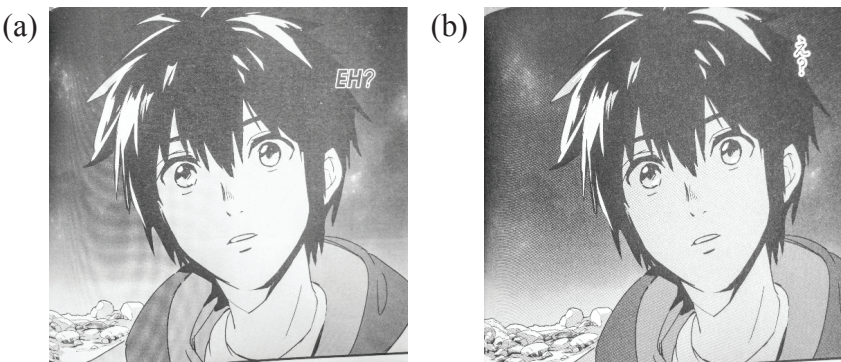
Sebelum contoh ini, cerita menunjukkan Taki berjaya bertukar badan dengan Mitsuha dan telah merentasi masa ke masa sebelum malapetaka komet berlaku, selepas dia minum “口噛み酒” (*kuchikami zake*). “口噛み酒” (*kuchikami zake*) yang Taki minum merupakan sake (alkohol) yang dihasilkan dengan beras yang dikunyah oleh Mitsuha. Sake itu dipersembahkan kepada dewa di tempat pemujaan. Taki yang berada dalam badan Mitsuha merancang untuk melakukan satu letupan untuk memindahkan semua penduduk ke tempat yang selamat. Sayaka diberi tugas untuk membuat pengumuman untuk memberitahu para penduduk supaya bergerak ke tempat yang selamat. Selepas melihat skrip, Sayaka risau akan akibat yang mungkin terjadi jika dia gagal membuat pengumuman. Rajah 3(a) merupakan tangkapan dekat yang menonjolkan ekspresi muka



Rajah 3 (a) *君の名は 03* (2017, 7) © Makoto SHINKAI & Ranmaru KOTONE oleh Kadokawa Corporation; (b) *NAMAMU...03* (2017, 7) © Makoto SHINKAI & Ranmaru KOTONE oleh Kadokawa Gempak Starz Sdn. Bhd.

Sayaka dan tangannya yang memegang skrip pengumuman. *Giongo/gitaigo* tanpa belon pertuturan “あわわわ” (*awawawa*) berinteraksi dengan imej untuk memberikan gambaran emosi Sayaka yang cemas. Rajah 3(b) memperlihatkan bahawa kata adjektif “CEMAS” digunakan dua kali untuk menggantikan “あわ” dan “わわ” yang terpisah. Huruf besar kelihatan digunakan untuk memberi penekanan pada mesej.

Penggantian *Giongo/Gitaigo* Tanpa Belon Pertuturan dengan Kata Seru/Soal



Rajah 4 (a) *君の名は 03* (2017, 74) © Makoto SHINKAI & Ranmaru KOTONE oleh Kadokawa Corporation; (b) *NAMAMU...03* (2017, 74) © Makoto SHINKAI & Ranmaru KOTONE oleh Kadokawa Gempak Starz Sdn. Bhd.

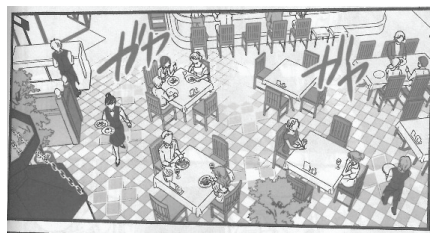
Dalam contoh ini, cerita menunjukkan Taki dapat bertukar badan semula dengan Mitsuha dan bertemu dengan Mitsuha pada waktu senja “カタワレ時” (*Kataware doki*), selepas minum “口噛み酒” (*kuchikami zake*) yang dibuat oleh Mitsuha. Semasa mereka sedang bercakap, waktu senja yang singkat berakhir dan Mitsuha hilang tiba-tiba. Rajah 4 (a) menunjukkan ekspresi muka Taki yang terperanjat dan kata seru “え” dan tanda soal “?” menyampaikan perasaan terkejut. Kata seru telah digunakan sebagai *giongo/gitaigo* untuk menonjolkan emosi watak. Rajah 4(b) menunjukkan kata seru bahasa sumber “え?” telah digantikan dengan kata seru bahasa Melayu “EH” untuk berfungsi sebagai kata soal diikuti tanda soal. Huruf besar digunakan kelihatan bertujuan membesarkan emosi terperanjat watak.

Pengulangan *Giongo/Gitaigo* Tanpa Belon Pertuturan dan Penambahan Terjemahan dalam Bentuk Nota Tambahan pada Imej

Rajah 5(a) memperlihatkan imej yang menunjukkan keadaan dalam restoran tempat Taki bekerja. Terdapat dua *giongo/gitaigo* tanpa belon pertuturan “ガヤ” (*gaya*) pada bahagian atas dan bertindih dengan imej panel ini. “ガヤ” bukan sahaja memberikan sebutan “gaya” malah membolehkan pembaca mentafsir ciri-ciri bunyi/suara berdasarkan rupa taip kreatif yang digunakan dan berdasarkan bunyi/suara yang pernah didengari di restoran. Tanpa “ガヤ”, seluruh keadaan di restoran akan menjadi senyap. “ガヤ” telah menghidupkan suasana restoran. Panel ini jelas menunjukkan kepentingan *giongo/gitaigo* dalam *manga* kerana



(a)



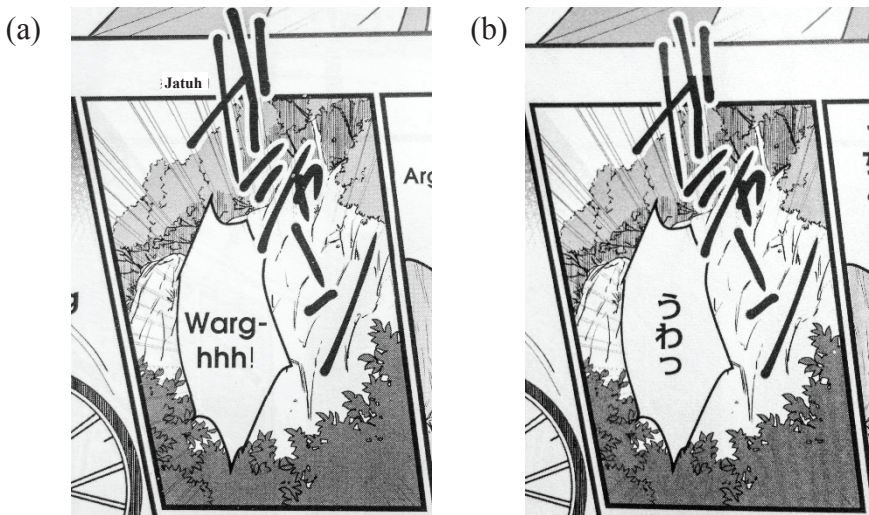
(b)

Rajah 5 (a) *君の名は 01* (2016, 76) © Makoto SHINKAI & Ranmaru KOTONE oleh Kadokawa Corporation; (b) *NAMAMU...01* (2016, 76) © Makoto SHINKAI & Ranmaru KOTONE oleh Kadokawa Gempak Starz Sdn. Bhd.

giongo/gitaigo membolehkan bunyi yang didengar menjadi unsur pertuturan yang “dilihat” dalam medium visual *manga*. Teks sasaran Rajah 5(b) memperlihatkan bahawa kedua-dua “ガヤ” diulang dalam teks sasaran. Tambahan lagi, kata adjektif “bising” ditambah pada imej untuk mengeksplicitkan makna yang disampaikan oleh “ガヤ”. Kata adjektif “bising” kelihatan dijana berdasarkan tafsiran penterjemah. Pengulangan *giongo/gitaigo* tanpa belon pertuturan dan penambahan terjemahan dalam bentuk nota tambahan pada imej kelihatan berkesan untuk mengekalkan ciri-ciri bunyi/suara yang terdekat dengan teks sumber. Selain kata adjektif, dapatan analisis menunjukkan bahawa kata kerja dan onomatopia ciptaan juga dijadikan nota tambahan di atas imej untuk mengeksplicitkan makna atau sebutan *giongo/gitaigo*.

Pengulangan *Giongo/Gitaigo* Tanpa Belon Pertuturan dan Penambahan Terjemahan dalam Bentuk Nota Tambahan di Jidar Sela

Panel yang hadir dalam *manga* asal sebelum Rajah 6 menunjukkan Mitsuha sedang menunggang basikal dengan pantas di jalan berbukit kerana dia bergegas untuk menyelamatkan penduduk di pekan tersebut. Rajah 6(a)

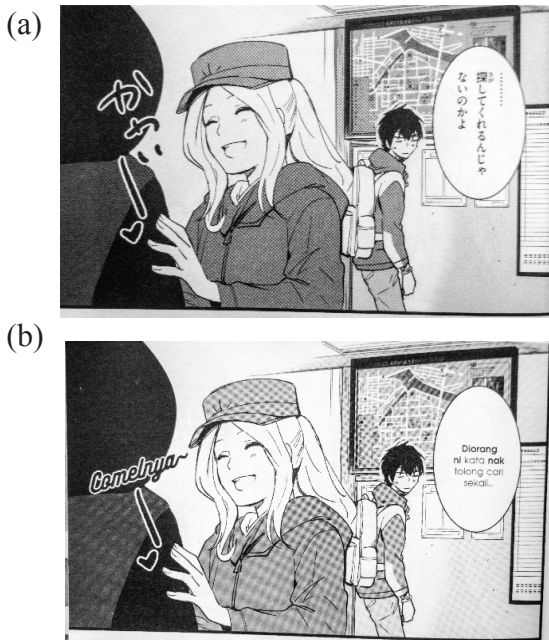


Rajah 6 (a) 君の名は 03 (2017, 35) © Makoto SHINKAI & Ranmaru KOTONE oleh Kadokawa Corporation; (b) *NAMAMU...03* (2017, 35) © Makoto SHINKAI & Ranmaru KOTONE oleh Kadokawa Gempak Starz Sdn. Bhd.

menunjukkan tebing bukit, *giongo/gitaigo* tanpa belon pertuturan “ガシヤーン” (*gashaan*) dan belon pertuturan yang mempunyai teks “うわっ” (*uwat*). Ketiga-tiga elemen ini memberitahu pembaca bahawa Mitsuha terjatuh ke bawah tebing, “ガシヤーン” merupakan *giongo/gitaigo* yang menggambarkan bunyi/tindakan terjatuh manakala “うわっ” merupakan jeritan Mitsuha semasa terjatuh. Panel seterusnya menunjukkan bahawa Mitsuha kebetulan dapat menyelamatkan diri dengan memegang pada dahan pokok, kemudian dia cuba memanjat balik ke jalan bukit tersebut, lantas berlari untuk meneruskan perjalanan. Rajah 6(b) menunjukkan bahawa “ガシヤーン” diulang dalam teks sasaran, kata kerja “JATUH” ditambah di jidar sela. Kata kerja “JATUH” juga amat berdekatan dengan “ガシヤーン” yang dilukis keluar dari bingkai panel berkenaan. Penambahan nota atau nota tambahan ini diadakan untuk mengeksplisitkan makna tindakan/bunyi terjatuh, malah nilai estetik imej juga dapat dikekalkan. Selain kata kerja, dapatan analisis juga memperlihatkan kata adjektif dan onomatopia ciptaan juga ditambah di jidar sela untuk menjelaskan *giongo/gitaigo* yang bertindih dengan sebahagian besar imej.

Pembentukan Semula Mesej *Giongo/Gitaigo* Tanpa Belon Pertuturan

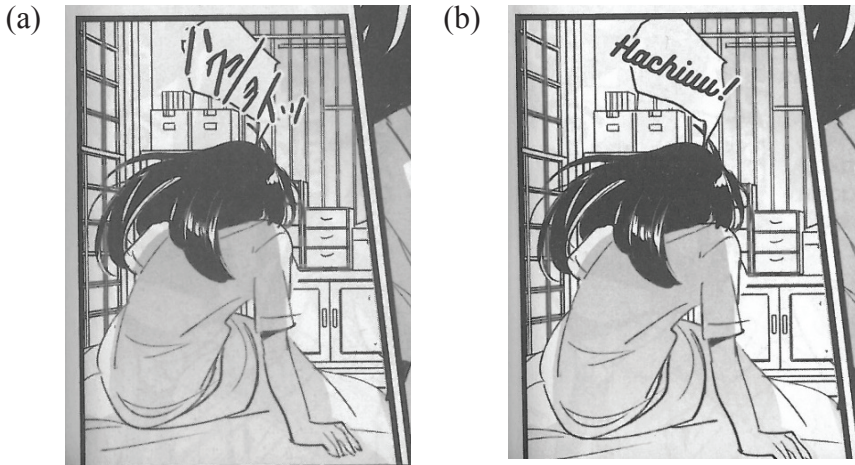
Prosedur pembentukan semula didapati digunakan oleh penterjemah untuk menterjemahkan kata tunggal yang berfungsi sebagai *giongo/gitaigo*. Misalnya, Rajah 7 menunjukkan penggunaan prosedur ini untuk menterjemahkan kata tunggal. Rajah 7(a) menunjukkan Cik Okudera menyentuh maskot bagi daerah Hida yang dijumpai dalam perjalanan ke pekan Itomori dengan Taki. Kata “かわいー” (*kawaii*) hadir berhampiran dengan tangan Cik Okudera, dan “かわい” (*kawai*) merupakan kata adjektif yang bermakna “comel” dalam bahasa Jepun. Selain itu, “ー” digunakan untuk menunjukkan sebutan panjang orang yang bercakap manakala simbol hati digunakan untuk menunjukkan perasaan suka. Dalam hal ini, kata adjektif “かわい” telah diberikan fungsi *giongo/gitaigo* oleh pengarang untuk menyampaikan perasaan Cik Okudera terhadap maskot. Rajah 7(b) memperlihatkan bahawa “かわいー” dibentuk semula menjadi “comelnya” yang merupakan ungkapan yang biasa dinyatakan oleh penutur bahasa Melayu untuk melafazkan perasaan suka akan sesuatu yang comel. Sebutan panjang “ー” dan simbol hati juga kelihatan dikekalkan dalam teks sasaran.



Rajah 7 (a) *君の名は 02* (2016, 25) © Makoto SHINKAI & Ranmaru KOTONE oleh Kadokawa Corporation; (b) *NAMAMU...02* (2017, 25) © Makoto SHINKAI & Ranmaru KOTONE oleh Kadokawa Gempak Starz Sdn. Bhd.

Penggantian *Giongo* dalam Belon Pertuturan dengan Onomatopia Ciptaan

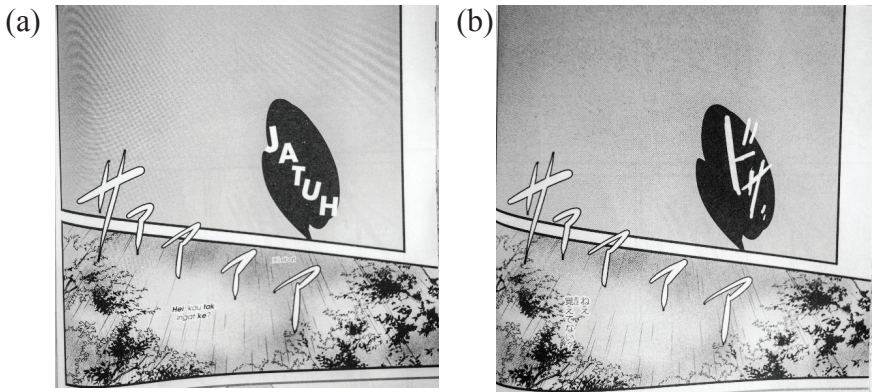
Dapatan analisis turut menunjukkan bahawa *giongo* dalam *manga* Jepun memang wujud dalam belon pertuturan seperti yang dinyatakan oleh Kaindl (1999). Rajah 8(a) menunjukkan Mitsuha bangkit untuk bersin kerana suasana biliknya yang terlampau sejuk. Apabila mentafsir imej bersama sebutan “ハクシヨイツ” (*hakushoit*) dalam belon pertuturan, dapat difahami bahawa “ハクシヨイツ” merupakan *giongo* yang dihasilkan oleh pengarang berdasarkan sebutan bahasa Jepun untuk menyampaikan bunyi bersin. Teks sasaran (Rajah 8(b)) menunjukkan bahawa penterjemah menggantikan “ハクシヨイツ” dengan “Hachiuu!” berdasarkan tafsiran imej dan teks serta sebutan yang dijana sendiri. “Hachiuu!” merupakan onomatopia ciptaan kerana ia tidak ada dalam kamus bahasa Melayu. Namun begitu, penciptaan ini sebenarnya terhasil berdasarkan tanggapan dunia yang dikongsi secara universal tentang bunyi seseorang apabila bersin.



Rajah 8 (a) *君の名は01* (2016, 136) © Makoto SHINKAI & Ranmaru KOTONE oleh Kadokawa Corporation; (b) *NAMAMU...01* (2016, 136) © Makoto SHINKAI & Ranmaru KOTONE oleh Kadokawa Gempak Starz Sdn. Bhd.

Penggantian *Giongo* dalam Belon Pertuturan dengan Kata Kerja

Panel sebelum Rajah 9(a) dalam *manga* sumber memberitahu pembaca bahawa Taki tergelincir semasa dalam perjalanan untuk mencari tempat pemujaan dewa. Kemudian, panel pertama Rajah 9(a) diilustrasikan dengan warna kelabu dengan belon pertuturan hitam serta perkataan “ドサ..” (*dosa*). Carian kamus menunjukkan bahawa “どさ どさ” (*dosa dosa*) yang ditulis dengan tulisan *hiragana* merupakan *giongo* yang digunakan untuk merujuk kepada bunyi objek berat yang terjatuh. Analisis menunjukkan bahawa *giongo/gitaigo* dalam *manga* biasanya ditulis dengan tulisan *katakana*. Dalam hal ini, walaupun “ドサ” (*dosa*) ditulis dengan tulisan *katakana*, ia adalah sama sebutan dengan “どさ” (*dosa*) yang ditulis dengan tulisan *hiragana*. Perbezaan antara “ドサ” dengan “どさ” cuma dari segi sistem tulisan yang digunakan. Dapatan analisis turut memperlihatkan bahawa *giongo/gitaigo* dalam *manga* ditulis dengan tulisan *katakana*. Hal ini dipercayai disebabkan oleh pengarang mahu membezakan *giongo/gitaigo* daripada teks dialog. Panel kedua pula menunjukkan tangkapan pandangan sudut rendah (“*worm's eye*” *view*) yang memberikan keseragaman (McCloud, 2006, pp. 19-22) kepada pucuk pokok dan langit yang masih



Rajah 9 (a) *君の名は02* (2016, 90) © Makoto SHINKAI & Ranmaru KOTONE oleh Kadokawa Corporation; (b) *NAMAMU...02* (2017, 90) © Makoto SHINKAI & Ranmaru KOTONE oleh Kadokawa Gempak Starz Sdn. Bhd.

dalam keadaan hujan. Kohesi yang disampaikan melalui imej antara panel dan makna “ドサ” dalam bahasa Jepun membantu pembaca teks sumber memahami bahawa “ドサ..” dalam belon pertuturan digunakan oleh pengarang untuk menggambarkan bunyi Taki terjatuh. Akan tetapi, bahasa sasaran tidak mempunyai padanan sejadi yang juga merujuk kepada bunyi objek berat terjatuh. Dalam hal ini, *giongo* “ドサ..” telah digantikan dengan kata kerja “JATUH” dalam teks sasaran untuk menyampaikan makna yang lebih eksplisit.

PERBINCANGAN

Dapatan analisis menunjukkan bahawa *giongo/gitaigo* sememangnya dapat dikenal pasti melalui kedudukannya dan fungsinya dalam *manga* seperti yang dikatakan oleh Natsume (19997). *Giongo/gitaigo* dalam *manga* Jepun terbahagi kepada *giongo/gitaigo* tanpa belon pertuturan dan *giongo* dalam belon pertuturan. Sebanyak tujuh prosedur terjemahan telah digunakan untuk menterjemahkan *giongo/gitaigo* tanpa belon pertuturan, iaitu (1) penggantian *giongo/gitaigo* tanpa belon pertuturan dengan onomatopia ciptaan, (2) penggantian *giongo/gitaigo* tanpa belon pertuturan dengan kata kerja, (3) penggantian *giongo/gitaigo* tanpa belon pertuturan dengan kata adjektif, (4) penggantian *giongo/gitaigo* tanpa belon pertuturan dengan kata seru/soal, (5) pengulangan *giongo/gitaigo* tanpa

belon pertuturan dan penambahan terjemahan dalam bentuk nota tambahan pada imej, (6) pengulangan *giongo/gitaigo* tanpa belon pertuturan dan penambahan terjemahan dalam bentuk nota tambahan di jidar sela serta (7) pembentukan semula mesej *giongo/gitaigo* tanpa belon pertuturan. Selain itu, dua prosedur didapati dimanfaatkan dalam penterjemahan *giongo* dalam belon pertuturan, iaitu (1) penggantian *giongo* dalam belon pertuturan dengan onomatopia ciptaan dan (2) penggantian *giongo* dalam belon pertuturan dengan kata kerja.

Prosedur terjemahan *giongo* dalam belon pertuturan yang dikenal pasti dalam kajian ini didapati berbeza daripada dapatan Kaindl (1999) yang memperlihatkan *giongo* dalam belon pertuturan diterjemahkan dengan transmudasi, iaitu *giongo* dalam belon pertuturan diubah menjadi *giongo* tanpa belon pertuturan. Dapatan turut menunjukkan bahawa terdapat *giongo/gitaigo* yang diterjemahkan berasaskan sebutan bahasa asing seperti yang dibangkitkan oleh Jüngst (2008/2014), tetapi dapatan analisis di sini memerihalkan terjemahan *giongo/gitaigo* di Malaysia hanya berasaskan bahasa Inggeris. Di samping itu, prosedur mentranskripsi sebutan *giongo/gitaigo* bahasa yang dinyatakan oleh Jüngst (2008/2014) tidak digunakan, tetapi terjemahan dijana berasaskan interaksi antara *giongo/gitaigo* dengan imej serta berdasarkan tafsiran dan sebutan penterjemah sendiri, selaras dengan kelaziman berbahasa dalam bahasa sasaran. Perkataan yang dicipta untuk berfungsi sebagai onomatopia ciptaan selaras dengan dapatan Inose (2010). Penggunaan kata kerja untuk mengeksplicitkan makna dan memberikan penjelasan yang didapati dalam kajian ini juga adalah selaras dengan dapatan Fujimura (2012).

Prosedur yang dikenal pasti dalam kajian ini telah memperincikan lagi prosedur terjemahan yang dicadangkan oleh Kaindl (1999) dalam ruang lingkup kanta penterjemahan *giongo/gitaigo* dalam konteks Malaysia. Dapatan juga mengemukakan tiga prosedur baharu, iaitu, pertama prosedur pembentukan semula mesej *giongo/gitaigo* tanpa belon pertuturan yang tidak dikemukakan dalam kajian lepas. Penggunaan prosedur ini mungkin berkait rapat dengan perkembangan penggunaan *giongo/gitaigo* dalam kalangan pengarang *manga* untuk menyampaikan makna yang lebih kompleks. Kedua, prosedur “pengulangan *giongo/gitaigo* tanpa belon pertuturan dan penambahan terjemahan dalam bentuk nota tambahan pada imej”, dan yang ketiganya “pengulangan *giongo/gitaigo* tanpa belon pertuturan dan penambahan terjemahan dalam bentuk nota tambahan di jidar sela” juga merupakan prosedur yang tidak dibincangkan dalam kajian

lepas. Prosedur kedua dan ketiga ini digunakan dalam konteks Malaysia kelihatan bertujuan untuk mengekalkan nilai estetik yang mungkin terjejas apabila *giongo/gitaigo* yang bertindih dengan sebahagian besar imej, dipadamkan dan digantikan dengan terjemahan. Memandangkan kedua-dua prosedur ini dapat mengekalkan ciri-ciri suara/bunyi *giongo/gitaigo*, prosedur ini dapat mengatasi masalah yang dibangkitkan oleh Natsume, iaitu *giongo/gitaigo* yang dilukis secara kreatif tidak sesuai untuk digantikan dengan terjemahan secara terus.

Selain itu, dapatan juga menunjukkan aspek tipografi seperti huruf besar dan reka bentuk rupa taip juga diberi perhatian semasa proses terjemahan. Hal ini dapat diperlihatkan melalui penggunaan rupa taip yang dapat menjana perasaan yang lebih kurang sama dan penggunaan huruf besar untuk menghasilkan ciri bunyi/suara atau kesan emosi yang paling dekat dengan teks sumber. Dalam pada itu, usaha mengekalkan kedudukan *giongo/gitaigo* turut dapat diperhatikan, malah penterjemah atau penyusun huruf juga memanfaatkan kefahaman tentang perbezaan antara bahasa sumber dengan bahasa sasaran untuk memastikan kohesi mesej dikekalkan dalam bahasa sasaran.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, objektif kajian ini tercapai kerana pelbagai prosedur terjemahan *giongo/gitaigo* yang kreatif telah dikenal pasti digunakan dalam konteks Malaysia. Penterjemahan *giongo/gitaigo* dalam *manga* di Malaysia menunjukkan persamaan dengan fenomena penterjemahan *giongo/gitaigo* luar negara, tetapi prosedur terjemahan yang digunakan juga mempamerkan keunikan sendiri. Kajian ini diharap dapat memberikan sumbangan kepada industri dan kajian penterjemahan *manga*. Fenomena penterjemahan *giongo/gitaigo* dalam *manga* dipercayai dapat diteroka secara lebih komprehensif dan mendalam dengan menggunakan lebih banyak korpus yang diterbitkan pada zaman yang berbeza. Dengan ini, perubahan cara pengarang *manga* memanfaatkan *giongo/gitaigo* dalam pembentukan makna pada zaman yang berlainan serta cara penterjemah mengendalikan perubahan tersebut dengan prosedur yang berbeza dapat diteliti.

RUJUKAN

- Borodo, M. (2015). Multimodality, translation and comics. *Perspectives*, 23(1), 22-41.
- Celotti, N. (2008/2014). The translator of comics as a semiotic investigator. Dalam F. Zanettin (Ed.), *Comics in translation* (hlm. 63-87). New York: Routledge.
- Delabastita, D. (1989). Translation and mass-communication: Film and T.V. translation as evidence of cultural dynamics. *Babel*, 35(4), 193-218.
- Fujimura, N. (2012). 音のない音を文字にすることのジレンマ—マンガにおける擬態語表現の翻訳分析から [Dilema menterjemahkan kata meniru yang tidak membuat bunyi kepada perkataan: Analisis penterjemahan ekspresi kata meniru dalam manga]. *文化環境研究*, 6, 62-71. Capaian daripada <https://goo.gl/tcRieL> [1Disember 2018]
- Grun, M., & Dollerup, C. (2003). “Loss” and “gain” in comics. *Perspectives*, 11(3), 197-216.
- Hanim Hafiza Mohd Hanif. (2014). Satu analisis terjemahan humor dalam buku komik crayon Shin Chan. Tesis sarjana. Tidak diterbitkan. Universiti Sains Malaysia, Penang, Malaysia.
- Hardwick, L. (1998/2009). *Comics*. Dalam M. Baker (Ed.), *Routledge encyclopedia of translation studies* (2nd ed.). (hlm. 37-40). London & New York: Routledge.
- Inose, H. (2010). マンガにみる擬音語・擬態語の翻訳手法 [Prosedur terjemahan onomatopoeia dan kata meniru dalam manga]. *通訳翻訳研究への招待*, 10, 161-176. Capaian daripada <https://goo.gl/9qeABt> [1Disember 2018]
- Jüngst, H. E. (2004). Japanese comics in Germany. *Perspectives: Studies in Translatology*, 12(2), 83-105. doi:10.1080/0907676X.2004.9961493
- Jüngst, H. E. (2008/2014). Translating manga. F. Zanettin (Ed.), *Comics in translation* (hlm. 88-128). New York: Routledge.
- Kaindl, K. (1999). Thump, Whizz, Poom: A framework for the study of comics under translation, *Target*, 11(2), 263-288.
- McCloud, S. (2006). *Making comics: Story telling secrets of comics, manga and graphic novels*. New York: HarperCollins Publishers.
- Natsume, F. (1997). マンガはなぜ面白いのか—その表現と文法 [Mengapakah manga menarik? Pengungkapan dan tatabahasanya]. Tokyo: NHK Publishing, Inc.
- O'Hagan, M. (2007). Manga, anime and video games: Globalizing Japanese cultural production. *Perspectives*, 14(4), 242-247. doi: 10.1080/09076760708669041

- Oxford University Press. (2018). *English Oxford living dictionaries*. Capaian daripada <https://www.oxforddictionaries.com/>
- Rampant, J. (2010). The manga polysystem: What fans want, fans get. Dalam T. Johnson-woods (Ed.). *Manga: An anthology of global and cultural perspectives* (pp. 221-232). New York & London: The Continuum International Publishing Group.
- Rota, V. (2008/2014). Aspects of adaptation. The translation of comics formats. F. Zanettin (Ed.). *Comics in translation* (hlm. 129-157). New York: Routledge.
- Shinkai, M. & Kotone, R. (2016). *NAMAMU...01*. (uepinmon, Trans.). Kuala Lumpur: Kadokawa Gempak Starz Sdn. Bhd.
- Shinkai, M. & Kotone, R. (2016). *君の名は 01*. Tokyo: Kadokawa Corporation.
- Shinkai, M. & Kotone, R. (2016). *君の名は 02*. Tokyo: Kadokawa Corporation.
- Shinkai, M. & Kotone, R. (2017). *NAMAMU...02*. (uepinmon, Trans.). Kuala Lumpur: Kadokawa Gempak Starz Sdn. Bhd.
- Shinkai, M. & Kotone, R. (2017). *NAMAMU...03*. (Atiqyahya, Trans.). Kuala Lumpur: Kadokawa Gempak Starz Sdn. Bhd.
- Shinkai, M. & Kotone, R. (2017). *君の名は 03*. Tokyo: Kadokawa Corporation.
- Takeyama, Y., & Armour, W. S. (2015). *Translating Japanese typefaces in "Manga"*. *Bleach. New Readings*, 15, 21-45.
- Weblio. (2017). Weblio 英和辞典・和英辞典 [Kamus Weblio Bahasa Jepun-Bahasa Inggeris, Bahasa Inggeris-Bahasa Jepun]. Capaian daripada <http://ejje.weblio.jp/>
- Ye, H. (2010). マレーシアにおける日本文化—日本語教育から文化翻訳まで [Budaya Jepun di Malaysia: Dari pendidikan Jepun ke penterjemahan sastera]. *Ritsumeikan studies in language and culture*, 21(3), 83-93. Capaian daripada <https://goo.gl/dBwCUV> [1Disember 2018]

Diperoleh (received): 25 Januari 2019

Diterima (accepted): 17 Ogos 2019