

ABSTRAK

Media hiburan saat ini sudah sangat luas. Tidak hanya kumpulan tulisan seperti novel, atau kumpulan tulisan dan gambar seperti komik, namun juga sudah sampai ke media gambar yang bergerak seperti kartun, atau di Jepang lebih dikenal dengan nama anime. Tentu saja anime yang tempat lahirnya adalah negara Jepang membutuhkan translasi untuk sampai ke negara lain seperti halnya negara Indonesia. Penelitian ini meneliti tentang metode penerjemahan yang dikemukakan oleh Newmark yang bertujuan untuk meneliti apa saja metode penerjemahan yang terdapat dalam anime *Tensei Shitara Slime Datta Ken*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui metode penerjemahan apa yang dipakai dan mengetahui persamaan dan perbedaan nama *skill* BSu dengan penerjemahaan nama *skill* pada BSa. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang dikemukakan oleh Sukmadinata, sementara itu pengumpulan data menggunakan teknik simak bebas libat cakap yang dikemukakan oleh Mahsun dan untuk mencatat data digunakan teknik catat yang dikemukakan oleh Sudaryanto. Dari total 45 data ditemukan 4 metode penerjemahan dari 8 metode penerjemahan yang dikemukakan oleh Newgate, di antaranya adalah *Literal Translation*, *Free Translation*, *Word-for-word Translation*, dan *Semantic Translation*.

Kata Kunci: metode penerjemahan, anime, terjemahan.

ABSTRACT

The current entertainment media landscape is extensive, encompassing not only written works like novels or illustrated works like comics but also animated visuals known as anime, particularly in Japan. Naturally, anime, which originated in Japan, requires translation to reach other countries, including Indonesia. This research explores the translation methods proposed by Newmark with the aim of examining the translation methods employed in the anime "Tensei Shitara Slime Datta Ken." The study seeks to identify the translation methods used and analyze the similarities and differences between the source language skill names and their translation in the target language. The research adopts a qualitative descriptive method as proposed by Sukmadinata, with data collection conducted through the technique of unobtrusive observation, as introduced by Mahsun. Data recording utilizes the note-taking technique presented by Sudaryanto. Out of a total of 45 instances, four translation methods were found among the eight methods proposed by Newmark, namely Literal Translation, Free Translation, Word-for-word Translation, and Semantic Translation.

Keywords: translation methods, anime, translation.