



STRATEGI PENERJEMAHAN SULIH SUARA CERITA DONGENG “ANASTASIA” DARI BAHASA INGGRIS KE BAHASA INDONESIA

Adolfina Krisifu

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Cenderawasih Jayapura

Alamat Email: akrisifu.uncen44@gmail.com

Abstrak: Secara garis besar penerjemahan media audiovisual terbagi menjadi dua kategori yaitu sulih suara (*dubbing*) dan *subtitle* yang merupakan bagian dari *interlingual audiovisual translation*. Penerjemahan media audiovisual sangatlah kompleks karena penerjemah tidak hanya bergulat pada bahasa saja tetapi juga memperhatikan aspek semiotik visual, sinkronisasi gerak tubuh, sinkronisasi ujaran, serta sinkronisasi waktu dan jeda. Pada umumnya di Indonesia, film dan cerita animasi untuk anak-anak yang diakses melalui televisi dan media dalam jaringan lebih dominan menggunakan penerjemahan sulih suara atau *dubbing* yang diterjemahkan dari *subtitle* bahasa sumber contohnya film anak-anak seperti Doraemon (bahasa Jepang), Tayo (Bahasa Korea), PJ Masks (Bahasa Inggris) dan sebagainya. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk menginvestigasi strategi penerjemahan yang digunakan dalam penerjemahan audiovisual khususnya cerita dongeng anak yang berjudul ‘Anastasia’. Studi ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan desain studi kasus melalui observasi dan simak catat. Penelitian ini menemukan sejumlah strategi yang digunakan dalam penerjemahan sulih suara dari *subtitle* teks sumber berbahasa Inggris yaitu *transfer*, *deletion*, *imitation*, *decimation*, *dislocation*, *condensation*, *paraphrase*, *addition*, dan *taming*.

Kata Kunci: strategi penerjemahan, sulih suara, *subtitle*

Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi, media elektronik merupakan sarana (moda) yang sangat efektif dalam penyebaran dan promosi informasi, pengetahuan, budaya dan tradisi, kehidupan masyarakat tertentu, literatur sejarah suatu bangsa dan lain sebagainya ke belahan bumi yang lain. Ditambah lagi, informasi ini bisa diakses secara bebas dari berbagai media baik itu media cetak, elektronik dan internet sehingga terjadi transfer informasi dan budaya melalui bahasa sebagai *channel*. Namun, tidak semua negara memiliki bahasa yang sama sehingga penerjemahan merupakan pilihan utama untuk memediasi pertukaran informasi dan budaya dari satu bahasa ke bahasa yang lain.

Penerjemahan tidak hanya berlaku pada dokumen saja tetapi juga sangat penting bagi media elektronik yang disebut dengan penerjemahan media audiovisual. Secara garis besar penerjemahan audiovisual memiliki dua jenis teknik



yaitu *dubbing* (sulih suara) dan *subtitling* (Mujagic, 2013:15). Kedua Teknik ini merupakan bagian dari *interlingual audiovisual translation*. Khususnya penerjemahan audiovisual suara terdiri dari dua jenis yaitu *voice-over* dan *dubbing*. Menurut kamus Merriam Webster dalam jaringan (daring) (<https://www.merriam-webster.com/dictionary/dubbing>) *voice-over* adalah “i) *the voice of an unseen narrator speaking (as in motion picture or commercial)*; ii) *the voice of visible character (as in a motion picture) expressing unspoken thoughts*”; sedangkan *dubbing* adalah “*to provide (a motion-picture film) with a new soundtrack and especially dialogue in a different language.*”

Khusus pada penerjemahan *soundtrack* (sulih suara), menurut Diaz Cintas dan Orero (2010: 441-443) secara teknis *dubbing* lebih kompleks dan menuntut banyak penyesuaian terhadap pergerakan bibir dan artikulasi daripada *voiceover*. Dan ini juga berdampak kepada biaya dan proses yang kompleks. Begitu juga dengan proses *voiceover* dan *dubbing* pada *dubbing* film kartun atau animasi. Penyesuaianpun perlu diperhatikan terkait program untuk anak-anak walaupun tidak serumit film non animasi yang juga perlu dicermati detail pergerakan mulut dan artikulasi serta gerakan tubuh (Chaume, 2006:7-8). Pada cerita dongeng, *voice-over* (VO) terkait narasi lebih dominan dibandingkan dialognya karena ini berkaitan dengan alur narasi.

Seperti yang telah disampaikan oleh para pakar penerjemahan audiovisual, penerjemahan sulih suara (*dubbing*) perlu memperhatikan sinkronisasi gerak bibir, gerak tubuh, dan juga sinkronisasi ujaran dan jeda. Sejumlah penelitian terkait sinkronisasi telah banyak dilakukan namun kebanyakan adalah dari bahasa Inggris ke bahasa asing lainnya seperti dari bahasa Inggris ke bahasa Spanyol dan Portugis atau sebaliknya (Diaz Cintas, 2009), dari bahasa Arab ke bahasa Mesir (Gamal, 2014), dari bahasa Inggris ke bahasa Perancis (O’Sullivan, 2013). Sedangkan penelitian terkait penerjemahan audio visual pada cerita anak-anak dari bahasa asing ke bahasa Indonesia atau sebaliknya belum banyak dilakukan (Herianto dkk, 2019). Padahal banyak film dan cerita animasi untuk anak-anak yang beredar di Indonesia melalui televisi dan media *online* yang diadopsi dari luar misalnya Doraemon dari Jepang, Tayo the Little Bus dari Korea Selatan, PJ Mask dari



Perancis Britania Raya, dan masih banyak lagi yang lainnya. Penerjemahan dari ketiga contoh film animasi adalah sulih suara (*dubbing*) yang diterjemahkan dari *subtitle (caption)* bahasa sumber (BSu) sehingga perlu sinkronisasi gerak, waktu dan jeda. Hal ini menunjukkan bahwa sulih suara lebih banyak dilakukan pada film anak-anak. Oleh sebab itu, tulisan ini berfokus pada investigasi strategi penerjemahan audio visual pada cerita animasi bergerak yang berjudul “*Princess Anastasia*”.

Sejarah penerjemahan audiovisual sulih suara (*dubbing*) atau dengan julukan *traduction total* (Cary, 1960 dalam Diaz Cintas dan Orero, 2010:442) pertama kali dilakukan sekitar akhir tahun 1920an dan penelitian *dubbing* oleh Fodor pertama diterbitkan tahun 1976 (Chaume, 2016:289). Kajian akademik Fodor focus pada perspektif profesional seperti keterampilan *dubbing*, *lip sync*, kualitas performa vokal dan artikulasi serta kualitas penerjemahan *dubbing* yang kemudian studi ini secara akademik berkembang hingga sekarang dengan berbagai topik kajian. Menurut Chaume (2006:3) sinkronisasi merupakan aspek yang sangat penting dalam *dubbing* baik itu dilihat dari sinkronisasi bunyi (fonetik) atau *lip sync*, sinkronisasi kinetik atau gerak tubuh, dan sinkronisasi ujaran dan jeda atau yang disebut dengan isokroni.

Seperti yang ditegaskan oleh Diaz Cintas dan Orero (2010: 443) penerjemahan sulih suara yang dikemukakan oleh Fodor (1969) focus kepada tiga hal sinkronisasi yang akan dijabarkan secara spesifik. Pertama, sinkronisasi fonetik (bunyi) yang kemudian disebut dengan sinkronisasi pengucapan atau gerak bibir (*lip-sync*). Seorang *dubber* perlu menyesuaikan bunyi walaupun secara alami pengucapan kata dalam teks sumber tidak sama dengan teks sasaran, yang dibutuhkan adalah membuat ilusi terutama dalam bunyi vokal dan bunyi konsonan tertentu misalnya bunyi yang dihasilkan berada pada tataran bilabial dan labio dental. Kedua, sinkronisasi gerak tubuh aktor yang oleh Whitman-Linsen (1992 dalam Diaz Cintas dan Orero, 2010) disebut dengan sinkronisasi kinetik. Pada prosedur ini perlu ada kesesuaian antara ujaran yang disampaikan dengan gerakan (*motion*) dari karakter pada film baik yang ditunjukkan oleh wajah, anggota tubuh, maupun emosi yang tampak dari gerakan tubuh. Misalnya, ketika seorang tokoh



mengucapkan doa maka akan ditunjukkan dalam sikapnya tergantung agamanya baik itu *dubbing* maupun *voiceover*. Ketiga dan yang terakhir adalah sinkronisasi ujaran dan waktu jeda juga merupakan hal yang penting bagi seseorang penerjemah audiovisual, sebagai *dubber* maupun sebagai *voiceover*. Karena jika tidak koheren maka akan berdampak kepada sinkronisasi pertama (*lip sync*) dan kedua (*kinetic sync*) serta akan berdampak kepada ketidaksesuaian antara suara (*dubbing/voiceover*) dan gambar (*image*) yang menghasilkan ketidakalamian.

Dalam penerjemahan sulih suara dari cerita animasi dan dongeng, tidak terlepas dari *subtitle* karena pembacaan cerita berdasarkan teks tertulis; inilah bentuk sinkronisasi antara *voiceover* dan *subtitle* atau yang disebut dengan *overt translation* (Diaz Cintas dan Orero, 2010). Yang membedakan adalah pada proses *dubbing* dan *voiceover* yang ditekankan adalah irama, kecepatan, karakter suara, intonasi dan pemenggalan sesuai yang tertulis pada layar kaca. Demikian juga dalam proses *dubbing* dan *voiceover* pada film animasi dan dongeng yang diakses dari internet, pada umumnya menggunakan *subtitle* sehingga proses dan teknik *dubbing* dan *voiceover* disesuaikan dengan kemunculan teks dalam tempo waktu tertentu.

Cerita dongeng Putri Anastasia memiliki sejumlah versi (*dubbing* dan *voiceover*) dalam beberapa bahasa seperti Hindi, Malayalam, Arab, Indonesia dan sebagainya. Teks sumbernya dalam bahasa Inggris (bahasa sumber/BSu). Dari sejumlah versi *dubbing* yang diberikan, versi bahasa Indonesia digunakan sebagai kajian dari penerjemahan *audiovisual*. Hal ini juga terikat dengan penerjemahan *subtitle* dimana terdapat sekitar sebelas prosedur penerjemahan *subtitle* yang dikemukakan oleh Gottlieb (2004 dalam Setiawan, Dhyaningrum & Pascarina, 2018:264-269) yaitu penambahan (*addition*), parafrasa (*paraphrase*), transfer (*transfer*), imitasi (*imitation*), kondensasi (*condensation*), desimasi (*decimation*), dislokasi (*dislocation*), penghapusan (*deletion*), penjinakan-mengontrol sesuatu yang berbahaya/sangat kuat (*taming*), pembiaran (*resignation*), dan transkripsi (*transcription*).

Beberapa artikel yang dibahas sebagai tambahan informasi terkait penelitian sulih suara antara lain Pavesi (2009) mengkaji konsistensi dan regularitas dalam



perbandingan antara norma-norma bahasa lisan Italia yang spontan dan yang simulasi. Data yang digunakan adalah lima film asing yang disulih dalam bahasa Italia dengan membandingkan jumlah kata. Temuannya adalah i) mayoritas fitur sintaksis bahasa Italia lisan dalam terjemahan mengikuti bentuk sintaksis bahasa Inggris sehingga ini juga berdampak kepada kompleksitas sintaksis dengan penggunaan kata penghubung pada anak kalimat; ii) pronominal pertama dan kedua sering digunakan untuk menunjukkan rasa empati dan emosional; iii) ketidakalamian terjadi ketika menggunakan bahasa yang spontan sehingga sulit untuk membedakan mana yang formal dan informal; dan iv) perlu investigasi lebih lanjut dan spesifik terkait fitur-fitur tersebut untuk menentukan karakteristik penerjemahan.

Selain itu, penerjemahan yang berkaitan dengan cermin budaya yang ditampilkan melalui penggunaan kata-kata umpatan dalam *dubbing* (Fernandez, 2009). Terkadang penerjemahan kata umpatan perlu penyesuaian fonologi, morfologi dan bahkan sintaksis. Karena tidak semua bahasa memiliki pola bunyi dan penempatan dalam kalimat dengan bahasa lain. Contoh kasus dalam bahasa Spanyol, walaupun penerjemahan katanya sudah sesuai namun jika penempatannya tidak sesuai atau menyesuaikan teks sumber maka terjemahannya tidak berterima karena tidak alami dalam bahasa sasaran (BSa). Temuannya adalah masih terdapat sejumlah kata umpatan dalam teks sumber yang diterjemahkan dalam teks sasaran tidak sesuai karena ketidaksinkronan gerak bibir. Kemudian terjadi penghalusan makna (*taming*) untuk kata-kata yang sangat kasar sehingga berdampak kepada unsur pragmatik.

Dari beberapa artikel di atas menjelaskan bahwa penerjemahan sulih suara sangat erat kaitannya dengan sinkronisasi yang walaupun dikaitkan dengan pendekatan linguistik misalnya. Selain itu, menerjemahkan berarti mentransfer budaya karena setiap komunitas tutur memiliki kode dan tradisi dalam penyampaian sebuah pesan dan hal itu perlu dihargai. Seperti kutipan Yifeng, 2003 mengatakan bahwa “*Translation indicates a willingness to appreciate other cultures*” (dalam Gottlieb 2009:21).



Materi dan Metode

Studi ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan desain studi kasus melalui observasi dan simak catat (Leedy & Ormrod, 2005:135-136;143-144). Data dikumpulkan dari cerita dongeng berbahasa (*dubbing*) Indonesia yang berjudul “Princess Anastasia” dengan *subtitle* bahasa Inggris (BSu) diakses dari channel YouTube dengan tautan:

<https://www.youtube.com/watch?v=HZ4ItaDioSw>

Selain itu, data juga dibandingkan dengan *dubbing* teks sumber (bahasa Inggris) untuk mengeksplorasi jika ada hal-hal yang menunjang analisis, temuan dan pembahasan. Metode analisisnya menggunakan strategi penerjemahan *dubbing* dan *voiceover* serta strategi *subtitling* BSu karena *dubbing* dan *voiceover* yang dilakukan berdasarkan *subtitling* (Gottlieb, 2009; O’Sullivan, 2013).

Hasil dan Pembahasan

Setelah melalui proses pengumpulan dan analisis data dari kedua versi bahasa yaitu bahas Inggris dan bahasa Indonesia pada cerita dongeng animasi bergerak yang berjudul ‘*Princess Anastasia*’, penelitian ini menemukan 166 data dengan sejumlah variasi strategi penerjemahan. Berikut hasil temuan dijabarkan berdasarkan strategi penerjemahan dan sample datanya:

Tabel 1. Strategi Penerjemahan dan Sampel Data

No	Strategi Penerjemahan Audiovisual	Jumlah (%)	Versi Bahasa Inggris (BSu)	Versi Bahasa Indonesia (BSa)
1.	Transfer	111 (66,87)	<i>I, the great king Boris!</i>	Aku raja Boris yang hebat!
2.	Imitasi	10 (6,02)	<i>Tanzonga was ruled by an evil king called Boris.</i>	Tanzonga diperintah oleh raja yang jahat bernama Boris
3.	Penghapusan	10 (6,02)	<i>It was as if she had disappeared into thin air.</i>	Seolah-olah dia menghilang di udara.



4.	Desimasi	9 (5,42)	<i>Who is she?</i>	Siapa dia?
5.	Kondensasi	7 (4,22)	<i>Ladies and gentlemen, I present to you,</i>	Hadirin sekalian, aku persembahkan kepada kalian,
6.	Parafrese	7 (4,22)	<i>Go ahead and try!</i>	Silahkan dan coba saja!
7.	Dislokasi	6 (3,61)	<i>My biggest mistake was to think that a girl could do me no harm.</i>	Kesalahan terbesarku adalah berfikir bahwa seorang Perempuan tidak akan membahayakanku.
8.	Penambahan	5 (3,01)	<i>Hey, look! I am Super Asia.</i>	Hei, lihat aku! Aku Super Asia.
9.	Penjinakan	1 (0,60)	<i>Enough of you bullying the innocent people!</i>	Cukup. Kau menggertak orang yang tidak bersalah!

Berdasarkan tabel 1 di atas, dari 166 data yang dicatat melalui *subtitle*, proses *dubbing* dan *voiceover* lebih dominan diterjemahkan dengan strategi transfer (66,87%) sedangkan strategi lainnya walaupun sedikit tapi memberikan dampak pada penerjemahan seperti imitasi dan penghapusan masing-masing 6,02%, desimasi (5,42%), kondensasi dan paraphrase masing-masing berkontribusi 4,22%, dislokasi (3,61%), penambahan (3,01%) dan penjinakan (0,60%).

Walaupun secara gramatika antara bahasa Inggris dan bahasa Indonesia sangatlah berbeda dalam banyak hal, penerjemah menggunakan transfer sebagai strategi penerjemahan yang paling banyak dan dominan dengan maksud mempertahankan bentuk dan makna bahasa sumber secara akurat ke dalam bahasa sasaran (Gottlieb, 2004;2009). Contohnya seperti pada terjemahan teks sumber ke teks sasaran:



BSu: *You deceived me! This is no way to ...*

BSa: Kau menipu aku! Ini bukan cara untuk ...

Dari contoh di atas terlihat sangat jelas bahwa tuturan di atas diterjemahkan secara akurat berdasarkan bentuk bahasa sasaran yang dilihat dari susunan kalimatnya. Walaupun pada salah satu klausa teks sumber menggunakan kata kerja bentuk lampau, hal itu tidak berpengaruh dalam makna pada teks sasaran.

Selain itu, dengan penggunaan strategi transfer sinkronisasi gerak, waktu dan jeda dapat terjadi secara bersamaan (Chaume, 2016; Pavezi, 2009; Fernandez, 2009) karena strategi ini cocok untuk dialog yang beritme lambat (Gottlieb, 2004; Diaz-Cintas & Orero, 2010; Setiawan dkk, 2018). Sinkronisasi gerak, waktu dan jeda misalnya terlihat pada menit ke 0':05" contoh tuturan berikut:

BSu: *Princess Anastasia!*

BSa: Putri Anastasia

Strategi lainnya seperti imitasi, penghapusan, desimasi, kondensasi, parafrasa, dislokasi, penambahan dan penjinakkan juga memberikan andil pada aspek keberterimaan terutama pada tuturan-tuturan yang kalau diterjemahkan dengan menggunakan strategi penerjemahan transfer akan terasa tidak alami dalam bahasa sasaran (Catford, 1965; Newmark, 1988; Herianto dkk, 2019) misalnya contoh penggunaan strategi kondensasi berikut:

BSu: *Drop your weapons and kick them away!*

BSa: Jatuhkan senjatamu dan tendang ke sini!

Jika hanya strategi transfer digunakan pada terjemahan di atas maka bentuknya tidak alami dalam budaya teks sasaran. Oleh karena itu, implementasi setiap strategi penerjemahan sangatlah penting untuk mempertahankan bentuk dan pesan dari teks sumber ke dalam teks sasaran. Jadi dapat dikatakan bahwa berdasarkan implementasi strategi penerjemahan terutama transfer yang paling



dominan, teks terjemahan lebih dominan berorientasi pada bahasa sumber (Newmark, 1988).

Simpulan

Penerjemahan sulih suara pada cerita dongeng *Princess Anastasia* baik itu *dubbing* maupun *voiceover* juga bergantung kepada *subtitle* yang tersedia pada teks sumber. Cerita akan terasa hidup jika cara *voiceover* dan *dubbing* disesuaikan dengan sinkronisasi gerak bibir, gerak tubuh dan juga ujaran serta jeda. Sinkronisasi tersebut dipengaruhi oleh implementasi strategi penerjemahan yang sesuai. Dalam studi ini, strategi penerjemahan yang dominan adalah transfer (66,87%) karena penerjemah berusaha untuk menjaga keakuratan bentuk dan pesan dari teks sumber ke teks sasaran. Sehingga orientasi teks lebih condong kepada bahasa sumber. Strategi lainnya seperti imitasi (6,02%), penghapusan (6,02%), desimasi (5,42%), kondensasi (4,22%), parafrasa (4,22%), dislokasi (2,61%), penambahan (3,01%), dan penjinakan (0,60%) walaupun sedikit jumlahnya memberikan efek pada keberterimaan dalam budaya teks sasaran.

Penelitian ini juga tidak lepas dari keterbatasan yaitu hanya berfokus pada strategi penerjemahan dan sinkronisasi gerak, waktu dan jeda dalam film animasi. Oleh karena itu, penelitian penerjemahan audiovisual bisa diperluas cakupannya pada penerapan praktis dalam audiovisual yang diperankan oleh manusia dan dampaknya terhadap baik itu pada pengajaran penerjemahan, bahasa ataupun isu semiotik, linguistik, dan modalitas lainnya.

Rujukan

- Catford, J. C. (1965). *A Linguistic Theory of Translation*. Oxford: Oxford University Press.
- Chaume, F. (2013). "Research Paths in Audiovisual Translation: The Case of Dubbing," diakses dari Research Gate website.
- Chaume, F. (2006). "Screen Translation: Dubbing," diakses dari ResearchGate website.
- Diaz Cintas, J. & Orero, P. (2010) "Voiceover and Dubbing," dalam *Handbook of Translation Studies*, Vol. 1 hal. 441-445, editor Yves Gambier and Luc van Doorslaer, John Benjamins Publishing Company.
- Diaz Cintas, J. (2009). "Introduction – Audiovisual Translation: An Overview Potential," dalam *E-pdf publication* edited by J. Diaz Cintas, hal. 1-20.
- Diaz Cintas, J. & Remael, A. (2006). *Audiovisual Translation: Subtitling*. Manchester: St. Jerome Publishing.



- English Fairy Tales Channel (2019). *Princess Anastasia Story*, diakses dari <https://www.youtube.com/watch?v=harPlrV-7-I>
- Eslamieh, R. & Javankhah, N. (2018). "Domestication and Foreignisation in Dubbling and Subtitling of Duncan Jones' English Movie Warcraft into Persian," dalam *International Journal of English Language & Translation Studies*, Vol. 6, No. 1 hal: 162-170.
- Fernandez, M. J. F. (2009) "The Translation of Swearing in the Dubbing of the Film South Park into Spanish," dalam e-pdf publication *New Trends in Audiovisual Translation* edited by J. Diaz Cintas, hal. 210-225.
- Gamal, Muh. Y. (2014). *Audiovisual Translation in the Arab World (v.0.4): Mapping the Field*. Arab Media & Society, (19) Fall: hal. 1- 12.
- Gotlieb, H. (2004). "Subtitling and International Anglification," *Nordic Journal of English Studies*, 3(1): hal. 219 – 230.
- (2009). "Subtitling Against the Current: Danish Concepts, English Minds," dalam e-pdf publication *New Trends in Audiovisual Translation* edited by J. Diaz Cintas, hal. 21-43.
- Herianto, Nababan, M.R., & Riyadi, S. (2019). "Translation Techniques and their Impact on the Readability of Translated Bible Stories for Children," dalam *Humanus* vol. 17 (2) pp. 212-222. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.24036/humanus.v17i2.102729>
- Leedy, P.D. & Ormrod, J.E. (2005) *Practical Research Planning and Design* 8th edition, New Jersey: Pearson Education.
- Mujagic, L. A. (2013). *Audiovisual Translation: Subtitling the BBC's Documentary "The Quantum Revolution"*, Ringkasan Disertasi. Italia: Università degli Studi di Padova.
- Newmark, P. (1988). *A Textbook of Translation*. Hertfordshire: Prentice Hall
- O'Sullivan, C. (2013). *Images Translating Images: "Dubbing" Texts on Screen*, dalam *L'Écrantraduit* (2), (Automne): hal. 123-142.
- Pavesi, M. (2009). "Dubbing English into Italian: A Closer Look at the Translation of Spoken Language," dalam e-pdf publication *New Trends in Audiovisual Translation* edited by J. Diaz Cintas, hal. 197-209.
- Setiawan, S., Dhyaningrum, A., & Pascarina, H. (2018) "Strategi Penerjemahan dan Kesepadanan Makna Pada Terjemahan Subtitle Film 'Turah' Mengangkat Bahasa Jawa Ngapak ke Kancan Internasional," dalam *Prosiding Seminar Nasional 'Pengembangan Sumber Daya Pedesaan dan Kearifan Lokal Berkelanjutan VIII'* (November): hal. 259-272.