

PENYESUAIAN BUDAYA DALAM PENERJEMAHAN
KOMIK DWIBAHASA *THE VERY BEST OF*
DONALD DUCK COMICS

Oleh

YOHARWAN DWI SUDARTO
(Universitas Airlangga, email: yoharwandwisudarto@gmail.com)

Abstrak

Penelitian yang berjudul “Penyesuaian Budaya dalam Penerjemahan Komik Dwibahasa *The Very Best of Donald Duck Comics*” ini bertujuan untuk membuka cakrawala tentang penerjemahan bahasa Inggris ke dalam Bahasa Indonesia. Sebuah komik asing tidak akan disukai oleh pembaca jika terjemahannya tidak menarik atau tidak dapat dimengerti. Tujuan dari penerjemahan adalah untuk membuat pembaca komik tersebut mengerti jalan cerita yang ingin disampaikan. Penerjemahan bahasa asing sangat berkaitan dengan budaya bahasa yang dimiliki oleh daerah setempat. Komik *The Very Best of Donald Duck Comics* adalah salah satu komik asing yang penerjemahannya langsung pada komik tersebut. Komik ini disebut sebagai komik dwibahasa karena memakai bahasa Inggris Amerika dan bahasa Indonesia. Ada banyak penyesuaian yang dalam penerjemahan komik tersebut. Penerjemahan tersebut berusaha menjembatani pemahaman budaya Amerika ke dalam budaya kebahasaan Indonesia. Namun, ada juga berbagai kendala yang dihadapi dalam menerjemahkan suatu bahasa asing ke dalam bahasa tertentu diantaranya benturan budaya, dan perbedaan kebiasaan berbahasa.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Data diperoleh dengan cara acak pada beberapa edisi *The Very Best Of Donald Duck Comics*. Kemudian dari tiap-tiap edisi yang diambil secara acak, data-data penerjemahan yang mengalami penyesuaian bahasa dicatat yang kemudian dianalisis. Dalam penelitian ini dibahas mengenai bentuk-bentuk penyesuaian dalam bahasa Inggris Amerika ke dalam bahasa Indonesia, faktor-faktor yang melatarbelakanginya, serta hal-hal yang tidak bisa diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia.

Dari pembahasan rumusan masalah, penyesuaian penerjemahan terdiri dari penyesuaian kata ganti, kata sapa, idiom, peribahasa, ungkapan ekspresi, kata dan kalimat candaan, serta penyesuaian peristilahan. Dalam penelitian ini juga dibahas mengenai hal-hal yang tidak dapat diterjemahkan secara logika ke dalam bahasa Indonesia.

Kata Kunci: budaya, bahasa Inggris Amerika, bahasa Indonesia, komik, penerjemahan

Pendahuluan

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri. Komik Indonesia pada awal kelahirannya dapat dibagi menjadi dua kategori besar, yaitu komik strip dan buku komik. Kehadiran komik-komik di Indonesia pada tahun 1930-an dapat ditemukan pada media Belanda seperti *De Java Bode* dan *D'orient* dimana terdapat komik-komik seperti *Flippie Flink* and *Flash Gordon*. Put On, seorang peranakan Tionghoa adalah komikus pertama yang membuat karya Kho Wan Gie yang terbit rutin di surat kabar *Sin Po*. Put On menginspirasi banyak komik strip lainnya sejak tahun 30-an sampai 60-an seperti pada majalah *Star* (1939-1942) yang kemudian bertukar menjadi *Star Weekly*. Sementara itu di Solo, Nasroen A.S. membuah karya komik stripnya yang berjudul “Mentjari Poetri Hidjae” melalui mingguan *Ratu Timur*. Di awal tahun 1950-an, salah satu pionir komik bernama Abdulsalam menerbitkan komik strip heroiknya di harian Kedaulatan Rakyat, Yogyakarta, salah satunya berjudul “Kisah Pendudukan Jogja”, bercerita tentang agresi militer Belanda ke atas kota Yogyakarta. Komik ini kemudian dibukukan oleh harian *Pikiran Rakyat* dari Bandung. Sebagian pengamat komik berpendapat bahwa inilah buku komik pertama-tama oleh artis komik Indonesia.

Saat ini, komik-komik asing di Indonesia masih mendominasi di pasaran. Serbuan komik-komik asing tidak bisa dihindarkan, baik itu komik yang berasal dari Jepang seperti, Doraemon, Detektif Conan, Sinchan, maupun komik dari Amerika Serikat seperti Donal Bebek, Paman Gober, dan sebagainya. Fenomena di atas terjadi akibat kurangnya komik buatan dalam negeri yang beredar di pasaran. Hal itu membuat serbuan komik-komik asing menjadi alternatif pilihan bagi para penikmat komik di Indonesia. Komik impor banyak disukai oleh pecinta komik di tanah air, karena ceritanya yang lebih variatif dan kualitas gambarnya yang cukup menarik. Hal tersebut membuat generasi muda di Indonesia lebih mengenal komik-komik asing daripada komik-komik dalam negeri.

Penerjemahan komik asing ke dalam bahasa Indonesia bukanlah suatu perkara yang mudah dilakukan. Seorang penerjemah selain harus menguasai bahasa yang dimaksud, ia juga dituntut untuk bisa menyesuaikan budaya asing dengan budaya Indonesia. Dalam penerjemahan komik asing diperlukan adanya penyesuaian budaya. Penggunaan bahasa dalam suatu negara juga sangat berkaitan dengan budaya masyarakat setempat. Penguasaan budaya tertentu sangat diperlukan karena budaya yang berbeda antara kedua negara kerap kali menjadi persoalan dalam proses penerjemahan. Ketika komik dalam bahasa Inggris ingin diterjemahkan dalam bahasa Indonesia, penerjemah haruslah mengerti budaya teks bahasa komik kedua negara. Hal ini bertujuan agar jalinan cerita yang ingin tersampaikan dalam komik dapat dipahami secara menyeluruh. Selain itu pembaca komik dapat mudah menangkap isi dan pesan yang ingin disampaikan.

Penerjemahan pada dasarnya adalah mengubah suatu bentuk menjadi bentuk lain (Larson, 1984: 3). Bentuk lain yang dimaksud bisa berupa bentuk bahasa sumber atau bahasa sasaran. Jika menerjemahkan kata Inggris *I* ke dalam bahasa Indonesia, maka bentuk yang dapat dipakai untuk menerjemahkannya biasanya adalah *aku*. Penerjemahan bisa terdiri atas kata, rangkaian kata, frasa, kalimat, alinea, tulisan atau teks yang lebih panjang lagi. Dalam banyak kasus penerjemahan atau pengalihbahasaan tidak semua rangkaian kata dalam bahasa Inggris akan menggunakan kata yang sama dalam penerjemahannya. Kasus ini terjadi karena terjadi penyesuaian konteks kalimat. Sebuah kata atau kalimat yang sama bisa menggunakan terjemahan yang berbeda dalam kasus-kasus tertentu.

Kesulitan dalam proses penerjemahan salah satunya adanya benturan budaya. Penggunaan teks dalam komik asing sangat dipengaruhi oleh kehidupan sosial dalam masyarakatnya. Suatu teks komik tidak dapat diterjemahkan secara menyeluruh tanpa penyesuaian budaya bahasa setempat, karena hal itu akan menimbulkan kerancuan pada pembaca. Misalnya ketika seorang penerjemah harus mengganti candaan dalam bahasa Inggris ke bahasa Indonesia. Candaan yang sering digunakan dalam bahasa Inggris Amerika, jika diartikan secara bahasa akan sangat berbeda dengan candaan yang umum digunakan di Indonesia.

Oleh karena itu, seorang penerjemah harus kreatif dalam mencari padanan yang tepat dalam bahasa Indonesia. Penyesuaian-penyesuaian penerjemahan itu itu bertujuan untuk tetap mempertahankan esensi dari teks yang diacu.

Tidak banyak komik dwibahasa yang beredar di Indonesia. Komik yang berasal dari luar, pada umumnya sudah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Komik dwibahasa yang pernah beredar di Indonesia, antara lain *Gladstone*, *The Very Best Of Donald Duck Comics* dan sebagainya. Komik ini menggunakan dua bahasa sekaligus, yaitu bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Jadi, pembaca bisa langsung membandingkan bahasa aslinya dengan bahasa Indonesia. Baik komik *Gladstone* maupun *The Very Best Of Donald Duck Comics* sama-sama berasal dari Walt Disney, Amerika Serikat. Komik tersebut menceritakan kisah-kisah para tokoh-tokoh Disney seperti Donald bebek, Miki tikus, Paman Gober, dan sebagainya. Namun pada penelitian ini, komik yang akan dibahas yaitu *The Very Best Of Donald Duck Comics*. Komik ini terbit tiap tiga bulan sekali, namun sejak beberapa tahun yang lalu komik ini tidak terbit lagi.

Permasalahan penerjemahan dari bahasa Inggris Amerika dalam komik *The Very Best Of Donald Duck Comics* inilah yang akan diteliti oleh peneliti. Kisah-kisah yang terdapat pada komik tersebut banyak berisikan percakapan yang umumnya sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Penyesuaian penerjemahan teks dalam komik tersebut banyak menyesuaikan dengan budaya teks di Indonesia. Penyesuaian itu membuat pembaca di tanah air dapat memahami dengan jelas makna yang terkandung dalam komik tersebut tanpa melenceng dari budaya aslinya.

Sesuai dengan latar belakang di atas, peneliti memfokuskan masalah pada penyesuaian penerjemahan komik *The Very Best Of Donald Duck Comics* dari budaya Amerika ke dalam budaya Indonesia. Sudut pandang yang dipakai dalam penerjemahan komik ini, yaitu dari gaya bahasa dari bahasa Inggris Amerika dan dari sudut pandang kelaziman budaya bahasa teks di Indonesia. Sehingga dalam penelitian ini akan difokuskan bagaimana budaya bahasa teks kedua negara.

Penelitian Komik *The Very Best Of Donald Duck Comics* hanya dibatasi pada edisi-edisi tertentu saja. Edisi yang akan diteliti menggunakan sistem acak, yaitu edisi empat, sepuluh, sebelas, tiga belas, dan empat belas.

Pembahasan

Bentuk-Bentuk Penyesuaian Penerjemahan Komik *The Very Best Of Donald Duck Comics* dalam Bahasa Indonesia

Penikmat komik *The Very Best of Donald Duck di Indonesia* tidak perlu merasa kesulitan dalam membaca komik dwibahasa ini. Komik ini sudah dibuat terjemahannya di bawah kotak-kotak gambar. Terjemahan komik *The Very Best of Donald Duck Comics* yang disusun oleh penerjemah membuat para pembaca komik tersebut mengerti alur cerita yang ingin disampaikan pada setiap stripnya. Struktur kata maupun kalimat dalam bahasa Inggris diterjemahkan dengan mengikuti kaedah dalam Bahasa Indonesia. Jika pembaca amati lebih lanjut, dialog bahasa aslinya sebagian ada yang berbeda dengan hasil terjemahannya. Hasilnya tidaklah selalu sama dengan makna leksikal atau yang tertera di dalam kamus. Perubahan pola makna tersebut mengikuti pola pikir bahasa Indonesia. Terjemahan itu ingin tetap memberikan nilai rasa yang sama terhadap cerita komik tersebut.

Ada beberapa bentuk penyesuaian terjemahan yang ditemukan peneliti dalam komik tersebut. Bentuk-bentuk ini mengalami penyesuaian ke bahasa Indonesia, ada yang berubah sebagian maupun berubah secara keseluruhan. Berikut akan dijelaskan lebih jauh mengenai hal tersebut.

Penyesuaian Kata Ganti

Kata ganti adalah penyebutan nama milik orang seperti misalnya buku dia berubah menjadi bukunya. Dalam komik ini, ada perubahan kata ganti yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Tidak semua kata ganti milik diterjemahkan seperti biasanya. Kata ganti yang biasanya dipakai dalam penerjemahan bahasa Inggris misalnya:

Your book → Bukumu

My car → Mobilku

Kata ganti dalam penerjemahan bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia mengalami perubahan. Perhatikan contoh percakapan data di bawah ini:

Man : “ *Someone call the cops! Heads will roll for this!*”

Orang : “ Panggil polisi! Ada yang akan menderita karena hal ini”

Donald : “ *I hate to tell you this, Uncle, But it looks like **your expense cutting** has failed!*”

Donal : “ Aku tidak suka bilang hal ini kepada Paman, tapi kelihatannya **penghematan pengeluaran Paman** gagal!”

(Data 1, edisi 14)

Perhatikan pada kalimat *your expense cutting*. Pada terjemahannya, tidak diterjemahkan menjadi *penghematan pengeluaranmu*. Hal itu terjadi karena Donal berbicara pada pamannya. Dalam konteks tersebut, tentu kesopanan berbahasa dalam perjemahannya sangat diperhatikan. Sama halnya dengan contoh di bawah ini.

Miss Typefast : “ *And **your nephew’s** outside with pair of...*”

Nona Ketik : “ Dan **keponakan Tuan** ada di luar dengan dua orang...”

Uncle Scrooge : “ *About time! Show him in!*”

Paman Gober : “ Sudah waktunya! Suruh dia masuk!”

(Data 2, edisi 10)

Perubahan kata ganti juga terjadi pada dialog di atas. Pada kalimat *your nephew’s* tidak diterjemahkan *keponakanmu* melainkan *keponakan Tuan*. Dalam contoh petikan dialog di atas, kalimat *your nephew’s* diterjemahkan menjadi *keponakan Tuan*. Jika ditinjau dari makna aslinya, arti dari kalimat tersebut adalah *keponakan Anda*. Hal itu terjadi, karena dalam konteks tersebut, *miss Typefast* adalah bawahan dari Gober Bebek.

Kedua data di atas menunjukkan bahwa ada penyesuaian kata ganti dalam penerjemahan komik tersebut. Dialog satu dengan yang lain tidak sama terjemahannya secara struktur kebahasaan. Adapun data penerjemahan kata ganti yang umum seperti di bawah ini.

Police : “ *So **your mission** was intended to blow Sylvia’s cover!*”

Polisi : “Jadi **misimu** adalah mengungkapkan penyamaran Sylvia!”

Sylvia : “ *While professor Poufski’s probably gone to Duckburg!*”

Sylvia : “Sementara profesor Poufski mungkin pergi ke kota!”

(Data 3, edisi 13)

Sekarang pada kalimat *your mission*, data terjemahannya memang sesuai dengan makna aslinya. Kalimat tersebut diterjemahkan menjadi *misimu*. Jadi, jika kata ganti orang merujuk pada orang yang lebih tua atau seseorang yang dihormati, maka terjemahan Indonesianya akan menggunakan sebutan atau nama panggilan orang tersebut.

Kata Sapa

Kata sapa adalah kata panggilan kepada orang yang dimaksud, misalnya; *kamu*, *dia*, dan nama orang. Sesuai dengan negara asalnya, yaitu Amerika Serikat, nama-nama dalam tokoh di komik ini berkarakter nama-nama barat. Dalam cerita komik ini, nama tokoh-tokoh sentral atau utama dalam bahasa Inggris sudah diberikan nama padanannya dalam bahasa Indonesia. Berikut nama-nama tokoh Disney dalam bahasa Inggris yang dialihbahasakan dalam bahasa Indonesia.

<i>Donald Duck</i>	Donal Bebek
<i>Daisy Duck</i>	Desi Bebek
<i>Dewey</i>	Kwak
<i>Big Bad Wolf</i>	Serigala Jahat
<i>Little Wolf</i>	Serigala Kecil
<i>Grandma Duck</i>	Nenek Bebek
<i>Brer Rabbit</i>	Bung Kelinci
<i>Gyro Gearloose</i>	Lang Ling Lung
<i>Gladstone Gander</i>	Untung Angsa

Nama-nama tokoh Disney yang dialihbahasakan ke dalam bahasa Indonesia, bertujuan untuk lebih mengangkrabkan pembaca pada tokoh tersebut. Namun, juga ada beberapa nama tokoh yang tetap memakai bahasa setempat. Hal itu karena, sulit ditemukannya padanan yang tepat untuk penamaan tokoh

tersebut. Biasanya, nama tokoh yang tetap memakai nama asli hanya muncul di satu cerita. Kemudian, di cerita yang lain sudah tidak muncul lagi. Perhatikan contoh data di bawah ini.

Donald Duck ; “You steer **Little Crack!** Meanwhile, I’ll make our journey a merry one by singing a song!”

Donal Bebek : “Kamu yang mengemudi **Little Crack!** Sementara aku akan membuat perjalanan kita gembira dengan menyanyikan sebuah lagu!”

(Data 4, edisi 10)

Nama Little Crack tetap dipertahankan dalam terjemahannya. Dalam cerita tersebut ia bukanlah tokoh sentral atau tokoh utama dalam komik *The Very Best of Donald Duck Comics*. Nama tokoh tersebut tidak berubah karena jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia terdengar aneh. Dalam bahasa Indonesia kata *little* berarti *kecil* sedangkan *crack* berarti retak. Jika digabung akan menjadi *retak kecil*. Tentu saja nama tersebut terdengar ganjil di telinga pembaca.

3.1.3 Penyesuaian Kalimat Gurauan

Dalam sebuah komik, hiburan tentu menjadi hal utama dalam penyajian komik tersebut. Sehingga dalam penyusunan teks dialog sering digunakan kata-kata yang membuat orang senang bahkan tertawa. Begitu pun juga dengan komik *The Very Best of Donald Duck Comics* ini. Adanya kalimat gurauan, membuat pembaca menyukai jalan cerita di setiap cerita komik tersebut. Perhatikan contoh data berikut.

Sony : “I saved you from having to go off with the **junior chuckwoods**, that’s what!”

Sony : “Aku menyelamatkan kalian dari keharusan pergi dengan **Pramuka Siapa!**”

Luey : “It’s **Junior Woodchucks** Sonny...”

Kwek : “**Pramuka Siaga**, Soni...”

(Data 8, edisi 11)

Istilah *Junior Woodchuck* yang berasal dari bahasa Inggris berarti *Pramuka siaga*. Dalam cerita tersebut salah satu tokoh salah mengucapkan *woodchuck* menjadi *chuckwood*. Kesalahan itu tentu sangat lucu, karena lawan tokohnya memberitahu bagaimana pengucapan yang benar. Agar pembaca mendapatkan pesan bahwa tokoh tersebut salah mengucapkan istilah tersebut, terjemahannya menjadi *pramuka siapa* bukan *pramuka siaga*.

Penyesuaian Peribahasa

Peribahasa adalah susunan kalimat yang memiliki makna yang khas dan tidak secara leksikal. Di Indonesia ada banyak peribahasa yang populer maupun yang tidak. Berikut contoh peribahasa Indonesia.

1. Sedia payung sebelum hujan : mempersiapkan segala sesuatu sebelum terjadi hal-hal yang tidak diinginkan
2. Besar pasak daripada tiang : lebih besar pengeluaran daripada pendapatan.
3. Bagai telur di ujung tanduk : menggambarkan keadaan yang cukup genting.

Dalam bahasa Inggris juga ada peribahasa (proverb). Makna yang terkandung juga tidak secara leksikal. Dalam penelitian kali ini, peneliti menemukan bahwa di komik ini ada peralihan peribahasa dari bahasa Inggris Amerika ke dalam bahasa Indonesia. Lihat contoh di bawah.

*Mickey Mouse : "Spike's diving into the poll! Heading right for me! **Talk about out of the frying pan and into the fire!**"*

Miki Tikus : "Spike masuk ke dalam kolam! Tepat menuju padaku! **Lepas dari mulut singa masuk mulut buaya!**"

(Data 10, edisi 10)

Pada kata-kata yang bercetak tebal, kata-kata tersebut merupakan peribahasa bahasa setempat. Jika diperhatikan peribahasa *Talk about out of the frying pan and into the fire* bila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia akan menjadi *keluar dari penggorengan masuk ke dalam api*. Makna yang terkandung dalam peribahasa tersebut yaitu seperti selesai dari masalah yang satu malah mendapat masalah lain. Terjemahan yang dipilih dalam menggambarkan peribahasa itu, juga memiliki nilai rasa yang sama. Dalam peribahasa bahasa Indonesia, *keluar dari mulut singa masuk mulut buaya* sama maknanya dengan peribahasa dalam bahasa Inggris tadi. Sehingga terjemahan yang dipilih juga menggunakan peribahasa

Penyesuaian Peristilahan

Dalam menerjemahkan suatu bahasa asing ke dalam bahasa yang setempat, sering ditemukan adanya beberapa kendala. Salah satunya peristilahan

yang khas dalam bahasa asing tersebut. Hal itu membuat penerjemah harus memberikan padanan kata yang sesuai untuk mewakili istilah-istilah tersebut. Komik *The Very Best of Donald Duck Comics* ini berasal dari negara Amerika Serikat. Sehingga banyak istilah-istilah negara tersebut yang ada dalam komik ini. Contoh data di bawah ini, dapat memberikan gambaran mengenai istilah-istilah khas yang dipakai dalam cerita komik ini.

Dewey : “Still hooked on, those **corny** Chakka Chong videos, unca Donald!”

Kwak : “Masih menggandrungi video Chakka Chong video yang **murahan** itu, Paman Donal!”

Donald Duck : “Corny? **Get out of here!** This is the movie art in its purest form!”

Donal Bebek : “Murahan? **Enak saja!** Ini seni film dalam bentuk murni!!”

(Data 13, edisi 14)

Kata yang dicetak tebal *corny* berasal dari kata *corn* yang berarti *jagung*, sedang *y* adalah akhiran yang biasanya terdapat pada kata sifat seperti *angry*, *beauty*, dsb. *Corny* biasanya diungkapkan untuk merendahkan sesuatu. Jika ditinjau ke dalam bahasa Indonesia, kata *murahan* adalah bahasa yang tepat dalam pemberian terjemahan tersebut. Alasannya karena kata *murahan* adalah kata yang juga dipakai untuk merendahkan sesuatu.

Penyesuaian Idiom

Idiom adalah satuan ujaran yang maknanya tidak dapat diramalkan dari makna unsur-unsurnya, baik secara leksikal maupun secara gramatikal. Contoh idiom dalam bahasa Indonesia seperti *meja hijau*, *kepala batu*, *membanting tulang* dan sebagainya. Dalam bahasa Inggris idiom juga dikenal, seperti *greenhouse*, *armchair* dan sebagainya. Pada bagian ini, akan dikupas lebih jauh mengenai idiom bahasa Inggris Amerika yang ditejemahkan dalam bahasa Indonesia. Coba perhatikan contoh data di bawah ini.

Man 1 : “The Gooseville champ is going to **make mashed potato** out of his opponent!”

Orang 1 : “Juara Desa Angsa akan **menggencet** lawannya!”

Man 2 : “Of course! He always does!”

Orang 2 : “Tentu! Selalu begitu!”

(Data 18, edisi 14)

Data di atas adalah salah satu contoh idiom amerika. Jika diteliti lebih cermat, idiom *make mashed potato* terdiri dari tiga kata yaitu, *make*, *mash*, dan *potato*

yang artinya, *membuat*, *menumbuk*, dan *kentang*. Kalau diterjemahkan secara keseluruhan akan menjadi *membuat kentang hancur*. Namun, makna yang terkandung yang sebenarnya adalah bukan untuk menghancurkan kentang atau semacam itu, akan tetapi dalam cerita itu diceritakan bahwa seorang petarung akan mengalahkan lawannya. Jadi, idiom *make mashed potato* merupakan sebuah ungkapan untuk dapat mengalahkan lawan. Dan kata *menggencet* adalah kata yang tepat untuk mengartikan idiom tersebut.

Robot : “*I can break it down! I’ll create a diversion while you escape!*”

Robot : “Aku bisa merusaknya! Aku akan mengalihkan perhatian sementara kalian kabur!”

Dewey : “*But you’ll be blown to smithereens!*”

Kwak : “Tapi **kau akan hancur berkeping-keping!**”

Robot : “*No matter! I’m programmed to look after real people!*”

Robot : “Tak masalah! Aku diprogram **untuk melindungi** makhluk hidup!”

(Data 19 , edisi 4)

Penyesuaian Ungkapan Ekspresi

Salah satu fungsi sebuah bahasa adalah mengungkapkan ekspresi. Ungkapan ekspresi memiliki bermacam-macam bentuk. Ada ungkapan ekspresi yang mengungkapkan rasa syukur, rasa sedih atau pun ekspresi keterkejutan. Ekspresi tersebut berbeda-beda antara bahasa yang satu dengan bahasa yang lain. Di samping karena faktor bahasa yang berbeda, faktor budaya juga berpengaruh dalam perbedaan ekspresi tersebut. Contoh kasus umat muslim yang biasanya selalu menyebut-nyebut kata Tuhan ketika terkejut, senang maupun di saat sedih. Berikut ini contoh ungkapan ekspresi dalam komik ini.

Man : “*Mr. Mcduck, a gang of thieves took us by surprise!*”

Orang : “Pak Gober, sekelompok pencuri mengejutkan kami!”

Uncle scrooge : “***Great Howlin Hoptoads! Old number one!***”

Paman Gober : “**Ya ampun**, keping nomor satuku!”

(Data 20, edisi 10)

Police : “*When your nephews contacted us, we knew where to come!*”

Polisi : “Ketika keponakanmu mengontak kami, kami tahu kemana harus datang!”

Uncle Scrooge : “***Oh my stars!***”

Paman Gober : “**Ya ampun!**”

(Data 21, edisi 13)

Daisy Duck : “**Goodness!** *I wonder who that is? I don’t recall any underwater scenes in this commercial*”

Desi Bebek : “**Waduh!** Dia siapa ya? Seingatku tidak ada adegan di bawah air di iklan ini!”

(Data 22, edisi 4)

Lihat contoh di atas. Kata *Great Howlin Hoptoads* dan *oh my stars* adalah ungkapan keterkejutan. Ungkapan ini dilontarkan ketika seseorang merasa terkejut atau tidak percaya akan sesuatu. Dalam bahasa Indonesia ungkapan rasa terkejut biasanya dipengaruhi oleh faktor agama. Bagi masyarakat muslim ungkapan ekspresi biasanya berbau doa, misalnya *astagfirullah*, *masyaa Allah*, atau *innalillah*. Namun, dalam terjemahan tentu akan dipilih bahasa yang tidak berbau SARA, karena tidak semua pembaca beragama muslim. Sehingga padanan kata yang yang dipilih bersifat umum yaitu, *ya ampun*. Sedangkan *goodness* adalah ungkapan rasa terkejut, tapi secara nilai rasa tidak semendalam kata-kata sebelumnya. Kata *waduh* dipilih karena juga memiliki nilai rasa yang sama dengan kata tersebut.

Bentuk-Bentuk Kata dan Kalimat dalam Komik *The Very Best Of Donald Duck Comics* yang Tidak Dapat Diterjemahkan Secara Logika ke dalam Bahasa Indonesia

Pebedaan budaya pada kedua negara, membuat logika kebahasaan masing-masing bahasa berbeda pula. Dalam kehidupan berbahasa, setiap bahasa memiliki candaan atau tebak-tebakan sendiri. Kedua hal tersebut terkadang hanya bisa dipahami oleh orang yang mengerti bahasa tersebut. Hal ini disebabkan pola dan struktur bahasa yang dimiliki oleh sebuah bahasa berbeda dengan satu yang lain. Di Indonesia misalnya, ada pertanyaan *sapi apa yang bisa melompat?*. Ketika ketika orang yang paham bahasa Indonesia mendengar pertanyaan tersebut, mereka kemungkinan akan menggunakan logika kebahasaan mereka. Jawaban dari pertanyaan tersebut adalah *sapidermen*. Akan tetapi, jika

alihhasakan ke dalam bahasa Inggris akan menjadi rancu. Coba lihat analisis berikut.

Sapi apa yang bisa melompat?

What kind of cow can jump?

Sapidermen.

Cowderman

Coba diperhatikan bagaiman terjemahannya jika dialihbahasakan ke bahasa Inggris. Kata *sapidermen* adalah plesetan dari *spiderman*. Perubahan dari *sapidermen* menjadi *cowderman* secara bahasa memang bisa. Namun, secara logika kebahasaan bahasa Inggris sangat berbeda dengan tujuan awalnya yaitu plesetan.

Diantara beberapa candaan yang tidak bisa diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, ada beberapa yang masih memungkinkan untuk dialihbahasakan. Ada beberapa alasan yang melatarbelakangi hal tersebut, yang pertama, candaan tersebut tidak menggunakan permainan kata melainkan cerita. Kedua, kemiripan budaya kedua bahasa. Ada pun beberapa contoh yang menguatkan hal tersebut.

Why was the ghost arrested?

Because he did not have a haunting license

(Data 29, edisi 13)

Why was the ghost arrested? → Kenapa ada hantu yang ditangkap?

Because he did not have a haunting license → Karena dia tidak punya surat izin berhantu

Pada kalimat tersebut, pertanyaan yang dilontarkan lebih pada alasan bukan permainan kata. Dari kata *haunting license* sebenarnya merupakan plesetan dari *driving license*. *Driving license* adalah sebuah surat resmi negara yang dikeluarkan untuk memberikan izin pada pengendara kendaraan. Sedangkan *haunting license*, adalah sesuatu yang tidak mungkin ada karena dalam kehidupan nyata tidak ada surat izin berhantu.. Namun, pada candaan itu masih bisa diterjemahkan secara logika. Karena di Indonesia juga ada yang namanya SIM (Surat Izin Mengemudi), sehingga *haunting license* diterjemahkan surat izin berhantu. Perhatikan contoh di bawah ini.

What will live if you give it food but die if you give it water?

Fire

(Data 30, edisi 13)

Sekarang perhatikan analisis terjemahan berikut.

What will live if you give it food but die if you give it water? → Apa yang tetap hidup jika diberi makan dan akan mati jika diberi air.

Fire → air

Candaan di atas juga sama jenisnya, tidak menggunakan permainan kata melainkan lebih pada realita yang sesungguhnya. Dan dari jawaban yang tertera pada pertanyaan tersebut, memang dapat ditarik logika jika api akan hidup ketika diberi makan (diberi kertas atau benda-benda lainnya yang mudah terbakar) dan api akan mati jika diberi air. Baik dalam logika bahasa Inggris dengan bahasa Indonesia, pertanyaan candaan itu bisa dimengerti oleh pembaca. Namun, meskipun bisa diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, tetap saja tidak dituliskan terjemahannya. Hal itu karena tebakan candaan itu hanyalah selingan dalam komik ini.

Penutup

Komik adalah salah satu bentuk seni yang bertujuan untuk menghibur dan memberikan informasi. Saat ini, komik asing masih mendominasi di pasaran daripada komik lokal. Sedangkan komik dwibahasa atau komik yang menggunakan dua bahasa sebagai bahasanya sangat jarang ditemukan. Komik *The Very Best of Donald Duck* adalah salah satu komik yang menggunakan dua bahasa, yaitu bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Dalam penerjemahannya, banyak sekali penyesuaian yang ada di komik tersebut. Hal tersebut bertujuan untuk lebih mendekatkan pembaca Indonesia agar mengerti bahasa Inggris sesuai dengan kebudayaan Indonesia. Dalam penelitian ini, ada banyak bentuk penyesuaian yang ditemukan. Penyesuaian itu didasarkan atas faktor-faktor kebahasaan dan budaya kedua negara tersebut.

Penelitian ini didapatkan dari pengamatan langsung dari komik tersebut. Komik yang ada diambil secara acak agar lebih memudahkan penelitian.

Dari komik itu, kemudian didapatkan data-data kebahasaan baik dalam bahasa Inggris maupun bahasa Indonesia. Penelitian ini dapat mendorong para pembaca makalah ini untuk dapat mempelajari bahasa Inggris melalui budayanya. Komik dwibahasa sangat penting bagi pembelajar bahasa asing, karena dapat merangsang pembaca untuk mengerti kata maupun kalimat dalam bahasa asing tersebut.

Komik *The Very Best of Donald Duck Comics* adalah salah satu komik yang berasal dari Amerika Serikat. Di Indonesia, komik ini mendapatkan lisensi dari Walt Disney Company melalui PT Gramedia. Komik ini terbit tiga bulan sekali. Dalam perjalanannya komik ini sudah tidak terbit lagi sekarang.

Ada beberapa hal dalam komik yang diteliti tidak bisa diterjemahkan secara logika ke dalam bahasa Indonesia. Perbedaan kata kedua bahasalah yang membuat tidak bisanya sebuah candaan diterjemahkan. Faktor budaya yang berlaku di daerah setempat juga menjadi salah satu yang menyebabkan permasalahan tertentu tidak bisa dialihbahasakan. Permainan kata yang memplesetkan kata tertentu untuk pertanyaan candaan suatu bahasa tertentu sudah hampir pasti tidak bisa dialihkan ke dalam bahasa lain. Namun, ada juga pertanyaan candaan yang masih bisa diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Hal itu karena, pertanyaan tersebut mengandung unsur analisis bukan permainan kata. Selain itu, kemiripan budaya turut membuat candaan bisa diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia.

Daftar Pustaka

- Bhatia, Tej K. 2006. *The Handbook of Bilingualism*. Victoria: Blackwell Publishing.
- Chaer, Abdul. 2003. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Disney, Walt. 2001. *The Very Best of Donald Duck Comics*: Edisi 4, 10, 11, 13, 14. Jakarta: M&C PT Gramedia.
- Djajasudarma, T. Fatimah. 2006. *Metode Linguistik: Ancangan Metode Penelitian dan kajian*. Bandung: Refika aditama.
- Kurniawan, Izza. 2008. "Deskripsi Ekolalia dan Koproalia Tinjauan Psikolinguistik: Studi Kasus". Skripsi pada Program Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya Universitas Airlangga, Surabaya.
- Leech, Geoffrey. 1976. *Semantik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- M, Bambang dkk. 2002. *Kamus Lengkap*. Jakarta: Difa Publisher.
- Nababan. 2009. *Penerjemahan dan Budaya* <http://www.proz.com/translation-articles/articles/2074/1/Penerjemahan-dan-Budaya>. Kamis 15 Juli 2009
- Nawangsari, Kartika. 1996. "Dampak Pengalihbahasaan dari Bahasa Jawa ke dalam Bahasa Indonesia". Skripsi pada Program Sastra Indonesia Fakultas Sastra Universitas Airlangga, Surabaya.
- Simatupang, Maurits D.S. 1999. *Pengantar Teori Terjemahan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sudaryanto. 1998. *Metode Linguistik*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Verhaar, J.W.M. 2004. *Asas-Asas Linguistik Umum*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

