



**Alibbaa': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab**

Vol. 4 No. 1, January 2023

P-ISSN: 2721-1606 | E-ISSN: 2716-4985

doi: <https://doi.org/10.19105/ajpba.v4i1.7952>

## **Tantangan Penerjemahan Arab-Indonesia Video Animasi *Qisshah Al-Athfâl* dalam Pendidikan Moral Anak**

**Mauidlotun Nisa, Ulya Afifa**

*State Islamic University of Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia*

*State Islamic University of Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia*

*Corresponding E-mail: mauidlotun.nisa@uinjkt.ac.id*

### **Abstract**

This article reveals the challenges of translating the *Qisshah Al-Athfal* animated video which was uploaded by Zad Al-Horof through his YouTube account as a moral education for children. Translating animated videos that adapt voiceovers is an option in presenting moral education to children because hearing is the first active sense, so it is stronger than reading skills. This article examines the process of translating the animated video *Qisshah Al-Athfal* uploaded by Zad Al-Horof and refers to the adaptation of dubbing with a cultural approach and sociolinguistic. There were four translated videos, all of which were chosen because of the precarious and tense situation in the setting of the story. Secondary sources are taken from the literature of books relevant to the translation process, ranging from several Arabic-Indonesian dictionaries to authoritative articles to be associated with this study. From the research results, it was found that in the translation process, politeness in language as Indonesian culture is highlighted, especially in translating my pronouns into "mother", you become "sis" and so on as a form of Indonesian kinship culture. The communicative strategy in the form of removing (*Hazf*) and adding (*Ziyadah*) considers lip movements and the duration of the character's articulation. So, the conclusion is the challenge of translating the animated video of *Qisshah Al-Athfal* is an effort to present an Arabic cultural spectacle for Indonesian children who are able to provide moral education and politeness in children's language.

**Keywords:** *translation challenge, children's animation video, language politeness*

**Abstrak**

Artikel ini mengungkap tantangan penerjemahan video animasi *Qisshah Al-Athfal* yang diunggah oleh Zad Al-Horof melalui akun Youtube sebagai edukasi moral anak. Penerjemahan video animasi yang mengadaptasi sulih suara menjadi salah satu pilihan dalam menyajikan edukasi moral kepada anak karena pendengaran merupakan indera pertama yang aktif sehingga lebih kuat dari pada keterampilan membaca. Artikel ini mengkaji proses penerjemahan video animasi *Qisshah Al-Athfal* yang diunggah oleh Zad Al-Horof melalui akun Youtube dan mengacu adaptasi sulih suara (*dubbing*) dengan pendekatan budaya dan sosiolinguistik. Ada empat video yang diterjemahkan yang semuanya dipilih karena situasi genting dan mengekam dalam setting cerita. Sumber sekunder diambil dari literatur buku yang relevan dengan proses penerjemahan mulai dari beberapa kamus Arab-Indonesia hingga artikel yang otoritatif untuk dikaitkan dengan kajian ini. Dari hasil riset ditemukan bahwa pada proses penerjemahan, kesantunan berbahasa sebagai budaya Indonesia ditonjolkan terutama dalam menerjemahkan pronomina saya menjadi “Ibu”, kamu menjadi “kak” dan lain sebagainya sebagai bentuk budaya kekerabatan bangsa Indonesia. Startegi komunikatif berupa membuang (*Hazf*) dan menambah (*Ziyadah*) mempertimbangkan gerak bibir dan durasi tokoh itu melakukan artikulasi. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa tantangan penerjemahan video animasi *Qisshah Al-Athfal* adalah dengan menyajikan tontonan budaya Arab bagi anak-anak Indonesia yang mampu memberikan pendidikan moral dan kesantunan berbahasa anak Indonesia.

**Kata kunci:** *tantangan; penerjemahan, video animasi anak, kesantunan bahasa*

## PENDAHULUAN

Artikel ini berangkat dari sebuah kajian yang mengacu bahwa kini masyarakat semakin akrab dengan media sosial. Berdasarkan data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika tahun 2013, terungkap pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 63 juta orang setara hampir 95% penduduk Indonesia mengakses media sosial. Menurut Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia (APII), rata-rata durasi penggunaan media sosial orang Indonesia adalah 6 jam per hari dan 76,67% penduduk Indonesia mengakses internet 3 kali dalam setiap 1 jam.<sup>1</sup>

Ironisnya, anak-anak justru jauh lebih mahir dalam menggunakan media sosial dibandingkan orang dewasa. Semakin canggihnya teknologi maka semakin berkembangnya pengetahuan masyarakat tentang berbagai media sosial yang digunakan di smartphone mereka. Oleh karena itu, media sosial dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berpotensi menjadi media edukasi bagi anak termasuk terkait kesantunan berbahasa mereka.

Perlu diketahui bahwa dalam budaya Barat, sapaan untuk adik atau kakak tidak berlaku, bahkan antar guru dan murid. Mereka menganggap bahwa sapaan kakak atau adik sesuai dengan senioritas justru menjadikan sekat-sekat kebebasan bahkan hak-hak yang tidak sama. Hal ini justru berbeda dengan budaya Timur dalam hal ini Indonesia yang masih mempertahankan sapaan itu. Kajian berupa pemetaan bentuk-bentuk sapaan yang umum digunakan oleh masyarakat, latar belakang pemakaian bentuk sapaan dalam masyarakat, serta aktualisasi dan dinamika penggunaan bentuk-bentuk sapaan dalam masyarakat bahasa Indonesia telah dikaji oleh Ridha Mashudi Wibowo dan Agustin Retnaningsih<sup>2</sup>

Sebagaimana diketahui bahwa media sosial berbasis video yang paling sering diakses di smartphone adalah youtube. Mulai dari berita, klip musik terbaru, komedi sampai video animasi anak semua ada di youtube. Terlepas dari dampak positif dan negatif youtube bagi anak, orang tua perlu meningkatkan pengawasan terhadap anak tidak hanya

---

<sup>1</sup> Yohana Hepilita and Agripina Aprililian Gantas, "Hubungan Durasi Penggunaan Media Sosial Dengan Gangguan Pola Tidur Pada Anak Usia 12 Sampai 14 Tahun Di SMP Negeri 1 Langke Rembong," *Wawasan Kesehatan* 3, no. 2 (December 20, 2018): 78–79.

<sup>2</sup> Ridha Mashudi Wibowo and Retnaningsih Agustin, "Dinamika Bentuk-Bentuk Sapaan Sebagai Refleksi Sikap Berbahasa Masyarakat Indonesia," *Humaniora* 27, no. 3 (October 2015): 271.

controlling roles (peran mengontrol) saja tetapi juga nurturing roles (peran pengasuhan), selain itu orang tua perlu memperluas kemampuan literasi media, supaya bisa mengimbangi perkembangan teknologi dan membatasi anak dalam penggunaannya.<sup>3</sup>

Banyaknya video yang disediakan oleh youtube, semakin tertariknya anak-anak untuk menggunakan youtube sebagai bahan tontonan mereka, seperti menonton video animasi yang menyenangkan. Ada banyak macam video animasi anak di youtube dengan berbagai bentuk kartun, tema dan bahasa, baik itu berbahasa Indonesia maupun berbahasa asing. Oleh karena itu, untuk membantu kita dalam memahami isi video dalam bahasa asing sudah tentu dibutuhkan seorang penerjemah.<sup>4</sup>

Film animasi anak berupa fabel di Indonesia juga masih sangat minim dan yang paling terkenal adalah Si Kancil. Mayoritas animasi anak karya Indonesia berbentuk kartun manusia, seperti animasi Nussa, Dalang Pelo, Si Juki, dan lain sebagainya. Hal ini berbeda dengan film animasi Fabel yang beredar di Indonesia mayoritas dirilis dari luar negeri seperti *Tom and Jerry*, *Hello Kitty*, *Doraemon*, *Micky Mouese*, *Winnie The Pooh*, dan lain sebagainya.

Film animasi *Qisshah al-Athfal* yang berbentuk fabel dipopulerkan langsung oleh salah satu saluran youtube asal Mesir, yakni *Zad Al-Horof*. *Zad Al-Horof* merupakan saluran youtube berbahasa arab yang membuat konten-konten video animasi anak untuk tujuan edukasi. *Zad Al-Horof* bergabung di media youtube pada tanggal 21 Mei 2019 dan mempunyai pelanggan sebanyak 468.000 pelanggan. Visualisasi video yang dibuat oleh *Zad Al-Horof* sangat bagus, menarik, menyenangkan dan tidak ada unsur kekerasan ataupun menakuti anak (<https://www.youtube.com/@zadalhorof/featured>, diakses pada tanggal 17 Januari 2023). Dalam Video *Qisshah al-Athfal* terdapat beberapa video animasi yang mempunyai tema cerita yang berbeda-beda dengan karakter tokoh utama yang sama. Semua video yang terdapat dalam saluran youtube *Zad Al-Horof* menceritakan kisah hewan-hewan yang hidup di dalam hutan dengan rukun dan saling menyanyangi.

Perlu diingat bahwa, penerjemahan Video dan teks murni tentu sangat berbeda. Penerjemah dituntut untuk ekstra mempertimbangan

---

<sup>3</sup> Asaas Putra and Diah Ayu Patmaningrum, "Pengaruh Youtube di Smartphone Terhadap Perkembangan Komunikasi Interpersonal Anak," *Jurnal Penelitian Komunikasi* 21, no. 2 (n.d.): 160.

<sup>4</sup> Frans Sayogie, "Penerjemahan Bahasa Inggris Ke Dalam Bahasa Indonesia," *Lembaga Penelitian UIN Syarif Hidayatullah* (n.d.): 209.

hasil terjemahannya itu layak dan tepat untuk menjadi bahan atau teks yang berterima dengan media asli bahasa sumber itu dinikmati oleh khalayak umum. Tentu secara moril, penerjemah dituntut untuk tidak hanya sekedar menerjemahkan film atau video itu dalam bentuk teks, akan tetapi teks hasil terjemahan mampu ditransmisikan dalam bentuk media yang sama. Ada kajian yang menarik yang telah dilakukan oleh Nurul Nisfu Syahriy (2017). Ia mengkaji tentang *Choices In Dubbing Animated Film Soundtracks Frozen Into Indonesia*. Ia mengungkap strategi pilihan-pilihan yang dibuat oleh penerjemah atau penyuluh suara dalam menerjemahkan soundtrack dan bagaimana mereka membuat soundtrack tersebut akan dapat dinyanyikan.<sup>5</sup> Hal ini menguankan bahwa idealnya, penerjemahan video animasi harus direspon dengan penerjemahan teks yang dilanjutkan dengan sulih suara.

Diketahui bahwa Subtitling atau Subtitle dan Dubbing atau Sulih suara merupakan 2 cara penerjemahan video animasi berbahasa asing.<sup>6</sup> Meski demikian, dubbing merupakan pilihan yang tepat jika segmen video ini adalah anak-anak. Dubbing atau sulih suara merupakan metode meniru suara aktor yang berperan dalam film.<sup>7</sup> Asumsi ini bahkan dikuatkan oleh sebuah fakta bahwa indra yang sudah sempurna pada anak adalah indra pendengaran sebagaimana pada Q.S *An-Nahl* (16) ayat 78: “Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur”. Ayat tersebut menyebut pendengaran menjadi yang pertama kali disebutkan dari indera yang lain. Hal ini menandakan bahwa indera pertama yang aktif dimiliki oleh manusia adalah mendengar, sehingga kekuatan mendengar manusia lebih dulu daripada membaca.

Mengacu pada fakta-fakta di atas, riset ini mengungkap tantangan penerjemahan video animasi *Qissah Al-Athfal* itu yang segmen penontonnya adalah anak-anak sehingga bisa menjadi media pendidikan moral anak. Ada beberapa riset tentang penerjemahan video animasi yang telah banyak dilakukan seperti Tri Rantika telah mengkaji

---

<sup>5</sup> Nurul Nisfu Syahriy, “Choices in Dubbing Animated Film Soundtracks Frozen Into Indonesian” (Thesis, Departemen Sastra Inggris, Universitas Sumatera Utara, 2017), accessed January 3, 2023, <https://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/5633>.

<sup>6</sup> Moch Syarif Hidayatullah, *Tarjim Al-An: Cara Mudah Menerjemahkan Arab-Indonesia*, 1st ed. (Tangerang Selatan: Dikara, 2011), 65.

<sup>7</sup> Juliana Juliana, “Motivasi Pembelajaran Dan Percakapan Bahasa Inggris Melalui Media Film Dengan Metode Dubbing Dan Subtitling” (INA-Rxiv, April 20, 2018), 4, accessed January 3, 2023, <https://osf.io/preprints/inarxiv/tjmxu/>.

tentang “Penerjemahan Komunikatif Subtitle Film Animasi Arab *Shalahuddin Al-Bathalu Al-‘Usturah*”.<sup>8</sup> Meski demikian, topik cerita yang diangkat berbeda yaitu memilih topik kepahlawanan dengan karakter tokoh manusia dan menggunakan teknik subtitle, sedangkan riset ini memilih topik pembelajaran akhlak, karakter tokohnya adalah hewan dan menggunakan teknik dubbing. Hijri Syafitri juga telah mengkaji tentang “Penerjemahan Komunikatif Film Kartun Nabi Adam as dan Nabi Nuh as Yang dipopulerkan Oleh Iqra Cartoon”.<sup>9</sup> Hijri Syafitri dalam risetnya memilih topik sejarah Nabi dan karakter tokohnya adalah manusia. Kemudian Nurul Nisfu Syahriy juga telah membahas tentang “*Choices in Dubbing Animated Film Soundtracks Frozen Into Indonesia*”.<sup>10</sup> Dalam tesisnya itu, dijelaskan strategi pilihan-pilihan yang dibuat oleh penerjemah atau penyulih suara dalam menerjemahkan soundtrack dan bagaimana mereka membuat soundtrack tersebut agar dapat dinyanyikan. Ia menggunakan lagu soundtrack film dan menerjemahkan ke dalam bahasa Inggris, sedangkan riset ini menerjemahkan video animasi ke dalam bahasa Indonesia. Tidak hanya itu, Havid Ardi juga pernah mengkaji “Penerjemahan Register Militer Pada Subtitling Film *the Great Raid*”.<sup>11</sup> Ia menjelaskan cara-cara menerjemahkan register militer dengan subtitle dan menggunakan metode subtitle dan menerjemahkan ke dalam bahasa Inggris, sedangkan riset ini menggunakan metode dubbing dan menerjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Faishol Muttaqin bahkan telah mengkaji tentang “Penerjemahan Konten Youtube Channel *Fly with Haifa*”.<sup>12</sup> Ia menggunakan strategi penerjemahan, metode komunikatif yang terdiri dari 2 kategori frasa, 2 kategori klausa, dan 21 kategori kalimat serta metode penerjemahannya menggunakan subtitle. Mengacu pada riset

---

<sup>8</sup> Tri Rantika, “Penerjemahan Komunikatif Subtitle Film Animasi Arab *Shalahuddin Al-Bathalu Al-‘Usturah*” (Program Studi Tarjamah, UIN Syarif Hidayatullah, 2020).

<sup>9</sup> Hijri Syafitri, “Penerjemahan Komunikatif Film Kartun Nabi Adam As Dan Nabi Nuh As Yang Dipopulerkan Oleh Iqra Cartoon” (Program Studi Tarjamah, UIN Syarif Hidayatullah, 2019).

<sup>10</sup> Nurul Nisfu Syahriy, “*Choices in Dubbing Animated Film Soundtracks Frozen Into Indonesian*” (Thesis, Departemen Sastra Inggris, Universitas Sumatera Utara, 2017), accessed January 3, 2023, <https://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/5633>.

<sup>11</sup> Havid Ardi, “Penerjemahan Register Militer Pada Subtitling Film ‘*The Great Raid*,’” *Lingua Didaktika: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa* 7, no. 1 (April 10, 2017): 29–37.

<sup>12</sup> Faishol Muttaqin, “Penerjemahan Konten Youtube Channel *Fly With Haifa*” (Program Studi Tarjamah, UIN Syarif Hidayatullah, 2019).

yang ada, terlihat jelas distingsi kajian ini dengan kajian yang telah ada. Artikel ini lebih fokus mengkaji tantangan apa saja yang harus dihadapi dan strategi apa saja yang harus digunakan dalam penerjemahan video animasi anak khususnya terkait pendidikan moral mereka.

## **METODE PENELITIAN**

Kajian ini menggunakan metode kualitatif dengan metode library research yaitu dengan mengumpulkan data terjemahan dari kamus dan buku-buku literatur yang berkaitan. Adapun data yang diambil terdiri dari sumber primer dan sekunder. Sumber primer atau sumber utama ialah video-video *Qisshah al-Athfal* yang dipopulerkan oleh Zad Al-Horof dengan pendekatan budaya dan sosiolinguistik. Ada empat video yang diterjemahkan yang semuanya dipilih karena situasi genting dan mencekam dalam setting cerita yaitu video berjudul *Al-Arnab Al-Mutahawwir* 'Kelinci yang Ceroboh', *Al-Inqadz Al-ghabah* 'Selamatkan Hutan', *Zilzal al-Ghabah* 'Gempa di Hutan', dan *Hayya Nanqudz al-Arnab* 'Ayo Kita Selamatkan Kelinci'. Tidak hanya itu, keempat video ini mempunyai tema cerita yang saling berhubungan sehingga cerita yang dihasilkan akan lebih runtut sehingga pesan yang ingin disampaikan mudah diterima. Kemudian sumber sekunder diambil dari literatur buku yang relevan dengan proses penerjemahan mulai dari beberapa kamus Arab-Indonesia hingga artikel yang otoritatif untuk dikaitkan dengan kajian ini.

Penelitian ini menerapkan 3 tahap teknik analisis data berdasarkan pendapat Miles & Huberman (1992) yakni reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Ada beberapa tahap yang dilakukan untuk menghasilkan produk terjemahan video animasi *Qisshah al-Athfal* yang berterima, sehingga terungkap tantangan dalam penerjemahan tersebut.; (1) Melakukan kegiatan mendengarkan dan menyimak video *Qisshah al-Athfal* yang dipopulerkan oleh Zad Al-Horof dengan teliti dan mencatat percakapan bahasa sumber untuk diterjemahkan; (2) Menerjemahkan hasil catatan percakapan bahasa sumber dengan metode kata demi kata yang dibantu dengan menggunakan kamus baik cetak maupun online sebagai rujukan; (3) Mencari padanan kata yang sesuai dengan teks sasaran menggunakan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI); (4) Mengaktualisasikan struktur dan kultur dari tek bahasa sumber ke dalam teks bahasa sasaran dengan pendekatan metode penerjemahan komunikatif. Pada tahap inilah penerjemahan memainkan perannya dalam merespon tujuan produk terjemahan ini akan dikonsumsi oleh siapa dan pesan apa yang akan

disampaikan. Dalam konteks video animasi *Qisshah al-Athfal*, segmen utama tentu adalah anak-anak. Anak-anak diajarkan tentang bersosialisasi yang baik dengan siapa saja terutama saat dia berkomunikasi dengan kawan, orang tua, dan keluarga; dan (5) Melakukan adaptasi gerak suara dan durasi tuturan tokoh dalam video sehingga dapat dipilih diksi yang tepat.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Qisshah al-Athfal* dalam *Zad Al-Horof***

Pada saluran youtube *Zad Al-Horof* terdapat berbagai macam tema video animasi diantaranya yang peneliti akan terjemahkan mempunyai tema cerita yang bersambung satu sama lain. Ke-empat video tersebut menceritakan hewan-hewan yang ada di hutan mengalami musibah, yakni gempa dan manusia yang akan merusak hutan tersebut.

Saat gempa melanda, semua hewan berlari untuk menyelamatkan diri tetapi mereka tetap tidak lupa dengan teman-teman mereka. Mereka saling membantu satu sama lain untuk menyelamatkan diri. Setelah gempa mereda, mereka menjumpai bahwa keluarga kelinci (terdiri dari ibu, dan dua anak kelinci) tidak ada bersama yang lain. Kemudian mereka memutuskan untuk mencari keluarga kelinci. Ternyata, keluarga kelinci terjebak dalam tumpukan batu-batu besar, sehingga tidak dapat keluar. Hewan-hewan yang lain berusaha menyelamatkan keluarga kelinci. Segala hal mereka lakukan, dari mengangkat batu-batu besar itu, sampai menggali tanah untuk membuat jalan bawah tanah menuju ke tempat kelinci tersebut terjebak.

Setelah kejadian gempa berlalu, sekumpulan manusia masuk ke dalam hutan dan berencana akan menebang pohon-pohon hutan dan merusak hutan. Hewan-hewan yang tinggal di hutan tersebut geram melihat ada yang ingin merusak tempat tinggal mereka. Gajah sebagai hewan yang memiliki tubuh paling besar diantara yang lain dan singa yang gagah berani, mencoba melawan kelompok manusia itu. Alhasil, terjadilah pertengkaran antara hewan-hewan dengan manusia. Tiba-tiba, si kelinci yang ceroboh jatuh ke jurang. Karena melihat teman mereka yang terjatuh dan kesulitan, tanpa berpikir panjang, semua hewan saling bekerjasama untuk menyelamatkan kelinci. Semua membantu kelinci naik dengan tali yang mereka buat dan kelinci pun selamat.

Video animasi *Qisshah al-Athfal* merupakan karya serta dipopulerkan langsung oleh salah satu saluran youtube berbahasa Arab, yakni *Zad Al-Horof*. *Zad Al-Horof* adalah sebuah perusahaan kreatif dan

saluran youtube yang membuat konten-konten animasi yang berbasis pendidikan. Tujuan Zad Al-Horof membuat berbagai video animasi untuk sebuah bahan pengajaran kepada anak-anak dalam mempelajari bahasa Arab serta dapat mengambil pesan moral berperilaku baik dari para tokoh dalam video tersebut.

*Zad Al-Horof* bergabung di media *youtube* pada tanggal 21 Mei 2019 dan mempunyai pelanggan sebanyak 468.000 pelanggan. Saat ini sedang mengerjakan sebuah konten berkualitas tinggi dan menargetkan 5 juta pelanggan untuk saluran *Zad Al-Horof*. *Zad Al-Horof* juga sedang mengerjakan pembuatan website mereka yang akan dirilis pada tahun 2022 mendatang.<sup>13</sup>

Dalam Video *Qisshah al-Athfal* terdapat beberapa video animasi yang mempunyai tema cerita yang berbeda-beda dengan karakter tokoh utama yang sama. Semua video yang terdapat dalam saluran youtube *Zad Al-Horof* menceritakan kisah hewan-hewan yang hidup di dalam hutan dengan rukun dan saling menyanyangi.

### ***Penerjemahan Arab-Indonesia Video Animasi Qisshah al-Athfal: Adaptasi Budaya Indonesia***

Data 1:

<b>Tokoh</b>	<b>Teks Sumber</b>	<b>Teks Sasaran</b>
(Kelinci) الأَزَنْبُ	مَرْحَبًا يَا مَيْمُونُ	Halo Maimun
(Maimun) مَيْمُونُ	أَهْلًا يَا أَرْنَب! إِلَى أَيِّنَ أَنْتَ ذَاهِبٌ؟	Hai kelinci! Kamu mau pergi kemana?
(Kelinci) الأَزَنْبُ	أَنَا قَادِمٌ لِلْعَبِّ مَعَكَ.	Aku datang untuk bermain denga

Kata مَرْحَبًا dalam berarti ‘menyambut atau selamat datang’,<sup>14</sup> namun, dalam konteks video tersebut kelinci mendatangi Maimun sehingga dalam konteks budaya Indonesia yang dikatakan kelinci adalah ucapan salam. Ucapan salam dalam bahasa Indonesia biasanya halo atau hai yang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan Kata Fatis

<sup>13</sup> Waseem Alkafri, “Talk About Zad Al-Horof,” Email, March 20, 2021.

<sup>14</sup> Ahmad Warson Munawwir, “Kamus Al-Munawwir Arab-Indonesia,” *Kata: Marhaban*, 14 (Surabaya: Pustaka Progressif, 1997), 1323.

sebagai ucapan salam untuk menyapa seseorang'.<sup>15</sup> Kata fatis dalam bahasa Indonesia sangat beragam, sehingga terjemahan yang dihasilkan menggunakan variasi kata fatis dengan mempertimbangkan kesesuaian durasi. Halo dan Hai masih dalam tataran sama durasinya sehingga bisa digunakan dalam penerapan variasi bahasa dalam penerjemahan.

Data 2:

Tokoh	Bahasa Sumber	Bahasa Sasaran
(Maimun)	مَيْمُونُ سَأَنْزِلُ إِلَيْكَ.	Baik tunggu aku, aku akan turun.
(Kelinci)	لَا تَنْزِلْ مِنَ الْأَعْلَى يَا مَيْمُونُ سَأَجْرِبُ اللَّعِبَ مَعَكَ عَلَى الْحَبَالِ.	Jangan turun Maimun, aku ingin coba bermain tali denganmu.
(Maimun)	مَيْمُونُ مُسْتَحِيلٌ يَا أَرْزَبُ! لَنْ تَتَمَكَّنَ مِنْ فَعَلِ ذَلِكَ! لَمْ أَرِ أَرْزَبًا فِي حَيَاتِي يَتَأَرْجِحُ عَلَى الْحَبَالِ.	Mustahil kelinci! kamu tidak mungkin bisa melakukan itu! aku tidak pernah melihat kelinci berayun dengan tali.

Frasa *إِلَيْكَ* pada kalimat *سَأَنْزِلُ إِلَيْكَ* mengalami proses strategi penerjemahan membuang (*hadzf*) yang dirasa tidak perlu diterjemahkan karena kata *أَنْزَلَ* mempunyai makna turun untuk menemui kelinci. Hal ini dikaji dengan teori pragmatik, yakni mengkaji makna dalam hubungannya dengan aneka atau berbagai macam situasi yang melingkupi tuturan tersebut.<sup>16</sup> Situasi dalam video tersebut, kelinci berada di bawah pohon, sedangkan Maimun berada di atas pohon sehingga jika Maimun berbicara “akan turun” maka maknanya Maimun menemui kelinci. Frasa *مِنَ الْأَعْلَى* pada kalimat *يَا مَيْمُونُ* mengalami proses strategi penerjemahan membuang (*hadzf*) karena melihat konteks situasi dalam video tersebut.

Pada kalimat *يَتَأَرْجِحُ عَلَى الْحَبَالِ* jika diterjemahkan apa adanya berdasarkan kamus maka terjemahan yang dihasilkan adalah *aku tidak pernah melihat kelinci dalam hidupku berayun di atas tali*.

<sup>15</sup> Kementerian Pendidikan, “Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring,” *Kata: Halo* (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2016), accessed January 3, 2023, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/halo>.

<sup>16</sup> Kuswoyo Kuswoyo, “Pendekatan Pragmatik Dalam Pembelajaran Bahasa,” *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama* 3, no. 2 (2015): 126.

Terjemahan tersebut terlalu panjang dan terlalu kaku. Oleh karena itu, terdapat frasa yang dibuang atau tidak diterjemahkan yakni frasa *فِي حَيَاتِي*. Jika tetap diterjemahkan maka akan terjadi masalah dalam proses sulih suara berlangsung, yakni tidak sinkron antara gerak bibir tokoh dengan sulih suara. Hal terpenting yang perlu diperhatikan saat sulih suara yaitu menyesuaikan durasi dan gerak bibir sebuah tokoh dari film dengan memperhatikan ketepatan pemenggalan kata, serta mengerti kapan harus memberikan emosi pada kata-kata dalam naskah.<sup>17</sup>

Data 3:

Tokoh	Bahasa Sumber	Bahasa Sasaran
(Kelinci) الأَرْزَبُ	آآه! قَدَمِي تُؤْلِمُنِي!	Aduh!! Kakiku sakit!
(Maimun) مَيْمُونٌ	مَاذَا فَعَلْتَ بِنَفْسِكَ يَا أَرْزَبُ؟! كَانَ عَلَيَّ إِلَّا أَرْمِي لَكَ الْحَبْلَ!	Apa yang kamu lakukan kelinci? seharusnya aku tidak memberikanmu tali!
(Kelinci) الأَرْزَبُ	قَدَمِي تُؤْلِمُنِي يَا مَيْمُونُ! نَادِ عَلَى الْحَكِيمَةِ، أَرْجُوكَ!	Aduh! Kakiku sakit Maimun. Tolong panggilkan Hakimah ke sini!

Frasa *بِنَفْسِكَ* tidak diterjemahkan (*hadzf*) karena terlalu panjang dialognya sehingga ketika proses sulih suara tidak sinkron dengan bibir tokoh. Tanda baca seru (!) pada akhir kalimat dialog Maimun, menandakan dialog tersebut mengekspresikan kemarahan sehingga dalam sulih suara pun bernada tinggi. Hal ini mengikuti prinsip sulih suara yang baik yakni menyesuaikan durasi dan gerakan bibir tokoh dari film tersebut dan membangun kedekatan dengan tokoh yang diperankan atau harus memiliki *chemistry* dengan tokoh yang diperankan.<sup>18</sup>

Kalimat *أَرْجُوكَ* dalam kamus yang berarti *meminta tolong*. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata *tolong* mempunyai arti meminta bantuan dan termasuk dalam kelas kata verba atau kata kerja.<sup>19</sup> Kalimat *نَادِ عَلَى الْحَكِيمَةِ، أَرْجُوكَ* dalam penerjemahannya menggunakan strategi penerjemahan mengedepankan dan mengakhirkan (*taqdim wa ta'khir*) dengan berdasarkan kaidah struktur kalimat bahasa Indonesia karena

<sup>17</sup> Tim Indovoiceover, *Dunia Voice Over: Pengenalan Dasar Profesi Dan Persiapan Menjadi Voice Over Talent* (Yogyakarta: Diandra Kreatif, 2018), 129.

<sup>18</sup> *Ibid.*, 128–129.

<sup>19</sup> Kementerian Pendidikan, “Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring,” *Kata: Tolong* (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2016), accessed January 3, 2023, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/tolong>.

biasanya dalam bahasa Indonesia kata *tolong* jika dalam suatu kalimat diucapkan terlebih dahulu agar memberikan kesan sopan.

Hal ini dalam ilmu linguistik disebut sebagai penentu kesantunan linguistik dan kesantunan pragmatik. Terdapat banyak ungkapan-ungkapan penanda kesantunan linguistik, salah satunya adalah *tolong*. Dengan menggunakan penanda kesantunan *tolong* pada awal kalimat, seorang penutur akan dapat memperhalus maksud tuturan imperatifnya. Dapat dikatakan demikian karena dengan digunakannya penanda kesantunan *tolong* di awal kalimat, tuturan itu tidak semata-mata akan dianggap sebagai imperatif perintah saja, melainkan juga dapat dipandang sebagai tuturan imperatif yang bermakna permintaan.<sup>20</sup> Kesantunan pragmatik mengharuskan penuturnya lebih memperhatikan panjang pendek tuturan karena semakin panjang sebuah tuturan akan menjadi semakin santunlah tuturan itu.<sup>21</sup> Oleh karena itu, pada dialog kelinci intonasi yang diterapkan dalam sulih suara sedikit panjang.

Data 4:

Tokoh	Bahasa Sumber	Bahasa Sasaran
(Hakimah) الْحَكِيمَةُ	كَمَا عَلَيَّكَ إِلَّا تَلْعَبَ عَلَى الْحَبَالِ يَا أَرْزَب!	Ya ampun kelinci! seharusnya kamu tidak bermain tali!
(Kelinci) الْأَرْزَبُ	لِمَاذَا لَا اسْتَطِيعُ الْقَفْرَ مِثْلَ مَيْمُونٍ؟	Kenapa aku tidak bisa melompat seperti Maimun?
(Hakimah) الْحَكِيمَةُ	أَنْتَ أَرْزَبٌ وَلَسْتَ قِرْدًا لِتَفْعَلَ ذَلِكَ. عَلَى الْعُمُومِ عَلَيَّكَ أَنْ تَرْتَاحَ لِأَسْبُوعٍ كَامِلٍ.	Kamu itu kelinci, kamu bukan monyet yang bisa melakukan ini. Sekarang kamu harus beristirahat selama seminggu ya.
(Kelinci) الْأَرْزَبُ	حَاضِرٌ يَا حَكِيمَةَ.	Baik Hakimah.

Frasa *ya ampun kelinci!* merupakan tambahan (*ziyadah*) pada dialog Hakimah agar sinkron antara durasi dan gerakan bibir Hakimah saat proses sulih suara dan dapat mengekspresikan Hakimah yang memarahi kelinci yang terlihat dari mimik wajah Hakimah. Hal ini mengacu pada teori tipologi ganda semiotika yang dikemukakan oleh

<sup>20</sup> R. Kunjana Rahardi, "Imperatif Dalam Bahasa Indonesia: Penanda-Penanda Kesantunan Linguistiknya," *Humaniora* 11, no. 2 (August 3, 2012): 20, accessed January 3, 2023, <https://journal.ugm.ac.id/jurnal-humaniora/article/view/658>.

<sup>21</sup> *Ibid.*, 17.

Peirce yakni indeks. Indek adalah tanda yang memiliki ketertarikan fenomenal atau eksistensial di antara representamen dan objeknya.<sup>22</sup> Misalnya, asap hitam tebal membubung menandai kebakaran, wajah yang tampak muram menandai hati yang sedih.<sup>23</sup> Diksi *seharusnya* sebagai ganti (*badal*) dari kata كَانَ yang menurut kamus berarti *ada, terdapat*.<sup>24</sup> Namun, dalam kasus ini كَانَ tidak bisa diterjemahkan hanya dengan mengacu pada kamus saja karena akan menghasilkan terjemahan yang tidak berterima sehingga diksi tersebut diganti.

Pemecahan permasalahan ini dengan menggunakan teknik ketepatan diksi atau kata. Suatu kata dapat dikatakan layak untuk mengungkapkan maksud apabila maknanya tepat mengacu pada maksud tersebut.<sup>25</sup> sehingga diksi yang tepat untuk mengungkapkan maksud dari dialog dan tanda mimik wajah Hakimah adalah *seharusnya*. Kata *seharusnya* merupakan ungkapan nasihat. Kata *ya* merupakan penambah (*ziyadah*) dalam kalimat tersebut. Tujuannya sebagai penanda intonasi kalimat. Perubahan intonasi akan memengaruhi makna suatu kata dalam kalimat<sup>26</sup> sehingga kalimat tersebut bermakna nasihat.

Data 5:

Tokoh	Bahasa Sumber	Bahasa Sasaran
(Kelinci) الأَزْرَب	سَنْجُوب! إزم لي بَعْضًا مِنْ حَبَّاتِ البَلُوطِ؟ أُرِيدُ أَنْ أَتَدَوَّقَهَا.	Tupai, bisakah kamu memberi aku sedikit kacang itu? aku ingin mencicipinya.
(Tupai) السِّنْجَابُ	مَاذَا تَقُولُ يَا أَرْزَب؟ تُرِيدُ أَنْ تَأْكُلَ البَلُوطِ؟	Kamu ini bicara apa kelinci? kamu ingin makan kacang?
(Kelinci) الأَزْرَبُ	أَجَل! أُرِيدُ أَنْ أَكُلَ بَلُوطًا. مَا الْمُشْكَلَةَ فِي ذَلِكَ؟	Ya, benar! Aku ingin makan kacang, apa masalahnya?

<sup>22</sup> Kris Budiman, *Semiotika Visual: Konsep, Isu, Dan Problem Ikonisitas* (Yogyakarta: Jalasutra, 2016), 20.

<sup>23</sup> Burhan Nurgiyantoro, "Teori Semiotik Dalam Kajian Kesastraan," *Jurnal Cakrawala Pendidikan* 1, no. 1 (2016): 58.

<sup>24</sup> Ahmad Warson Munawwir, "Kamus Al-Munawwir Arab-Indonesia," *Kata: Kaana* (Surabaya: Pustaka Progressif, 1997), 1241.

<sup>25</sup> Widi M and Winarni E, *Mengenal Diksi: Pilihan Kata* (Jakarta: Utan Kayu Sejati, 2016), 21.

<sup>26</sup> *Ibid.*, 23.

(Tupai)	<p>الأَرَانِبُ لَا تَأْكُلُ البَلُوطَ! فَفَطُ السِّنَاجِبُ تَفْعَلُ مَحْتَاجٌ إِلَى أَسْنَانٍ السِّنَجَابُ السِّنَجَابُ قَوِيَّة.</p>	<p>Kelinci, kamu tidak bisa makan kacang! Hanya tupai yang bisa memakannya karena makan kacang itu kamu harus membutuhkan gigi yang kuat.</p>
(Kelinci)	<p>أَنْظُرْ إِلَى فَمِي! مَا هَذِهِ أَلَيْسَتْ أَسْنَانٌ؟ قُلْ أَنَّكَ لَا تُرِيدُ إِطْعَامِي.</p>	<p>Lihatlah mulutku! Apa ini bukan gigi? Katakan saja kalau kamu tidak ingin memberikannya.</p>
(Tupai)	<p>لَا يَا أَرَنْبُ، كُنْتُ أَخَافُ عَلَى أَسْنَانِيكَ. حُدْ!</p>	<p>Bukan begitu kelinci, aku takut gigimu patah. Ini ambillah!</p>

Kalimat *أَرَمَ لِي بَعْضًا مِنْ حَبَّاتِ البَلُوطِ* diterjemahkan dengan mengambil makna kalimat tersebut, tidak mengikuti BSu-nya. Jika diterjemahkan sesuai BSu maka hasil terjemahannya adalah *lemparkan ke aku sebagian biji kacang itu* dengan menggunakan kalimat perintah sesuai gramatika BSu. Namun, kalimat tersebut diterjemahkan menggunakan kalimat bertanya menggunakan kata *bisakah*. Kata tersebut dipilih agar memberi kesan kesantunan karena kelinci meminta kacang tupai. Secara linguistik, kesantunan dalam pemakaian tuturan imperatif bahasa Indonesia sangat ditentukan oleh muncul atau tidak munculnya penanda kesantunan. Pemakaian penanda kesantunan itu menentukan wujud dan peringkat kesantunan tuturan imperatif dalam bahasa Indonesia.<sup>27</sup> Oleh karena itu, dipilihlah kalimat bertanya alih-alih kalimat perintah.

Frasa *مَا المُشْكِلَةُ فِي ذَلِكَ* pada kalimat *فِي ذَلِكَ* tidak diterjemahkan atau dibuang (*hadzf*) karena jika diterjemahkan maka terjemahan yang dihasilkan akan terasa kaku yakni *apa masalahnya dalam demikian itu?* sehingga mengharuskan membuang kata tersebut atau tidak diterjemahkan agar terjemahannya tetap dapat berterima dan prinsip terjemahan yang baik adalah terjemahan yang tidak terlihat sebagai hasil terjemahan.<sup>28</sup>

Kalimat *تَفْعَلُ ذَلِكَ* diterjemahkan dengan diksi *memakannya*. Padahal dalam kamus, kalimat *تَفْعَلُ ذَلِكَ* berarti *melakukan demikian*. Teknik

<sup>27</sup> Rahardi, "IMPERATIF DALAM BAHASA INDONESIA," 19.

<sup>28</sup> Esti Junining, *Strategi Dan Kiat Praktis Penerjemahan* (Malang: UB Press, 2018), 72.

penerjemahan ini menggunakan pemilihan diksi tingkat literal yakni pemilihan terjemahan kata yang tidak semata-mata didasarkan pada makna kata tersebut dalam kamus, tetapi dengan memperhatikan lingkungan kata (konteks) dan maknanya.<sup>29</sup>

Data 6:

Tokoh	Bahasa Sumber	Bahasa Sasaran
(Kelinci) الأَزْب	أَتْنَانِ تَكَثَّرَتْ! آه، آه.	Aduh! Aduh! Aku makin kesakitan!
(Tupai) السِّنْجَابُ	أَلَمْ أَقُلْ لَكَ يَا أَرْزَبُ! أَنْظُرْ مَاذَا فَعَلْتَ بِنَفْسِكَ	Aku kan sudah memberitahumu kelinci! Lihatlah apa yang kamu lakukan pada dirimu.
(Kelinci) الأَزْبُ	أُرِيدُ الْحَكِيمَةَ	Aku butuh Hakimah
(Hakimah) الْحَكِيمَةُ	مَا هَذَا يَا أَرْزَبُ؟ لِمَ لَا تَفْتِنِعْ بِأَنَّكَ أَرْزَبُ؟ تَوَقَّفْ عَنْ مِثْلِ هَذِهِ التَّصَرُّفَاتِ!	Apa ini kelinci? kenapa kamu tidak pernah bersyukur? Hentikan perilaku seperti ini!
(Hakimah) الْحَكِيمَةُ	سَتَكْتَفِي بِشَرْبِ الْحَسَاءِ، سَنَنْتَظِرُ حَتَّى تُشْفَى.	Kamu minum supnya saja, kita tunggu sampai kamu sembuh.
(Kelinci) الأَزْبُ	أُرِيدُ أَكْلَ الْجُزْرِ، أَرْجُوكُمْ سَاعِدُونِي.	Aku ingin makan wortel, aku harap kalian mau membantuku.

Secara harfiah kata أُرِيدُ pada kalimat أُرِيدُ الْحَكِيمَةَ bermakna *aku ingin, menghendaki*.<sup>30</sup> Akan tetapi, diksi *ingin* tidak cocok untuk mengungkapkan permintaan bantuan sehingga diksi yang dipilih adalah *butuh*. Pemilihan diksi ini disebut dengan diksi literal, memilih diksi berdasarkan konteks dan makna kata tersebut.<sup>31</sup>

Kata سَتَكْتَفِي بِشَرْبِ الْحَسَاءِ yang berarti *cukup* tidak diterjemahkan atau dibuang (*hadzf*) karena perihal durasi sulih suara yang diterapkan tidak tepat sehingga mengharuskan untuk membuang

<sup>29</sup> Moch Syarif Hidayatullah, *Jembatan Kata: Seluk-Beluk Penerjemahan Arab-Indonesia* (Jakarta: Grasindo, 2017), 51.

<sup>30</sup> Ahmad Warson Munawwir, "Kamus Al-Munawwir Arab-Indonesia," *Kata: Araada* (Surabaya: Pustaka Progressif, 1997), 549.

<sup>31</sup> Hidayatullah, *Jembatan Kata: Seluk-Beluk Penerjemahan Arab-Indonesia*, 51.

kata tersebut. Pada proses sulih suara salah satu yang harus diperhatikan adalah durasi dan ketepatan gerakan bibir tokoh dalam film tersebut.<sup>32</sup>

Data 7:

Tokoh	Bahasa Sumber	Bahasa Sasaran
(Kelinci) الأَزْبُ	أَشْعُرُ أَنِّي بَحِيرٌ .	Aku merasa lebih baik sekarang.
(Gagak) العُرَابُ	مَرْحَبًا يَا أَزْبُ! أَرَأَيْكَ قَدْ شَفِيتُ .	Halo kelinci! aku lihat kamu sudah sembuh.
(Kelinci) الأَزْبُ	نَعَمْ، لَقَدْ كَانَتْ أَوْقَاتٌ عَصِيبَةٌ .	Ya, itu adalah waktu-waktu yang sulit.
(Gagak) العُرَابُ	مَا رَأَيْتُكَ أَنْ تَصْعَدَ إِلَى التَّلَّةِ وَتُحَاوَلَ الطَّيْرَانِ مِثْلِي؟	Bagaimana kalau kamu naik bukit lalu mencoba terbang sepertiku?
(Kelinci) الأَزْبُ	هَلْ طَيْرَانٌ جَمِيلٌ يَا صَدِيقِي؟	Temanku, apa terbang itu menyenangkan?
(Gagak) العُرَابُ	بِالطَّيْعِ جَمِيلٍ! أَصْعَدُ يَا أَزْبُ، أَنَا سَأُعَلِّمُكَ .	Tentu saja menyenangkan! Naiklah kelinci, aku akan menunjukkannya padamu.

Kata **أَوْقَاتٌ** pada kalimat **أَوْقَاتٌ عَصِيبَةٌ** merupakan bentuk jamak dari **وقت**.<sup>33</sup> Namun, kata tersebut diterjemahkan dalam bentuk tunggal (*mufrad*) karena ketika proses sulih suara berlangsung, durasi serta gerak bibir tokoh tidak cocok dan tidak sinkron.

Kalimat **مَا رَأَيْتُكَ** jika diterjemahkan secara harfiah maka hasil terjemahannya menjadi *apa pendapatmu*. Namun, dalam konteks video tersebut sang gagak menawarkan kelinci untuk menaiki bukit agar melihat pemandangan dari ketinggian seperti gagak sehingga diterjemahkan berdasarkan konteks agar pesan dalam video tersampaikan oleh penonton. Salah satu sumber masalah dalam penerjemahan adalah seputar bentuk dan makna, di antara masalah makna dalam penerjemahan yang berkaitan dengan kasus ini adalah

<sup>32</sup> Tim Indovoiceover, *Dunia Voice Over: Pengenalan Dasar Profesi Dan Persiapan Menjadi Voice Over Talent*, 128.

<sup>33</sup> Munawwir, Ahmad Warson, "Kamus Al-Munawwir Arab-Indonesia," *Kata: Waqtu* (Surabaya: Pustaka Progressif, 1997), 1573.

makna kontekstual. Makna kontekstual merupakan makna dari suatu kata atau kalimat karena situasi dalam penggunaan.<sup>34</sup>

Data 8:

Tokoh	Bahasa Sumber	Bahasa Sasaran
(Gagak) الغُرَابُ	هَيَّا يَا أَرْزَبُ! لِنُكْمِلِ النَّحْدَى. سَأَسْبِقُكَ إِلَى التَّلَّةِ	Ayo kelinci! Kita selesaikan tantangan tadi. Aku akan menantangmu ke bukit.
(Kelinci) الأَرْزَبُ	لَا لَا يَا صَدِيقِي، أَنَا بَطَلٌ فِي الْجَرِيِّ. إِنْ أَرَدْتَ مُنَافَسَتِي انزِلْ إِلَى الْمَيْدَانِ لِنَتَسَابَقِ.	Tidak, temanku. Aku ini hebat dalam berlari. Kalau kamu mau menantangku, turunlah! Kita berlomba di lapangan!
(Gagak) الغُرَابُ	مَاذَا أَنَا أُسَابِقُكَ يَا أَرْزَبُ؟ لَا أُسْتَطِيعُ الْجَرِيِّ.	Bagaimana aku bisa lomba denganmu kelinci? aku tidak bisa berlari.
(Kelinci) الأَرْزَبُ	إِذَا كَيْفَ تَطْلُبُ مِنِّي أَنْ أَطِيرَ وَأَنَا لَسْتُ طَائِرًا؟	Lalu, bagaimana kamu memintaku untuk terbang? Padahal aku tidak bisa terbang.

Pada kalimat *لِنُكْمِلِ النَّحْدَى. سَأَسْبِقُكَ إِلَى التَّلَّةِ*, terdapat penambahan (*ziya>dah*) diksi dalam terjemahannya yakni *akan*, ditambahkan karena mengacu pada kata pada TSu yaitu *نُكْمِلُ* yang merupakan verba kala akan (*fi'il mud{ari}*) yang diikat oleh pronomina sebagai pemarkah subjek yakni orang pertama jamak (kita). Diksi *akan* termasuk kata baku dan tingkatan kelas kata nomina dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, yang mempunyai arti waktu akan terjadi.<sup>35</sup>

<sup>34</sup> Raja Rachmawati, "Aspek Linguistik dan Keberterimaan Dalam Penerjemahan," *Jurnal Madah* 5, no. 1 (April 21, 2014): 96, accessed January 3, 2023, <http://madah.kemdikbud.go.id/index.php/madah/article/view/179>.

<sup>35</sup> Kementerian Pendidikan, "Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring," *Kata: Tadi* (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2016), accessed January 10, 2022, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/tadi>.

Kata *بَطَلٌ* pada kalimat *أَنَا بَطَلٌ فِي الْجَرِيِّ* diterjemahkan menjadi *hebat*. Alih-alih menerjemahkan *pahlawan* atau *juara* sesuai kamus, kata *hebat* merupakan sinonim dari kata 'juara atau unggul'.<sup>36</sup>

Pada kalimat *إِنْ أَرَدْتَ مُتَأَقِّبِي أَنْزِلْ إِلَى الْمَيْدَانِ لِنَتَسَابِقَ* secara harfiah terjemahannya menjadi *jika kamu ingin menantangku turunlah ke lapangan untuk kita berlomba*. Pada penulisan BSu tidak terdapat tanda baca yang mengharuskan untuk berhenti atau memberi penekanan terhadap intonasi. Namun, pada kalimat tersebut dalam terjemahan justru dibagi menjadi dua kalimat karena untuk memberikan intonasi tegas dalam sulih suara yang menjelaskan bahwa kelinci pun juga menantang gagak. Hal ini agar terjemahan tersebut lebih akurat. Keakuratan menjadi sangat penting. Keakuratan di sini yaitu merujuk pada kesepadanan antara informasi dalam bahasa sumber dengan informasi dalam bahasa sasaran.<sup>37</sup>

Partikel *وَ* pada kalimat *وَأَنَا لَسْتُ طَائِرًا* diterjemahkan menjadi *padahal* alih-alih menerjemahkan menjadi *dan* yang umum digunakan. Pada persoalan partikel menjadi hal yang menuntut kepekaan penerjemah Arab-Indonesia. Partikel tidak selalu diterjemahkan terpaku pada kamus, tetapi dapat diterjemahkan berdasarkan konteks atau mungkin partikel tersebut berpadanan zero (tidak diterjemahkan). Contoh partikel *عَلَى* yang selain mempunyai makna *di atas*, juga bermakna *meskipun* dan *betapapun*,<sup>38</sup> begitupun pada partikel *وَ* dapat mempunyai makna *dan*, *lalu*, atau bahkan tidak diterjemahkan.

Data 9:

Tokoh	Bahasa Sumber	Bahasa Sasaran
(Hakimah) الْحَكِيمَةُ	أَحْسَنْتَ الْقَوْلَ يَا أَرْزَبَ. الآن، يُمَكِّنُكَ الْعَيْشُ بِسَعَادَةٍ.	Ucapan yang bagus kelinci. Sekarang, kamu bisa hidup dengan senang.
(Kelinci) الْأَرْزَبُ	شُكْرًا لَكَ يَا حَكِيمَةَ، لَنْ أُنْظُرَ إِلَى نَعْمِ غَيْرِي، فَقَطُّ	Terima kasih banyak Hakimah. Aku tidak akan iri lagi, aku mensyukuri

<sup>36</sup> Kementerian Pendidikan, "Tesaurus Tematis Bahasa Indonesia," *Kata: Hebat* (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2016), accessed March 26, 2022, <http://tesaurus.kemdikbud.go.id/tematis/lema/hebat>.

<sup>37</sup> Dafik Hasan Perdana, "Strategi Penerjemahan Bahasa Arab Yang Berterima dan Mudah Dipahami," *Jurnal Bahasa Lingua Scientia* 9, no. 1 (June 16, 2017): 153.

<sup>38</sup> Hidayatullah, *Jembatan Kata: Seluk-Beluk Penerjemahan Arab- Indonesia*, 25.

سَأُنْظِرُ إِلَى نَفْسِي وَمَا أَعْطَانِي  
 اللَّهُ مِنْ قُدْرَاتٍ وَمَوَاهِبٍ. kemampuan dan bakatku  
 yang telah Allah berikan  
 kepadaku.

Pada kata شُكْرًا diterjemahkan *terima kasih banyak*. Pada umumnya, kalimat *terima kasih banyak* mempunyai bahasa Arab tersendiri yakni شُكْرًا كَثِيرًا. Hal ini dikarenakan durasi gerak bibir kelinci kurang tepat dengan kata *terima kasih* saja, ketepatan durasi dan gerak bibir tokoh pada kegiatan sulih suara<sup>39</sup> sehingga dalam proses sulih suara perlu diperpanjang menjadi *terima kasih banyak*.

Kalimat لَنْ أَنْظِرَ إِلَى نِعْمٍ غَيْرِي diterjemahkan menjadi *aku tidak iri lagi* alih-alih diterjemahkan menjadi *aku tidak akan melihat nikmat yang lain*. Hal ini karena menerapkan pemadanan berkonteks untuk memberikan suatu informasi dalam konteks agar maknanya jelas.<sup>40</sup>

Kalimat فَكَيْفَ سَأُنْظِرُ إِلَى نَفْسِي diterjemahkan sangat singkat dan jelas dari struktur Bsu yakni *aku mensyukuri*, sedangkan terjemahan secara harfiahnya adalah *aku hanya akan melihat kepada diriku*. Hal ini dikarenakan melihat terjemahan sebelumnya dengan diksi *iri*. Antonim dari kata *iri* adalah bersyukur. Pada dialog kelinci kali ini terdapat beberapa kata yang dibuang (*hadzif*) atau tidak diterjemahkan karena durasi sulih suara tidak tepat dan tidak sinkron dengan gerak bibir tokoh tersebut.

Data 10:

Tokoh	Bahasa Sumber	Bahasa Sasaran
(Tupai) السِّنْجَابُ	آه! أَنَا هُنَا يَا حَكِيمَةَ، سَاعِدِينِي! لَا أَسْتَطِيعُ الْحَرَكَ!	Ah! Aku di sini, Hakimah. Tolong aku! Aku tidak bisa bergerak!
(Hakimah) الْحَكِيمَةُ	مَا بِكَ يَا سُنْجُوب؟ مَا الَّذِي أَصَابَكَ؟	Kamu kenapa tupai? Apa yang terjadi padamu?
(Tupai) السِّنْجَابُ	لَا أَسْتَطِيعُ النُّهُوضَ، أَشْعُرُ بِأَلَمٍ شَدِيدٍ فِي ظَهْرِي.	Aku tidak bisa bangun. Aku merasa punggungku sakit sekali.

<sup>39</sup> Tim Indovoiceover, *Dunia Voice Over: Pengenalan Dasar Profesi Dan Persiapan Menjadi Voice Over Talent*, 125.

<sup>40</sup> Ibid., 70.

(Hakimah) الْحَكِيمَةُ لَا عَلَيْكَ، لَا تَتَحَرَّكَ سَأُحْضِرُ  
بَعْضَ الْأَعْشَابِ الطَّيِّبَةِ، وَأَنْتَ  
أَيُّهَا الْعُرَابُ أَحْضِرْ لِي بَعْضَ  
الْمَاءِ. Tidak, jangan bergerak!  
Aku akan membawakan  
beberapa tanaman obat  
dan kamu gagak tolong  
bawakan aku sedikit air.

Kata *النُّهُوضُ* yang berasal dari kata *نَهَضَ* bermakna *berdiri*, *bangkit*.<sup>41</sup> Namun, diksinya diganti dengan bentuk sinonimnya menjadi *bangun*<sup>42</sup> agar mempermudah pengertian terhadap kata tersebut. Hakikatnya, anak-anak akan berfikir hewan berdiri layaknya manusia, tetapi hewan tidak bisa berdiri layaknya manusia sehingga digantilah diksinya menjadi *bangun*.

Pada narasi *أَيُّهَا الْعُرَابُ أَحْضِرْ لِي بَعْضَ الْمَاءِ* terdapat penambahan kata dalam terjemahannya yakni kata *tolong*. Dalam BSu hanya terdapat kata perintah yakni kata *أَحْضِرْ* yang merupakan verba perintah (*fi'il 'amr*). Kata *tolong* ditambahkan agar menjadi penanda kesantunan. Dengan menggunakan penanda kesantunan *tolong* seseorang penutur akan dapat memperhalus maksud tuturan imperatifnya. Tuturan itu tidak semata-mata akan dianggap sebagai imperatif perintah saja, melainkan juga dapat dipandang sebagai tuturan imperatif yang bermakna permintaan.<sup>43</sup>

Data 11:

Tokoh	Bahasa Sumber	Bahasa Sasaran
(Anak Kedua)	سَلْحُوفَةٌ؟ مَاذَا تَفْعَلِينَ؟	Apa ini Kak? Apa yang kamu lakukan?
(Anak Pertama)	سَلْحُوفَةٌ لَا أَفْعَلُ شَيْئًا.	Aku tidak melakukan apa-apa.
(Ibu Kura- Kura)	سَلْحُوفَةُ الْأُمِّ تَعَالَوْا إِلَى الْخَارِجِ بِسُرْعَةٍ	Ayo cepat kita keluar!

Pada data 11 ada yang menarik dari budaya bahasa sumber yang cenderung berbeda dengan bahasa sasaran yaitu sapaan hormat antara

<sup>41</sup> Ahmad Warson Munawwir, "Kamus Al-Munawwir Arab-Indonesia," *Kata: Nahadha* (Surabaya: Pustaka Progressif, 1997), 1469.

<sup>42</sup> Kementerian Pendidikan, "Tesaurus Tematis Bahasa Indonesia," *Kata: Berdiri* (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, n.d.), accessed March 9, 2022, <http://tesaurus.kemdikbud.go.id/tematis/lema/berdiri>.

<sup>43</sup> Rahardi, "Imperatif dalam Bahasa Indonesia," 20.

kakak dan adik. Pada teks sumber, kata Salhuf diterjemahkan dengan sapaan “Kak”, padahal teks aslinya adalah يَا سَلْحُوفَةَ. Dalam teks cerita ini, Salhufah adalah kakak perempuan Salhuf sehingga terjemahan adaptasi budaya Indonesia dipilih dengan hanya menyebutkan sapaan ‘Kak’. Hal ini juga dipilih dengan mempertimbangkan durasi tuturan yang dalam video. Jika tetap diterjemahkan dengan “Wahai kak Salhufah”, maka dalam proses sulih suara akan tidak sesuai. Hal ini mengacu bahwa salah satu jenis kata sapaan adalah kata ganti, nama diri dan istilah kekerabatan. Pada saat menyapa lawan bicara yang berkerabat dan lebih tua usianya, pembicara pada umumnya menggunakan istilah kekerabatan yang dibarengi dengan nama diri seperti (ba)pak, (i)bu, (ka)kak.<sup>44</sup> Kata sapaan “Kak” atau singkatan dari kata kakak merupakan suatu penghormatan dan ekspresi kasih sayang adik kepada kakaknya. Dengan sapaan seperti ini komunikasi terlihat hangat dan hidup dan penuh dengan kasih sayang.

Data 12:

<b>Tokoh</b>	<b>Bahasa Sumber</b>	<b>Bahasa Sasaran</b>
(Ibu Kura- Kura)	سَأُرْوِي، يَا صَغِيرِي، لَكُمْ قِصَّةً جَمِيلَةً مُشَابِهَةً لِمَا حَدَّثَ مَعَنَا.	Jangan takut anakku, Ibu akan ceritakan kisah menarik yang sama dengan keadaan kita sekarang.

Data 12 juga diterjemahkan dengan mempertimbangkan kesantunan meski secara hierarki kekerabatannya lebih tinggi. Pada teks sumber di atas, ungkapan ..... سَأُرْوِيكُمْ yang diungkapkan oleh Ibu yang dalam hierarki kekerabatan berada di atas diterjemahkan ‘ibu akan menceritakan...’, bukan diterjemahkan ‘saya akan menceritakan’. Strategi penerjemahan ini dimaksudkan bahwa tidak hanya anak yang posisi kekerabatannya di bawah yang harus menggunakan sapaan nama untuk menghormati yang lebih tua, akan tetapi Ibu juga yang memiliki kekerabatan lebih tinggi tetap juga harus memilih diksi sapaan nama atau statusnya ketika berkomunikasi dengan anak. Hal ini dilakukan dalam rangka memberikan pendidikan moral kepada anak sehingga diharapkan ada timbal balik kasih sayang dan penghormatan antara ibu dan anak. Ibu langsung memberikan teladan dan contoh komunikasi yang baik.

<sup>44</sup> Ni Gusti Ayu Roselani, “Bentuk Sapaan Dalam Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia,” *Humaniora*, no. 3 (June 24, 2013): 156, accessed January 3, 2023, <https://journal.ugm.ac.id/jurnal-humaniora/article/view/2084>.

Budaya merupakan salah satu hal yang harus diperhatikan dalam penerjemahan dalam konteks ini adalah penerjemahan Arab-Indonesia. Bangsa Arab dan bangsa Indonesia memiliki budaya yang berbeda. Oleh karena itu penerjemah Arab-Indonesia harus membidik budaya Indonesia dalam upaya menghasilkan produk terjemahan Indonesia yang bahasa sumbernya adalah bahasa Arab. Bangsa Indonesia juga populer dengan kesantunan berbahasanya yang sangat tinggi.

### ***Tantangan Penerjemahan Video Animasi Qisshah al-Athfal dalam Konteks Kesantunan Bahasa***

Kelebihan sulih suara (*dubbing*) adalah memungkinkan fokus penonton film atau video tidak terganggu dan mengharuskan membaca teks terjemahan di bawah layar. Sulih suara/*dubbing* lebih ditujukan bagi mereka yang kemampuan membacanya rendah, sehingga lebih banyak digunakan untuk film anak-anak. Namun, sulih suara/*dubbing* sendiri memiliki kelemahan yaitu menghilangkan kemungkinan penonton untuk mengenal bahasa sumber.

Menurut Donie Fadjar Kurniawan, Sulih suara (*dubbing*) adalah to insert a new soundtrack, often a synchronized translation of the original dialogue, into (a film) dan juga to add (sound) into a film or tape: dub in strings behind the vocal, yaitu proses pengalihan suara dari bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran dalam media dialog dalam film ke dalam bahasa lisan. Dalam buku *Topics in Audiovisual translation*, Xenia Marinez mengatakan *dubbing* terdiri dari proses yang sangat kompleks, terdiri praproduksi hingga fase final.

Sebagaimana diketahui bahwa dalam penerjemahan film dan video dengan teknik sulih suara, ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menyajikan terjemahan sebagai bahan atau materi *dubbing* di antaranya: (1) Bahasa Indonesia yang digunakan adalah bahasa Indonesia luwes yang baik dan benar; (2) Panjang dan pendek hasil terjemahan sama dengan panjang pendek kalimat bahasa sumber; (3) Kalimat terjemahan lip-sunc dengan kalimat bahasa sumber; (4) Hubungan antar kalimat tidak terputus; (5) Mengikuti tata bahasa Indonesia; (6) Kalimat atau kata harus sesuai dengan gambar; (7) Memperhatikan penggunaan bahasa terjemahan pada situasi tertentu; dan (8) Bisa menunjukkan strata sosial pemeran.

Dalam konteks penerjemahan video animasi *Qisshah al-Athfal*, ada beberapa tantangan dan strategi yang digunakan sebagai berikut:

1. Penggunaan variasi dan ragam bahasa secara bergantian sehingga diksi yang digunakan tidak monoton, Misal *Halo* dan *Hai*. Hal ini

- dalam konteks adaptasi sulih suara, kata Halo dan hai memiliki durasi yang sama sehingga bisa diterapkan dalam proses *dubbing*;
2. Tegas dalam memutuskan frasa yang dibuang jika durasi hasil terjemahan dan durasi bibir tokoh tidak sesuai. Hal ini juga menjadi salah satu strategi komunikatif yaitu *Hazf* (membuang);
  3. Menjunjung tinggi budaya Indonesia yang tetap bersikap sopan jika meminta tolong meski kelas kekerabatannya lebih tinggi dengan yang diperintah. Pada konteks ini, penerjemah harus menambahkan kata tolong, mohon, atau kata tanya bisakah? Meski bahasa sumbernya hanya berbentuk kata perintah (*fi'il Amr*). Hal ini diterapkan dalam rangka menjaga kesantunan dalam berkomunikasi;
  4. Memperhatikan etika memberi nasihat kepada seseorang. Dalam konteks ini, penerjemah harus memahami betul budaya Indonesia yang masih mempertahankan Budaya Timur dengan kehati-hatian dalam menasihati seseorang seperti “seharusnya, atau lebih baik”. Bahkan dalam konteks sulih suara, intonasi menjadi penting diperhatikan dengan melakukan penambahan (*ziyadah*) kata “ya” sebagai penanda intonasi kalimat. Perubahan intonasi sangat memengaruhi makna;
  5. Dalam kondisi tertentu, penerjemah harus berani memilih kata kontekstual jika makna tekstual (kamus) sangat tidak sesuai;
  6. Memperhatikan distingsi kasus bahasa Arab dan Indonesia terkait waktu (*tense*). Dalam konteks ini, penerjemahan harus menambahkan kala ‘tadi’ atau ‘akan’ sesuai konteks verba yang ada. Artinya, dalam kasus ini, penerjemah harus menggunakan strategi menambah (*Ziyadah*) karena bahasa Arab tidak memiliki kasus kala yang terpisah dengan verbanya. Kala dalam bahasa Arab sudah melekat pada verba itu;
  7. Mempertimbangkan keakuratan dan rasa bahasa. Keakuratan mengacu pada kesepadanan antara informasi bahasa Arab dengan informasi bahasa Indonesia. Dalam konteks rasa bahasa misalnya partikel *و* tidak mesti diterjemahkan ‘dan’, bisa juga diterjemahkan dengan ‘padahal’ yang bermakna kalimat pertama dan kalimat kedua saling bertolak belakang. Padahal dalam konteks bahasa Indonesia kata dan bermakna setara. Artinya, partikel tidak selalu diterjemahkan terpaku pada kamus, tetapi dapat diterjemahkan berdasarkan konteks atau partikel tersebut bermakna zero (tidak diterjemahkan);

8. Menerjemahkan kata tertentu dengan makna antonimnya. Hal ini mengacu bahwa gramatika atau diksi yang digunakan dalam narasi bahasa Arab terkadang kontras dengan konteks bahasa Indonesia sebagai sasaran. Itu semua tentu tidak terlepas dari budaya dan sosial sebagai faktor luar bahasa;
9. Memperhatikan penggunaan kata sapaan dalam menerjemahkan pronomina sebagai bentuk kesantunan pada lingkup hierarki kekerabatan dalam budaya Indonesia.

Beberapa tantangan dan strategi di atas memperlihatkan bahwa penerjemahan merupakan kegiatan transformasi Budaya. Budaya Arab ditransformasikan ke dalam Budaya Indonesia dengan bahasa yang komunikatif dan berterima oleh masyarakat Indonesia. Oleh karena itu perlu digunakan beberapa strategi sesuai konteks dan kebutuhan.

## **KESIMPULAN**

Dari pembahasan dan temuan, dapat disimpulkan bahwa tahapan menerjemahkan video animasi *Qisshah al-Athfal* (1) Mendengarkan dan menyimak video dan mencatat percakapan (2) Menerjemahkan hasil catatan dengan metode kata demi kata yang dibantu dengan menggunakan kamus; (3) Mencari padanan kata yang sesuai; (4) Mengaktualisasikan struktur dan kultur dari teks sumber ke dalam bahasa sasaran dengan pendekatan metode komunikatif; dan (5) Melakukan adaptasi gerak suara dan durasi tuturan tokoh dalam video sehingga dapat dipilih diksi yang tepat; (6) menerapkan teknik sulih suara pada video dengan hasil terjemahan dan menyesuaikan durasi sulih suara dengan gerak bibir tokoh; (7) mengevaluasi hasil terjemahan dengan teliti. Penerjemahan video animasi tidak hanya mempertimbangkan strategi penerjemahan (*taqdim wa ta'khir*, *ziyadah*, *hadzf*, dan *badal*) saja, tetapi juga mempertimbangkan kesesuaian artikulasi antara durasi sulih suara dengan gerak bibir tokoh serta menerapkan unsur budaya Indonesia seperti kata sapaan *Ibu*, *kakak*, *beliy* yang mempertimbangkan prinsip kesantunan sehingga dari sisi budaya masyarakat Indonesia sebagai bahasa sasaran sangat ditonjolkan.

Dalam konteks penerjemahan video animasi *Qisshah al-Athfal*, ada beberapa tantangan dan strategi yang digunakan, di antaranya penggunaan variasi dan ragam bahasa secara bergantian; membuang dan menambah kata jika durasi hasil terjemahan dan durasi bibir tokoh tidak sesuai; menambahkan kata tolong dan mohon pada setiap kata perintah; memperhatikan etika dan diksi memberi nasihat kepada seseorang; memilih kata kontekstual jika makna tekstual (kamus) sangat

tidak sesuai; memperhatikan distingsi kasus bahasa Arab dan Indonesia terkait waktu (tense) dengan menambahkan kala 'tadi' atau 'akan' sesuai konteks verba yang ada; partikel tidak selalu diterjemahkan terpaku pada kamus, tetapi dapat diterjemahkan berdasarkan konteks bahkan tidak diterjemahkan (zero); menerjemahkan kata tertentu dengan makna antonimnya; dan memperhatikan penggunaan kata sapaan dalam menerjemahkan pronomina sebagai bentuk kesantunan. Dengan memperhatikan hal-hal tersebut, produk terjemahan yang kemudian menjadi sebuah media visual pembelajaran akan bermanfaat bagi pendidikan moral anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alkafri, Waseem. "Talk About Zad Al-Horof." Email, March 20, 2021.
- Ardi, Havid. "Penerjemahan Register Militer Pada Subtitling Film The Great Raid." *Ligua Didaktika* 7, no. 1 (2013) <https://doi.org/10.24036/ld.v7i1.3530>.
- Budiman, Kris. *Semiotika Visual: Konsep, Isu, Dan Problem Ikonisitas*. Yogyakarta: Jalasutra, 2016.
- Hepilita, Yohana, and Agripina Aprililian Gantas. "Hubungan Durasi Penggunaan Media Sosial Dengan Gangguan Pola Tidur Pada Anak Usia 12 Sampai 14 Tahun Di SMP Negeri 1 Langke Rembong." *Wawasan Kesehatan* 3, no. 2 (2018) <https://stikessantupaulus.e-journal.id/JWK/article/view/46>.
- Hidayatullah, Moch Syarif. *Jembatan Kata: Seluk-Beluk Penerjemahan Arab- Indonesia*. Jakarta: Grasindo, 2017.
- Juliana, Juliana. "Motivasi Pembelajaran Dan Percakapan Bahasa Inggris Melalui Media Film Dengan Metode Dubbing Dan Subtitling." INA-Rxiv, April 20, 2018. Accessed January 3, 2023. <https://osf.io/preprints/inarxiv/tjmxu/>.
- Junining, Esti. *Strategi Dan Kiat Praktis Penerjemahan*. Malang: UB Press, 2018.
- Kuswoyo, Kuswoyo. "Pendekatan Pragmatik Dalam Pembelajaran Bahasa." *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama* 3, no. 2 (2015) <http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/wasathiya/article/view/2013>.
- M, Widi, and Winarni E. *Mengenal Diksi: Pilihan Kata*. Jakarta: Utan Kayu Sejati, 2016.
- Munawwir, Ahmad Warson. "Kamus Al-Munawwir Arab-Indonesia." *Kata: Marhaban*. 14. Surabaya: Pustaka Progressif, 1997.
- . "Kamus Al-Munawwir Arab-Indonesia." *Kata: Kaana*. Surabaya: Pustaka Progressif, 1997.

- . “Kamus Al-Munawwir Arab-Indonesia.” *Kata: Araada*. Surabaya: Pustaka Progressif, 1997.
- Munawwir, Ahmad Warson. “Kamus Al-Munawwir Arab-Indonesia.” *Kata: Waktu*. Surabaya: Pustaka Progressif, 1997.
- Munawwir, Ahmad Warson. “Kamus Al-Munawwir Arab-Indonesia.” *Kata: Nahadha*. Surabaya: Pustaka Progressif, 1997.
- Muttaqin, Faishol. “Penerjemahan Konten Youtube Channel Fly With Haifa.” Departemen Tarjamah, UIN Syarif Hidayatullah, 2019.
- Nurdiyantoro, Burhan. “Teori Semiotik Dalam Kajian Kesastraan.” *Jurnal Cakrawala Pendidikan* 1, no. 1 (2016) <http://dx.doi.org/10.21831/cp.v1i1.9021>.
- Pendidikan, Kementerian. “Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring.” *Kata: Halo*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2016. Accessed January 3, 2023. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/halo>.
- . “Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring.” *Kata: Tolong*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2016. Accessed January 3, 2023. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/tolong>.
- . “Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring.” *Kata: Tadi*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2016. Accessed January 10, 2022. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/tadi>.
- . “Tesaurus Tematis Bahasa Indonesia.” *Kata: Hebat*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2016. Accessed March 26, 2022. <http://tesaurus.kemdikbud.go.id/tematis/lema/hebat>.

- . “Tesaurus Tematis Bahasa Indonesia.” *Kata: Berdiri*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, n.d. Accessed March 9, 2022. <http://tesaurus.kemdikbud.go.id/tematis/lema/berdiri>.
- Perdana, Dafik Hasan. “Strategi Penerjemahan Bahasa Arab Yang Berterima dan Mudah Dipahami.” *Jurnal Bahasa Lingua Scientia* 9, no. 1 (2017) <https://doi.org/10.21274/ls.2017.9.1.143-160>.
- Putra, Asaas, and Diah Ayu Patmaningrum. “Pengaruh Youtube di Smartphone Terhadap Perkembangan Komunikasi Interpersonal Anak.” *Jurnal Penelitian Komunikasi* 21, no. 2 (2018) <https://doi.org/10.20422/jpk.v21i2.589>.
- Rachmawati, Raja. “Aspek Linguistik dan Keberterimaan Dalam Penerjemahan.” *Jurnal Madah* 5, no. 1 (2014) <http://madah.kemdikbud.go.id/index.php/madah/article/view/179>.
- Rahardi, R. Kunjana. “Imperatif Dalam Bahasa Indonesia: Penanda-Penanda Kesantunan Linguistiknya.” *Humaniora* 11, no. 2 (2012) <https://journal.ugm.ac.id/jurnal-humaniora/article/view/658>.
- Rantika, Tia. “Penerjemahan Komunikatif Subtitle Film Animasi Arab Shalahuddin Al-Bathalu Al-‘Usturah.” Departemen Tarjamah, UIN Syarif Hidayatullah, 2020.
- Roselani, Ni Gusti Ayu. “Bentuk Sapaan Dalam Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia.” *Humaniora*, no. 3 (2013) <https://journal.ugm.ac.id/jurnal-humaniora/article/view/2084>.
- Sayogie, Frans. “Penerjemahan Bahasa Inggris Ke Dalam Bahasa Indonesia.” *Lembaga Penelitian UIN Syarif Hidayatullah* (n.d.): 209.
- Syafitri, Hijri. “Penerjemahan Komunikatif Fil Kartun ‘Nabi Adam As Dan Nabi Nuh As’ Yang Dipopulerkan Oleh Iqra Cartoon.”

*Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Departemen Tarjamah 53, no. 9 (2019): 21–25.*

Syahriy, Nurul Nisfu. “Choices in Dubbing Animated Film Soundtracks Frozen Into Indonesian.” Thesis, Departemen Sastra Inggris, Universitas Sumatera Utara, 2017. Accessed January 3, 2023. <https://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/5633>.

Tim Indovoiceover. *Dunia Voice Over: Pengenalan Dasar Profesi Dan Persiapan Menjadi Voice Over Talent*. Yogyakarta: Diandra Kreatif, 2018.

Wibowo, Ridha Mashudi, and Retnaningsih Agustin. “Dinamika Bentuk-Bentuk Sapaan Sebagai Refleksi Sikap Berbahasa Masyarakat Indonesia.” *Humaniora* 27, no. 3 (2015) <https://doi.org/10.22146/jh.10587>.