

## KEALAMIAHAN HASIL DUBBING PADA FILM ANIMASIANAK 'POCOYO' EPISODE LITTLE DRUMMER DAN THE GREAT RACE

**Donie Fadjar Kurniawan**  
Dosen Jurusan Seni Media Rekam,  
Fakultas Seni Rupa dan Desain,  
Institut Seni Indonesia, Surakarta

*This study is to explore how the voiceover or dubbing can fulfill all the criteria of a good job in the perspective of Target Language user.*

*To produce voiceover or dubbing in kid film program is really a multi-dimensional job..The first dimension is the linguistic aspects which rules two languages both source language (SL) and target language (TL). Sometimes we find a very long phrase or clause in SL and we finally get the voiceover or dubbing as a quite short phrase or clause and the vice versa. The second dimension is the scope of the social culture that also covers both sides. Sometimes, we find a very difficult terminology in SL to find the acceptability in TL. It is because the specific use relating to every social and cultural background. English has many words that is hardly found in Indonesia Language. The next dimension is naturality. How a composition in SL should be voiceover or dubbing in the same naturality in the sense of TL. All of those conditions should be answered to the best solution by the director of voice over or dubbing. Therefore the results must consider the naturalness language dubbing for children. Vocabulary is selected in such a way that the story can get into the domestic children.*

*The subject of this study is Kid Film Program 'Pocoyo' episode A Little Drummer and the Indonesian voice over or dubbing version.*

**Keywords:** dubbing, the source language, target language

### A. Latar Belakang

Dalam sebuah film animasi anak muncul sepeggal dialog alih bahasa "Eh,...anu ...aku ingin kawin Pa". Peggalan yang diucapkan oleh pemeran anak-anak ditimpali dengan adegan terlihat mesra seperti mengelus-elus pipinya ke dalam kaca mobil, dengan target konsumen yang juga anak-anak tampaknya pilihan kata yang demikian terbuka. Dialog tersebut melupakan pilihan kata-kata yang sesuai dan kurang pantas dikatakan. Sebagian dari kita, pemirsa program acara tersebut tentu merasa tidak nyaman dengannya, sebagian pemirsa yang lain tidak mpedulikannya. Hal ini oleh Basil

Hatim dan Ian Mason (1997: 83) dinyatakan sebagai pembiasaan *audience design*. Orientasi terhadap siapa yang menjadi sasaran terjemahan tersebut dinyatakan sebagai *the extent to which speakers accommodate to the addressees*. Sehingga pengalih bahasa kurang sejalan dengan konsep *audience design* tersebut. Masalah-masalah yang dihadapi dalam program alih bahasa akan mengkristal dan kemudian dijadikan sebagai arah dan strategi pemecahan yang dihadapi pengalih bahasa dalam film animasi anak.

Film animasi anak adalah salah satu jenis dalam genre film. Film jenis ini merupakan hiburan utama bagi anak-anak di sebagian besar waktu di rumah. Mereka dimanjakan

# CAPTURE

dengan visualisasi yang sangat menarik terutama sentuhan teknologi yang menjadikannya sebagai primadona hiburan. Suasana dan perasaan-perasaan yang dibangun oleh tokoh-tokohnya dalam kerangka alur cerita yang menarik dapat mempengaruhi penonton kecil tersebut. Ada penonton kecil yang menyanyi, menirukan dialog hingga berteriak-teriak, ada pula yang spontan maju dan memperagakan adegan yang terkadang berbahaya.

Menikmati sajian film animasi terutama animasi anak buatan asing akan kurang lengkap ketika tidak disertai dengan penerjemahan dalam bahasa Indonesia. Keberadaan terjemahan dalam bahasa Indonesia di layar kaca sangat membantu penonton kecil film tersebut mengetahui hingga mampu mendapatkan kesan dari aktor-aktris pemerannya bahkan alur cerita. Namun demikian untuk dapat menyajikan pengalihbahasaan yang akurat tidaklah mudah. Beberapa piranti dan keterampilan harus dilakukan secara sempurna supaya hasil akhirnya juga sempurna.

Alih Bahasa dalam banyak kasus sering disalah mengerti dengan penerjemahan. Penerjemahan (Ing: *translation*) dan alih bahasa (Ing: *interpreting*) adalah dua hal terkait dengan penerjemahan. Sedangkan dalam bahasa Inggris hal ini dibedakan sebagai penerjemahan tulis/*translation* dan penerjemahan lisan/*interpreting*. Penerjemahan dalam film dikelompokkan dalam dua kelompok besar yaitu *subtitling* dan *dubbing*. Yang dimaksud dengan *subtitling* adalah *a printed translation of the dialogue of a foreign-language film shown at the bottom of the screen* (<http://www.answers.com/topic/subtitle>, diakses 16 Februari 2011) yaitu proses pengalihbahasaan dari bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran dengan media dia-

log dalam film ke dalam bahasa tulis. Ian Mason dan Basil Hatim (1997:78) menambahkan tugas utama seorang *subtiller* adalah *has to represent in the written mode what is spoken on the soundtrack of the film*.

Sementara itu, yang dimaksud dengan *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.* (<http://www.answers.com/topic/dubbing>, diakses 16 Februari 2011) 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*, (2004:2-5) Xenia Martinez mengatakan *dubbing* terdiri dari proses yang sangat kompleks, terdiri praproduksi hingga fase final *“a text which will serve as the starting point for a lengthy and complex processes during which the text will pass for many hands and operations”*

Pemilihan *dubbing* pada film animasi *‘Pocoyo Volume 5, Episode “Little Drummer”* dan *“The Great Race”* sebagai bahan kajian didasarkan pada tiga alasan yang sangat mendasar.



Karakter Pocoyo dalam *Little Drummer*



Karakter Pocoyo dalam *The Great Race*

Pertama, cerita animasi dan karakter di dalam film animasi anak 'Pocoyo' sudah populer di kalangan anak-anak di negara asalnya, Spanyol dan meluas ke seluruh Eropa Amerika dan Asia termasuk di Indonesia. ([www.pocoyo.com](http://www.pocoyo.com)) Pada tahun 2006 'Pocoyo' dianugrahi penghargaan "Best TV Production" pada ajang *The 30<sup>th</sup> Annecy International Animated Film Festival*". Kedua, pengalihbahasaan film animasi anak selalu dibatasi oleh teknis dan efek. Teknis lebih merujuk pada penyampaian pesan dari bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran sedangkan yang dimaksud dengan efek merujuk pada seberapa jauh dampak yang ditimbulkan dari hasil pengalihan bahasa mendekati aslinya. Cerita dalam film animasi anak memiliki karakteristik tersendiri baik ditinjau dari segi bahasa yang digunakannya, maupun dari segi teknik penyusunannya. Bahasa yang digunakan dalam film animasi anak ini biasanya ditandai dengan struktur kalimat yang cenderung sederhana, penggunaan permainan kata yang dipadukan dengan gambar dan intonasi/ perasaan. Oleh karena itu diperlukan strategi khusus yang tepat dalam mengalihbahasakan film

animasi anak 'Pocoyo' dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia. Ketiga, pengalihbahasaan film animasi anak 'Pocoyo' tersebut tampaknya belum pernah dilakukan sebelumnya baik dari sudut pandang kualitas pengalihbahasaannya maupun dari sisi strategi menghadapi masalah dalam pengalihbahasaannya.

Analisis permulaan yang telah dilakukan terhadap versi 'Pocoyo' bahasa Indonesia (*Pemain Drum Kecil*) sebelumnya, menunjukkan hasil bahwa pengalihbahasaan tetap mempertahankan kata-kata seperti : *Huuu huuu, Ahh, Oooo, harry*.

## B. Operasionalisasi Konsep

Seperti yang telah diungkapkan di atas maka, penelitian ini akan dibatasi hanya pada arah dan strategi pengalihbahasaan. Arah pengalihbahasaan dibatasi hanya pada kecenderungan yang dilakukan pengalih bahasa ketika melakukan alih bahasa. Sedangkan strategi pengalihbahasaan dibatasi hanya pada bidang kebahasaan yang melibatkan bahasa Inggris sebagai bahasa sumber dan bahasa Indonesia sebagai bahasa sasaran.

Sementara itu kualitas pengalihbahasaan dibatasi pada seberapa akurat hasil pengalihbahasaan/*dubbing* tersebut dari pemirsa anak yang nanti akan ditunjukkan secara *purposive sampling*.

## C. Tinjauan Konseptual dan Deskripsi Karya 'Pocoyo'

### I. Pengertian Alih Bahasa/ *Dubbing* Film

Sebuah alih bahasa/*dubbing* sebagian ada yang menyebut sulih suara dalam penelitian ini mengacu kepada satu konsep. Perbedaan penamaan muncul

## CAPTURE

karena heterogenitas disiplin yang melingkupinya. Dalam bidang media rekam lebih dikenal sebagai dubbing, dalam bidang penerjemahannya dikenal istilah alih bahasa dan sulih suara muncul lebih belakangan di kalangan industri perfilman. Sebuah alih suara/*dubbing*/sulih suara selanjutnya hanya digunakan dubbing sebagai yang mewakili, yang berhasil dan ideal merupakan suatu kesatuan kegiatan pengalihan pesan, makna ataupun gagasan dari bahasa satu (sumber) ke bahasa lain (sasaran) dengan memperhatikan bentuk dan gayanya. Larsson (1991:2) lebih detail menyatakan bahwa : *the success of translation is measured by how closely it measures up to those ideals. The ideal translation should be: Accurate : reproducing as exactly as possible the meaning of source text.*

*Natural : using natural forms of the receptor language in a way that is appropriate.*

*Communicative : expressing all aspects of the meaning in away that is readily understandable to the intend audience.*

Aspek keakuratan, kealamiah dan komunikatif secara bersama-sama harus diperhatikan pengalih bahasa/dubber sehingga dapat menghasilkan alih bahasa atau sulih suara yang ideal. Nababan (2003:23) menyatakan bahwa penerjemah (termasuk pengalih bahasa) harus terlebih dahulu mengetahui tipe teks yang akan diterjemahkan... Jika menerjemahkan sebuah prosa maka gaya bahasa juga harus prosa. Lalu bagaimana dengan ,menerjemahkan dialog dalam sebuah film atau yang lazim disebut dubbing atau sulih suara.

*Dubbing* bukanlah istilah yang asing bagi telinga kita terutama bidang media rekam. Sebuah kamus elektronik di internet menyatakan tentang *dubbing*

sebagai: "*the substitution of the voices of the actors shown on the screen by those of different performers, who may be speaking a different language. The procedure was sometimes practiced in musicals when the actor had an unsatisfactory singing voice, and remains in use to enable the screening of audio-visual material to a mass audience in countries where viewers do not speak the same language as the original performers*". [http://en.wikipedia.org/wiki/Dubbing\\_\(filmmaking\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Dubbing_(filmmaking)) akses 20 February 2011. Seorang pembuat dubbing/ pengalih bahasa bisa jadi merangkap sebagai pengisi sulih suara dituntut untuk menerjemahkan bahasa lisan dari tokoh atau actor dalam bentuk bahasa lisan juga sealamiah mungkin.

Contoh berikut diambil dari Film Animasi Anak 'Pocoyo' Volume 5, Episode "LittleDrummer"

Dialog Bahasa Sumber	Dialog Bahasa Sasaran
Drummer Boy	Pemukul Drum Kecil Wow, lihat itu Pocoyo. Hallo Pocoyo.
(Narrator) : Why there Pocoyo ? - 'Look' What does he do? : Hello Pocoyo!	Bisakah kalian lihat dan dengar apa yang dilakukan Pocoyo ?
(Pocoyo) : Hai (Narrator) : Come in. If you are she or he, what Pocoyo is doing? : Drumming! Exactly he is drumming. : He is making some noise, isn't it? - Yes, the drum is a wonderful instrument. Oh mine. : He makes quite deaf sound. Pocoyo. Yes, indeed, Pocoyo, Pocoyo, Pocoyo!	Memukul drum. Ia memukul drum Tepat sekali. Ia memukul drum. Suaranya bagus sekali, bukan? Drum adalah alat musik yang hebat Astaga suaranya keras sekali. Pocoyo., Pocoyo., Pocoyo Huh Huh
: Huh, Huh, Yes Ahh The drum are quite deaf. (Pocoyo) : Drum, aloud! (Narrator) : Yes, aloud. Pocoyo? (Pocoyo) - Show friends	Suaranya kencang. Ya kencang. Waktunya menunjukkan ke teman.
(Pocoyo) : Sleepy bird, drum! (Narrator) : Pocoyo, Pocoyo ..Ah.. I believe that sleepy bird was taking a nap. : I am sure, she won't do drumming right now, no. Here is it. I am afraid	Sepertinya sleepy bird sedang beristirahat aku tidak yakin dia ingin bermain drum saat ini atau mendengar suara drum
(Narrator) : Oh, here is Fly How lovely she is dancing. (Pocoyo) : Fly, drum! (Narrator) : Huh. Are you alright Fly ? - Pocoyo! I don't think Fly won't to drum right now either . She is dancing. : Huh.	O, Itu Billy . Dia menari dengan indahny, Drum. Astaga ( Ely jatuh karena kaget) Kau baik-baik saja Ely. I. Pocoyo, AKu rasa Ely juga tidak ingin bermain drum sekarang . Dia sedang menari. Pocoyo Huh., huh

# CAPTURE

© 2011 MIRA MEDIA

---

(Pocoyo) : Pato... drum.  
drum...drum. Pato... Pato drum, drum, drum.  
(Narrator) : Pocoyo. I'm afraid Pato Pato  
does not want to drum either. Hmm, Sepertinya Pato juga tidak ingin  
: Pocoyo, wait, wait... heven bermain drum.  
: I am afraid Pocoyo becomes sad. Pocoyo tunggu, sepertinya Pocoyo  
merasa agak kesal. Pocoyo, Pocoyo  
: Pocoyo... Pocoyo. Aku tahu Kau ingin bermain drum,  
(narrator) : I know, you want to tapi terkadang tidak semua orang ingin  
drum. melakukan hal yang sama denganmu di  
But sometimes not everyone want to waktu yang kau mau.  
do exactly the same thing you do in Tapi mungkin, jika menunggu sebentar  
exactly the same time what you want: to dan mengajak kembali bermain nanti  
do it. But may be, if you wait a bit and setelah selesai.  
check them later in a little bit time

---

(narrator) : Yes, I know Pocoyo why : Aku tahu kenapa tidak bermain drum  
don't you drum a little now. Is not sebentar. Disini tidak ada siapapun  
really anyone upset, I mean yang merasa kesal maksuku  
appreciate in the moment. menghargai permainanmu.  
: Oh look Pocoyo. Heem Pocoyo... : Uh, lihat ini Pocoyo.  
: If I might stop you at a moment, I : Pocoyo, jika kau bisa berhenti  
think your friend want to do same sebentar. Aku rasa teman-temanmu  
: drumming now. ingin bermain drum sekarang. Pocoyo.  
(Pocoyo) : Ely, Pato... drum : Ely, Pato..., drum  
(Narrator) : Yes, As I say "good Ya begitulah seperti kata pepatah "Hal  
thing all this case come to those who baik akan didapat oleh yang mau  
love to wait" menunggu".  
: Horraai for Pocoyo Horraai Pocoyo.  
Sampai nanti.  
See you soon.

Dari data di atas, tampak bahwa pengalih bahasa mempunyai arah silih suara komunikatif, hal ini tampak dari usahanya untuk menghasilkan efek yang tepat sesuai untuk pendengar/ permirsa anak-anak di Indonesia yang sama dengan efek yang diterima dengan bahasa aslinya.

Lihat:

B.Su (Bahasa Sumber): *Why there Pocoyo? Hallo Pocoyo.*

B.Sa (Bahasa Sasaran): *Wow, lihat itu Pocoyo. Hallo Pocoyo*

Karena adanya perbedaan gramatikal dan sosio budaya antara kedua bahasa yang terlibat (misalnya ungkapan budaya dan ungkapan tabu) maka dalam bahasa sasaran ditemukan pengurangan dan penambahan. Hal tersebut dilakukan untuk semakin membumikan pesan utamanya, sesuai dengan fungsi utama dubbing sebagai : *dubbing is often used to localize a foreign movie.*

## 2. Deskripsi Karya Film Animasi 'Pocoyo'



Karya Film Animasi 'Pocoyo' menempati lebih dari 50 laman dari mesin pencari 'Google'. Pocoyo memiliki lebih

banyak laman daripada film-film animasi masyhur sebelumnya seperti *Crayon Shinchan*, *Doraemon*, ataupun *LittleKhrisna*. Pocoyo telah diproduksi dalam dua seri, yaitu seri pertama terdiri dari 52 nomor pada tahun 2005. Kemudian seri kedua pada tahun 2007 dengan jumlah 52 nomor.

Genre 'Pocoyo' adalah *preschool education* dengan *format animated television series*. Ia diproduksi oleh Guillermo Garcia Carsi, Luis Galego dan David Cantolla dari Negara Spanyol. Edisi asli film animasi 'pocoyo' diproduksi dengan bahasa Spanyol dan bahasa Latin. Baru setelah itu muncul versi dengan bahasa Inggris, Perancis dan Jepang. Film animasi 'Pocoyo' yang masuk ke Indonesia berasal dari versi berbahasa Inggris yang narasinya diisi oleh suara dari Stephen Fry. Pada tahun 2006, film animasi anak 'Pocoyo' diberi anugerah *Annecy International Animated Film Festival* untuk predikat : *'Best Television Production'*

"Pocoyo" merupakan seri animasi anak dengan karakter sebagai anak laki-laki kecil yang penuh rasa ingin tahu, gemar bermain, menyukai hal-hal yang baru, dapat bergerak akrobatik dan sangat cepat. Pocoyo kecil selalu segar dengan pakaian warna biru diselaraskan dengan topi warna biru juga. Diceritakan dia selalu berumur empat tahun dan digunakan seting waktu 14 Oktober sebagai hari lahirnya. Suara Pocoyo diisi oleh Montana Smedley untuk sebagian besar serinya, hanya sebagian kecil diisi oleh Alex Marty. Untuk pengisi narrator secara umum diisi oleh Stephen Fry. Fry disini bertugas untuk mengkomunikasikan antar karakter demikian juga dengan penonton. Bahkan narrator Fry secara langsung terlibat dalam intens dalam tiap episodenya. Hal yang demikian menjadikan Fry lebih dari sekedar narrator melainkan juga karakter. Tokoh Pocoyo selalu disertai dengan

# CAPTURE

karakter teman-temannya yang terdiri dari:

1. Pato adalah sosok itik yang berwarna kuning. Kustom yang melekat padanya adalah semata topi berwarna hijau. Dia sangat suka berkebun dan dalam beberapa episode dimunculkan sedang menyirami tanaman. Pato didiskripsikan sebagai karakter yang tidak penyabar, tetapi paling cerewet..

2. Elly adalah sosok gajah yang selalu membawa back pack kecil berwarna biru. Dia didiskripsikan sebagai suka memasak, dan membuat teh serta menyukai boneka. Elly sebagai karakter yang suka menolong, santun, tetapi sok menjadi bos. Dia selalu menggunakan skuter berwarna merah muda.

3. Loula adalah sosok anjing kecil yang berwarna kuning. Aslinya dia diberikan karakter laki-laki sebagai Lucas. Tetapi dia di jadikan perempuan menjadi Loula.

4. *Sleepy Bird* adalah sosok burung kecil yang berwarna biru. Karakternya semata-mata bahwa ia sedang mengantuk. Pada awalnya ia diberi nama Pajaroo, tetapi kemudian lebih sering digunakan nama '*Sleepy Bird*'.



Karakter Pocoyo dari kiri ke kanan : Loula, Pato, Pocoyo, Elly (Gajah) dan *Sleepy Bird* (Burung)

Peneliti membagi penelitian ini menjadi beberapa tahap yaitu : tahap persiapan, tahap pengumpulan data dan tahap penulisan laporan penelitian.

## A. Tahap Persiapan.

Pada tahap ini, peneliti mengajukan proposal penelitian yang telah dipersiapkan dan telah disetujui oleh atasan dan lembaga yang terkait.

## B. Tahap Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data ini, peneliti terjun ke lapangan untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Langkah pertama mendapatkan keping rekam film animasi anak 'Pocoyo' baik versi bahasa Inggris maupun versi dubbing berbahasa Indonesia. Kemudian meminta izin untuk mempersiapkan proposal penelitian dan mengajukannya ke lembaga. Data dikumpulkan dengan mencatat bentuk ujaran atau dialog yang terdapat pada kedua versi tersebut secara tertib. Data yang sudah terkumpulkan kemudian dianalisis.

## 3. Tahap Penulisan Laporan

Pada tahap ini laporan akhir mulai dikerjakan. Apabila terdapat kekurangan akan diadakan perbaikan atau *review*. Pada akhirnya dapat tersaji laporan penelitian yang lebih baik. Waktu yang digunakan sekitar dua bulan.

## DAFTAR PUSTAKA

Larson, Mildred. *Meaning Based Translation :A Guide to Cross Language Equivalence*. Lanham : University Press of America.

Martinez, Xenia. *Topic in Audiovisual Translation* editor Pilar Orero. John Benjamin. Amsterdam 2004.

Mason, Ian dan Basil Hatim *The Trans-*

*lator as Communicator*. London :Routledge.  
1997

Nababan, MR. *Teori Menerjemah Bahasa Inggris*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 1999.

(<http://www.answers.com/topic/subtitle>. diakses 16 Februari 2011)

(<http://www.answers.com/topic/dubbing>. diakses 16 Februari 2011)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Dubbing\\_\(filmmaking\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Dubbing_(filmmaking)) akses 20 February 2011.

([www.pocoyo.com](http://www.pocoyo.com) diakses 16 Februari 2011)