

"Sentralisasi Peran Bahasa dan Sastra Indonesia Menuju Masyarakat Berliterasi"  
22 Oktober 2022, Universitas Jenderal Soedirman  
Hal 157-164

## Menerjemahkan Webtoon Canvas Karya KaseySaus Berjudul *The Fish That Loved The Bird* (2017) dari Bahasa Inggris ke Bahasa Indonesia

Tyas Aprilia<sup>a,1\*</sup>, Gigih Ariastuti Purwandari<sup>b,2</sup>, Septi Mariasari<sup>c,3</sup>

<sup>a</sup> Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto

<sup>b</sup> Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto

<sup>c</sup> Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto

<sup>1</sup>tyasaprilialia942@gmail.com; <sup>2</sup>gigih.purwandari@unsoed.ac.id; <sup>3</sup>septimariasari13@gmail.com

\* korespondensi penulis

### ABSTRAK

Webtoon Canvas adalah salah satu digital platform yang digunakan untuk membaca komik digital atau *webcomic*. Webtoon Canvas disediakan bagi para kreator komik indie yang dapat mempublikasikan karyanya tanpa harus menjadi kreator komik yang dikontrak. Salah satu contoh Webtoon Canvas adalah *The Fish That Loved The Bird* (2017) karya KaseySaus dengan genre fantasi-roman yang diterbitkan pada 2017. Kendala dalam proses penerjemahan yaitu kesulitan dalam menentukan objek penerjemahan, melaksanakan penelitian, menemukan padanan kata yang disesuaikan dalam Bahasa Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah observasi, sehingga dapat membantu dalam menemukan solusi untuk kendala dalam penelitian. Solusi yang dilakukan adalah melakukan observasi secara teliti agar menemukan objek penerjemahan yang tepat untuk target pembaca, memperbaiki manajemen waktu, dan meningkatkan kemampuan dalam membaca kamus maupun mempelajari kata idiom. Teknik penerjemahan membantu dalam proses penerjemahan agar menghasilkan terjemahan yang sesuai dengan padanan kata maupun bahasa keseharian dalam bahasa sasaran.

Kata kunci: komik, menerjemahkan, proses penerjemahan, teknik penerjemahan, webtoon

### ABSTRACT

Webtoon Canvas is a digital platform used to read digital comics or webcomics. Webtoon Canvas is provided for indie comic creators who can publish their work without having to be worked with a comic publisher. One example of a Webtoon Canvas is *The Fish That Loved The Bird* (2017) by KaseySaus, a fantasy-romance genre published in 2017. There were nine translation techniques in translating the Webtoon Canvas entitled *The Fish That Loved The Bird* (2017). The obstacles in the translation process were difficulties in determining the translation object and finding the appropriate equivalent of words in Indonesian. The method used in the study was an observation, so it could help in finding solutions to obstacles in research. The solution was to pay attention during observations to find the suitable translation object for the target reader, improve time management, and improve the ability to read dictionaries and learn idiom words. Translation techniques assist in the translation process to produce translations that were by the equivalent words and daily conversation in the target language.

Keywords: comic, translating, translation process, translation technique, webtoon

*Copyright ©2022 All Right Reserved*

### PENDAHULUAN

Webtoon adalah sebuah *webcomic* dari platform digital yang berasal dari

Korea Selatan dan resmi dirilis pada tahun 2015. NAVER memperkenalkan Webtoon sebagai platform digital *webcomic* yang populer bagi para

pembaca komik. Pada tahun 2016, setidaknya tercatat ada 35 juta pengguna Webtoon dari seluruh dunia. Pengguna Webtoon asal Indonesia mencapai angka 6 juta pengguna sehingga mencapai persentase 17,2% dari total pengguna di seluruh dunia. Hal ini menunjukkan antusiasme pembaca Webtoon Indonesia yang luar biasa, maka dari itu kesempatan untuk menerjemahkan Webtoon sudah memiliki target pembaca tersendiri.

Webtoon terbagi menjadi dua, yaitu Webtoon Orisinal dan Webtoon Canvas. Webtoon Orisinal adalah karya dari kreator yang dibayar dan dikontrak oleh NAVER bahkan memiliki tim penerjemah dalam berbagai bahasa. Sementara itu, Webtoon Canvas adalah karya dari kreator yang tidak mendapatkan bayaran dari NAVER, mereka akan dibayar oleh donatur. Sangat kecil kemungkinan untuk Webtoon Canvas diterjemahkan dalam berbagai bahasa, padahal kualitas karya para kreator Webtoon Canvas juga tidak perlu diragukan dari segi alur cerita maupun ciamiknya komik yang diunggah.

*The Fish That Loved The Bird* (2017) adalah salah satu *webcomic* karya KaseySaus, tentang kisah percintaan dua remaja yang mendapati kesalahpahaman antara *Avians* dan *Merpeople*. Penulis menggunakan karya KaseySaus untuk diterjemahkan dari Bahasa Inggris ke Bahasa Indonesia. Tujuannya adalah menerjemahkan Webtoon Canvas karya KaseySaus ke dalam terjemahan Bahasa Indonesia serta menjelaskan proses, kendala, dan solusi dalam menerjemahkannya. Kegunaannya yaitu memperkenalkan karya KaseySaus kepada para pembaca, membuat terjemahan Bahasa Indonesia dari karya KaseySaus agar mempermudah pembaca untuk memahami alur dan isi cerita. Selain itu, penulis juga mendapatkan

pengalaman dalam menganalisis dan menerjemahkan teks Bahasa Inggris dari Webtoon Canvas.

Menurut Bell (1991:5), proses penyampaian tujuan dari bahasa sumber ke bahasa sasaran yang meliputi padanan dalam arti dan gaya bahasa disebut sebagai penerjemahan. Saat ini, terjemahan digunakan sebagai sarana penyampaian makna, isi, konteks antara bahasa sumber dan bahasa sasaran. Menerjemahkan teks atau informasi memiliki berbagai metode. Pemindahan, naturalisasi, padanan budaya, padanan fungsi, padanan deskripsi, sinonim, terjemahan langsung, pergeseran atau transposisi, modulasi, terjemahan yang diakui, label terjemahan, kompensasi, analisis komponen, reduksi-ekspansi, parafrase, kuplet, dan yang terakhir adalah catatan-penambahan-glosses merupakan teknik penerjemahan menurut Newmark (1988) dikutip dalam Parhusip (2019: 6-10).

Teori proses penerjemahan oleh Nida dan Taber dikembangkan oleh Suryawinata dan Hariyanto (2016). Saat ini, teori proses diterjemahkan ke dalam empat proses sebagai berikut:

- a. Tahap analisis.  
Menganalisis teks bahasa sumber seperti tata bahasa, makna dan kombinasi kata.
- b. Tahap pemindahan.  
Pesan dan isi teks bahasa sumber yang telah dianalisis akan diterjemahkan ke dalam bahasa sasaran.
- c. Tahap restrukturisasi.  
Melakukan merombak padanan kata, ungkapan, dan struktur kalimat agar isi, makna, dan pesan tersampaikan dalam bahasa sasaran.
- d. Tahap evaluasi dan revisi.

"Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya dari Perspektif Pengkajian Ilmiah di Era Revolusi Industri 4.0"

30 Oktober 2021, Universitas Jenderal Soedirman

Hal 157-164

Mengevaluasi hasil terjemahan untuk mengkaji makna, isi, dan pesan teks bahasa sumber. Kemudian merevisi hasil evaluasi teks terjemahan.

Sebagai sarana referensi, penulis mengacu pada hasil penelitian oleh Fitri Anisah Sitorus, Rahmad Husein, dan Sri Minda Murni dengan judul "Jenis-Jenis Metode Penerjemahan di Webtoon *True Beauty* sebagai Komik Digital oleh Yaongyi". Hasil analisis menunjukkan bahwa dalam proses penerjemahan komik yang paling sering digunakan adalah teknik *free translation* atau teknik penerjemahan bebas. Hal ini didukung dengan penelitian mengenai makna yang terlalu asing sehingga dalam beberapa kasus pembaca menemukan kosakata baru yang cocok dalam terjemahan dengan tujuan makna sepadan yang sama.

Kemudian, dalam laporan penelitian oleh Arina Pramudita (2020) mengungkapkan bahwa kendala dalam penelitiannya untuk menerjemahkan komik adalah penyampaian pernyataan yang tersirat, deskriptif, dan komunikatif digunakan untuk mengungkapkan secara lebih emosional dan retorik. Penulis menemukan kesamaan dengan kedua laporan penelitian tersebut dalam hal penerjemahan Webtoon, seperti menemukan diksi atau frasa yang sepadan untuk diterjemahkan secara emosional dari karakter yang diilustrasikan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan empat metode penelitian. Metode pertama adalah praktik langsung, penulis menganalisis teks sumber kemudian memindahkan bahasa sumber ke bahasa sasaran dengan diterapkannya teknik penerjemahan mengikuti teori proses

menerjemahkan oleh Suryawinata dan Hariyanto (2016). Kemudian, dilanjutkan dengan metode observasi. Metode observasi memiliki karakteristik yang spesifik dibandingkan teknik pengumpulan data lainnya (Sugiyono, 2018). Penulis menggunakan metode observasi untuk menganalisis bahan penelitian, target pembaca, dan unsur-unsur latar belakang dari bahan penelitian.

Metode penelitian yang ketiga adalah metode studi pustaka yang diimplementasikan dalam pengumpulan data dan pengumpulan referensi pada jurnal, artikel ilmiah, berita acara, dan karya ilmiah lainnya. Menurut Indri Handayani (2018:3), studi pustaka adalah suatu metode yang berfokus pada informasi penelitian dengan topik masalah menjadi objek penelitian dengan membaca buku-buku dan mencari informasi mengenai pendapat ahli terhadap suatu masalah dapat memudahkan peneliti untuk mencari referensi dan informasi yang relevan.

Metode penelitian terakhir adalah daftar waktu. Metode ini membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian untuk mengetahui target dan waktu dalam proses penerjemahan. Terdapat lima minggu penelitian dengan lima target agenda. Pada minggu pertama, penulis membaca keseluruhan teks sumber dan membuat transkrip dari teks sumber. Pada minggu kedua, penulis melakukan analisis dengan mengelompokkan strategi dan proses penerjemahan. Pada minggu ketiga, penulis melakukan proses penerjemahan dari bahasa sumber ke bahasa sasaran. Pada minggu keempat, dilakukannya rekonstruksi dan evaluasi pada teks yang telah diterjemahkan. Pada minggu kelima, penulis meninjau

kembali kesalahan diksi dan kesalahan makna tidak sepadan pada teks sasaran.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil terjemahan webtoon kanvas karya Kaseysaus berjudul *The Fish That Loved The Bird* (2017) dalam Bahasa Indonesia sebagai berikut:

Part	Source Language (SL)	Target Language (TL)
<b>Chapter 1</b>		
Ami	Hey Kaito! Look! An Avian person! I've never seen one before, they never fly over the ocean.	Hei, Kaito! Lihat! Seorang Avian! Aku belum pernah melihat satupun, tak ada yang pernah melintasi Samudra.
Kaito	That's because they can't swim, they'll drown if they fall... into the ocean.	Karena mereka tak bisa berenang, bakalan tenggelam kalau mereka jatuh... ke dalam Samudra.
Ami :	Really? Why? Swimming isn't hard!	Serius? Kenapa? Berenang kan mudah!
Kaito :	Their wings. If their wings get wet, they can't fly. And they can't get air born out of the water. Wet	Sayapnya. Kalau sayap mereka basah, mereka tak bisa terbang. Mereka tak bisa terbang dan keluar dari air.

	wings are heavy and drag through the water so it's hard to swim.	Sayap yang basah jadi berat, bahkan bisa tenggelam dan akan sulit untuk berenang.
Ami :	Why do you know so much about Avians, Kaito? She's not being very careful if the ocean is that dangerous.	Kaito, kenapa kau tau banget soal Avians? Dia bahkan tak peduli betapa bahayanya Samudra ini.
Kaito :	She really isn't... I'm going to get her attention.	Dia tak begitu kok... Aku mau coba cari perhatiannya nih.
Ami :	NO!	JANGAN!
Izum :	Wha!	Woy!
Kaito :	What are you doing? Isn't the ocean dangerous?	Kau ngapain? Samudra kan berbahaya?
Izum :	So, what if it is? It's none of your business.	Memangnya kenapa? Bukan urusanmu.
Kaito :	Are you ok?	Kau tak apa?
Ami :	Are you really going over there?	Kau beneran ke sana?
Kaito :	She seems upset, I'm just going to talk to her.	Kayaknya dia kesal, aku mau coba ngobrol deh.

"Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya dari Perspektif Pengkajian Ilmiah di Era Revolusi Industri 4.0"

30 Oktober 2021, Universitas Jenderal Soedirman

Hal 157-164

Ami :	But, aren't we supposed to avoid them?	Tapi, seharusnya kita ngejauhin mereka kan?
Kaito :	Did anyone ever specifically say that?	Siapa bilang?
Ami :	I guess not... Ok ok, I'm not going over though. I don't want to be seen with her. If you're not back by sundown, I'm telling your parents!	Tak ada sih... Aku tak mau ke sana. Aku tak mau menemuinya. Kalau kau tak pulang sore ini, akan aku beritahu Ayahanda dan Ibunda-mu.
Kaito :	Ok, sounds good!	Sip deh!
Izum i :	What?! Never seen an Avian before!?	Apa?! Tak pernah liat Avian?!
Kaito :	Well... No, we're not really supposed to talk to you.	Yah, sebenarnya aku tak begitu ingin menemuimu.
Izum i :	Oh... Then why are you?	Oh... Terus, kau ngapain?
Kaito :	Cause I'm interested?	Soalnya, kau menarik.
Izum i :	I've never seen one of those before either...	Aku belum pernah liat Merperson juga

	Can I touch it? Oh my gosh! Sorry! I didn't mean to, um...	sih... Boleh sentuh? Ya ampun! Maaf! Aku tak sengaja...
<i>/splash</i>		<i>/byurr</i>
Kaito :	Hahahahaha	Hahahahaha
Izum i :	What's so funny?	Apanya yang lucu?
Kaito :	Sorry, sorry! Our tails are so normal to us. It's surprising to see how much interest you have.	Maaf yaa! Soal ekor, ini hal yang normal buat kami. Heran aja denganmu yang tertarik segitunya.
Izum i :	Sorry, I'm so ignorant.	Maaf, aku terlalu bodoh.
Kaito :	No, no! That's not what I meant! I'd like to touch one of your feathers too.	Tak apa! Bukan itu maksudnya! Aku ingin menyentuh bulu-bulu di sayapmu juga.
Izum i :	Ok! It's a trade then! It's cold!	Boleh! Jadi impas ya! Dinginnya!
Kaito :	Have you ever been in the ocean? My tail always feels cold.	Kau pernah ke Samudra? Ekorku selalu terasa dingin.
Izum i :	Is your skin cold too? Or just your tail?	Badanmu dingin juga? Atau cuma just your tail?

	You're freezing!	ekor aja? Kau dingin banget!
Kaito :	Ahha yeah... Can I touch your feathers now?	Ahha, yahh... Sekarang, boleh aku menyentuh bulu-bulunya?
Izum i :	Sure!	Tentu!
Kaito :	They're so soft... and warm...	Lembut banget... dan hangat...
/fwee t		/prittttt
Izum i :	Shit! I gotta go, sorry.	Sial! Maaf, aku harus pergi.

Kaito :	Wait! Can we meet again?	Bentar! Bisa kita ketemu lagi?
Izum i :	My name's Izumi by the way.	Ngomong-ngomong, namaku Izumi.
Kaito :	Mines, Kaito!	Kalau aku, Kaito!
Izum i :	Meet me here tomorrow! Sunrise!	Besok ketemu lagi di sini! Pagian ya!
Kaito :	Ok! See you then!	Oke! Sampai jumpa!
Ami :	Someone's got a crush~	Cieeee cieee, dapet gebetan nih~

## A. Proses Penerjemahan

### 1. Tahap Penerjemahan

Berdasarkan Nida dan Taber yang dikutip dalam buku Suryawinata dan Hariyanto (2016), ada empat tahapan dalam menerjemahkan bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran yaitu analisis, transfer, restrukturisasi, dan tahap terakhir adalah evaluasi dan revisi. Tahap pertama adalah menganalisis teks sumber. Tahap ini memudahkan penulis untuk menentukan target pembaca sesuai dengan isi produk, makna, dan jalan cerita. Tahap kedua yaitu pemindahan. Tahap ini merupakan tahap menerjemahkan dari bahasa sumber (Bahasa Inggris) ke dalam bahasa sasaran (Bahasa Indonesia). Tahap ini memerlukan pedoman teknik penerjemahan dari Newmark yang dikutip dalam Parhusip (2019) dengan tujuh belas teknik penerjemahan.

Tahap ketiga adalah rekonstruksi. Pada tahap ini, penulis telah meninjau hasil terjemahan. Beberapa bagian

disesuaikan dengan struktur kebahasaan bahasa sasaran agar lebih mudah dipahami oleh pembaca. Proses rekonstruksi dilakukan agar hasil terjemahan dapat dibaca dengan pilihan kata yang familier, dan hasil terjemahannya menyesuaikan penggunaan Bahasa Indonesia baik secara formal maupun informal.

Tahap keempat adalah evaluasi dan revisi. Tahap ini membutuhkan ketelitian saat menerjemahkan. Pada tahap evaluasi, penulis perlu meninjau keseluruhan terjemahan, sehingga tidak ada kesalahan ketik atau kesalahpahaman antara bahasa sumber dan bahasa sasaran. Tahap revisi dilanjutkan dengan penyempurnaan evaluasi keseluruhan teks yang telah diidentifikasi agar menghasilkan hasil terjemahan yang memiliki kesepadanan antara bahasa sumber dan bahasa sasaran.

### 2. Teknik Penerjemahan

Pada proses menerjemahkan Webtoon Canvas berjudul *The Fish That*

"Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya dari Perspektif Pengkajian Ilmiah di Era Revolusi Industri 4.0"

30 Oktober 2021, Universitas Jenderal Soedirman

Hal 157-164

*Loved The Bird* (2017) karya KaseySaus membutuhkan teknik penerjemahan yang membantu menerjemahkan dari bahasa sumber ke bahasa sasaran. Teknik penerjemahan didasarkan pada teori Newmark (1988) yang dikutip dalam Parhusip (2019). Terdapat sembilan teknik penerjemahan yang digunakan, antara lain: pemindahan, padanan fungsional, sinonim, terjemahan langsung, pergeseran atau transposisi, modulasi, kompensasi, reduksi-ekspansi dan catatan-penambahan-keterangan.

Teknik pertama adalah pemindahan. Teknik ini digunakan untuk menamai suatu ras, suku, atau kebangsaan agar terdapat persamaan penulisan dan fungsi baik dalam bahasa sumber maupun bahasa sasaran. Teknik ini diterapkan jika istilah-istilah dalam bahasa sumber tidak ditemukan padanannya dalam bahasa sasaran. Contohnya:

**BSu:** *Avians*

**BSa :** Avians

Teknik kedua adalah padanan fungsional. Teknik ini berarti menyederhanakan proses penerjemahan ketika bahasa sumber sulit untuk dipahami, namun masih dapat ditemukan fungsi makna dalam bahasa target. Teknik ini sering digunakan untuk menerjemahkan idiom. Makna yang tepat dengan maksud yang sama dalam bahasa sumber dan bahasa sasaran membuat hasil terjemahan mudah dipahami. Contohnya:

**BSu:** *It hurts me.*

**BSa :** Bagiku sulit.

Teknik ketiga adalah sinonim. Teknik ini membutuhkan kamus bahasa sumber dan bahasa sasaran yang dilengkapi dengan fitur pencarian sinonim yang memiliki padanan kata.

Teknik ini memperkaya diksi pembaca dan melatih pemilihan diksi yang tepat sesuai dengan tingkat makna suatu kata. Contohnya:

**BSu:** *Attention.*

**BSa :** Atensi = Perhatian.

Teknik keempat adalah terjemahan langsung. Teknik ini menerjemahkan kata per kata dari bahasa sumber ke bahasa sasaran. Teknik ini digunakan ketika kedua kalimat dalam teks dapat diterjemahkan tanpa teknik atau arti khusus tapi menemukan padanan arti yang tidak mengubah arti bahasa. Contohnya:

**BSu:** *Send them in.*

**BSa :** Biarkan mereka masuk

Teknik kelima adalah pergeseran atau transposisi. Teknik ini memudahkan untuk memperjelas situasi dari bahasa sumber ke bahasa sasaran dengan memperpendek terjemahan agar dapat dibaca dengan lebih mudah. Arti dan makna dari teknik ini dicocokkan untuk mendapatkan hasil terjemahan yang sesuai. Contohnya:

**BSu :** *Seriously, you are a crazy old bat!*

**BSa :** Sungguh, kau wanita konyol!

Teknik keenam adalah modulasi. Teknik ini mengubah sudut pandang dari bahasa sumber ke bahasa sasaran. Teknik ini digunakan untuk membuat hasil terjemahan terlihat sealami mungkin. Perbedaan struktur kebahasaan dari bahasa sumber dengan bahasa sasaran menjadi alasan untuk menggunakan teknik yang satu ini. Contohnya:

**BSu:** *Did I do something?*

**BSa :** Aku melakukan kesalahan?

Teknik ketujuh adalah kompensasi. Teknik ini melengkapi bagian kalimat yang hilang untuk digunakan dengan memperjelas makna bahasa sumber ke bahasa sasaran. Teknik ini memudahkan pembaca untuk memahami arti dari sebuah kalimat tertulis. Contohnya:

**BSu** : *I'm not special, I swear!*

**BSa** : Aku rakyat biasa, beneran deh!

Teknik kedelapan adalah reduksi-ekspansi. Teknik ini telah membantu dalam pengurangan dan penambahan suku kata dalam teks bahasa sumber dan teks bahasa sasaran. Terjadi perubahan struktur tulisan, tapi kata-kata yang setara tetap sama dan maknanya tidak berbeda. Teknik reduksi mengurangi kata-kata yang tidak digunakan. Contohnya:

**BSu** : *I'm sorry.*

**BSa** : Maaf.

Teknik kesembilan yaitu teknik ekspansi. Teknik ini digunakan untuk menambahkan suku kata atau kata pada kalimat. Contohnya:

**BSu** : *Tell me about you, Avians.*

**BSa** : Ceritakan tentangmu, tentang Avians.

Teknik terakhir adalah catatan-penambahan-keterangan. Teknik ini bertujuan untuk menjelaskan atau menggambarkan istilah asing sehingga pembaca dapat memahami teks atau suatu kata. Dalam proses penerjemahan, nama keluarga atau nama belakang dalam bahasa sumber mungkin ditemukan. Dalam hal ini, kata tersebut diterjemahkan dengan kata-kata yang tepat antara bahasa sumber dan bahasa sasaran. Contohnya:

**BSu** : *Avians.*

**BSa** : Bangsa burung/ras burung dalam cerita yang berwujud seperti manusia.

### 3. Kendala

Penulis mendapati beberapa kendala dalam melaksanakan dan menyelesaikan penelitian. Salah satunya pada dilaksanakannya metode penelitian dan analisis diksi pada proses penerjemahan Webtoon Canvas *The Fish That Loved The Bird* (2017). Proses observasi dilakukan untuk menyaring objek permasalahan di Indonesia. Penulis mengalami kesulitan dalam menentukan objek yang mudah dibaca, mudah dipahami, dan dapat mengesankan target pembaca. Tak jarang, Webtoon Canvas dalam Bahasa Inggris memuat konten LGBT+ yang termasuk ke dalam tindakan penyimpangan sosial di Indonesia.

Kendala kedua yaitu dalam pelaksanaan tabel waktu. Penulis harus memenuhi waktu dan agenda sesuai dengan target penelitian. *Webcomic* memiliki kelemahan untuk diterjemahkan karena gaya bahasa dalam komik memiliki onomatope dan mimesis yang harus diterjemahkan sealam mungkin. Onomatope dalam *webcomic* Bahasa Inggris, misalnya "*slam*" diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia menjadi "*brak*". Kendala tersebut diatasi dengan mencari daftar onomatope dalam KBBI dan penggunaan Bahasa Indonesia pada umumnya. Mimesis dalam *webcomic* Bahasa Inggris, misalnya "*Grumble grumble!*" yang diterjemahkan menjadi "*Ngomel ngomel!*" dalam Bahasa Indonesia. Terjemahan mimesis sering tidak menemukan padanannya dan diterjemahkan kata demi kata jika tidak ada padanan yang sesuai.

### 4. Solusi

"Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya dari Perspektif Pengkajian Ilmiah di Era Revolusi Industri 4.0"

30 Oktober 2021, Universitas Jenderal Soedirman

Hal 157-164

Dalam pelaksanaan observasi, penulis membaca satu per satu objek dari Webtoon Kanvas yang sesuai untuk bahan penelitian. Penulis mencatat poin-poin dan membuat sinopsis setiap alur cerita dari daftar objek Webtoon Kanvas. Kendala kedua dalam proses penerjemahan yaitu penetapan target waktu. Solusinya adalah penulis melakukan satu demi satu target waktu agar tidak adanya tambahan waktu dalam proses penerjemahan. Solusi dari kendala ketiga pada proses penerjemahan Webtoon Kanvas adalah memperbanyak jumlah diksi, kalimat, dan idiom.

Kendala keempat adalah kurangnya penguasaan kosakata oleh penulis, sehingga onomatope dan mimesis seringkali membutuhkan bantuan dari kamus online atau offline. Onomatope dalam Bahasa Indonesia sudah memiliki daftar pengartiannya seperti suara pintu tertutup, langkah kaki, dan sebagainya. Mimesis juga tidak sembarangan diterjemahkan karena mimesis perlu diterjemahkan secara ekspresif yang disesuaikan dengan penggunaan kata dalam bahasa sumber dan bahasa sasaran.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dalam menerjemahkan Webtoon Kanvas berjudul *"The Fish That Lo"* oleh KaseySaus, dapat disimpulkan bahwa penulis menggunakan empat tahap dalam proses penerjemahan, antara lain: tahap analisis, tahap pemindahan, tahap restrukturisasi, dan tahap evaluasi dan revisi. Dalam proses alih bahasa atau tahap pemindahan, penulis menggunakan beberapa teknik penerjemahan berdasarkan teori Newmark (1991) seperti pemindahan, padanan fungsional, sinonim,

terjemahan langsung, pergeseran atau transposisi, modulasi, kompensasi, reduksi-ekspansi, dan catatan-penambahan-keterangan. Terdapat beberapa kendala dalam proses penerjemahan Webtoon Kanvas seperti menentukan bahan penelitian, memenuhi target waktu yang direncanakan, dan menemukan padanan kata yang sesuai dalam bahasa sasaran seperti onomatope dan mimesis yang digunakan dalam objek terjemahan. Jadi, dalam proses penelitian menerjemahkan Webtoon, penulis perlu lebih teliti dalam menerjemahkan dan menganalisis alur cerita agar hasil terjemahan dapat dipahami secara keseluruhan, baik dari segi alur cerita maupun makna cerita. Hasil penelitian didiskusikan kembali dengan kreator Webtoon Kanvas untuk meningkatkan kualitas hasil terjemahan yang disesuaikan dengan gaya bahasa dan kebiasaan berbudaya antara bahasa sasaran dan bahasa sumber.

### DAFTAR PUSTAKA

- Bell, Roger T. (1991). *Translation and Translating Theory and Practice*. New York: Longman.
- Newmark, P. (1988). *A Textbook of Translation*. New York: Prentice Hall.
- Parhusip, Eunice (2019). *Analyzing The Translation Quality of Material Culture Based On The Accuracy In The Translation Novel: The Bridges Of Madison County By Robert James Waller*. Salatiga: Faculty of Language and Arts Universitas Kristen Satya Wacana.
- Pramudita, Arina. (2020). *Onomatope dan Mimesis Bahasa Korea dalam Cerita Hwayangyonghwa: Save Me karya Lico/Big Hit Entertainment*. Jakarta: Program Studi Bahasa Korea Akademi Bahasa Asing Nasional.
- Sauser, Kasey. (2017). *The Fish That Loved The Bird*. Los Angeles, California:

English Line Webtoon Canvas.  
[https://m.webtoons.com/en/challenge/  
the-fish-that-loved-the-  
bird/list?title\\_no=109195&page=1.](https://m.webtoons.com/en/challenge/the-fish-that-loved-the-bird/list?title_no=109195&page=1)  
Terakhir diakses pada 15 Juli, 2022.

Suryawinata, Zuchridin & Sugeng Hariyanto.  
(2016). *Translation: Bahasan Teori &  
Penuntun Praktis Menerjemahkan Edisi  
Revisi*. Malang: Media Nusa Creative.