



Analisis Kesepadanan Unsur Humor dalam Terjemahan Novel *Arsène Lupin Gentleman-Cambrioleur*

Analyse de l'équivalence des éléments humoristiques dans la traduction du roman *Arsène Lupin Gentleman-Cambrioleur*

Tiara Rahayu Putri¹, Yuliarti Mutiarsih², Farida Amalia³
Pendidikan Bahasa Prancis¹, Universitas Pendidikan Indonesia², Indonesia³
Email : tiarahayu@upi.edu¹, yuliarti.mutiarsih@upi.edu², faridaamalia@upi.edu³

RÉSUMÉ

*Cette recherche est motivée par les défis de la traduction des éléments humoristiques qui sont souvent étroitement liés à la culture et à la langue d'origine, risquant ainsi de perdre leur effet comique lors du passage vers la langue cible. L'objectif de cette étude est d'identifier les types d'humour, les stratégies de traduction et le niveau d'équivalence des éléments humoristiques dans la version traduite en indonésien du roman *Arsène Lupin Gentleman-Cambrioleur* de Maurice Leblanc. La méthode utilisée est descriptive qualitative avec une technique d'étude documentaire. Les résultats montrent qu'il existe 48 données humoristiques, l'ironie étant le type le plus dominant (25%). La stratégie de traduction mapping & prioritizing est la technique la plus fréquemment utilisée (60,42%) pour préserver l'essence de l'humour. La conclusion de la recherche indique que l'utilisation de l'équivalence dynamique est largement dominante (95,83%), ce qui montre que le traducteur donne la priorité à la transmission de l'effet fonctionnel et à la réponse émotionnelle du lecteur cible afin que le caractère intelligent et spirituel d'*Arsène Lupin* soit maintenu en indonésien.*

Mots-clés : *Arsène Lupin, équivalence, stratégies de traduction, traduction de l'humour*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tantangan dalam menerjemahkan unsur humor yang sering kali terikat erat dengan budaya dan bahasa asal, sehingga berisiko kehilangan efek lucunya saat dialihkan ke bahasa sasaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi jenis humor, strategi penerjemahan, serta tingkat kesepadanan unsur humor dalam novel *Arsène Lupin: Gentleman-Cambrioleur* karya Maurice Leblanc versi terjemahan bahasa Indonesia. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik studi dokumen. Hasil penelitian menunjukkan terdapat 48 data humor dengan jenis ironi sebagai yang paling dominan (25%). Strategi penerjemahan mapping & prioritizing merupakan teknik yang paling sering digunakan (60,42%) untuk menjaga esensi humor. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan kesepadanan dinamis sangat mendominasi (95,83%), yang mengindikasikan bahwa penerjemah lebih memprioritaskan ketersampaian efek fungsional dan respon emosional pembaca sasaran agar karakter cerdas dan jenaka *Arsène Lupin* tetap terjaga dalam bahasa Indonesia.

Kata kunci : *Arsène Lupin, kesepadanan, penerjemahan humor, strategi penerjemahan*

PENDAHULUAN

Sebagai salah satu bentuk karya sastra yang paling dominan dalam kesusastraan modern, novel menjadi bentuk karya sastra yang kompleks dan mendalam dalam memotret realitas kehidupan manusia. Secara etimologis, Abrams (1999) menyebutkan bahwa kata novel berasal dari bahasa Italia *novella* yang secara langsung diartikan sebagai ‘sebuah barang baru yang kecil’, yang kemudian berkembang menjadi sebuah narasi prosa fiktif yang panjang dan fiktif. Senada dengan itu, Tarigan (2011) mendefinisikan “novel sebagai narasi prosa fiktif dengan panjang tertentu yang menggambarkan para tokoh, gerak, serta adegan kehidupan nyata dalam suatu alur yang kompleks”. Lebih lanjut, Nurgiyantoro (2015) menegaskan bahwa “novel adalah sebuah karya fiksi yang menawarkan dunia imajinatif yang dibangun secara logis dan tetap berpegang pada nilai-nilai kebenaran hidup yang masuk akal (*verisimilitude*)”.

Dalam membangun “dunia” yang representatif tersebut, novel dibangun oleh unsur-unsur dan elemen-elemen yang saling berjaln untuk membentuk satu kesatuan yang utuh. “Humor merupakan salah satu elemen penting yang mampu mempererat relasi penulis-pembaca lewat pengalaman bersama, lebih dari sekadar alat untuk menghibur” (Attardo, 1994). Menurut Ross (1998), “humor adalah sesuatu yang membuat seseorang tertawa atau tersenyum; jika suatu hal dapat memicu respons tersebut, maka hal itu dapat dikategorikan sebagai humor”. Senada dengan itu, Vandaele (2002) menjelaskan bahwa “humor adalah apa yang menyebabkan hiburan, kegembiraan, senyum spontan, dan tawa, serta menekankan bahwa humor sebagai efek makna memiliki manifestasi eksternal yang

jasas, seperti senyum atau tawa”. Dalam novel klasik seperti novel “*Arsène Lupin Gentleman-Cambrioleur*” karya Maurice Leblanc (1907), keberadaan humor tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dapat memperkaya karakterisasi, mengembangkan plot, atau menyampaikan kritik sosial. Dapat disimpulkan humor dalam karya sastra berfungsi bukan hanya untuk menghibur, tetapi juga sebagai alat untuk kritik sosial, refleksi budaya, dan penghubung emosional antara penulis dan pembaca.

Dalam konteks penerjemahan, humor menjadi tantangan, karena lelucon dan nuansa lucu yang terkandung dalam humor sering kali dipengaruhi oleh budaya dan bahasa yang digunakan, tentunya hal tersebut dapat memengaruhi hasil penerjemahan. Menurut Catford (1965), “penerjemahan adalah pengalihan dari satu sistem bahasa ke sistem bahasa lain”. Di sisi lain, Newmark (1988) mendefinisikannya sebagai “*Rendering the meaning of a text into another language in the way that the author intended the text*” [upaya mengalihkan makna sebuah teks ke dalam bahasa lain sesuai dengan cara yang dimaksudkan oleh penulis teks tersebut]. Sedangkan menurut Nida (1964) “penerjemahan adalah proses yang mendalam, di mana makna, nuansa, dan tujuan dari teks asli harus dipertahankan, yang sering kali menantang, terutama saat konteks budaya berbeda”. Dengan demikian, penting untuk menjaga makna dan efek jenaka agar pesan yang disampaikan dari Bahasa Sumber (Bsu) dapat diterima dengan kesan yang setara oleh pembaca dalam Bahasa Sasaran (Bsa). Unsur-unsur humor seperti idiom, permainan kata, atau lelucon yang berakar pada budaya di dalam bahasa sumber mungkin tidak memiliki padanan yang tepat dalam bahasa sasaran. Perbedaan budaya,

konteks sosial, dan struktur linguistik antar kedua bahasa dapat menyebabkan hilangnya sebagian humor, sehingga berpotensi mengubah pemahaman pembaca versi terjemahan. Penerjemah harus memiliki kemampuan untuk mengevaluasi dan menerapkan teknik yang dapat menjaga makna humor agar tetap dapat dipahami oleh audiens bahasa sasaran. Seperti yang dinyatakan oleh Eugene Nida (1964), “bahwa tujuan penerjemah adalah menghasilkan terjemahan yang memunculkan respons yang pada dasarnya sama di antara audiens sasaran seperti yang dirasakan oleh audiens asli”. Ketika penerjemah menghadapi referensi yang sangat spesifik dalam budaya sumber, mereka harus mempertimbangkan apakah akan mengadaptasi humor tersebut dengan cara yang dapat diterima oleh budaya sasaran atau mengategorisasi yang mungkin tidak dikenali oleh audiens sasaran. Oleh karena itu, tantangan ini mengharuskan penerjemah untuk mengembangkan strategi penerjemahan yang dapat mengkompensasi perbedaan ini, baik dengan mengadaptasi konteks budaya atau menggunakan teknik lain untuk menciptakan humor yang sesuai dan dapat dipahami audiens sasaran.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji penerjemahan bahasa Prancis ke dalam bahasa Indonesia, namun terdapat perbedaan fokus yang signifikan dengan penelitian ini. Penelitian yang dilakukan oleh Pranata (2025) yang berjudul “Analisis Perbandingan Teknik Penerjemahan Humor Verbal pada Takarir Film *Intouchables* (2011) dan *Amelie* (2001)”, serta penelitian Alvirawinata (2025) dengan judul “Analisis Teknik Penerjemahan Generalisasi dan Kesepadanan pada Takarir Film Seri *Lupin*”, sama-sama memusatkan perhatian pada produk terjemahan audiovisual atau takarir (*subtitle*). Fokus utama pada kedua penelitian tersebut adalah strategi teknis

dalam mengatasi keterbatasan ruang dan waktu pada layar.

Berbeda dengan ketiga penelitian tersebut, penelitian ini mengisi celah atau gap dengan menjadikan teks sastra berupa novel *Arsène Lupin: Gentleman-Cambrioleur* sebagai objek material. Penelitian ini memiliki perspektif analisis yang berbeda karena penerjemahan novel tidak terikat oleh limitasi durasi dan karakter seperti halnya takarir, sehingga memungkinkan eksplorasi stilistika humor yang lebih mendalam. Selain itu, meskipun penelitian Alvirawinata (2025) membahas judul *Lupin*, objek yang dikaji adalah adaptasi serial modern, sedangkan penelitian ini mengkaji naskah klasik karya Maurice Leblanc yang memiliki karakteristik linguistik dan konteks sosial awal abad ke-20 yang berbeda. Kebaruan penelitian ini juga diperkuat dengan penerapan kerangka teoretis integratif yang belum digunakan sebelumnya, yaitu kombinasi *Type of Verbal Humor Shade* (1996), *Strategi Penerjemahan Humor* Delia Chiaro (2020), serta teori *Equivalence* atau kesepadanan Eugene Nida (1964) untuk mengukur ketepatan pengalihan efek humor bagi pembaca sasaran. Kerangka teoritis ini akan menjadi fondasi yang kokoh untuk penelitian tentang “Analisis Kesepadanan Unsur Humor dalam Terjemahan Novel *Arsène Lupin Gentleman-Cambrioleur*”.

Masalah utama yang muncul adalah kurangnya analisis mendalam terhadap unsur humor sebagai ciri khas karakter *Arsène Lupin* dan keraguan mengenai sejauh mana humor yang kompleks dan spesifik dalam novel Prancis dapat dipertahankan secara efektif dalam terjemahan bahasa Indonesia. Maka penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi teknik-teknik penerjemahan humor yang digunakan dalam novel *Arsène Lupin: Gentleman-*

Cambrioleur versi terjemahan bahasa Indonesia, yang diterjemahkan oleh Hery Sudiono (2024). Sehingga penelitian ini diharapkan dapat membantu memperkaya pengetahuan dan praktik penerjemahan di bidang ini, serta memberikan kontribusi penting dalam kajian sastra dan penerjemahan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif karena bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan unsur kesepadanan humor dalam penerjemahan novel *Arsène Lupin Gentleman-Cambrioleur* secara mendalam dan kontekstual. Menurut Moleong (2020), penelitian kualitatif secara umum adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara holistik. Tujuannya adalah agar pembaca dapat memahami fenomena yang diteliti secara utuh dan bermakna. Seperti yang dijelaskan oleh Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2017), pendekatan kualitatif menghasilkan informasi deskriptif berupa ujaran tertulis atau lisan dari individu dan tindakan yang dapat dilihat. Dalam pelaksanaannya, riset kualitatif menerapkan metode pengumpulan data seperti pengamatan, wawancara mendalam, analisis dokumen, dan pencatatan lapangan. Denzin dan Lincoln (2005) menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan serangkaian praktik interpretatif yang bertujuan membuat dunia sosial menjadi lebih dapat dipahami dan terlihat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap awal penelitian melibatkan identifikasi dan klasifikasi seluruh data humor yang ditemukan dalam novel *Arsène Lupin: Gentleman-Cambrioleur*. Pembahasan dimulai dengan pemaparan distribusi data berdasarkan kategori jenis humor, diikuti dengan identifikasi strategi penerjemahan yang diterapkan, serta analisis kesepadanan yang dicapai dalam bahasa sasaran. Total keseluruhan data humor yang teridentifikasi dalam novel adalah 48 satuan linguistik.

Klasifikasi pertama didasarkan pada kategori Type of Verbal Humor yang dikemukakan oleh Richard A. Shade (1996).

Tabel 1. Distribusi Jenis Humor Berdasarkan Teori Shade (1996)

NO.	Type of Verbal humor shade 1996	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1.	<i>Irony</i>	12	25%
2.	<i>Wit</i>	8	17%
3.	<i>Sarcasm</i>	6	13%
4.	<i>Anecdote</i>	5	10%
5.	<i>Farce</i>	4	8%
6.	<i>Tall Tale</i>	4	8%
7.	<i>Satir</i>	3	6%
8.	<i>Joke</i>	3	6%
9.	<i>Pun</i>	1	2%
10.	<i>Parody</i>	1	2%
11.	<i>Riddle</i>	1	2%
12.	<i>Limerick</i>	0	0%
Total		48	100%

Tahap selanjutnya penelitian melibatkan identifikasi strategi yang digunakan penerjemah dalam menerjemahkan humor. Dengan menggunakan strategi penerjemahan Delia Chiaro (2020).

Tabel 2. Strategi Penerjemahan Delia Chiaro (2020)

No.	Strategi Penerjemahan (Chiaro)	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Mapping & Prioritizing	29	60,42%
2.	Creative Fidelity	15	31,25%
3.	Substitusi	3	6,25%
4.	Kompensasi	1	2,08%
5.	Pendekatan Interdisipliner	0	0,00%
6.	Pengembangan tipologi	0	0,00%
Total		48	100%

Tahap selanjutnya penelitian mengidentifikasi pendekatan Equivalence (kesepadanan) dari Eugene Nida (1996) yang terkandung dalam novel *Arsène Lupin: Gentleman-Cambrioleur*.

Tabel 3. Kesepadanan Eugene Nida (1964)

Kategori kesepadanan	Jumlah Teks	Persentase
Kesepadanan Dinamis (DE)	46	95,83%
Kesepadanan Formal (FE)	2	4,17%
Total	48	100%

Setelah mengumpulkan data yang telah disesuaikan dengan teori yang digunakan oleh peneliti. Pada bagian pembahasan ini akan menguraikan lebih detail dan dalam mengenai klasifikasi humor, strategi yang digunakan serta kesepadannya.

Data 1

01/NAL/hal. 91/1907

BSu : *Je suis désolé, monsieur, j'ai oublié mon porte-monnaie. Peut-être mon nom vous est-il assez connu pour que vous*

me consentiez un crédit de quelques jours : Arsène Lupin..

BSa : Aku minta maaf, Monsieur. Aku lupa membawa dompet. Mungkin, dengan nama baikku, kau bersedia memberiku utang untuk beberapa hari. Aku Arsène Lupin.

Data di atas menunjukkan penggunaan *Type of Verbal Humor* berjenis *Irony* (Shade, 1996) yang terletak pada kontradiksi karakter Arsène Lupin yang merupakan seorang pencuri yang justru meminta izin untuk berutang. Dalam menerjemahkannya, diterapkan strategi *Mapping & Prioritizing* (Chiaro, 2020) dengan memprioritaskan kesan “*gentleman thief*” melalui teknik eksplisitasi pada frasa [*dengan nama baikku*]. Hal ini dilakukan untuk menjamin pesan ironis tersebut tertangkap jelas oleh pembaca sasaran.

BSu : *Je suis désolé, monsieur, j'ai oublié mon porte-monnaie. Peut-être mon nom vous est-il assez connu pour que vous me consentiez un crédit de quelques jours : Arsène Lupin..*

BSa : Aku minta maaf, Monsieur. Aku lupa membawa dompet. Mungkin, dengan nama baikku, kau bersedia memberiku utang untuk beberapa hari. Aku Arsène Lupin.

Secara teoretis, penerjemahan ini mencapai Kesepadanan Dinamis (Nida, 1964) karena lebih mengutamakan kewajaran reaksi pembaca daripada kesepadanan formal kata demi kata. Meskipun terdapat penyesuaian struktur, nuansa humor dan karakterisasi tokoh tetap tersampaikan secara efektif, sehingga fungsi komunikatif teks asli dapat direproduksi dengan baik dalam bahasa sasaran.

Data 2

02/NAL/hal.41/1907

BSu : *Il y a, dans la galerie qui réunit vos deux salons, un tableau de Philippe de*

Champaigne d'excellente facture et qui me plaît infiniment. Vos Rubens sont aussi de mon goût.. Je vous prie donc de les faire emballer convenablement et de les expédier à mon nom.

BSa : Di galeri kastilmu terdapat lukisan Philippe de Champaigne yang sangat menarik perhatianku. Lukisan ruben juga sangat sesuai seleraku...aku akan puas bila kau memberikan benda benda tersebut.

Teks ini termasuk dalam humor berjenis *Wit* atau Kecerdasan Verbal (Shade, 1996). Kelucuan utamanya timbul dari kontras ekstrim antara isi pesan yaitu perintah perampokan dengan nada bahasa yang sopan. Dimana Lupin seorang yang ingin merampok, namun menggunakan frasa berkelas seperti "*me plaît infiniment*" dengan arti [sangat menarik perhatianku] dan meminta agar barang-barang itu segera dikirim. Untuk mempertahankan nuansa ini, penerjemah menggunakan strategi *Creative Fidelity* atau Kesetiaan Kreatif dari Chiaro (2020). Diksi seperti [sangat menarik perhatianku] dan [sangat sesuai seleraku] dalam terjemahan Indonesia berfungsi untuk mengabadikan arogansi dan kehalusan Lupin.

Dari Strategi *Creative Fidelity* Chiaro secara langsung mengarah pada penggunaan Kesepadanan Dinamis (Nida, 1964). Penerjemahan ini memprioritaskan efek fungsional yang setara pada pembaca Indonesia, yaitu menimbulkan kejengkelan sekaligus kekaguman atas kecerdasan Lupin. Meskipun terjemahan di bagian akhir, [aku akan puas bila kau memberikan benda benda tersebut], sedikit berbeda dari struktur formal Prancis, ia secara dinamis dan efektif menyampaikan tuntutan Lupin yang dingin dan mendominasi, sehingga fungsi humor dan karakterisasi dalam teks sumber tercapai secara sempurna dalam Bahasa sasaran.

Data 3

03/NAL/hal.10/1907

Bsu : *Arsène Lupin, gentleman-cambrioleur, reviendra quand les meubles seront authentiques.*

BSa : Arsène Lupin pencuri beradab, akan kembali kalau perabotannya asli.

Pada data di atas, *Type Of Verbal Humor Shade* (1996) yang ditemukan berkategori *Sarcasme* terdapat pada kalimat "*reviendra quand les meubles seront authentiques*" pada bahasa sumber yang diterjemahkan menjadi [akan kembali kalau perabotannya asli] di bahasa sasarannya. Tersirat dalam kalimat ini, nampak Arsène Lupin ingin menyampaikan bahwa perabotan yang ingin dicurinya tidak asli atau palsu.

Data juga menunjukkan bahwa penerjemah menerapkan Kesepadanan Formal (Nida, 1964). Pada jenis kesepadanan ini, penerjemah hanya melakukan strategi *Mapping & Prioritizing* (Chiaro, 2020), untuk menjaga konsistensi antara bentuk dan isi pesan tanpa mengurangi atau menambahkan informasi dari BSu ke BSa-nya.

Data 4

04/NAL/hal.291/1907

BSu : *Hein, quelle école pour un débutant ! Ah ! je vous jure que la leçon m'a servi !*

BSa : Ha ! Pengalaman yang luar biasa untuk seorang pemula! Dan aku bersumpah kepadamu, aku sudah mengambil keuntungan dari pelajaran itu!

Jenis humor yang muncul di teks ini berupa *Anecdote* (Shade, 1996), dari pembicara, yang menyebut dirinya "*débutant*" atau [pemula], merupakan kejadian menarik atau lucu digunakan untuk menggarisbawahi pelajaran yang telah didapat. Terjemahan ini sangat efektif dalam mempertahankan nuansa tersebut karena menerapkan pendekatan

Kesepadanan Dinamis (Nida, 1964). Kesepadanan ini dicapai melalui strategi *Creative Fidelity* (Chiaro, 2020), di mana penerjemah tidak hanya mentransfer makna literal, tetapi juga mempertahankan efek intonasi dan semangat aslinya. Penggunaan interjeksi [Ha !] dan frase tegas [aku sudah mengambil keuntungan dari pelajaran itu!] memastikan bahwa nada kegembiraan yang sombong dan pelajaran yang telah dipetik dari pengalaman tersebut, penggunaan strategi ini terasa alami dan memicu respons pemahaman yang sama pada pembaca bahasa Indonesia.

Data 5

05/NAL/hal.72/1907

BSu : *J'ai fait arrêter Ganimard par Ganimard.*

BSa : Aku sudah menyebabkan Ganimard menangkap Ganimard.

Dalam konteks kutipan lucu ini, penerjemahan "*J'ai fait arrêter Ganimard par Ganimard*" menjadi [aku sudah menyebabkan Ganimard menangkap Ganimard] dengan penggunaan ini penerjemah berhasil mencapai kesepadanan dinamis karena fokus utamanya adalah mempertahankan efek *Verbal Humor* (Shade, 1996) berjenis *Farce* dari situasi absurd tersebut. Dengan strategi terjemahan humor (Chiaro, 2020) yaitu *Mapping & Prioritizing*, penerjemah memastikan bahwa ironi dan kelucuan yang timbul dari pengulangan nama. Agar humor yang terkandung tetap hidup dan natural dalam bahasa Indonesia, sehingga pembaca sasaran merasakan tingkat hiburan dan pemahaman yang setara dengan pembaca aslinya, maka pendekatan yang digunakan adalah Kesepadanan Dinamis (Nida, 1964).

Data 6

06/NAL/hal.115/1907

BSu : *Comment, toi, un vieil ami que j'estime devant qui je dévoile spontanément*

mon incognito, tu abuses de ma confiance! C'est mal...

BSa : Aku terkejut kalau kau, teman lama yang kuhormati, tega berlaku kasar padaku seperti itu. Padahal aku dengan suka rela membuka penyamaranku. Ini memalukan...

Kutipan diatas merupakan contoh *Tall Tale* dari *Type Of Verbal Humor Shade* (1996) yang khas dari Lupin, di mana sang penipu memutarbalikkan keadaan dengan menuduh temannya telah menyalahgunakan kepercayaan setelah ia dengan sengaja membuka penyamarannya. Penerjemahan ini menganut Kesepadanan Dinamis menurut (Nida, 1964), yang fokusnya adalah mencapai efek yang sepadan pada pembaca sasaran. Efek ini dicapai melalui strategi *Creative Fidelity* (Chiaro, 2020), di mana penerjemah melakukan penyesuaian yang natural dalam bahasa Indonesia untuk menjaga nada sarkastik dan dramatisasi palsu Lupin, memastikan bahwa pembaca sasaran merasakan ironi dan kelucuan yang sama kuatnya dengan pembaca aslinya, alih-alih terikat pada bentuk linguistik sumber yang kaku.

Data 7

07/NAL/hal.250/1907

BSu : *Mais vraiment vous jouez votre partie avec trop de maladresse. Permettez-moi de tenir les cartes.*

BSa : Tapi sungguh kau memainkan sebuah permainan yang buruk. Biarkan aku yang memegang kartu."

Data ini mengandung unsur humor *Satire* (Shade, 1996), di mana Lupin menggunakan metafora permainan kartu untuk menyindir ketidakmampuan lawannya dalam mengendalikan situasi. Satir ini bertujuan untuk merendahkan posisi lawan bicara dengan membandingkan situasi serius dengan

sebuah permainan meja. Dalam menerjemahkannya, digunakan strategi *Mapping & Prioritizing* (Chiaro, 2020) dengan memetakan istilah metaforis "*jouez votre partie avec trop de maladresse*" dan "*les cartes*" ke dalam padanan yang setara dalam bahasa sasaran. Penerjemah memprioritaskan fungsi retorik dari ungkapan tersebut agar kesan dominasi Lupin tetap menonjol.

Penerapan Kesepadanan Dinamis (Nida, 1964) terlihat pada pemilihan frasa [*memegang kartu*] sebagai padanan dari "*Permettez-moi les cartes*". Penerjemah juga memilih diksi yang secara idiomatik bermakna [mengambil kendali] dalam bahasa Indonesia. Penyesuaian ini sangat krusial agar pembaca sasaran dapat memahami satir yang dilemparkan Lupin, yaitu sebuah ajakan untuk menyerah karena lawan dianggap tidak kompeten. Hal ini menunjukkan bahwa fokus penerjemahan adalah pada penyampaian efek pesan dan kekuasaan karakter, bukan sekadar kesepadanan bentuk formal.

Data 8

08/NAL/hal.70/1907

BSu : *l'une, ou bien le poisson – je veux dire Cahorn – ne mord pas à l'hameçon.*

BSa : Pertama, ikan itu-maksudku Cahorn-tidak akan memakan umpannya.

Pada data ini, aspek humor yang muncul adalah *Joke* (Shade, 1996) melalui penggunaan metafora [ikan] untuk merujuk pada tokoh Cahorn. Hal ini menggambarkan posisi Cahorn yang dianggap lemah dan sedang terjebak dalam permainan Lupin. Penerjemah menerapkan strategi *Mapping & Prioritizing* (Chiaro, 2020) dengan memetakan metafora "*le poisson*" menjadi [ikan itu] dan "*mordre*" menjadi [memakan umpannya]. Penerjemah memprioritaskan kejelasan makna metaforis agar pembaca memahami

bahwa Cahorn sedang diumpamakan sebagai mangsa yang sulit ditangkap.

Penerjemahan ini menunjukkan Kesepadanan Dinamis (Nida, 1964) yang sangat kuat. Alih-alih menerjemahkan *mordre* secara literal menjadi [menggigit], penerjemah memilih frasa [memakan umpannya] yang lebih lazim dalam kolokasi bahasa Indonesia untuk konteks memancing atau menjebak. Penyesuaian ini menjaga efek humor dan ketajaman dialog aslinya, sehingga pembaca sasaran dapat merasakan kepercayaan diri Lupin dalam meremehkan targetnya dengan cara yang natural.

Data 9

09/NAL/hal.376/1907

BSu : "*M. Herlock Sholmes, de la part d'Arsène Lupin.*" *L'Anglais saisit le paquet, le déficela, enleva les deux feuilles de papier qui l'enveloppaient. C'était une montre*

BSa : "Sherlock Holmes, dari Arsène Lupin." Holmes mengambil paket itu, membukanya dan menemukan arloji di dalamnya.

Aspek humor yang ditampilkan pada data ini berupa *Pun* (Shade, 1996) atau permainan kata yang terletak pada plesetan nama tokoh "*Herlock Sholmes*" dalam bahasa sumber merupakan sebuah kesengajaan diciptakan Maurice Leblanc untuk menyindir tokoh ciptaan Conan Doyle tanpa melanggar hak cipta, sebuah bentuk humor yang sangat bergantung pada pengetahuan budaya pembacanya. Dalam prosesnya, penerjemah menggunakan strategi Substitusi atau penggantian elemen budaya (Chiaro, 2020). Hal ini terlihat jelas pada pengembalian nama "*Herlock Sholmes*" menjadi [Sherlock Holmes] dalam bahasa sasaran. Chiaro menekankan bahwa humor harus dapat dipahami oleh audiens sasaran, yaitu pembaca Indonesia, menggunakan nama asli [Sherlock] jauh

lebih efektif untuk membangun konteks rivalitas daripada mempertahankan pelesetan aslinya yang mungkin dianggap sebagai kesalahan ketik. Penerjemah memahami bahwa nama [Sherlock Holmes] adalah entitas hukum dan budaya yang harus dipertahankan secara utuh untuk menjaga ketersampaiannya pada pembaca sasaran.

Dengan begitu penerjemah menerapkan Kesepadanan Dinamis (Nida, 1964). Penerjemah melakukan penyederhanaan pada bagian deskripsi mekanis, seperti proses melepas dua lembar kertas pembungkus "*enleva les deux feuilles de papier*", dan langsung memfokuskan narasi pada aksi menemukan arloji. Langkah ini diambil untuk menjaga tempo narasi agar efek kejutan atau punchline dari hadiah tersebut tidak hilang. Dengan mengabaikan struktur kata-perkata yang kaku, penerjemah berhasil menciptakan dampak emosional yang setara dengan BSu, di mana pembaca sasaran dapat merasakan ketegangan sekaligus kelucuan dari hadiah kenangan yang dikirimkan oleh sang pencuri kepada sang detektif.

Data 10

10/NAL/hal.376/1907

BSu : *Il avait pris votre montre ! Ah ! elle est bonne, celle-là, la montre de Herlock Sholmes subtilisée par Arsène Lupin ! Dieu, que c'est drôle !*

BSa : Ah! Aku mengerti! Dia sudah mencuri arlojimu! Itu luar biasa! Jam tangan Sherlock Holmes dicuri Arsène Lupin! Mon Dieu! Ini lucu sekali !

Data di atas merupakan puncak dari humor *Parody* (Shade, 1996) yang secara terang-terangan menjungkirbalikkan reputasi Sherlock Holmes sebagai detektif yang tak terkalahkan. Humor parodi di sini bekerja dengan cara mengambil atribut serius dari genre detektif yakni ketelitian

dan kewaspadaan lalu menunjukkannya sebagai kegagalan total dihadapan Lupin, sehingga menciptakan efek komedi yang sarkastik bagi pembaca yang familiar dengan kehebatan Holmes.

Dalam kerangka Strategi Humor Delia Chiaro (2020), teks ini sangat bergantung pada strategi *Mapping & Prioritizing* untuk menjaga efek parodinya. Penggunaan kata "*subtilisée*" bukan sekadar berarti [dicuri], melainkan mencerminkan teknik pencurian yang sangat halus dan cerdas, seolah-olah itu adalah sebuah trik sulap. Chiaro berpendapat bahwa dalam parodi, pilihan kata harus mampu menyampaikan ejekan. Jika diterjemahkan, pemilihan padanan kata yang memiliki rima atau penekanan yang pas dalam bahasa sasaran sangat krusial agar seruan "*c'est drôle!*" atau [lucu sekali!] tidak terdengar hambar, melainkan terdengar seperti sorakan kemenangan yang mengejek harga diri sang detektif.

Dari sisi Kesepadanan Eugene Nida (1964), teks ini menuntut penerapan Kesepadanan Dinamis yang radikal untuk mempertahankan jiwa parodinya. Ungkapan "*Ah ! elle est bonne, celle-là*" adalah sebuah idiom yang dalam konteks parodi berarti [Itu luar biasa]. Nida menekankan bahwa penerjemah tidak boleh terjebak pada makna literal "*bonne*" [baik], melainkan harus mencari ekspresi dalam bahasa sasaran yang mampu meledakkan tawa pembaca atas ironi yang terjadi. Hasil akhirnya bukan sekadar informasi bahwa sebuah jam tangan telah hilang, melainkan penyampaian pesan emosional bahwa sang pemburu telah menjadi mangsa, yang merupakan inti dari parodi Maurice Leblanc terhadap karya Conan Doyle.

Data 11

11/NAL/hal.76/1907

BSu : *Mais non, puisque je n'assisterai pas à mon procès.*

BSa : Maka dari itu, saya beritahukan Anda dengan jujur, bahwa saya tidak akan hadir di persidangan saya.

Unsur humor yang terkandung adalah *Riddle* atau Teka-Teki (Shade, 1996) yang berbasis pada paradoks logika. Sebuah persidangan secara hukum bersifat wajib dan memaksa, namun Lupin menyajikannya seolah-olah itu adalah sebuah undangan opsional yang bisa ditolak. Teka-tekinya terletak pada pertanyaan implisit: [Bagaimana mungkin seorang tahanan tidak menghadiri persidangannya sendiri?]. Humor ini tidak memberikan jawaban langsung, melainkan membiarkan pembaca mencari tahu sendiri kecerdikan di baliknya mengenai rencana pelarian, sehingga menciptakan kepuasan kognitif khas teka-teki saat pembaca menyadari rencana tersembunyi Lupin.

Berdasarkan Strategi Humor Delia Chiaro (2020), penerjemah menggunakan strategi Kompensasi ini memperkuat kesan permainan pikiran Lupin. Dengan menambahkan kata [jujur], penerjemah mengompensasi hilangnya nuansa keangkuhan implisit dalam BSu menjadi ironi eksplisit dalam BSa. Hal ini menciptakan teka-teki moral bagi pembaca: Lupin menggunakan [kejujuran] untuk mengumumkan sebuah rencana [kejahatan] untuk melarikan diri. Chiaro menekankan bahwa ketika sebuah elemen humor tidak dapat dipindahkan secara langsung, kompensasi di bagian lain kalimat diperlukan agar efek jenaka. Dalam hal ini kecerdikan Lupin yang teka-teki tetap dirasakan oleh audiens.

Ditinjau dari Kesepadanan Eugene Nida (1964), teks ini menerapkan Kesepadanan Dinamis untuk mempertahankan efek kejutan dari jawaban teka-teki tersebut. Nida menekankan bahwa terjemahan harus menghasilkan respon yang sama dengan teks asli. Dalam hal ini, respon tercengang sekaligus geli. Meskipun

BSa menambahkan banyak kata yang tidak ada di BSu "*mais non*" hanya berarti [tapi tidak], penambahan tersebut secara dinamis memperkuat sosok Lupin sebagai pemegang kendali atas teka-teki hidupnya sendiri. Secara formal, BSa meluas, namun secara dinamis, ia berhasil memindahkan beban teka-teki tersebut, yaitu kemustahilan yang logis dengan cara yang sangat elegan dan meyakinkan bagi pembaca Indonesia.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap novel *Arsène Lupin: Gentleman-Cambrioleur* pada penelitian ini dapat disimpulkan, bahwa pengalihan unsur humor dari bahasa Prancis ke bahasa Indonesia telah dilakukan secara efektif dengan memprioritaskan fungsi komunikatif teks. Melalui identifikasi menggunakan teori Richard A. Shade (1996), ditemukan 48 data humor yang tersebar dalam 11 kategori, di mana *Irony* menjadi jenis humor yang paling dominan dengan frekuensi 12 data (25%). Hal ini menegaskan bahwa kekuatan humor dalam karya Maurice Leblanc terletak pada kontradiksi situasi dan karakter tokoh Lupin yang merupakan seorang pencuri namun memiliki perilaku layaknya seorang bangsawan "*gentleman*".

Dalam proses penerjemahannya, strategi *Mapping & Prioritizing* dari Delia Chiaro (2020) menjadi pendekatan yang paling banyak diterapkan, yakni sebanyak 28 data (58,33%). Strategi ini memungkinkan penerjemah untuk memetakan metafora dan istilah budaya sumber ke dalam padanan yang setara, sehingga kesan dominasi dan kecerdasan Lupin tetap menonjol bagi pembaca sasaran. Penggunaan strategi *Creative Fidelity* (31,25%) juga berperan penting dalam menjaga nada sarkastik dan

dramatisasi karakter Lupin agar tetap terasa natural dan tidak kaku.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa Kesepadanan Dinamis atau *Dynamic Equivalence* (DE) dari Eugene Nida (1964) sangat mendominasi hasil terjemahan dengan persentase mencapai 95,83%. Penerjemah cenderung lebih mengutamakan kewajaran reaksi pembaca Indonesia dan kesepadanan efek fungsional daripada kesepadanan formal kata demi kata. Meskipun terdapat penyesuaian struktur linguistik dan eksplisitasi makna, nuansa humor serta karakteristik unik Arsène Lupin tetap terproduksi dengan baik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan terjemahan humor dalam novel ini bergantung pada kemampuan penerjemah dalam mengadaptasi konteks budaya dan stilistika bahasa untuk menciptakan respon emosional yang serupa antara audiens asli dan audiens bahasa sasaran. Hal ini membuktikan bahwa penerjemah lebih memprioritaskan pencapaian respon emosional dan efek fungsional yang setara pada pembaca sasaran agar nuansa kelucuan, arogansi yang elegan, serta kecerdasan tajam yang menjadi ciri khas Arsène Lupin tetap terasa natural dan relevan dalam konteks budaya Indonesia.

Pencapaian ini pun membuktikan bahwa kualitas sebuah terjemahan sastra diukur dari kemampuannya dalam mempertahankan 'ruh' karakter; dalam konteks ini, pembaca Indonesia tetap dapat merasakan pesona Lupin sebagai pencuri budiman yang jenaka tanpa terhambat oleh batasan linguistik yang kaku. Dengan demikian, proses translasi ini bukan sekadar pertukaran kata, melainkan sebuah jembatan budaya yang memungkinkan estetika humor melintasi batas-batas bahasa. Serta pada akhirnya, strategi adaptasi yang tepat menjadi kunci utama

agar sebuah karya asing dapat diterima dan dinikmati secara natural oleh pembaca dalam konteks budaya Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrams, M. H. (1999). *A Glossary of Literary Terms*. Boston: Heinle & Heinle.
- Alvirawinata, R., Mutiarsih, Y., & Karimah, I. S. (2025). Analisis teknik penerjemahan generalisasi dan kesepadanan pada takarir film seri Lupin. *J-Simbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 13(2), 1085–1093. <https://doi.org/10.23960/simbol.v13i2>
- Attardo, S. (1994). *Linguistic Theories of Humor*. Mouton de Gruyter. Doi:10.1515/9783110887969
- Catford, J. C. (1965). *A Linguistic Theory of Translation: An Essay in Applied Linguistics*. Oxford University Press. Doi:10.2307/322301
- Chiaro, D. (2010). *Translation and humour, humour and translation*. Chiaro, Delia (ed.), 1-29. <https://www.torrossa.com/en/resources/an/5216247#page=18>
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2005). *Introduction: The Discipline and Practice of Qualitative Research*. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *The Sage handbook of qualitative research* (3rd ed., pp. 1–32). Sage Publications Ltd.
- Istiqomah, L. (2017). Students' translating humor of *Mind Your Language* British comedy in the Indonesian subtitle. *Pustabiblia: Journal of Library and Information Science*, 1(2), 185-208.
- Margherita Dore, Delia Chiaro (ed.): *Translation, Humour and Literature*, Volume I. Continuum, 2010.,

- Applied Linguistics*, Volume 33, Issue 4, September 2012, Pages 459–462,
<https://doi.org/10.1093/applin/ams036>
- Moleong, L. J. (2020). A. *Pendekatan dan Jenis Penelitian. Pelaksanaan Reforma Agraria Di Desa Sumberdanti Kecamatan Sukowono Kabupaten Jember (Berdasarkan Undang-Undang No. 5 Tahun 1960 Tentang Pokok-Pokok Agraria Dan Perpres No. 86 Tahun 2018 Tentang Reforma Agraria)*.
https://digilib.uinkhas.ac.id/23423/1/Muhammad%20Fajar_S20152042.pdf#page=53
- Newmark, P. (2009). *The linguistic and communicative stages in translation theory*. In *The Routledge companion to translation studies* (pp. 34-49). Routledge.
- Nida, E. A. (1977). The Nature of Dynamic Equivalence in Translating. *Babel: International Journal of Translation*.
- Nurgiyantoro, B. (2015). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pranata, F. S., Amalia, F., & Gumilar, D. (2025). Analisis perbandingan teknik penerjemahan humor verbal pada takarir film *Intouchables* (2011) dan *Amélie* (2001). *PRANALA: Jurnal Pendidikan Bahasa Prancis*, 8(1), 1–13.
- Richer, S. P., & Rose, R. C. (1998). Water soluble antioxidants in mammalian aqueous humor: interaction with UV B and hydrogen peroxide. *Vision research*, 38(19), 2881-2888. Doi:10.1016/S0042-6989(98)00069-8
- Shade, R. A. (1999). A Course of Study for Gifted Learners. *Gifted Child Today*, 22(1), 46-49. Doi:10.1177/107621759902200113 (Original work published 1999)
- Tarigan, H. G. (2011). *Prinsip-Prinsip Dasar Sastra*. Bandung: Angkasa.
- Vandaele, J. (2002). Humor mechanisms in film comedy: Incongruity and superiority. *Poetics today*, 23(2), 221-249. Doi:10.1215/03335372-23-2-221
- Venzo, Paul and Petkovic, David. "Chapter 10. How funny am I?: Humour, self-translation and translation of the self". *Humour in Self-Translation*, edited by Margherita Dore, John Benjamins Publishing Company, 2022, pp. 215-232. <https://doi.org/10.1075/thr.11.10ven>
- Xia, C., Amini, M., & Lee, K.-F. (2023). Humor translation: A case study on the loss of humorous loads in *SpongeBob SquarePants*. *Cadernos de Tradução*, 43(1), e89705. <https://doi.org/10.5007/2175-7968.2023.e89705>
- Zabalbeascoa, Patrick. "Humor and translation—an interdisciplinary". *HUMOR*, vol. 18, no. 2, 2005, pp. 185-207. <https://doi.org/10.1515/humr.2005.18.2.185>