

Punslation dalam Karya Sastra Anak

Andy Bayu Nugroho

Prodi Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri
Yogyakarta

A. Penerjemahan Karya Sastra di Indonesia

Di Indonesia sekarang ini mudah dijumpai karya sastra terjemahan, baik karya klasik, karya populer dan karya sastra anak. Banyaknya karya terjemahan ini setidaknya menunjukkan besarnya minat pembaca terhadap karya sastra asing. Hal ini menjadikan pekerjaan menerjemahkan sebagai hal yang serius dan profesi yang menjanjikan.

Namun demikian, menerjemahkan karya sastra tentunya bukan sesuatu yang mudah. Kualitas karya sastra terjemahan masih sering dikeluhkan. Dalam salah satu situs internet baru-baru ini ada sebuah opini yang menyatakan:

‘Sekarang ini kan banyak banget buku2 sastra yang terbit dari pengarang2 kondang sejagat. Tapi seperti yang banyak dikeluhkan itu kualitas penerjemahannya yang buruk dan akhirnya bikin malas buat membaca. Takutnya orang2 yang ‘tertarik’ atau ‘baru tertarik’ baca malah jadi antipati dan gak mau baca lagi.... Sedihnya lagi sebagian besar gak punya ‘access’ untuk baca naskah aslinya atau paling enggak edisi inggrisnya (walaupun juga belum tentu sempurna tapi paling enggak lebih mengena).’ (<http://forum.kafegaul.com/showthread.php?t=29047>, diakses tanggal 6 November 2009).

Perhatian yang lebih serius perlu diberikan pada karya sastra anak dan karya sastra anak terjemahan. Dalam *www.partnersagainsthate.org* disebutkan bahwa sastra merupakan sarana yang ampuh untuk membantu anak-anak dalam memahami lingkungan, masyarakat, dan dunia mereka. Lebih lanjut ditambahkan:

‘Literature is a powerful vehicle for helping children understand their homes, communities and the world. Even before young children can read themselves, family members, childcare providers and teachers are reading them stories about other children in far-away places, sometimes from the distant past, or about children whose lives are not unlike their own. The impressions and messages contained in these stories can last a lifetime.’

Selain itu, masih banyak hal penting dan menarik yang bisa dilihat dalam karya sastra untuk anak. Misalnya, karya sastra dapat mengajak anak-anak untuk menggunakan imajinasi mereka, meningkatkan penguasaan kosa kata, meningkatkan pemahaman satu sama lain. Dijelaskan lebih lanjut dalam *www.partnersagainsthate.org* bahwa:

‘And, if the titles reflect the diverse groups of people in the world around them, children can learn to respect not only their own cultural groups, but also the cultural groups of others. Children’s literature serves as both a mirror to children and as a window to the world around them by showing people from diverse groups playing and working together, solving problems and overcoming obstacles. At its best, multicultural children’s literature helps children understand that despite our many differences, all people share common feelings and aspirations.’

Tidak hanya karya sastra klasik atau *cannon literature* saja yang banyak diterjemahkan, tetapi karya sastra yang kontemporer juga banyak yang diterjemahkan.

International Seminar on Translation: Orientation and Goal of Translation Study and the Problem Within

Postgraduate Program of Yogyakarta State University, December 2010

Sebagai contoh adalah karya-karya Roald Dahl, yang meskipun tidak baru namun di Indonesia belum lama dikenal. Roald Dahl dikenal sebagai sosok penulis cerita anak yang unik. Cerita yang ditulis sering kali menjadi acuan bagi penulis pemula untuk ditiru gaya maupun konsep ceritanya.

B. Permasalahan dalam Menerjemahkan *Wordplay*

Beberapa karya Dahl yang paling terkenal adalah *Charlie and the Chocolate Factory* dan *Charlie and the Great Glass Elevator*. Cerita yang pertama bahkan sudah diangkat dalam bentuk film. Kedua cerita tersebut saling berkaitan karena *Charlie and the Great Glass Elevator* merupakan kelanjutan dari *Charlie and the Chocolate Factory*. Tokoh-tokoh yang ada dalam cerita yang kocak menjadikannya menarik untuk disimak, tidak hanya oleh anak-anak tapi juga oleh orang dewasa. Situasi yang komedi kental mewarnai cerita diiringi dengan permainan kata-kata (*wordplay*) yang kadang rumit. Sebagai contoh, Mr Wonka, salah satu tokoh utama dalam cerita tersebut mengatakan:

*“We must hurry! said Mr Wonka. “We have so much time and so little to do! No! Wait! Cross that out! **Reverse it!** Thank you! Now back to the factory!” he cried, clapping his hands once and springing two feet in the air with two feet. (Dahl, 1986: 11)*

Mr Wonka sebenarnya ingin mengatakan bahwa ‘mereka hanya punya sedikit waktu tapi banyak hal yang harus dilakukan’. Akan tetapi, dia terbalik saat mengatakannya sehingga meminta untuk membalik kata-kata itu dengan mengatakan ‘*Reverse it!*’. Dalam versi terjemahan, ungkapan Mr Wonka tersebut diterjemahkan menjadi:

*“Kita harus buru-buru!” ujar Mr. Wonka. ”**Begitu banyak waktu dan sedikit sekali pekerjaan!** Tidak! Tunggu! Coret kata-kata itu! **Harap dibalik!** Terima kasih! Sekarang kembali ke pabrik!” serunya sambil menepuk tangannya satu kali dan melompat ke udara dengan dua kakinya. (Dahl, 2003 :12)*

Jika dicermati, ungkapan bercetak tebal dalam teks bahasa sumber diterjemahkan secara harfiah dalam teks bahasa sasaran. Makna keduanya tidak jauh berbeda. *Figure of speech* yang digunakan pun masih sama. Keduanya merupakan bentuk permainan kata yang dilakukan dengan cara membolak-balik kalimat sehingga membingungkan pembaca. Tampak dalam teks bahasa sumber bahwa meskipun diterjemahkan secara literal, makna dan nuansa kelucuan masih bisa dirasakan.

Sebaliknya, jika ungkapan bergaris bawah dalam kedua teks dicermati, ada yang berubah. Ungkapan ‘*springing two feet in the air with two feet*’ diterjemahkan menjadi ‘*melompat ke udara dengan dua kakinya*’. Ada dua frasa ‘*two feet*’ dalam teks bahasa sumber yang berbeda makna. Frasa pertama bermakna ‘dua kaki’ dalam arti ukuran sedangkan frasa kedua bermakna ‘dua kaki’ dalam arti dengan dua kaki, bukan satu kaki. Frasa pertama tidak ditemukan padanannya dalam teks bahasa sasaran. Hal ini bukan berarti frasa tersebut tidak bisa diterjemahkan. Mestinya ungkapan tersebut bisa juga diterjemahkan menjadi ‘*melompat dua kaki ke udara dengan dua kakinya*’. Namun mungkin karena satuan panjang ‘kaki’ tidak lazim digunakan dalam bahasa Indonesia, frasa ‘dua kaki’ yang pertama dihilangkan. Jika satuan panjang ‘kaki’ diubah dengan satuan yang lazim digunakan dalam bahasa Indonesia, misalnya menjadi *meter*, aspek *wordplay*-nya hilang meskipun maknanya sama.

C. Teknik Penerjemahan *Wordplay* dalam *Charlie and the Great Glass Elevator*

Contoh terjemahan di atas menunjukkan bahwa menerjemahkan *wordplay* bukanlah suatu pekerjaan yang mudah. Penerjemah harus mengambil keputusan yang tepat berkaitan dengan strategi yang akan dipakainya. Makalah ini akan mengungkap strategi apakah yang dipakai oleh penerjemah melalui teknik penerjemahan yang bisa ditelusuri dari teks bahasa sasarannya.

Ada beberapa teknik yang digunakan dalam teks bahasa sasaran, antara lain: *literal translation*, *modulation*, *adaptation*, *borrowing*, *linguistic compression*, *description*, *omission*, dan *multiple techniques* (gabungan dari dua teknik atau lebih). Penggunaan teknik yang bervariasi ini ternyata tidak selalu menghasilkan terjemahan yang *fully equivalent*. Beberapa fenomena yang muncul adalah sebagai berikut.

<i>Degree of Equivalence</i>	Fenomena Hasil Penerjemahan
<i>Fully Equivalent</i>	<i>Wordplay</i> diterjemahkan menjadi <i>wordplay</i> dengan konten yang sama. Bentuk dan fungsi <i>wordplay</i> tersampaikan sesuai aslinya dengan tetap mempertahankan kandungan pesan atau makna teks aslinya.
<i>Partly Equivalent</i>	<i>Wordplay</i> diterjemahkan menjadi <i>wordplay</i> dengan kandungan makna yang sama namun bentuk dan fungsi <i>wordplay</i> berbeda dengan bentuk dan fungsi <i>wordplay</i> dalam teks sumbernya.
	<i>Wordplay</i> diterjemahkan menjadi bukan <i>wordplay</i> untuk mempertahankan kandungan makna atau pesan dalam teks sumber.
	<i>Wordplay</i> diterjemahkan menjadi <i>wordplay</i> dengan bentuk dan fungsi yang sama, tetapi kandungan maknanya berbeda.
<i>Non-Equivalent</i>	<i>Wordplay</i> diterjemahkan menjadi <i>wordplay</i> dengan kandungan makna serta bentuk dan fungsi <i>wordplay</i> yang berbeda dengan teks sumbernya.
	<i>Wordplay</i> diterjemahkan menjadi bukan <i>wordplay</i> dan memiliki kandungan makna atau pesan yang berbeda.
<i>Unrealized</i>	<i>Wordplay</i> dalam bahasa sumber tidak direalisasikan sama sekali dalam teks bahasa sasaran.

Suatu ketika ada terjemahan yang benar-benar bisa merealisasikan bentuk dan fungsi *wordplay* yang terdapat dalam teks bahasa sumber. Namun tidak jarang dijumpai terjemahan yang hanya berhasil merealisasikan bentuk *wordplay* atau fungsinya saja. Bahkan tidak menutup kemungkinan aspek *wordplay* dihilangkan untuk menyampaikan isi pesan/makna secara literal. Berikut ini beberapa contoh teknik penerjemahan dan kualitas terjemahannya ditinjau dari *degree of equivalence*-nya.

1. *Literal Translation*

Beberapa diantara hasil terjemahan yang menggunakan teknik *literal translation* menunjukkan derajat kesepadanan yang tinggi, bentuk dan fungsi *wordplay*, sekaligus makna atau pesan yang terkandung di dalamnya berhasil disampaikan. Diantaranya terlihat pada data di bawah ini.

'He's cracked as a crab! ' said Grandma Georgina.
" Ia sinting seperti kepiting! " sembur Grandma Georgina.

Wordplay pada contoh di atas berbentuk *playing on sounds*: onset dengan fungsi untuk *raising serious effect* dan diterjemahkan secara literal, sehingga makna verbalnya juga tersampaikan. Selain makna verbal tersampaikan, teks dalam BSa juga mengandung *International Seminar on Translation: Orientation and Goal of Translation Study and the Problem Within*

bentuk *wordplay* yang serupa, yaitu *playing on sounds*, meskipun bunyi yang dimainkan bukan pada bunyi *onset* namun *rhyme*.

They also heard a piercing scream (Grandma Josephine), and a little later on, they heard someone shouting, ‘ Scram! Scram! Scram! ’ (Mr Wonka).

Mereka juga mendengar jeritan melengking (suara Grandma Josephine), dan sebentar kemudian, mereka mendengar seseorang berteriak, “ Kabur! Kabur! Kabur! ” (Mr. Wonka menyuruh kabur).

Sementara pada contoh berikutnya, *wordplay* dalam bentuk *playing on paronymy* antara bunyi dalam kata ‘*scream*’ dan ‘*scram*’ diterjemahkan secara literal sehingga meskipun secara makna tersampaikan, bentuk *wordplay* menjadi terabaikan. Hal ini berakibat pada derajat kesepadanan yang lebih rendah.

2. *Modulation*

Dalam banyak proses penerjemahan, penerjemah sering menggunakan modulasi untuk menghasilkan teks terjemahan yang dianggap baik. Perubahan sudut pandang, *focus*, atau kategori kognitif terkadang diperlukan untuk menghasilkan teks yang *acceptable*. Misalnya pada contoh di bawah ini.

‘You amaze me,’ said Grandma Josephine. ‘Dear lady,’ said Mr Wonka, ‘you are new to the scene. When you have been with us a little longer, nothing will amaze you.’
--

“ Menakjubkan ,” kata Grandma Josephine. “Nyonya tersayang,” ujar Mr. Wonka, “kau belum lama bergabung. Bila kau sudah lebih lama bersama kami, tak ada lagi yang akan membuatmu takjub .”

Playing on repetition pada kata ‘*amaze*’ tidak diterjemahkan secara literal begitu saja menjadi ‘menakjubkan’. Kalimat yang mengandung kata ‘*amaze*’ yang kedua mengalami perubahan sudut pandang dengan menggunakan teknik modulasi. Hasilnya, teks bahasa sasaran lebih berterima daripada jika diterjemahkan secara literal menjadi ‘tidak ada yang menakjubkanmu’. Selain lebih berterima, hasil terjemahan juga memiliki derajat kesepadanan yang tinggi karena aspek pengulangan kata ‘menakjubkan’ atau ‘takjub’ tersampaikan dengan fungsi yang sama. Sementara pada contoh di bawah ini terjadi perbedaan derajat kesepadanan.

The capsule they were travelling in was manned by the three famous astronauts, Shuckworth, Shanks and Showler, all of them handsome, clever and brave.

Kapsul yang mengantar mereka itu dijalankan tiga astronaut ternama yaitu Shuckworth, Shanks, dan Showler. Ketiganya tampan pintar dan gagah berani.
--

Kata ‘*manned*’ yang mengandung *etymological pun* tidak direalisasikan dengan kata yang sepadan yang juga mengandung *etymological pun*. Akibatnya, meskipun secara verbal kedua kata bermaksud sama, namun teks BSa tidak mengandung *wordplay*. Sebenarnya kata ‘*manned*’ bisa diterjemahkan menjadi ‘diawaki’ sehingga ada kesan bahasa yang mendekati BSu.

3. *Adaptation*

Dengan mengadaptasi budaya BSu ke BSa, hasil terjemahan biasanya akan memiliki derajat kesepadanan yang tinggi. Pada kasus penejemahan *wordplay* hal ini juga terjadi.

International Seminar on Translation: Orientation and Goal of Translation Study and the Problem Within

Postgraduate Program of Yogyakarta State University, December 2010

'Are you sure it's him?'
'Not sure, but it's certainly a warm possibility, Mr President. After all, Mr Hilton's got hotels in just about every country in the world but he hasn't got one in space. And we have. He must be **madder than a maggot!**'

“Apakah kau yakin betul dia orangnya?”
“Tidak yakin, tapi jelas kemungkinan besar begitu, Mr. Presiden. Apalagi, Mr. Hilton kan punya hotel hamper di setiap Negara di dunia tapi tak punya hotel di ruang angkasa. Dan kita punya. Pasti ia **seperti kebakaran janggut!**”

Idiomatic expression dalam BSu diterjemahkan dengan ungkapan yang juga mengandung idiom. Dalam hal ini, derajat kesepadannya menjadi tinggi. Namun demikian ada juga yang hasil terjemahannya tidak sebaik itu. Misalnya:

'**Snorting snozzwangers!**' he yelled, picking himself up and waving the letter about as though he were swatting mosquitoes.

“**Kepiting keriting!**” teriaknya, bangkit dan melambai-lambaikan surat itu seolah menepuk nyamuk.

Secara literal '*snozzwangers*' tidak dijumpai dalam beberapa kamus ternama. Oleh karenanya, kata tersebut diadaptasi ke dalam kata yang lebih akrab dengan pembaca teks BSa. Akibatnya pesan verbal tidak tersampaikan. Akan tetapi, teks BSa berhasil merealisasikan bentuk dan fungsi *wordplay* yang terkandung dalam teks BSu.

4. *Borrowing*

Teknik *borrowing* hampir selalu menghasilkan terjemahan yang sepadan karena kata dalam teks BSu dan BSa memiliki komponen yang sepadan. *Borrowing* biasanya digunakan dalam penerjemahan istilah atau nama yang sulit dicari padanannya dalam bahasa sasaran.

'Shanks!' cried the President. 'Where are you, Shanks? . . . Shuckworth! Shanks! Showler! . . . **Showlworth! Shucks! Shankler! . . . Shankworth! Show! Shuckler!** Why don't you answer me?!

“Shanks!” panggil Presiden. “Di mana kau Shanks ...? Shuckworth! Shanks! Showler ...! **Showlworth! Shucks! Shankler ...! Shankworth! Show! Shuckler!** Mengapa kalian tak menjawab kami?”

Nama-nama tokoh dalam cerita di atas oleh penerjemah dipertahankan karena mengandung kesan ‘plesetan’ kata-kata tertentu yang menunjukkan sifat dari tokoh yang bersangkutan. Dengan teknik *borrowing* tentu saja maksud dari penulis asli benar-benar tersampaikan, dengan catatan pembaca teks BSa memahami hal tersebut.

5. *Linguistic Compression*

Linguistic compression mensistesis elemen kebahasaan teks bahasa sumber ke bahasa sasaran. Biasanya teknik ini dilakukan pada *simultaneous interpreting* atau *subtitling*. Pada novel *Charlie and the Great Glass Elevator* terdapat beberapa *wordplay* yang diterjemahkan dengan teknik ini. Rata-rata hasil terjemahannya *partly equivalent*.

'Oh, no, I just made those up to scare the White House,' Mr Wonka answered. 'But there is nothing made up about Vermicious Knids, **believe you me.** ...

“Oh tidak, aku tadi hanya mengarang untuk menakut-nakuti Gedung Putih,” Mr. Wonka memberitahu. “Tapi Knids pengacau ini sama sekali bukan karangan, **percayalah.** ...

International Seminar on Translation: Orientation and Goal of Translation Study and the Problem Within

Postgraduate Program of Yogyakarta State University, December 2010

Klausa ‘*believe you me*’ mengandung *asyntactic pun*. Dalam teks bahasa sasaran, aspek *asyntactic pun* tersebut hilang karena makna dari klausa tersebut sudah disintesis menjadi ‘percayalah’. Makna sama, namun bentuk *wordplay* terabaikan.

6. *Description*

Teknik ini mengganti suatu istilah atau ungkapan dengan deskripsi dari bentuk atau fungsi dari istilah atau ungkapan tersebut. Dengan teknik ini, hasil terjemahan *wordplay* pada umumnya tidak *fully equivalent*. Misalnya:

Several kings and queens had cabled the White House in Washington for reservations, and a Texas millionaire called Orson Cart, who was about to marry a Hollywood starlet called Helen Highwater, was offering one hundred thousand dollars a day for the honeymoon suite.

Beberapa raja dan ratu mengirim telegram pada Gedung Putih di Washington untuk memesan tempat. Jutawan Texas bernama Orson Cart yang akan menikahi bintang film Hollywood bernama Helen Highwater bersedia membayar seratus juta rupiah semalam untuk menyewa kamar bulan madu.
--

Teks bahasa sumber mengandung *etymological pun*. Sedangkan dalam teks bahasa sasaran, kata ‘*cabled*’ dideskripsikan dengan ‘mengirim telegram’. Makna secara verbal bisa tersampaikan dengan utuh. Namun demikian, aspek *wordplay* tidak direalisasikan.

7. *Omission*

Omission merupakan penghilangan suatu bagian dari teks. Ada perbedaan dengan *reduction*. *Reduction* hanya mengurangi elemen linguistik dari suatu teks. Contoh *omission* adalah sebagai berikut.

'How the heck would I know?' said Ground Control. 'Are they heading for our Space Hotel?'
--

“ Mana aku tahu? ” tukas Pusat Kontrol. “Apakah mereka sedang menuju ke arah Hotel Angkasa kita?”
--

Secara etymologis, kata ‘*heck*’ bermula dari kata ‘*hell*’. Dalam konteks tertentu kata ‘*hell*’ diganti dengan kata lain seperti ‘*heck*’ untuk mengurangi *objectionable characteristics of the original expression*. Dalam teks bahasa sasaran, ungkapan itu dihilangkan, sehingga aspek *wordplay* tidak tersampaikan. Contoh *omission* yang lain dapat dilihat pada poin B di atas.

8. *Multiple Techniques*

Multiple techniques merupakan penggabungan penggunaan beberapa teknik sekaligus. Dengan teknik ini diharapkan hasil terjemahan mencapai derajat kesepadanan yang tinggi. Dengan penggabungan teknik ini, beberapa aspek kebahasaan maupun non-kebahasaan bisa tersampaikan.

' Knock-Knock ,' said the President. ' Who's there? ' said the Chief Spy. ' Courteney. ' ' Courteney who? ' ' Courteney one yet? ' said the President. There was a brief silence. 'The President asked you a question,' said Miss Tibbs

in an icy voice. **'Have you Courtney one yet?'**
'No, ma'am, not yet,' said the Chief Spy, beginning to twitch.
'Well, **here's your chance,**' snarled Miss Tibbs.

“**Tok-tok,**” kata Presiden.

“**Siapa di situ?**” kata Kepala Mata-mata.

“**Courtney.**”

“**Courtney siapa?**”

“**Courtney penggemar kornet?**” tanya Presiden.

Diam sejenak. “Presiden bertanya padamu,” Miss Tibbs berkata dengan nada dingin. “**Kau Courtney penggemar kornet?**”

“Bukan, Ma’am,” ujar Kepala Mata-mata yang mulai gelisah.

“**Nah, inilah kesempatanmu, makan kornet sana,**” Miss Tibbs membentak.

Beberapa teknik digunakan sekaligus dalam menyelesaikan kasus ini. Penerjemah harus terlebih dahulu memahami apa maksud dari *knock-knock joke* tersebut. Kenapa Courtney bisa menjadi ‘*Courtney one yet*’? Apa kaitan keduanya dengan *Chief Spy*? Ada indikasi bahwa penerjemah tidak menangkap maksud tersebut dan hanya sekedar memindahkan *knock-knock joke* ke dalam bahasa sasaran dengan mempertahankan kesamaan bunyi ‘*yet*’ dan ‘*kornet*’. Meski telah menggunakan teknik *adaptation*, *literal*, *borrowing*, *amplification*, *compensation*, dan *discursive creation*, namun hasilnya masih tetap tidak sedemikian ekuivalen.

D. Catatan Akhir

Wordplay atau terkadang ada yang menyebut sebagai *pun* merupakan suatu fenomena kreatif yang tidak mudah untuk dialihbahasakan. *Wordplay* dalam bentuk *punning on repetition* lebih mudah diterjemahkan secara literal. Namun, *wordplay* dalam bentuk yang lain, yang lebih rumit, memerlukan kreativitas penerjemah (sebagaimana kreativitas yang dimiliki oleh penulis teks bahasa sumbernya). Oleh karenanya, ketrampilan dalam ‘*punslation*’ diperlukan untuk jenis teks seperti ini.

Daftar Bacaan

- Bloomfield, Jem. 2007. *Shakespeare and Puns: Wordplay in the Plays of Shakespeare*. (data retrieved on 2007, September 27).
http://shakespeareantheatre.suite101.com/shakespeare_and_poetic_effect.
- Dahl, Roald. 1986. *Charlie and the Great Glass Elevator*. London: Puffin Books.
- Dahl, Roald. 2003. *Charlie dan Elevator Kaca Luar Biasa*. Alih bahasa oleh Ade Dina Sigarlaki. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Molina, Lucia and Albir, Amparo Hurtado. 2002. ‘Translation Techniques Revisited: A Dynamic and Functionalist Approach’. Dalam *META: Journal des traducteurs/Meta: Translators’ Journal*. XLVII, No. 4 hal. 498-512.
<http://forum.kafegaul.com/showthread.php?t=29047>, diakses tanggal 6 November 2009
<http://www.partnersagainsthate.org/educators/books.html> (diakses tanggal 10 Februari 2009): “The Importance of Multicultural Children’s Books”.
- [http://shakespeareantheatre.suite101.com/article.cfm/shakespeare_and_puns\(shakespeare and puns Wordplay in the Plays of Shakespeare , 19 feb 2010, 9.20 wib\)](http://shakespeareantheatre.suite101.com/article.cfm/shakespeare_and_puns(shakespeare_and_puns%20Wordplay%20in%20the%20Plays%20of%20Shakespeare))

and more

International Seminar on Translation: Orientation and Goal of Translation Study and the Problem Within

Postgraduate Program of Yogyakarta State University, December 2010