

# IDEOLOGI PENERJEMAHAN WORDPLAY DALAM ALICE'S ADVENTURES IN WONDERLAND KE DALAM BAHASA INDONESIA\*)

Eko Setyo Humanika\*)

## Inti Sari

Penelitian ini mengkaji ideologi penerjemahan permainan kata (*wordplay*) dalam cerita anak *Alice's Adventures in Wonderland* ke dalam bahasa Indonesia oleh tiga penerjemah. Karena ideologi penerjemahan bisa dilacak dari teknik penerjemahan, penelitian ini juga bertujuan untuk (1) menganalisis teknik penerjemahan *wordplay* dalam *Alice's Adventures in Wonderland* ke dalam bahasa Indonesia dan (2) menganalisis ideologi yang mendasari pengambilan keputusan oleh para penerjemah. Kajian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif nonhipotesis. Strategi yang digunakan ialah *embedded case study*. Sampel dalam penelitian dicuplik secara purposif. Data dikumpulkan dengan teknik wawancara mendalam dan kajian dokumen. Teknik triangulasi sumber dan triangulasi metode digunakan untuk menjamin validitas data. Untuk menganalisis data, digunakan model analisis interaktif dari Miles dan Huberman. Penelitian ini menghasilkan dua temuan. Pertama, terdapatnya lima teknik penerjemahan *wordplay* yang diaplikasikan oleh penerjemah: literal (71 %), *wordplay-wordplay translation* (18 %), kompensasi (6 %), *editorial technique* (2,5 %), dan penghilangan (2,5 %). Kedua, proses pengambilan keputusan oleh para penerjemah lazimnya lebih didominasi oleh ideologi *foreignizing*.

**Kata kunci:** ideologi, *wordplay*, teknik, *children's literature*, *foreignizing*, *domesticating*

## Abstract

*This research aims at exploring the ideology of the English-Indonesian translation of wordplays in Alice's Adventures in Wonderland conducted by three translators. Since translation ideology can be reflected in the techniques of the translation, the specific objectives of this research are (1) to analyze the techniques of transferring the wordplays in Alice's from English to Indonesian, and (2) to analyze the ideology of the translation of the wordplays in question. This is a non-hypothetical descriptive qualitative research. The strategy used is an embedded case study. The samples of the research are drawn purposively, and the data are collected in such techniques as content analysis and in-depth interviewing. Data and method triangulation are used to confirm data validity of this study. To analyze the data, this research applies Miles and Huberman's interactive analysis model. This research bears two findings: (1) in the translating of the wordplays the translators applied five techniques, i.e. literal translation (71%), wordplay-wordplay translation (18%), compensation (6%), editorial technique (2.5%), and deletion (2.5), and (2) the domination of the foreignizing ideology in the process of decision making in the translation.*

**Key words:** ideology, *wordplay*, *children's literature*, *foreignizing*, *domesticating*

## 1. Pendahuluan

Karya sastra anak (*children's literature*) saat ini semakin digemari, tidak saja oleh anak-anak, tetapi juga oleh orang dewasa. Karya ambivalen yang dahulu terpinggirkan dalam khasanah sastra dunia ini sekarang secara berangsur-angsur mulai menemukan tempatnya. Jumlah karya yang semakin banyak dan penggemar yang semakin bervariasi menuntut perlunya pengembangan dan penyebarluasan karya sastra tersebut agar dapat memenuhi harapan para pembacanya.

Salah satu upaya untuk menyebarluaskan karya sastra anak ke pembaca internasional dapat dilakukan dengan menerjemahkan karya-karya tersebut ke dalam bahasa lain di berbagai belahan dunia. Upaya ini, dan upaya terkait lainnya, terbukti telah membuat cerita-cerita anak klasik seperti Cinderella, Pinocchio, atau karya-karya klasik lainnya, maupun cerita-cerita populer seperti Harry Potter, Narnia, hingga komik-komik *anime* Jepang dan Korea dikenal oleh banyak anak di dunia, termasuk di Indonesia. Bahkan, yang terjadi di Indonesia, karya sastra anak terjemahan telah mendominasi karya sastra anak secara keseluruhan. Dalam pandangan teori Polisistem, karya sastra anak terjemahan telah menduduki posisi sentral dalam polisistem sastra di Indonesia, sementara karya sastra anak domestik berposisi perifer.

Saat ini diyakini bahwa proses penerjemahan bukanlah proses yang netral. Terdapat aneka kecenderungan, pertimbangan, dan kepentingan yang terlibat dalam proses penerjemahan. Kecenderungan, pertimbangan, dan kepentingan ini kemudian dibungkus dalam terminologi 'ideologi penerjemahan', yang pada aktivitas operasionalnya tercermin dalam teknik penerjemahan.

Penelitian ini mencoba mengungkap ideologi dalam menerjemahkan karya sastra anak dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia. Jenis fenomena yang diteliti ialah *wordplay*, yang dikenal memiliki tingkat kesulitan yang tinggi dan sangat terbuka pada penerapan ideologi penerjemahan dengan skala yang luas.

Mengingat bahwa ideologi penerjemahan bisa dirunut dari teknik penerjemahan, butir permasalahan dalam penelitian ini dapat diru-

muskan sebagai berikut.

1. Apa teknik penerjemahan yang digunakan dalam menerjemahkan *wordplay* dalam *Alice's Adventures in Wonderland* dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia?
2. Apa ideologi penerjemahan yang digunakan dalam menerjemahkan *wordplay* dalam *Alice's Adventures in Wonderland* dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia?

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberi manfaat, baik langsung maupun tak langsung, untuk pengembangan dunia penerjemahan, khususnya penerjemahan karya sastra anak di Indonesia.

## 2. Teori

### 2.1. *Wordplay* dan Teknik Penerjemahannya

*Wordplay*, atau permainan kata, adalah salah satu teknik penulisan dengan kata-kata yang digunakan justru dijadikan subjek dari karya tersebut. Penulisan *wordplay* bertujuan untuk menghibur atau untuk menghasilkan efek-efek tertentu (Wikipedia). Dalam permainan kata, bentuk dan struktur bahasa sama pentingnya dengan ide yang dikomunikasikan. *Wordplay* bisa muncul dalam beberapa jenis, antara lain *pun* atau *paronomasia*,  *Spoonerism*, penamaan suatu karakter dalam cerita.

*Pun* adalah permainan kata berupa eksploitasi atas kata-kata yang berbeda, tetapi memiliki bunyi yang sama atau kata-kata yang sama, tetapi memiliki makna yang berbeda (Balci, 2005: 8). Contoh permainan kata jenis ini terdapat pada dialog antara pemuda Jawa yang baru tiba di Jakarta dengan orang yang ditemuinya di jalan (dalam m.ketawa.com). Pemuda itu bertanya, "Maaf, saya orang baru di Jakarta, baru datang dari Jawa ... apakah ini Tanah Abang?" Orang yang dia tanya kemudian menjawab, "Oh, bukan ... ini bukan tanah aku, sumpah! Aku juga baru datang dari Medan, jadi aku juga tidak tahu tanah siapa ini..."

Sementara itu,  *Spoonerism* adalah transposisi bunyi konsonan atau vokal pada dua kata atau lebih. Permainan kata jenis ini sering diperagakan oleh Asmuni, komedian Srimulat, melalui penggunaan ungkapan *hil yang mustahal* (dari *hal yang mustahil*), atau ungkapan pelawak S Bagyo dalam bentuk, "Sedang enak-

enak tidurin kok dibangunan” (dari “Sedang enak-enak tiduran kok dibangunin.”).

Jenis lain permainan kata ialah penamaan karakter dalam cerita. *Wordplay* jenis ini bisa dijumpai pada nama-nama seperti Nolinopitui, Chlanamlorotix, Ghemukphendix, Kemayus yang merupakan terjemahan dari nama-nama karakter dalam komik Asterix ke dalam bahasa Indonesia oleh Rahartati ([www.apfi.pppsi.com/codence21/pedagoge21-7.htm](http://www.apfi.pppsi.com/codence21/pedagoge21-7.htm)).

Sebagai fenomena linguistik, *wordplay* bisa muncul dalam berbagai bentuk, yaitu homonim, homofon, homograf, paronim, polisemi, malapropisme, simile dan *naming* (Balci, 2005: 8 – 13 dan Schutte, 2007: 2). Selain itu, menurut Nakajima (2007), *wordplay* juga bisa berupa *re-petition* (pengulangan kata), aliterasi (pengulangan konsonan), asonansi (pengulangan vokal), dan permainan fungsi objek vs metabahasa (*There is a moon tonight* : objek vs *Moon is a word of four letters* : meta).

Selain dikategorikan dengan cara di atas, *wordplay* juga bisa dikategorikan dengan melihat ada (*presence*) atau tidak adanya (*absence*) kata yang dimainkan dalam teks tersebut (Perez, 1999: 20). Model yang pertama, yang menghadirkan kata-kata yang dimainkan dalam teks yang sama, disebut permainan kata horisontal. Hubungan antara kata-kata yang dimainkan bersifat sintagmatik. Sementara, permainan kata yang tidak menghadirkan salah satu kata yang dimainkan dalam teksnya, disebut permainan kata vertikal. Relasi antar-katanya bersifat paradigmatik.

Dalam hal penerjemahan *wordplay*, Delabastita (1996), Gottlieb (1997), von Flotow (1997) dan Lefevre (1992) (dalam Balci (2005: 20-1) dan Schutte (2007: 5)), menyatakan adanya beberapa teknik. Pertama, menerjemahkan *wordplay* dengan *wordplay*. Kedua, menerjemahkan *wordplay* dengan peranti retorik, seperti pengulangan, rima, ironi dan sejenisnya. Ketiga, menerjemahkan secara situasional dengan memberikan tambahan *word picture* atau frase yang mendeskripsikan maksud dari *wordplay*. Keempat, menerjemahkan secara literal dengan menerjemahkan kata-kata yang dimainkan seperti apa adanya. Kelima, menerjemahkan secara *editorial technique*, misal dengan memberikan catatan kaki. Keenam, menerjemahkan

dengan kompensasi, yaitu menerjemahkan *wordplay* yang tidak dapat diterjemahkan dengan *wordplay* yang penerjemah buat sendiri. Ketujuh, dengan peminjaman, yaitu menggunakan *wordplay* apa adanya seperti yang ada pada teks bahasa sumber. Kedelapan, dengan penghilangan, yaitu mengabaikan *wordplay* dan tidak menerjemahkannya menjadi apa pun atau menghilangkannya begitu saja.

## 2.2. Ideologi Penerjemahan

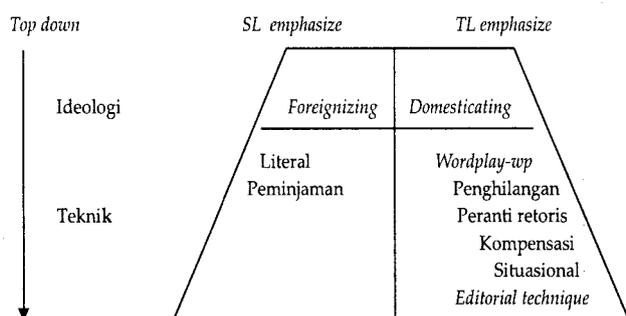
Dikatakan oleh Hatim dan Mason (1997: 145) bahwa *translating is not a neutral activity*. Dengan kata lain, dalam penerjemahan terdapat kecenderungan-kecenderungan. Bahkan, dalam bahasa Perancis terdapat metafora yang menggambarkan penerjemahan sebagai sesuatu yang *belles* (cantik) dan *infidèles* (tidak setia), yang kemudian memunculkan ungkapan *les belles infidèles*. Bahasa Perancis menempatkan kata *traduction* (penerjemahan) sebagai kata yang berjenis feminine yang, oleh Hatim dan Munday (2004: 104), dikatakan memiliki *untrustworthy nature*.

Membahas lebih gamblang tentang kecenderungan dalam penerjemahan, Venuti mengajukan konsep tentang *foreignizing* dan *domesticating* yang kemudian terkenal dengan *heading* ideologi dalam penerjemahan (1995: 17 – 28). Dua ideologi itu berpengaruh di dua level, yaitu level makro (menentukan teks apa saja yang perlu diterjemahkan) dan di level mikro (menentukan strategi, metode atau teknik yang digunakan dalam menerjemahkan). Pada level mikro, *foreignizing* adalah strategi penerjemahan dengan penerjemah mempertahankan unsur-unsur teks bahasa sumber atau berkecenderungan ke arah bahasa sumber (*SL emphasize*). Dengan strategi ini, penerjemah, “takes the target reader towards the source text, highlights the identity of the source text -which makes the ideological dominance of the target culture impossible”, dan, “sends the reader abroad”. Strategi ini juga disebut *target language approach* atau *author-to-reader approach*.

Berbeda dengan *foreignizing*, *domesticating* merupakan cara penerjemahan dengan menyesuaikan unsur yang ada dalam teks bahasa sumber dengan keadaan bahasa sasaran (*TL emphasize*). Pada cara ini terjadi, “an ethnocentric

reduction of the foreign text to target language cultural values”, dan, “bring the author back home”. Penerjemah yang beraliran ini berpendapat bahwa komponen esensial dari suatu karya bukanlah sisi-sisi yang bersifat teknis, melainkan spiritnya. Strategi ini juga disebut *target language approach* atau *reader-to-author approach*.

Pemilihan ideologi tertentu oleh penerjemah akan mempengaruhi teknik yang penerjemah gunakan dalam menerjemahkan suatu teks. Oleh karena itu, proses penerjemahan, ditilik dari ideologinya, bersifat *top down*. Penerjemah memiliki ideologi tertentu dan, saat ia menerjemahkan, ideologi itu menentukan teknik yang ia aplikasikan. Proses tersebut bisa terlihat dalam gambar berikut.



**Gambar 1 : Alur Aplikasi Ideologi – Teknik Penerjemahan**

Pada gambar tampak bahwa arah proses berasal dari atas ke bawah. Penerjemah menganut ideologi tertentu dan selanjutnya ideologi tersebut menentukan pilihan teknik penerjemahan yang ia aplikasikan. Seorang penerjemah yang menganut ideologi *domesticating*, misalnya, cenderung akan menggunakan teknik penerjemahan yang berkisar pada teknik penerjemahan yang berkisar pada teknik *wordplay – wordplay translation*, penghilangan, peranti retorik, kompensasi, situasional, atau *editorial technique*. Sementara, mereka yang *foreignized* akan menggunakan teknik literal dan peminjaman (*borrowing*).

Jika proses penerjemahan, dalam kaitannya dengan ideologi, bersifat *top down*, analisis atas ideologi penerjemahan bersifat *bottom up*. Untuk mengetahui ideologi yang dianut oleh seorang penerjemah, analisis perlu melihat dari level paling dasar (teknik), kemudian ke level yang lebih tinggi hingga ke ideologi. Hasil lacakan itu akan memberikan gambaran

tentang ideologi yang dianut oleh penerjemah.

### 3. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang mengkaji ideologi penerjemahan *wordplay* dalam tiga novel terjemahan *Alice’s Adventure in Wonderland* karya Charles Ludwidge Dodgson yang lebih dikenal dengan Lewis Carroll, yaitu *Elisa di Negeri Ajaib* (disebut penerjemah 1), *Alice in Wonderland* (penerjemah 2), dan *Petualangan Alice; Alice di Negeri Ajaib dan Alice Menembus Cermin* (penerjemah 3). Sampel penelitian ini dicuplik dengan teknik purposif.

Data dalam penelitian ini berupa *wordplay* yang terdapat dalam novel *Alice’s Adventures in Wonderland* dan terjemahannya dalam tiga novel yang telah disebutkan di atas. Salah satu contoh *wordplay* dalam novel itu ialah

*The master was an old Turtle – we used to call him Tortoise –*

*“Why did, you call him Tortoise, if he wasn’t one?” Alice asked.*

*“We called him Tortoise because he taught us,” said the Mock Turtle angrily: “really you are very dull!”*

(*Alice’s Adventures in Wonderland*, hal. 112)

Dalam dialog antara Alice dan *the Mock Turtle* tersebut, tampak bahwa Alice merasa heran karena *Mock Turtle* dan kawan-kawannya memanggil *turtle* (‘kura-kura’) dengan panggilan *tortoise* (‘penyu’). *Mock Turtle* menjelaskan bahwa mereka memanggil *turtle* dengan panggilan *tortoise* karena kura-kura tersebut *tought us* (yang artinya ‘mengajar kami’). Permainan kata ini terlihat sangat alami dalam bahasa Inggris mengingat *tortoise* dan *tought us* berelasi secara homofonis karena keduanya diucapkan dengan bunyi yang sama /’tɔ:təs/.

Data lanjutan dari penelitian ini adalah terjemahan *wordplay* oleh ketiga penerjemah. Peneliti menganalisis terjemahan untuk mengetahui teknik terjemahan yang digunakan. Dari analisis teknik terjemahan ini, kemudian bisa diketahui kecenderungan penggunaan ideologi oleh penerjemah dalam proses pengambilan keputusannya.

Data dikumpulkan dengan teknik wawancara mendalam dan kajian dokumen. Untuk menjamin validitas data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi metode. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis interaktif dari Miles dan Huberman (1984: 20).

### 3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

#### 3.1 Hasil Penelitian

##### 3.1.1 Teknik Penerjemahan *Wordplay*

Analisis pada penelitian ini menunjukkan bahwa ada lima teknik penerjemahan *wordplay* yang diaplikasikan oleh para penerjemah, yaitu teknik menerjemahkan *wordplay* secara literal, menerjemahkan *wordplay* dengan *wordplay*,

menerjemahkan *wordplay* dengan kompensasi, menerjemahkan *wordplay* dengan teknik editorial, dan menerjemahkan *wordplay* dengan teknik penghilangan.

##### 3.1.1.1 Menerjemahkan *Wordplay* dengan Teknik Literal

Teknik pertama yang digunakan oleh para penerjemah adalah teknik penerjemahan literal. Dengan teknik ini, penerjemah mengalihbahasakan unit dengan mendasarkan pada makna literalnya. Contoh penggunaan teknik ini terlihat pada penerjemahan permainan kata *The Antipathies*, *Do cats eat bats? – Do bats eat cats?*, dan *Curiouser – curiouser* oleh para penerjemah berikut.

No.Urut Data	Bahasa sumber	Terjemahan	Terjemahan
003	<i>Presently she began again, 'I wonder if I shall fall right through the earth. How funny it'll seem to come out among people that walk with their heads downwards! The Antipathies, I think –'</i> (Halaman 14)	Saat itu dia mulai berpikir lagi. "Hmm... Apakah aku akan jatuh menembus bumi ?! Pasti akan lucu sekali jika aku keluar di antara orang-orang yang berjalan dengan kepala di bawah! Para Antipatis kukira –  (Penerjemah 2, hal. 6)	Sekarang ia mulai lagi. "Bagaimana bila aku terus jatuh dan menembus bumi! Betapa lucunya bila aku bertemu dengan orang-orang yang berjalan dengan kepala ke bawah! Mungkin orang-orang antipatis"  (Penerjemah 3, Hal. 6)
004	<i>Do cats eat bats ?</i>  <i>Do bats eat cats ?</i>  (Hal. 14)	Apakah kucing makan kelelawar ?  Apakah kelelawar makan kucing ?  (Penerjemah 1, hal. 7)	Apakah kucing makan kelelawar ?  Apakah kelelawar makan kucing ?  (Penerjemah 2, hal. 7)
010	<i>Curiouser and curiouser !' cried Alice (she was so much surprised, that for the moment she quite forgot how to speak good English).</i> (Halaman 21)	"Aku super penasaran!" teriak Alice (dia sangat terkejut karena melupakan cara berbahasa Inggris untuk sesaat).  (Penerjemah 2, hal. 14)	"Penasaran, penasaran!" teriak Alice (ia begitu terkejut sehingga untuk sesaat ia lupa bagaimana berbicara dalam bahasa yang baik dan benar).  (Penerjemah 3, hal. 13)

Pada data nomor urut 003 terdapat permainan kata bersifat malapropism. Kata *The Antipathies* berhubungan secara paradigmatis dengan kata *The Antiphodes* karena saat mengatakan *The Antipathies*, kata yang sebenarnya dimaksud oleh Alice ialah

*The Antiphodes*, yang artinya 'belahan dunia lain'. Saat menyebut kata itu, Alice sedang terjerumus masuk ke lubang kelinci dan turun hingga sangat dalam. Alice berpikir ia akan menembus bumi dan muncul di belahan bumi lain, yang letaknya jauh di bawah sana.

Karena mengalami disorientasi, Alice salah mengucapkan *The Antiphodes* dengan *The Antipathies*.

Sementara itu, teks *Do cats eat bats? Do bats eat cats?* membawa permainan kata paronimis dengan cara penerjemah mengeksploitasi bunyi dengan cara penerjemah mengeksploitasi bunyi /æts/ pada kata *cats* dan *bats*. Bunyi yang sama ini membuat kalimat memiliki rima meskipun posisi subjek dan objek kalimat ditukar.

Senada dengan data nomor 3, permainan kata bersifat malapropism juga terjadi pada teks *Curiouser curiouser*. Pada kasus ini, Alice lupa penggunaan aturan tata bahasa Inggris. Aturan gramatika tipe komparatif (*fast-faster, clever-cleverer*), yang berlaku untuk ajektiva tertentu, oleh Alice diaplikasikan pada kata *curious* yang tidak termasuk dalam cakupan komparatif berakhiran *-er*. Latar belakang yang berupa aturan gramatika itu terbaca melalui tambahan penjelasan penyebab yang diberikan oleh Carroll dalam tanda kurung (*she was so much surprised, that for the moment she quite forgot how to speak good English*). Alice lupa bagaimana menggunakan bahasa Inggris yang baik.

Ketiga permainan kata di atas dialihbahasakan dengan cara literal oleh para penerjemah. Kata *cats* diterjemahkan menjadi 'kucing' dan

kata *bats* menjadi 'kelelawar'. Frasa *The Antipathies* diterjemahkan menjadi 'Para Antipatis' oleh penerjemah 2 dan menjadi 'orang-orang antipati' oleh penerjemah 3. Kata *curiouser* dialihbahasakan oleh penerjemah 2 menjadi 'super penasaran' dan oleh penerjemah 3 menjadi 'Penasaran, penasaran'. Pada penerjemahan *curiouser* ini, para penerjemah juga mengalihbahasakan penjelasan yang berada dalam tanda kurung. Penerjemah 2 mengalihbahasakan apa adanya dan penerjemah 3 menerjemahkannya dengan sedikit modifikasi.

Dalam penelitian ini, teknik menerjemahkan *wordplay* secara literal menjadi teknik yang paling banyak digunakan. Sebanyak 71 % (149 kasus) permainan kata dalam novel ini diterjemahkan dengan teknik literal.

### 3.1.1.2 Menerjemahkan *Wordplay* dengan *Wordplay*

Teknik kedua yang digunakan ialah menerjemahkan *wordplay* dengan *wordplay*. Dengan teknik ini, penerjemah mempertahankan permainan kata yang ada pada teks bahasa sumber. Contoh teknik ini dapat dilihat pada penerjemahan *tale-tail, lesson - lessen* dan *porpoise - purpose* oleh penerjemah 3 berikut.

No. Urut Data	Bahasa sumber	Terjemahan
016	<p><i>'You promised to tell me your history, you know ?' said Alice 'and why it is you hate - C and D' she added in a whisper half afraid that it would be offended again.</i></p> <p><i>'Mine is a long and a sad tale' said the Mouse, turning to Alice, and sighing</i></p> <p><i>'It is a long tail, certainly', said Alice, looking down with wonder at the Mouse's tail; 'but why do you call it sad ?'</i></p> <p>(Halaman 36)</p>	<p>"Kamu sudah berjanji untuk menceritakan sejarah dirimu kepadaku, bukankah demikian," kata Alice, "dan mengapa kamu membenci K dan A," bisiknya, setengahnya takut menyinggung kembali perasaan si Tikus.</p> <p>"<b>Ceritaku berbuntut panjang</b> dan menyedihkan!" kata si Tikus, berpaling kearah Alice dan menghela nafas.</p> <p>"<b>Buntutmu memang panjang</b>, sudah pasti itu," kata Alice sambil melihat ke arah ekor si Tikus dengan bingung, "tetapi mengapa kamu bilang menyedihkan?"</p> <p>(Penerjemah 3, hal. 27)</p>

<p>060</p>	<p><i>'And how many hours a day did you do the lesson ?' said Alice, in a hurry to change to change the subject.</i></p> <p><i>'Ten hours the first day, ' said the Mock Turtle: 'nine the next and so on.'</i></p> <p><i>'What a curious plan!' exclaimed Alice.</i></p> <p><i>'That's the reason <b>they're called lessons</b>, the Gryphon remarked : '<b>because they lessen from day to day</b>'</i></p> <p><i>This was quite a new idea to Alice, and she thought it over a little before she made her next remark. 'Then the eleventh day must have been a holiday?'</i></p> <p>(Halaman 116)</p>	<p>"Dan berapa jam per hari kamu belajar?" tanya Alice yang dengan cepat mengganti pokok pembicaraan.</p> <p>"Hari pertama sepuluh jam" ujar si Kura-Kura Tiruan, "lalu Sembilan jam hari berikutnya, dan seterusnya."</p> <p>"Wah jadwal yang menarik!" seru Alice.</p> <p>"Itulah mengapa mereka menyebutnya <b>pelajaran</b>," seru si Gryphon, "<b>karena pelan-pelan jadi berkurang.</b>"</p> <p>Hal ini merupakan ide yang cukup baru bagi Alice, dan ia memikirkannya sejenak sebelum membuat komentar selanjutnya. "Jika demikian, hari kesebelas seharusnya merupakan hari libur?"</p> <p>(Penerjemah 3, hal 102)</p>
<p>065</p>	<p><i>'They were obliged to have him with them,' the Mock Turtle said; 'no wise fish would go anywhere without a porpoise.'</i></p> <p><i>'Wouldn't it really?' said Alice in a tone of great surprise.</i></p> <p><i>'Of course not,' said the Mock Turtle: 'why, if a fish came to me, and told me he was going a journey, I should say "With what <b>porpoise</b>?"'</i></p> <p><i>'Do you mean "<b>purpose</b>"?' said Alice.</i></p> <p>(Halaman 122)</p>	<p>"Mereka wajib menerima pesut bersama mereka," kata si Kura-Kura Tiruan, "ikan bijak mana pun tidak akan pergi ke mana-mana tanpa pesut."</p> <p>"Begitukan?" kata Alice dengan nada sangat terkejut.</p> <p>"Tentu saja tidak," kata si Kura-Kura Tiruan, "jika seekor ikan datang padaku dan mengatakan bahwa ia akan melakukan perjalanan, aku akan berkata 'Dengan <b>pesut</b> apa?'"</p> <p>"Apakah artinya 'dengan <b>maksud</b> apa?'" kata Alice.</p> <p>(Penerjemah 3, hal. 111)</p>

Data nomor 016 mengandung permainan kata homofonis antara *tale* 'kisah' dengan *tail* 'ekor'. Kedua kata ini diucapkan dengan cara yang sama /teɪl/. Bunyi /teɪl/ yang dimaksud oleh *the Mouse* ialah kata *tale*, namun Alice menangkapnya sebagai *tail*. Oleh karena itu, ketika *the Mouse* mengatakan 'a sad tale' (yang dipahami Alice 'a sad tail'), Alice merasa heran dan berujar 'but why do you call it sad?'. Penerjemah 3 menerjemahkan 'mine is a long and a sad tale' menjadi 'ceritaku berbuntut panjang dan menyedihkan'.

Permainan homofoni juga terlihat pada data nomor 060, yaitu antara kata *lesson* (yang artinya 'pelajaran') dan *lessen* (yang artinya 'berkurang'). Kata *lesson* dan *lessen* diucapkan dengan cara yang sama, yaitu [ˈlesn]. Pengu-

capan yang sama ini digunakan oleh penulis sebagai dasar permainan kata tersebut. Oleh penerjemah 3 kata *lesson* dialihbahasakan menjadi 'pelajaran' dan *they lessen from day to day* menjadi 'pelan-pelan berkurang'. Terdapat unsur bunyi dalam 'pelajaran' yang mirip dengan 'pelan-pelan menjadi berkurang'.

Contoh lain teknik ini terdapat pada penerjemahan permainan paronimis kata *porpoise*, *purpose* – *pesut*, *maksud*, juga oleh penerjemah 3. Kata *porpoise* dan *purpose* diucapkan dengan cara yang hampir sama, *porpoise* diucapkan dengan [pɜ:pəs] dan *purpose* diucapkan dengan [pɜ:pəs]. Oleh penerjemah 3, kata *porpoise* diterjemahkan menjadi 'pesut' dan kata *purpose* diterjemahkan menjadi 'maksud'. Pemilihan makna 'pesut' (sebagai padanan 'lumba-

lumba') untuk kata *porpoise* memungkinkan penerjemah merelasikan kata yang dimainkan tersebut. Kata 'pesut' dan 'maksud' memiliki pengucapan dengan bunyi akhir yang hampir sama /ot/.

Penerjemahan dengan teknik ini diaplikasikan sebanyak 18 % (38 kasus) dari seluruh permainan kata yang ada dalam *Alice's Adventures in Wonderland* oleh ketiga penerjemah.

### 3.1.1.3 Menerjemahkan *Wordplay* dengan Teknik Kompensasi

Menerjemahkan *wordplay* dengan kompensasi diaplikasikan dengan cara penerjemah membuat *wordplay* sendiri. Berikut beberapa contoh terjemahan dengan teknik kompensasi.

No. Urut Data	Bahasa sumber	Terjemahan
027	<p><i>As she said this, she looked up, and there was the Cat again, sitting on a branch of a tree.</i></p> <p><i>'Dis you say a pig, or fig?' said the Cat.</i></p> <p><i>'I said pig,' replied Alice; 'and I wish you wouldn't keep appearing and vanishing so suddenly; you make one quite giddy.'</i></p> <p>(Halaman 78)</p>	<p>Dan sementara itu dia menengok ke atas. Di situ kucing Chesire sudah ada lagi, duduk di cabang pohon.</p> <p>"Apakah tadi kau sebut celeng atau gelang?" ujar kucing.</p> <p>"Saya katakan celeng," jawab Elisa. "Dan saya harap kau tidak muncul atau menghilang tiba-tiba. Kau membuat orang jadi bergidik."</p> <p>(Penerjemah 1, halaman 70)</p>
047 dan 048	<p><i>'I couldn't afford to learn it,' said the Mock Turtle with a sigh. 'I only took the regular course.'</i></p> <p><i>'What was that?' inquired Alice.</i></p> <p><i>'Reeling and Writhing, of course, to begin with,' the Mock Turtle replied; 'and the different branches of Arithmetic – Ambition, Distruction, vglification and Derition'</i></p> <p>(Halaman 115)</p>	<p>"Aku tidak sanggup mempelajari ekstrakurikuler itu," desah si Kura-kura Tiruan. "Aku hanya mengambil kelas reguler."</p> <p>"Kelas apa sajakah itu?" selidik Alice.</p> <p>"Pertama-tama, tentu saja ada pelajaran <b>Memfaca dan Menufis</b>," jawab si Kura-kura Tiruan. "Lalu ada beberapa jurusan dari Aritmatika – Ambisi, Gangguan, Memperjelek, dan Ejekan."</p> <p>(Penerjemah 2, hal. 132)</p>
055	<p><i>Alice did not feel encouraged to ask any more questions about it, so she turned to the Mock Turtle, and said 'And what else had you to learn?'</i></p> <p><i>'Well, there was Mystery,' the Mock Turtle replied, counting off the subjects on the flappers, '-Mystery, ancient and modern, with Seaography: then Drawling – the Drawling-master was an old conger-eel, that used to come once a week; he taught us Drawling, Stretching, and Fainting in Coils.'</i></p> <p>(Halaman 115)</p>	<p>Alice tidak merasa terdorong untuk menanyakan lebih banyak pertanyaan lagi tentang hal itu, maka ia beralih pada si Kura-Kura Tiruan dan berkata, "Apa lagi yang kau pelajari?"</p> <p>"Ada pelajaran Misteri," jawab si Kura-Kura Tiruan, menghitung mata pelajaran dengan sirip sayapnya, "...misteri kuno dan modern dengan Kelautan, terus ada pelajaran <b>Menjabar</b>. Guru <b>menjabar</b> adalah seekor belut laut raksasa tua yang biasanya datang sekali seminggu. Ia mengajarkan kami <b>Menjabar</b>, Menangkis, dan Menjatuhkan Diri dalam lingkaran."</p> <p>(Penerjemah 3, hal 102)</p>

Data nomor 027 menggambarkan permainan paronimis antara kata *pig* 'babi' dan *fig* 'buah ara'. Kedua kata itu diucapkan dengan bunyi akhir yang sama. Penerjemah 1 mengalihbahasakan *pig* menjadi 'celeng' dan, untuk

menghasilkan efek bunyi yang sama dengan teks bahasa sumbernya, ia menerjemahkan kata *fig* menjadi 'geleng'. Kata 'geleng' memang dijumpai dalam bahasa Indonesia, namun kata ini bukan merupakan arti literal dari kata *fig*.

Cara yang agak berbeda digunakan oleh penerjemah 2 saat mengalihbahasakan kata *reeling* dan *writhing*, seperti yang terlihat pada data nomor 047 dan 048. Dalam bahasa Inggris, kata *reeling* dan *writhing* berelasi secara paradigmatis dengan kata *reading* dan *writing*. Untuk menghasilkan efek yang sama, penerjemah 2 mengalihkan kedua kata itu menjadi 'memfaca' dan 'menufis'. Kata 'memfaca' dan 'menufis', secara paradigmatis berhubungan dengan kata 'membaca' dan 'menulis', meski kedua kata ini tidak dijumpai dalam kamus bahasa Indonesia.

Data nomor 055 juga mengindikasikan penerjemahan kompensasi. Kata *drawling* yang berelasi dengan *drawing* dialihbahasakan oleh penerjemah 3 menjadi 'menjabar', yang berelasi dengan kata 'menggambar'.

Menerjemahkan permainan kata dengan teknik kompensasi menduduki urutan ketiga terbanyak yang digunakan oleh para penerjemah. Analisis data menunjukkan bahwa sebanyak 6 % (11 kasus) permainan kata dalam novel ini diterjemahkan dengan teknik kompensasi.

### 3.1.1.4 Menerjemahkan *Wordplay* dengan Teknik Editorial

Menerjemahkan dengan teknik editorial dilakukan dengan memberikan catatan tambahan baik dalam bentuk catatan kaki maupun penjelasan yang lain pada teks bahasa sasaran untuk menjembatani pemahaman. Contoh teknik ini terlihat pada penerjemahan permainan kata *axis - axes* dan *mine* oleh penerjemah 2, serta nama Tikus *Muscardinus* oleh penerjemah 3.

No. Urut Data	Bahasa sumber	Terjemahan
025	<p><i>'Just think of what work it would make with the day and night! You see the earth takes twenty-four hours to turn round on its axis -'</i></p> <p><i>'Taking of axes, said the Duchess, 'chop off her head!'</i></p> <p>(Halaman 71)</p>	<p>"Coba bayangkan akibatnya pada siang dan malam! Kau tahu, bumi memerlukan waktu dua puluh empat jam untuk berputar pada porosnya -"</p> <p>"Omong-omong soal kapak" kata sang Duchess, penggal kepalanya!"</p> <p>(Penerjemah 2, hal. 76)</p>
<p>Catatan kaki dalam terjemahan bahasa Indonesia :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Poros dalam bahasa Inggris adalah <i>axis</i>.</li> <li>2. Kapak dalam bahasa Inggris adalah <i>axe</i>, bentuk jamaknya adalah <i>axes</i>. <i>Axis</i> dan <i>axes</i> terdengar mirip. Maksud Alice mengatakan <i>axis</i>. Sementara sang Ratu berpikir Alice mengucapkan <i>axes</i>.</li> </ol>		
045	<p><i>'Only mustard isn't a bird,' Alice remarked.</i></p> <p><i>'Right, as usual,' said the Duchess: 'what a clear way you have of putting things!'</i></p> <p><i>'It's a mineral, I think,' said Alice.</i></p> <p><i>'Of course it is,' said the Duchess, who seemed ready to agree that Alice said; 'there's a large mustard-mine near here. And the moral of that is - "The more there is of mine, the less there is of yours.'</i></p> <p>(Halaman 108)</p>	<p>"Tapi <i>mustard</i> kan bukan seekor burung," kata Alice.</p> <p>"Kau betul, seperti biasanya," sahut Duchess. "Sungguh jernih sekali caramu menempatkan segala hal!"</p> <p>"Menurutku <i>mustard</i> termasuk mineral," sahut Alice.</p> <p>"Tentu saja," kata Duchess yang sepertinya selalu saja setuju dengan kata-kata Alice.</p> <p>"Di dekat sini ada tambang <i>mustard</i> yang besar. Dan nilai moralnya adalah - 'Semakin banyak milikku, semakin sedikit milikmu.'" </p> <p>(Penerjemah 2, hal. 133)</p>
<p>Catatan kaki dalam terjemahan bahasa Indonesia :</p> <p>Kata 'tambang' dalam bahasa Inggris adalah <i>mine</i>, yang juga bisa berarti 'milikku'</p>		

077	<p><i>There was a table set out under a tree in front of the house, and the March Hare, and the Hatter were having tea at it; a Dormouse was sitting between them, fast a sleep, and the other two were using them as a cushion, resting their elbow on it, and talking over its head.</i></p> <p>(Halaman 80)</p>	<p>Ada sebuah meja yang disiapkan di bawah sebuah pohon di depan rumah itu dan si Terwelu Maret serta si Tukang Topi sedang minum teh di situ. Seekor <b>Tikus Muskardinus*</b> sedang duduk di antara mereka dan tertidur lelap, sementara yang lainnya sedang menggunakan tubuh si tikus sebagai bantalan kursi, sambil meletakkan siku-siku mereka di atasnya dan berbicara di atas kepalanya.</p> <p>(Penerjemah 3, hal. 69)</p>
-----	--	--

Catatan kaki dalam terjemahan bahasa Indonesia :

Tikus *Muscardinus* atau *Dormouse* adalah hewan pengerat yang istimewa karena memiliki masa hibernasi yang sangat panjang (bisa selama enam bulan atau lebih) dalam satu tahun. Oleh karena itu, sifat tikus *Muscardinus* yang ditampilkan dalam kisah ini adalah pengantuk dan penidur – penerjemah.

Pada terjemahan di atas, penerjemah berupaya memberi tahu kepada pembaca melalui catatan kaki pada halaman yang sama bahwa dalam teks terdapat permainan kata yang membuat hubungan antara ujaran pertama dan kedua menjadi logis. Tanpa penjelasan ini, ungkapan-ungkapan tersebut terlihat tidak relevan dan sulit dipahami.

### 3.1.1.5 Menerjemahkan *Wordplay* dengan Teknik Penghilangan

Teknik terakhir yang digunakan oleh penerjemah ialah *deletion* atau penghilangan. Teknik ini terlihat pada terjemahan permainan kata oleh penerjemah 1 berikut.

No. Urut Data	Bahasa sumber	Terjemahan
035	<p><i>'You can draw water out or a water -well,' said the Hatter; 'so I should think you could draw treacle out of a treacle-well-eh stupid?'</i></p> <p><i>'But there were in the well.'</i> Alice said to the Dormouse, not choosing to notice this last remark.</p> <p><i>'Of course they were,' said the Dormouse; '-well in.'</i></p> <p>(Halaman 89)</p>	<p>"Kau bisa menimba air dari perigi air," ujar Pembuat topi. "Jadi saya pikir kau bisa menimba lumut dari perigi lumut. Bukan begitu, tolong?"</p> <p>"Tapi mereka berada di <b>dasar sumur</b> itu," ujar Elisa. Sama sekali ia tidak menghiraukan ucapan tupai yang paling akhir.</p> <p>"Tentu saja." Ujar tupai.</p> <p><b>(Tidak diterjemahkan)</b></p> <p>(Penerjemah 1, hal. 82)</p>
063 dan 064	<p><i>'Boots and shoes under the sea,' the Gryphon went on in a deep voice, 'are done with whiting. Now you know.'</i></p> <p><i>'...Now you know'</i></p> <p><i>'And what are they made of?' Alice asked in a tone of great curiosity.</i></p> <p><i>'Soles and eels, of course.' The Gryphon replied rather impatiently: 'any shrimp could have told you that.'</i></p> <p>(Halaman 122)</p>	<p>"Nah, sepatu-sepatu dalam laut disemir dengan pemutih. Dan kau tahu, <i>whiting</i> berarti juga pemutih, bukan?"</p> <p>Tidak diterjemahkan</p> <p>(Penerjemah 1, hal 117)</p>

Data nomor 035 memuat permainan kata homonimis dengan kasus penggunaan kata *well* sebagai nomina yang berarti 'sumur' dan sebagai adverbial yang berarti 'baik-baik saja'. Sementara itu, dengan model yang berbeda, data nomor 063 dan 064 menyajikan permainan kata *soles* dan *eels*. Kata-kata ini menjadi jawaban atas pertanyaan Alice 'And what are they made of (terbuat dari apa sepatu dan boot itu)?'. Kata *soles* bisa bermakna 'alas sepatu' tapi juga bisa mengacu pada sejenis ikan (bahasan percakapan mereka adalah dunia bawah laut - peneliti). Sementara kata *eels* yang bisa bermakna 'belut' berelasi secara paradigmatik dengan *heels* 'hak sepatu'.

Oleh penerjemah 1, permainan kata itu tidak diterjemahkan. Bahkan, untuk data nomor 063 dan 064, bagian lain yang menjadi *co-text*-nya juga dihilangkan dari teks bahasa sasaran.

Dua teknik terakhir untuk menerjemahkan *wordplay* (teknik editorial dan penghilangan) paling sedikit diaplikasikan oleh penerjemah. Teknik editorial dan penghilangan digunakan untuk menerjemahkan 2,5 % (5 kasus) dari seluruh permainan kata yang ada dalam novel ini.

### 3.1.2 Ideologi Penerjemahan *Wordplay*

Kecenderungan pemilihan teknik penerjemahan di atas mengindikasikan ideologi yang dianut oleh para penerjemah saat mengalihbahasakan *wordplay* dalam cerita *Alice's Adventures in Wonderland*. Sejumlah 71 % terjemahan dilakukan dengan teknik yang berorientasi pada bahasa sumber dan sisanya dengan teknik yang berorientasi pada bahasa sasaran. Mengikuti klasifikasi seperti yang terlihat pada Gambar 1, dominasi teknik itu mengindikasikan bahwa ideologi *foreignizing* merupakan ideologi yang dianut oleh para penerjemah.

## 3.2 Pembahasan

### 3.2.1 Teknik Penerjemahan

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa dalam menerjemahkan *wordplay* para penerjemah menggunakan teknik yang bervariasi, baik yang bersifat *TL emphasize* maupun *SL emphasize*. Penggunaan teknik yang berkecenderungan pada bahasa sumber, meski hanya dengan teknik literal, lebih dominan. Teknik

itu digunakan di 71 % terjemahan *wordplay*. Sebaliknya, empat teknik yang berorientasi ke bahasa sasaran hanya digunakan dalam 29 % terjemahan.

Mengingat bahwa penerjemahan *wordplay* selalu memuat paling tidak dua elemen, yaitu makna literal kata-kata yang diterjemahkan dan permainan kata itu sendiri, pilihan akan sebuah teknik dapat membawa konsekuensi. Penerjemahan literal, misalnya, dalam beberapa kasus, memang tidak membawa dampak pada pemahaman pembaca. Namun, penerjemahan itu sering membawa konsekuensi pada hilangnya aspek permainan katanya.

Teknik literal pada penerjemahan *curiouser - curiouser* bisa menjadi contoh. Dalam hal makna literal, terjemahan ini tidak bermasalah, *curious* memang bermakna 'penasaran'. Dalam hal pemahaman, pembaca bisa langsung memahami teks dan konteks dengan benar karena teks terasa wajar dan alamiah. Keakuratan, keterbacaan dan keberterimaan terjemahan tersebut bisa dipertanggungjawabkan. Namun, aspek permainan kata pada teks tersebut tidak terasakan. Permainan kata yang bersifat malapropism itu tidak tercakup dalam terjemahannya. Aturan gramatika yang dieksploitasi sebagai dasar permainan kata *curiouser - curiouser* tidak terasakan dalam 'Aku super penasaran' dan 'Penasaran, penasaran'. Terjemahan atas tambahan dalam tanda kurung, yang dalam teks bahasa sumbernya menegaskan permainan kata itu, juga tidak dapat mengungkapkan efek permainan katanya.

Teknik berorientasi pada bahasa sasaran yang paling dominan ialah teknik kompensasi. Dengan teknik ini, aspek permainan kata memang terpelihara tetapi bisa memunculkan konsekuensi lain seperti terlihat pada penerjemahan *pig - fig*. Dengan memaknai *pig* menjadi 'celeng' dan *fig* menjadi 'geleng', penerjemahan berhasil dalam hal membawa permainan kata. Akan tetapi, akibat bawaannya ialah ketaksetiaan makna karena geleng bukan arti yang setia dari *fig*.

*Editorial technique*, yaitu pemberian catatan kaki pada terjemahan atau penjelasan yang lain, memang menjadi salah satu upaya memecahkan masalah penerjemahan. Namun, kecuali untuk menjelaskan informasi budaya

yang ada dalam bahasa sumber, yang tidak dijumpai dalam bahasa sasaran, penggunaan *editorial technique* disarankan oleh banyak ahli untuk sebisa mungkin dihindari, apalagi pada teks-teks untuk anak (Mas, 1999: 79). Keberadaan catatan kaki dan sejenisnya pada teks untuk anak akan mengganggu dan menurunkan tingkat keterbacaan teks tersebut. Hal yang sama berlaku untuk teknik penghilangan (*deletion*) mengingat, dengan teknik ini, makna literal dan permainan kata dari *wordplay* tidak terungkap.

Bentuk penerjemahan *wordplay* paling ideal ialah penerjemahan yang bisa mencakup dua elemen dalam *wordplay*, yaitu makna dan permainan katanya. Salah satu teknik yang memungkinkan ialah penerjemahan *wordplay* menjadi *wordplay*. Penerjemahan kata *porpoise*, *purpose* menjadi 'pesut, maksud' oleh penerjemah bisa dijadikan contoh. Penerjemah memilih kata 'pesut' untuk mengganti 'lumba-lumba' sebagai terjemahan *porpoise*. Pilihan kata ini memungkinkan terjadinya permainan sintagmatis antara 'pesut' dengan 'maksud'. Dengan cara itu, terjemahan mampu mencakup dua elemen, yaitu makna dan nilai permainan kata.

Meski dipandang ideal, penerjemahan *wordplay-wordplay* (yang bisa mengungkapkan dua elemen sekaligus) tidak mudah. Hal ini dikarenakan masing-masing bahasa di dunia memiliki sistem yang berbeda-beda.

### 3.2.2 Ideologi Penerjemahan

Ideologi penerjemahan *foreignizing* tampak mendominasi proses pengambilan keputusan para penerjemah. Sebagian besar penerjemahan dilakukan dengan teknik yang berorientasi ke arah bahasa sumber. Skala prioritas tertinggi aktivitas penerjemahan berada pada kesetiaan teks bahasa sasaran kepada teks bahasa sumber. Hal ini mengindikasikan kuatnya pengaruh pandangan *equivalence-based translation theory*, yang menjadikan kesepadanan sebagai acuan penerjemahan, dibandingkan *function-based theory* yang menganggap fungsi sebagai acuan-nya.

Dalam pandangan penerjemahan berbasis kesepadanan, tujuan utama penerjemahan ialah tercapainya derajat kesepadanan (*equivalence*) yang sedekat mungkin, baik kesepadanan

an formal maupun kesepadanan dinamis. Parameter benar – salah penerjemahan adalah seberapa sepadan teks bahasa sasaran dibandingkan teks bahasa sumber.

Hal yang berbeda diungkapkan oleh teori yang berbasis fungsi. Menurut teori ini, tujuan utama penerjemahan adalah *adequacy*. Parameter benar – salah penerjemahan adalah seberapa mampu terjemahan mencapai tujuan dari dilakukannya penerjemahan. Terjemahan yang mencapai tujuan penerjemahan disebut terjemahan fungsional. Nord (2010) mengatakan,

*"A translation that achieves the intended purpose may be called functional. Functionality means that a text (in this case translation) 'works' for its receiver in a particular communicative situation in the way the sender want it to work. If the purpose is information, the text should offer this in form comprehensible to the audience, if the purpose is to amuse, then the text should actually make its readers laugh or at least smile."*

Teori fungsional menganggap penerjemahan sebagai suatu aktivitas menulis ulang (*rewriting*). Penerjemah sebagai *co-author* (Vermeer, 2007: 48). Ketika hendak mengalihbahasakan suatu teks, penerjemah harus terlebih dahulu mengidentifikasi pembaca sasarannya dan tujuan teks tersebut diterjemahkan. Hasil identifikasi ini akan memandu penerjemah dalam mengalihbahasakan teks demi diperolehnya teks dalam bahasa sasaran yang bersifat fungsional.

Dominasi teknik yang mengarah pada ideologi *foreignizing* semakin meneguhkan klaim teori polisistem yang mengatakan bahwa di negara-negara yang status sastra anak terjemahannya lebih dominan daripada sastra domestiknya, penerjemahan cenderung bersifat *foreignizing*. Penerjemah lebih terpengaruh oleh bahasa sumber daripada berorientasi pada bahasa sasaran. Ini berbeda dengan negara-negara di mana posisi karya sastra anak domestiknya kuat. Di Amerika, misalnya, kedudukan karya sastra anak domestik sangat kuat. Begitu banyak karya sastra anak diproduksi dan begitu ketat kebijakan dalam penerjemahan yang harus diaplikasikan. Bahkan, toleransi mereka kepada karya-karya

asing sangatlah rendah. Riitta Ottinen (dalam Metcalf, 2003: 325) pernah mengatakan bahwa,

*"Unites States has little knowledge of and a low tolerance for foreigners. Many of books that are translated in the US have gone through a rigid selection process based on projection of their potential adoption by consumers and their financial success."*

Menurut Ottinen, ada dua hal yang mendasari keputusan penerjemahan karya asing di Amerika, yaitu proyeksi bisa tidaknya karya tersebut diadopsi ke budaya Amerika dan potensi finansial karya tersebut setelah diterjemahkan. Selama salah satu atau kedua alasan tersebut tidak terpenuhi, penerjemahan karya asing jarang dilakukan.

#### 4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan analisis data terjemahan *wordplay* dalam novel cerita anak *Alice's Adventures in Wonderland* dapat disimpulkan bahwa teknik penerjemahan yang berorientasi pada bahasa sumber lebih dominan. Dominasi ini mengindikasikan dianutnya ideologi *foreignizing* oleh para penerjemah.

Berdasarkan simpulan di atas, peneliti menyampaikan beberapa saran. Pertama, penerjemah disarankan untuk mempertimbangkan teknik penerjemahan yang paling tepat, terutama jika sasarannya ialah anak mengingat anak tidak memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan teks. Khusus pada penerjemahan *wordplay*, pemahaman maksud penulis menjadi sangat sentral seperti dikatakan Nakajima (2007), *"no wordplay is effective unless you grasp the author's intention."*

Pada sisi lain, penerbit disarankan agar tidak berhenti mengupayakan penerbitan karya terjemahan sastra anak. Masih banyak karya sastra asing bermutu yang belum diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Melalui karya-karya sastra produk asing, anak-anak, *"have made a beginning toward international understanding"* (Metcalf, 2003: 324).

#### Daftar Pustaka

- Balci, Alev. 2005. *A Comparative Analysis of Different Translation of Alice's Adventures in Wonderland on Pun Translation*. Unpublished Master Thesis. Dokuz Eylül University. Turki.
- Hatim, Basil dan Ian Mason. 1997. *The Translator as Communicator*. London: Routledge.
- Hatim, Basil dan Jeremy Munday. 2004. *Translation, An Advanced Resource Book*. New York : Routledge.
- Hornby, AS. 1984. *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. Oxford: Oxford University Press.
- [Http://en.wikipedia.org](http://en.wikipedia.org). Diakses 22 Juni 2009.
- [Http://ketawa.com/humor-llucu-det-6585-tanah-abang.html](http://ketawa.com/humor-llucu-det-6585-tanah-abang.html). Diakses 15 Mei 2011.
- Mas, Silvia. 1999. An Interview with Salvador Oliva: Translating Alice in Wonderland in Catalan. *Fragmento* XVI Januari - Juni. Tahun 1999. Hal 77 - 84.
- Metcalf, Eva-Maria. Exploring Cultural Difference Through Translating Children's Literature. *META Translation Journal* XLVIII, 1-2. Tahun 2003. Halaman 323 - 327.
- Miles, Matthew B. & Michael Huberman. 1992. *Qualitative Data Analysis*. (versi terjemahan oleh Tjejep Rohendi Rohidi; Analisis Data Kualitatif). Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Nakajima, Kaori. 2010. *Lewis Carroll's Wordplay in Alice and Through the Looking Glass*. Dalam <http://ci.nii.ac.jp/els/110001045547.pdf?id=ART0001210449&type=pdf&lang=en=&host=cinii&order=type=08&lang.sw>. Diakses 30 Juli 2009.
- Nord, Christiane. 2010. *Loyalty and fidelity in specialized translation*. [Http://www.confluencias.net/n4/nord.pdf&k=A-skopos-theory-of-translation](http://www.confluencias.net/n4/nord.pdf&k=A-skopos-theory-of-translation). Diakses 11 Desember 2010.

Peres, Francisco Javier Diaz. 1999. *Translating Wordplay: Lewis Carroll's in Galician and Spanish*. Dalam [www.kuleuven.be/cetra/papers/.../Dia%20Perez%201999.pdf](http://www.kuleuven.be/cetra/papers/.../Dia%20Perez%201999.pdf). Diakses pada 3 April 2009.

Schutte, Krista. 2007. *Translating Puns in Feminist Writing*. Unpublished MA Thesis. English Language and Culture Utrecht University. Dalam <http://igitur-archive-uu.nl/student-theses/2007-0607-200849/translating%20Puns%20in%20Feminist%20Writing%20-%20part%20201.doc>. Diakses 30 juli 2009.

Venuti, Lawrence. 1995. *The Translator Invisibility*. London: Routledge.

Vermeer, Hans J. 2007. *Ausgewählte Vorträge zur Translation und anderen Themen (Selected Papers on Translation and Other Subjects)*. Berlin: Frank & Timme. GmbH für wissenschaftliche Literature.

Vid, Natalia. 2008. *Domesticated Translation; The Case of Nabokov's Translation of Alice's*

*Adventures in Wonderland*. *Nabokov Online Journal*, Vol. II, Thn. 2008. [http://etc.dal.ca/noj/volume2/articles/08\\_vid.pdf](http://etc.dal.ca/noj/volume2/articles/08_vid.pdf). Diakses 19 Juli 2009.

[www.apfi.pppsi.com/codence21/pedagoge21-7.htm](http://www.apfi.pppsi.com/codence21/pedagoge21-7.htm). Diakses 3 Maret 2009.

### Pustaka Data

Carroll, Lewis. 1994. *Alice's Adventures in Wonderland*. London: Penguin Popular Classics.

Carroll, Lewis. 1865. *Elisa di Negeri Ajaib*. Terjemahan oleh Julius R Siyaranamual (1978). Jakarta : Gramedia.

Carroll, Lewis. 1865. *Alice in Wonderland*. Terjemahan oleh Khairi Rumantati (2009). Jakarta : Atria.

Carroll, Lewis. 1865. *Alice di Negeri Ajaib*. Terjemahan oleh A Reni Eta Sitepoe (2010). Jakarta : Gramedia.

### Catatan:

<sup>1)</sup> Naskah masuk tanggal 20 Juli 2011. Editor: Drs. Edi Setiyawan, M.Hum. Edit I: 3-10 Agustus 2011. Edit II: 15-25 Agustus 2011.

<sup>2)</sup> Eko Setyo Humanika; S.Pd.; M.Hum. Dosen pada Fakultas Sastra dan Budaya, Universitas Teknologi Yogyakarta.