

PENERJEMAHAN PORTMANTEAU DARI BAHASA INGGRIS KE DALAM BAHASA INDONESIA DALAM NOVEL SERI *THE RAVENELS* 1–4

Rizkana Aprieska¹, Bayu Kristianto²

Ilmu Linguistik, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia¹

Sastra Inggris, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia²

r.aprieska@gmail.com¹, bayu.kristianto@ui.ac.id²

Abstract

A portmanteau word is a made-up word formed by combining two or more words to express a new concept. Using four novels from The Ravenels series in English and its translation into Indonesian, this study describes the effect of the wordplay translation techniques used by the translator on the portmanteaus' form, effect, and function in the target text (TT). This research is a descriptive qualitative study using a comparative model. There are three findings from this study. First, five techniques were used to translate the portmanteaus in the ST, i.e., Por→Por, Por→Rhetorical Devices, Por→non-Por, Por ST=Por TT, and Editorial Techniques. Second, each technique has a different effect on the portmanteau's form, effect, and function in the target text (TT). The Por→Por technique is the ideal one in retaining the portmanteaus' function in ST to TT, followed by the Por→Rhetorical Devices, Por→non-Por, and Por ST=Por TT technique. Third, in choosing the translation technique, the translator needs to consider the purpose of the portmanteau in ST, the effect it creates in ST, and the readability of the text for the TT readers.

Keywords: Portmanteau, wordplay, wordplay translation techniques, literary translation

Abstrak

Portmanteau adalah kata rekaan yang dibentuk dari penggabungan dua atau lebih kata lain untuk mengungkapkan konsep baru. Dengan menggunakan empat novel dari seri *The Ravenels* dalam bahasa Inggris dan terjemahannya di dalam bahasa Indonesia, penelitian ini memaparkan pengaruh teknik penerjemahan permainan kata yang digunakan penerjemah terhadap bentuk, efek, dan fungsi terjemahan *portmanteau* di TSa. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan model komparatif. Ada tiga temuan dari penelitian ini. Pertama, teknik yang digunakan adalah teknik *Por→Por*, *Por→Perangkat Retoris*, *Por→non-Por*, *Por TSu=Por TSa*, dan Teknik Editorial. Kedua, setiap teknik memberikan pengaruh yang berbeda terhadap bentuk, efek, dan fungsi terjemahan *portmanteau* di TSa. Penggunaan teknik *Por→Por* paling mempertahankan fungsi *portmanteau* disusul penggunaan teknik *Por→Perangkat Retoris*, *Por→non-Por*, dan *Por TSu=Por TSa*. Ketiga, dalam memilih teknik penerjemahan, penerjemah perlu mempertimbangkan tujuan kehadiran *portmanteau* di dalam TSu, efek yang ditimbulkan di TSu, dan keterbacaan teks bagi pembaca TSa.

Kata kunci: Portmanteau, permainan kata, teknik penerjemahan permainan kata, penerjemahan sastra

PENDAHULUAN

Topik penelitian ini adalah penerjemahan permainan kata jenis *portmanteau* di dalam karya sastra. Secara sederhana, *portmanteau* – yang dalam bahasa Indonesia juga dikenal dengan istilah amalgam – berarti kata rekaan yang dibentuk dari gabungan dua atau lebih kata lain untuk mengekspresikan konsep baru. Selain dikenal dengan istilah amalgam, *portmanteau* juga dikenal dengan istilah *blend*, fusi, kontaminasi (*contamination*), penggabungan (*compounding*), persilangan (*crossing*), pemotongan (*truncation*), dan *telescoped word* (Böhmerová, 2010).

Permainan kata dapat ditemukan dalam teks fiksi maupun nonfiksi. Pada teks nonfiksi, salah satu jenis teks yang biasanya memuat permainan kata, khususnya dalam bentuk *portmanteau*, adalah teks periklanan (McKenna, 1978; Bednárová-Gibová, 2014; Popescu 2015). Penggunaan permainan kata dalam teks itu, terutama bertujuan menarik perhatian konsumen yang dituju (Laviosa, 2005). Sementara pada teks fiksi, permainan kata dapat hadir dalam beragam bentuk dan berfungsi luas, antara lain sebagai humor (McKerras, 1994; Zebalbeascoa, 1996; Lladó, 2002), kritik (Zebalbeascoa, 1996), dan cerminan kehidupan sosial yang menjadi latar belakang waktu dan tempat cerita berlangsung. Permainan kata di dalam teks fiksi tidak hanya berkaitan dengan gaya penulisan penulis (McKerras, 1994), tetapi juga penokohan yang digambarkan dalam karya fiksi itu (Marco, 2010).

Karena permainan kata cenderung sangat terikat konteks, bahasa, dan budaya, kehadirannya di dalam novel yang diterjemahkan ke bahasa lain belum tentu dapat tersampaikan kepada pembaca sasaran. Pembaca TSa mungkin tidak akan merasakan kehadiran permainan kata yang ada di TSu jika penerjemah tidak menyadari kehadiran permainan kata atau menyadarinya, tetapi lebih memilih untuk menerjemahkannya dengan mengedepankan makna inti (pendekatan semantis) dibandingkan mempertahankan kehadiran bentuk dan fungsi permainan kata (pendekatan fungsional). Dari sisi penerjemah sendiri, perbedaan ragam bahasa dan tipologi linguistik antara bahasa dan budaya TSu dengan bahasa dan budaya TSa sudah membuat penerjemahan permainan kata menjadi tantangan tersendiri. Jika penerjemah memilih mempertahankan kehadiran permainan kata, ia mungkin perlu secara kreatif menyesuaikan konteks agar bentuk permainan kata dapat hadir di dalam teks. Oleh karena itu, upaya untuk menggali pendekatan dan teknik penerjemahan seperti apa yang dapat membantu penerjemah menyampaikan permainan kata ke dalam TSa perlu terus dilakukan.

Peneliti menyadari bahwa seorang penerjemah akan menghadapi sedikitnya, tiga tantangan ketika menerjemahkan permainan kata jenis *portmanteau*. Pertama adalah ia harus jeli mengidentifikasi bahwa kata itu adalah *portmanteau* sehingga ia perlu menyesuaikan pendekatan dalam menerjemahkannya, dengan mengedepankan ketersampaian makna atau fungsi. Kedua adalah, setelah identifikasi dilakukan, ia perlu memutuskan teknik apa yang dapat digunakan untuk menerjemahkan *portmanteau* itu. Ketiga adalah penerjemah perlu secara kreatif membentuk *portmanteau* di dalam bahasa sasaran jika ia ingin mempertahankan bentuk dan fungsinya. Penelitian ini menelusuri ketiga tahap tersebut.

Penelitian seputar *portmanteau* telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Salah satunya oleh Bednárová-Gibová (2014) yang bertujuan menggali apa fungsi *portmanteau* dan menemukan bahwa *portmanteau* kerap muncul karena dapat mengakomodasi kecenderungan penuturnya yang ekspresif dan senang memainkan kata-kata. Peneliti lain, yaitu Hossain, Tran, dan Kautz (2020) mencoba menawarkan kerangka kerja (*framework*) untuk mendeteksi dan mengurai kata *portmanteau* di dalam dunia politik yang disebarakan secara *online* untuk menyerang lawan

politik, mempromosikan ujaran kebencian, dan pencemaran nama baik. Dalam penerjemahan permainan kata, penerjemahan *portmanteau* belum diteliti secara khusus sebagai satu topik. Umumnya, *portmanteau* dikaji sebagai salah satu jenis permainan kata yang muncul di dalam korpus data, seperti yang terjadi dalam penelitian Marco (2010) serta Fithri dan Suyudi (2019). Oleh karena itu, peneliti melihat perlunya mengisi rumpang penelitian dalam penerjemahan *portmanteau*, terutama di dalam penerjemahan karya fiksi karena *portmanteau* berpeluang besar hadir di sana.

Penelitian ini berangkat dari satu masalah pokok, yaitu pengaruh teknik penerjemahan yang digunakan terhadap terjemahan *portmanteau* di dalam teks sasaran. Masalah ini kemudian dijabarkan ke dalam dua pertanyaan penelitian, yaitu (1) teknik penerjemahan permainan kata apa saja yang digunakan dalam menerjemahkan *portmanteau* di TSu ke TSa dan (2) bagaimana pengaruh teknik yang digunakan terhadap bentuk, efek, dan fungsi terjemahan *portmanteau* di TSa.

Secara umum, penelitian ini bertujuan menambah pemahaman mengenai penerjemahan *portmanteau* dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia. Secara khusus, tujuan utama penelitian ini adalah menganalisis penerapan teknik penerjemahan dan pengaruhnya terhadap fungsi *portmanteau* di dalam teks sasaran. Untuk mencapai tujuan penelitian tersebut, setidaknya, ada dua sasaran penelitian. Pertama adalah menganalisis teknik penerjemahan permainan kata yang digunakan untuk menerjemahkan *portmanteau*. Kedua adalah memaparkan pengaruh penerapan teknik penerjemahan yang dipilih terhadap bentuk dan fungsi terjemahan *portmanteau*.

Peneliti menerapkan beberapa batasan dalam penelitian ini. Pertama adalah sekalipun di dalam korpus terdapat permainan kata lainnya, seperti anagram dan paronomasia, fokus penelitian dibatasi pada permainan kata jenis *portmanteau*. Identifikasi *portmanteau* dilihat dari pola pembentukannya. Kedua adalah aspek yang dikaji adalah teknik penerjemahan yang digunakan dan pengaruhnya terhadap bentuk dan fungsi *portmanteau* di TSa. Ketiga adalah meskipun seri ini direncanakan akan terdiri dari tujuh buku, baru enam buku yang diterbitkan dan terjemahannya pun baru mencapai buku kelima, data diambil dari buku pertama hingga keempat karena pada buku kelima tidak ditemukan permainan kata jenis *portmanteau*.

TINJAUAN TEORETIS

Topik penelitian ini terdiri atas dua komponen utama, yaitu *portmanteau* sebagai salah satu bentuk permainan kata dan penerjemahan. Pada komponen pertama, pembahasan tentang *portmanteau* akan dimulai dari permainan kata sebagai induknya. Pembahasan meliputi definisi, jenis, dan fungsi permainan kata, kemudian *portmanteau* yang meliputi definisi, jenis, dan fungsi. Pada komponen kedua, pembahasan meliputi definisi penerjemahan dan teknik penerjemahan permainan kata.

Permainan kata, dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *wordplay*, kerap kali disamakan dengan paronomasia (*pun*). Penyamaan konsep ini disebabkan oleh anggapan bahwa permainan kata bertujuan menghasilkan humor, selayaknya paronomasia. Di dalam penelitian ini, peneliti melihat paronomasia sebagai salah satu jenis permainan kata sekalipun penggunaan istilah keduanya kerap kali bercampur. Salah satu ahli yang menyuarakan luasnya cakupan permainan kata adalah Delia Chiaro. Menurutnya, “*the term wordplay includes every conceivable way in which language is used with the intent to amuse*” (1992: 2). Meski menyatakan tujuan permainan kata adalah untuk menghibur, Chiaro menambahkan bahwa pengertian permainan kata

melebihi lelucon. Permainan kata ibarat wadah yang menampung berbagai macam bentuk permainan atas kata. Ahli lain yang mengusulkan definisi permainan kata adalah Delabastita (1996: 128). Ia mendefinisikan permainan kata sebagai berikut.

Wordplay is the general name for the various textual phenomena in which structural features of the language(s) used are exploited in order to bring about a communicatively significant confrontation of two (or more) linguistic structures with more or less similar forms and more or less different meanings.

Dari pengertian tersebut, setidaknya ada tiga komponen penting mengenai permainan kata, yaitu (1) merupakan istilah atas berbagai fenomena tekstual; (2) bentuknya memanfaatkan struktur linguistik; dan (3) tujuannya menghasilkan konfrontasi signifikan dari dua (atau lebih) struktur linguistik dengan bentuk yang kurang lebih mirip, tetapi memiliki arti yang kurang lebih berbeda. Lladó (2002) yang meneliti penerjemahan permainan kata dengan fokus pada perangkat retorik juga melihat permainan kata sebagai fenomena tekstual dan, dalam penerjemahannya, memberikan penekanan pada *“a textual problem which must be solved in the framework of textual effects”* (Marco, 2010: 266). Hal ini berarti, penerjemahan permainan kata yang ada di TSu perlu mempertimbangkan efek yang dihasilkan atas kehadirannya di TSa. Jika pada TSu, kehadiran permainan kata menimbulkan efek humor, kehadiran efek ini perlu dipertimbangkan juga pada TSa.

Beberapa ahli mengusulkan klasifikasi permainan kata untuk membantu mengidentifikasi jenisnya. Lladó (2002) mengelompokkan permainan kata ke dalam empat kategori (Marco, 2010: 267). Kategori pertama, permainan kata berdasarkan konsonan, rima, dan kesamaan fonetis antara lain meliputi aliterasi dan asonansi. Kategori kedua, permainan kata berdasarkan polisemi antara lain meliputi silepsis dan zeugma. Kategori ketiga, permainan kata berdasarkan homofon, umumnya muncul dalam bentuk paronomasia. Terakhir, sekaligus yang cakupannya paling luas, permainan kata berdasarkan transformasi yang meliputi semua bentuk perubahan struktur fonetis dan grafis kata sehingga menghasilkan kata yang berbeda. Kategori ini antara lain meliputi anagram, metagram, palindrom, dan *portmanteau*.

Fungsi paling umum dan yang paling sering dikaitkan dengan permainan kata adalah untuk menghibur (Chiaro, 1992). Inilah mengapa humor erat kaitannya dengan permainan kata. Namun demikian, menciptakan efek humor bukanlah satu-satunya fungsi permainan kata. Menurut Delabastita, selain menimbulkan efek humor, permainan kata juga memiliki beberapa kemungkinan fungsi lain, seperti menambah koherensi tematik teks, memaksa pembaca atau pendengarnya memberi perhatian lebih, menambah kekuatan persuasif pada pernyataan yang mengandung permainan kata, dan memengaruhi respons pembaca atau pendengar terhadap tema seksual dan tabu lainnya (1996: 129–130). Sementara menurut Leppihalme (1997), permainan kata tak hanya berfungsi sebagai humor yang baik, tetapi juga dapat menyampaikan parodi, ironi, atau kritik terhadap orang atau fenomena tertentu yang dijadikan bahan tertawaan (Korhonen, 2008: 19). Permainan kata jenis *portmanteau* bahkan dapat berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan olok-olok atau memberi julukan (Hossain, Tran, dan Kautz, 2020).

Pokok teoretis berikutnya adalah definisi *portmanteau*. Lewis Carroll (1871) yang memulai penggunaan istilah tersebut, mendefinisikannya dengan sederhana dan sangat longgar, yaitu *“two meanings packed up into one word.”* Namun, perihal apa yang terjadi pada pemaknaan dalam kata yang menampung dua makna tersebut dan bagaimana cara “mengepak” kata-kata ke dalam satu kata tidak dijelaskan lebih lanjut. Algeo (1977: 58) melihat *portmanteau* sama seperti

associative blends, yaitu kata baru yang dibentuk dengan menggabungkan dua kata yang memiliki keterkaitan dalam arti, terlepas dari ada atau tidaknya ikatan fonologis maupun morfologis di antara kedua kata itu. Namun, ia menambahkan bahwa terkadang, asosiasi suara dalam penggabungan kata-kata itu lebih diutamakan. Menurutnya, penutur dihadapkan pada dua pilihan kata ketika ingin mengucapkan kata *portmanteau*, baik salah satu dari kata itu sesuai dengan tata bahasa untuk digunakan maupun memiliki pengertian yang kira-kira sama dengan yang dimaksudkan. Apa yang terjadi berikutnya, menurut Algeo adalah “... *instead of choosing between them, he combines them*” (hlm. 57).

Bauer (1983 dalam Bednárová-Gibová, 2014) mengembalikan pengertian *portmanteau* ke asalnya—yang tidak dijelaskan secara rinci oleh Carroll—dengan menekankan bahwa sifat acak proses pembentukan *portmanteau* justru menjadi cirinya. Meskipun demikian, upaya untuk melihat keteraturan pembentukan *portmanteau* terus dilakukan. Böhmerová (2010), menggunakan istilah amalgam, melihat proses pembentukannya “*involve[s] the amalgamation of (usually two) words as bases into one lexical unit with a modified or new semantic content and/or communicative function*” (Bednárová-Gibová, 2014: 10). Proses amalgam ini dapat terjadi dengan cara mereduksi dan menggabungkan segmen kata atau menumpangtindihkan kata-kata pembentuknya. Namun demikian, ia menekankan bahwa sekalipun proses pembentukannya dapat dilakukan dengan mereduksi segmen kata, pembentukan *portmanteau* berbeda dengan pemendekan (abreviasi, pemenggalan, penyingkatan, dan kontraksi). Hal ini dikarenakan prosesnya tidak berhenti setelah kata-kata pembentuknya mengalami reduksi, melainkan berlanjut ke proses penggabungan untuk menghasilkan kata dengan makna baru. Ini berarti, berbeda dengan pemendekan, proses amalgam menghasilkan kata yang baru, bukan varian kata (hlm. 10).

Dari berbagai definisi tersebut, *portmanteau* dapat dilihat sebagai kata baru yang dibentuk dari penggabungan dua atau lebih kata lain untuk merujuk konsep baru. Kehadirannya dapat dilihat sebagai pertanda terjadinya perubahan yang pendefinisianya tidak dapat lagi dilakukan oleh leksikon yang sebelumnya sudah ada. Secara umum, Böhmerová (2010) mengusulkan tiga klasifikasi pola pembentukan *portmanteau*, yaitu *telescoped blend*, *fused blend*, dan *splinter blend*. *Portmanteau* jenis *telescoped blend* dibentuk dengan menumpangtindihkan sebagian segmen kata dengan segmen kata lainnya. Ada tiga jenis *telescoped blend*, yaitu (1) *telescoped blend* dengan segmen kontak saling tumpang-tindih (contoh: *alcohol+holiday*), dibentuk dari kata-kata **alcohol**+**holiday**); (2) *telescoped blend* dengan intrusi (contoh: *entertainment+toy*), dibentuk dari kata **entertainment**+**toy**); (3) *telescoped blend* dengan basis campuran (contoh: *burble*, dibentuk dari gabungan kata **bubble**+**murmur**).

Sementara itu, *portmanteau* jenis *fused blend* dibentuk dengan menumpangtindihkan struktur dalam matriks sambungan tanpa adanya kesamaan segmen. Kategori *fused blend* meliputi (1) *fused blend* dengan pengurangan di salah satu bagian kata (contoh: *staycation*, dibentuk dari kata **stay**+**vacation**); (2) *fused blend* dengan pengurangan di kedua kata (contoh: *dramedy*, dibentuk dari kata **drama**+**comedy**); (3) *fused mirroring blend* (contoh: *Oxbridge*—dari urutan **Oxford**+**Cambridge**, dan *Camford*—dari urutan **Cambridge**+**Oxford**), dan (4) *fused blend* bentuk khusus yang tidak dapat diklasifikasikan ke dalam jenis lainnya (contoh: *blog*, berasal dari kata **web**+**log**). Kata *portmanteau* juga dapat dibentuk dengan memberikan struktur fonologis dan bentuk grafis yang mirip dengan imbuhan (Böhmerová, 2010). Pola pembentukan seperti ini disebut *splinter blend*. Beberapa contoh *splinter* yang produktif dan berpotensi diinterpretasikan sebagai imbuhan adalah *-aholic* pada *workaholic*, *-licious* pada *chocolicious*, *-tainment* pada *portmanteau edutainment*, dan *-zine* pada *portmanteau bookazine*.

Ketika pembaca menemukan kata *portmanteau*, ia akan mencoba mengurai gabungan kata di baliknya, kemudian menggabungkannya kembali selayaknya apa yang dilakukan pembuat kata itu. Pembaca ditantang untuk memikirkan kembali batas-batas pemaknaan setiap kata berulang-ulang. Dengan kata lain, *portmanteau* berfungsi sebagai mesin yang membuat pembaca terus-menerus melakukan penguraian dan penggabungan untuk memahaminya. Attridge menyebut efek tersebut sebagai fungsi *portmanteau* dalam memancing pembaca untuk membaca secara produktif (1988: 148). Di dalam penelitian ini, *portmanteau* tak hanya berfungsi sebagai permainan kata yang menarik perhatian pembaca dan membuka dialog pemaknaan, tetapi juga berkaitan dengan karakter tokoh.

Pokok teoretis berikutnya adalah definisi penerjemahan. Ada beberapa kesamaan dan perbedaan penekanan pada setiap definisi yang umumnya dipengaruhi oleh pandangan masing-masing ahli tentang apa dan bagaimana penerjemahan perlu dilakukan. Kesamaan penekanan definisi terletak pada pandangan penerjemahan sebagai suatu kegiatan yang melibatkan dua teks, yaitu teks sumber (TSu) dan teks sasaran (TSa). Nida dan Taber (1982: 12) melihat penerjemahan sebagai kegiatan memproduksi kembali pesan yang termuat di dalam BSu ke BSa dengan menggunakan padanan terdekat ditinjau dari, pertama, segi makna dan kedua, segi gaya. Senada dengan Nida dan Taber (1982), Hoed (2006: 23) juga melihat penerjemahan sebagai “kegiatan mengalihkan secara tertulis pesan dari teks suatu bahasa (misalnya bahasa Inggris) ke dalam teks bahasa lain (misalnya bahasa Indonesia).” Sementara menurut House (2016: 9), dengan menyebut terjemahan sebagai kegiatan memproses dan mereproduksi teks dari TSu ke TSa masih terlalu umum karena kegiatan meringkas, menafsirkan, mengadaptasi teks, maupun mengubah teks ke media lain juga termasuk jenis aktivitas pemrosesan teks. Menurutnya, apa yang membuat penerjemahan berbeda dari kegiatan lainnya adalah bahwa penerjemahan didasari pada tindakan untuk menciptakan hubungan kesepadanan antara TSu di dalam suatu BSu dan TSa dalam bahasa lain.

Sementara itu, perbedaan definisi antara ahli yang satu dengan lainnya dapat dilihat dari beberapa penekanan. Pertama adalah terdapat penekanan pada batasan teks yang dapat diterjemahkan. Sebagian ahli menilai penerjemahan hanya meliputi teks tertulis (Catford, 1965; Hoed, 2006; Colina, 2015). Namun, ada juga yang menilai penerjemahan juga mencakup teks lisan, seperti yang dinyatakan oleh Hatim dan Mason (1997). Dalam hal ini, peneliti setuju untuk membuat batasan teks yang dapat diterjemahkan, yaitu teks tertulis. Hal ini dikarenakan penerjemahan teks lisan yang juga dikenal sebagai penjurubahasaan memiliki tantangan dan sasaran keberhasilan yang berbeda dari teks tertulis. Salah satunya adalah faktor segera—penafsiran dilakukan ‘di sini dan sekarang’ (Pöchhacker, 2004) sehingga dalam penyampaian pesan, juru bahasa dapat melakukan parafrase atau memotong kalimat menjadi beberapa bagian kemudian mereformulasinya demi memudahkan pemahaman pendengarnya. Kedua adalah terdapat penekanan pada tujuan atau sasaran keberhasilan penerjemahan. Catford (1965: 20) menekankan fokus penerjemahan sebagai “*the replacement of textual material in one language (SL) by equivalent textual material in another language (TL)*.” Sementara ahli lain, seperti Newmark (1988), menekankan keberhasilan mengalihkan makna seperti yang dimaksudkan penulis TSu ke dalam TSa sebagai fokus penerjemahan. Ia menyatakan penerjemahan sebagai “*rendering the meaning of a text into another language in the way that the author intended the text*” (hlm. 5). Dalam perkembangannya, sudut pandang perihal kesepadanan meluas menjadi kesepadanan dari segi makna (*semantic equivalence*), kesepadanan pragmatis, hingga kesepadanan fungsi.

Menyadari bahwa kesepadanan total adalah sesuatu yang tidak terjangkau, Colina (2015: 12) memberikan definisi penerjemahan yang lebih luwes, yaitu sebagai “*the process or the product of transforming a written text or texts from one human language to another which generally requires a significant degree of resemblance or correspondence with respect to the source text*”. Konsep *resemblance* atau *correspondence* yang ia maksud dapat dicapai dari beragam tingkatan, misalnya pada tataran struktural (leksikal/gramatikal), pemaknaan/konten, simbolis, tekstual, dan sebagainya. Dengan kata lain, Colina menempatkan kesetaraan hubungan antara bentuk dan keberhasilan mengalihkan makna di tempat yang sama-sama penting. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa penerjemahan adalah kegiatan mengalihkan pesan tertulis dari satu bahasa ke bahasa lain dengan tujuan membuat pembaca TSa memahami, bukan hanya pesan yang ingin disampaikan oleh penulis, melainkan juga efek yang ditimbulkan dari tulisannya, seperti halnya apa yang tersampaikan kepada pembaca TSu. Penelitian ini pun sepakat dengan definisi penerjemahan Colina yang mengedepankan derajat (bukan total) keterhubungan antara bentuk dan isi TSu dengan TSa.

Pada penerjemahan permainan kata, teknik penerjemahan yang diusulkan para ahli cenderung bergantung pada jenis permainan kata yang dihadapi. Teknik penerjemahan yang diusulkan Delabastita (1996) berfokus pada paronomasia (*pun*), sedangkan Veisberg (1997) berfokus pada idiom. Pada lingkup yang lebih sempit, terbatas pada karya-karya Shakespeare yang menjadi korpus, Offord (1997) mengusulkan enam teknik penerjemahan. Berikut paparan singkat teknik penerjemahan permainan kata yang diusulkan oleh Delabastita (1996: 134).

1. Teknik *Pun*→*Pun*. Paronomasia di dalam TSu diterjemahkan sebagai paronomasia juga di dalam TSa sekalipun sisi struktur semantis atau fungsi tekstualnya mungkin berbeda. Di dalam korpus data, contoh penggunaan teknik ini:
 TSu: “*This is **frustrating**.*” (*portmanteau* dari kata ***frustrating***+***enraging***)
 TSa: “*Ini **mengebalkan**.*” (*portmanteau* dari kata ***mengesalkan***+***menyebalkan***)
2. Teknik *Pun*→non-*Pun*, disebut juga teknik penerjemahan literal. Paronomasia TSu disampaikan dengan frasa di dalam TSa yang tidak mengandung paronomasia, tetapi dapat menjelaskan maksud yang terkandung di dalam paronomasia TSu. Di dalam korpus data, contoh penggunaan teknik ini:
 TSu: “*My very own **footmonster**.*”
 TSa: “***Monster pelayan pria pribadiku**.*”
3. Teknik *Pun*→Perangkat Retoris. Paronomasia dalam TSu disampaikan dengan perangkat retorik terkait (seperti aliterasi, paradoks, dan lainnya) yang, meskipun tidak sama dengan paronomasia, dapat menciptakan kembali efek permainan kata di TSa. Di dalam korpus data, contoh penggunaan teknik ini:
 TSu: *Pandora, one of the twins, often used made-up words such as **frustrating** or **flopulous**, when the ordinary ones didn’t suit her.*
 TSa: *Pandora, salah satu di antara si kembar, sering kali menggunakan kata-kata karangan sendiri seperti **frustragi** atau **luar binasa**, saat kata-kata umum tidak berkenan di hatinya.*

Dalam contoh itu, penerjemah menggunakan *antistoecon*, yaitu penggantian satu huruf atau suara dengan yang lainnya di dalam satu kata (Zimmerman, 2017), untuk menerjemahkan *portmanteau* *frustrating* menjadi *frustragi*. Sementara itu, untuk menerjemahkan

portmanteau *flopulous*, penerjemah menggunakan *malapropism* sehingga terjemahannya menjadi *luar binasa*. Menurut kamus daring *Oxford Languages*, *malapropism* adalah penggunaan kata yang salah sebagai pengganti kata yang terdengar serupa.

4. Teknik *Pun*→ $\emptyset$, disebut juga teknik penghilangan. Sesuai dengan namanya, paronomasia di dalam TSu tidak disampaikan atau dihilangkan (*pun*→ $\emptyset$) di TSa. Contoh penggunaan teknik ini dapat ditemukan dari penerjemah novel *Alice in Wonderland* berikut ini.

TSu: “*Boots and shoes under the sea,*” *the Gryphon went on in a deep voice, “are done with whiting. Now you know.”*

“... *now you know.*”

“*And what are they made of?*” *Alice asked in a tone of great curiosity.*

“*Soles and eels, of course.*” *The Gryphon replied rather impatiently. “Any shrimp could have told you that.”* (*Alice’s Adventure in Wonderland*, Lewis Carroll, 1993 (Wordsworth Edition), hlm. 102).

TSa: “Nah, sepatu-sepatu dalam laut disemir dengan pemutih. Dan kau tahu, whiting berarti juga pemutih, bukan?” (*Elisa di Negeri Ajaib*, terjemahan oleh Julius R. Siyaranamual, 1978: 117)

Dalam contoh itu, paronomasia muncul pada kata *soles* yang dapat berarti ikan sebelah (*fish soles*) atau merujuk pada ‘alas sepatu.’ Sementara kata *eels* di dalam teks juga dapat bermakna ‘belut’ atau berparonimi dengan kata *heels* yang berarti hak sepatu. Di dalam TSa, penerjemah memutuskan menggunakan teknik *Pun*→ $\emptyset$ dengan konsekuensi menghilangkan dialog antartokoh.

5. Teknik *Pun* TSu=*Pun* TSa, disebut juga teknik peminjaman. Paronomasia di dalam TSu disampaikan dalam bentuk aslinya ke dalam TSa. Di dalam korpus data, contoh penggunaan teknik ini:

TSu: “***Rhombusolotry. Worship of rhombus.***”

TSa: “*Rhombusolotry. Pemujaan kepada belah ketupat.*”

6. Teknik non-*Pun*→*Pun*. Penerjemah menampilkan paronomasia di salah satu bagian TSa meskipun di TSu bagian itu bukan paronomasia.
7. Teknik $\emptyset$ →*Pun*. Penerjemah sengaja menampilkan bahan tekstual baru yang memuat paronomasia di TSa. Penerapan teknik keenam dan ketujuh, menurut Delabastita, mungkin terjadi sebagai bentuk kompensasi yang dilakukan penerjemah atas paronomasia yang dihilangkan pada bagian sebelumnya.
8. Teknik Editorial. Paronomasia disampaikan dengan bantuan teknik editorial, seperti keterangan di dalam tanda kurung, catatan kaki, catatan akhir, maupun pengantar penerjemah yang dicantumkan dalam prolog atau kata pengantar. Di dalam korpus data, contoh penggunaan teknik ini:

TSu: *I was just thinking that if ‘rhombus’ were an adjective...*” *Raising a gloved hand to her chin, Pandora trapped her fingertips against her lips. “It would be **rhombuseous.**”*

TSa: Aku hanya berpikir benda yang memiliki sifat seperti ‘belah ketupat’ (**rhombus**)’ seharusnya disebut...” Pandora mengangkat tangan bersarung ke dagu, lalu menepuk-nepuk bibir dengan ujung jari. “**Rhombuseous.**”

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan teknik penerjemahan yang diusulkan oleh Delabastita (1996) dengan menyesuaikan istilah paronomasia (*pun*) menjadi *portmanteau* (*por*).

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Peneliti menggunakan model komparatif untuk membandingkan TSu dan TSa. Model ini cocok digunakan untuk penelitian penerjemahan yang berorientasi pada produk, membahas perihal kesepadanan, dan bertujuan menemukan korelasi di antara dua sisi relasi (Williams dan Chesterman, 2002: 49–51).

Peneliti menggunakan novel seri *The Ravenels* 1–4 karya Lisa Kleypas dalam bahasa Inggris (TSu) dan terjemahannya di dalam bahasa Indonesia (TSa) sebagai data tekstual. Keempat buku tersebut berjudul *Cold-Hearted Rake*, *Marrying Winterborne*, *Devil in Spring*, *Hello Stranger*. Keempatnya telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dan diterbitkan oleh Gramedia Pustaka Utama dengan judul masing-masing secara berurutan adalah *Earl Berhati Dingin*, *Pengantin Winterborne*, *Romansa Musim Semi*, *Sang Penguntit*. Penerjemah buku pertama dan keempat adalah Harisa Permatasari, penerjemah buku kedua dan kelima adalah Dharmawati, sedangkan penerjemah buku ketiga adalah Martha Widjaja. Lisa Kleypas sendiri merupakan penulis berkebangsaan Amerika Serikat yang telah aktif menerbitkan novel sejak 1987. Ia tidak hanya dikenal luas sebagai penulis genre fiksi romantis dengan latar belakang sejarah (*historical romance*) dan fiksi wanita kontemporer, tetapi juga penerima RITA Awards—penghargaan bergengsi untuk fiksi romantis berbahasa Inggris yang diberikan oleh asosiasi Penulis Romantis Amerika (*Romance Writers of America* atau RWA)—pada 2002 dan 2004.

Pilihan novel seri *The Ravenels* 1–4 sebagai data tekstual berdasarkan beberapa pertimbangan. Pertimbangan pertama adalah kehadiran permainan kata di dalam karya sastra cenderung lebih banyak dibandingkan teks nonfiksi sehingga diharapkan data yang dapat dianalisis akan lebih kaya. Pertimbangan kedua adalah target pembaca novel seri ini merupakan pembaca dewasa, baik untuk TSu maupun TSa. Hal ini penting karena dua alasan. Pertama adalah faktor target pembaca terbukti sangat menentukan dalam penggunaan teknik penghilangan (*Pun*→ $\emptyset$) untuk menerjemahkan permainan kata. Kedua adalah penelitian permainan kata untuk pasangan bahasa Inggris–bahasa Indonesia sudah cukup banyak dilakukan pada karya sastra anak, sedangkan untuk karya sastra dengan target pembaca dewasa masih terbatas. Hal ini mungkin dikarenakan tidak banyak karya sastra bermuatan permainan kata jenis *portmanteau* untuk pembaca dewasa yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Pertimbangan ketiga adalah salah satu tokoh dalam cerita ini, yaitu Pandora, punya kebiasaan menciptakan *portmanteau* setiap kali ia kesulitan mengungkapkan emosi atau perasaannya.

Penelitian ini dilakukan dalam dua langkah. Pertama adalah tahap pengumpulan data. Kedua adalah tahap analisis data. Peneliti menggunakan klasifikasi *portmanteau* Böhmerová (2010) untuk mengidentifikasi bentuk *portmanteau* di TSu. Kemudian, data yang telah dikumpulkan diidentifikasi teknik penerjemahannya. Setelah itu, data dipilah ke dalam beberapa kategori sesuai dengan teknik penerjemahan yang digunakan penerjemah. Penelitian ini menggunakan teknik penerjemahan permainan kata Delabastita (1996) sebagai alat analisis teknik penerjemahan *portmanteau* dalam TSa. Jika semua teknik digunakan dalam data, peneliti akan memiliki delapan kategori, yaitu Kategori 1 (teknik *Por*→*Por*), Kategori 2 (teknik *Por*→Perangkat Retoris), Kategori 3 (teknik *Por*→non-*Por*), Kategori 4 (teknik *Por* TSu=*Por*

TSa), Kategori 5 (teknik *Por*→ $\emptyset$), Kategori 6 (teknik non-*Por*→*Por*), Kategori 7 (teknik $\emptyset$ →*Por*), dan Kategori 8 (Teknik Editorial).

Kemudian, peneliti menyusun kode untuk penyajian data. Kode tersebut terdiri atas inisial kategori dan nomor urut data. Sebagai contoh, kode K1D3 berarti data tersebut termasuk data penggunaan teknik *Por*→*Por* nomor 3. Hal ini dikarenakan inisial K1 merujuk pada Kategori 1, sedangkan inisial D3 merujuk pada data nomor 3.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari korpus data, terdapat 21 data yang seluruhnya berasal dari TSu. Rincian lebih lanjut terkait dengan sumber data dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Sumber dan Jumlah Data

Seri	Judul Seri	Jumlah Data <i>Portmanteau</i>
1	<i>Cold-Hearted Rake</i>	4
2	<i>Marrying Winterborne</i>	3
3	<i>Devil in Spring</i>	11
4	<i>Hello Stranger</i>	3
Total		21

Banyaknya data yang ditemukan di setiap buku dipengaruhi oleh siapa tokoh yang sedang menjadi fokus cerita. Data terbanyak ditemukan di dalam buku *Devil in Spring* (seri ketiga) karena tokoh yang menjadi fokus cerita adalah Pandora Ravenel. Tokoh Pandora sendiri punya kebiasaan menciptakan *portmanteau* setiap kali ia kesulitan mengungkapkan emosi atau perasaannya. Sementara itu, data paling sedikit ditemukan di dalam buku *Marrying Winterborne* (seri kedua) dan *Hello Stranger* (seri keempat) yang masing-masing berpusat pada cerita tokoh Helen Ravenel dan Ethan Ransom. Data yang ditemukan kemudian dikelompokkan ke dalam beberapa kategori berdasarkan teknik yang digunakan menurut klasifikasi Delabastita (1996). Berikut rincian lebih lanjut mengenai jumlah data di dalam setiap kategori.

Tabel 2. Persebaran Data pada Setiap Kategori

No	Kategori	Jumlah Data
1	Kategori 1 Teknik <i>Por</i> → <i>Por</i>	7
2	Kategori 2 Teknik <i>Por</i> →Perangkat Retoris	4
3	Kategori 3 Teknik <i>Por</i> →non- <i>Por</i>	7
4	Kategori 4 Gabungan Teknik <i>Por</i> TSu= <i>Por</i> TSa dan Teknik Editorial	3
Total		21

Dari data yang ada, ditemukan empat teknik yang digunakan oleh penerjemah, yaitu teknik *Por*→*Por*, *Por*→Perangkat Retoris, *Por*→non-*Por*, dan teknik gabungan *Por* TSu=*Por* TSa dengan Teknik Editorial. Karena penggunaan Teknik Editorial digunakan bersama dengan Teknik *Por* TSu=*Por* TSa, analisis data dipaparkan dalam kategori yang sama, yaitu Kategori 4. Teknik lainnya, yaitu *Por*→ $\emptyset$, non-*Por*→*Por*, dan $\emptyset$ →*Por* tidak ditemukan penggunaannya di

dalam data. Paparan lebih lanjut mengenai apa yang terjadi ketika suatu *portmanteau* diterjemahkan dapat dilihat dari analisis data dari keempat kategori berikut ini.

Tabel 3. Data Kategori 1 *Por*→*Por*

Kode Data	<i>Portmanteau</i> di TSu	Terjemahan <i>Portmanteau</i> di TSa
K1D1	<i>Frustrating</i> (<i>frustrating</i> + <i>enraging</i>)	Mengebalkan (<i>mengesalkan</i> + <i>menyebalkan</i>)
	<i>Fused blend</i> dengan pengurangan di kedua kata	<i>Fused blend</i> dengan pengurangan di kedua kata
K1D2	<i>Splendicious</i> (<i>splendid</i> +(- <i>cious</i>))	Menyeluarbiasa (<i>menyenangkan</i> + <i>luar biasa</i>)
	<i>Splinter blend</i>	<i>Fused blend</i> dengan pengurangan di salah satu bagian kata
K1D3	<i>Flopsawopsy-doodly</i> (<i>flopsy(a)</i> - <i>wopsy</i> + <i>dipsy-doodle(y)</i>)	Binglinglung (<i>bingung</i> + <i>linglung</i>)
	<i>Telescoped blend</i> dengan basis campuran	<i>Fused blend</i> dengan pengurangan di salah satu bagian kata
K1D4	<i>Odorwhelming</i> (<i>odor</i> + <i>overwhelming</i>)	Menyaromakan (<i>menyebarkan</i> + <i>aroma</i> atau <i>menyebaurkan</i> + <i>aroma</i>)
	<i>Fused blend</i> dengan pengurangan di salah satu bagian kata	<i>Telescoped blend</i> dengan intrusi
K1D5	<i>Drearitating</i> (<i>dreary</i> + <i>irritating</i>)	Membosan-kesalkan (<i>membosankan</i> + <i>kesal</i>)
	<i>Fused blend</i> dengan pengurangan di kedua kata	<i>Telescoped blend</i> dengan intrusi
K1D6	<i>Imaginesomnia</i> (<i>imagine</i> + <i>insomnia</i>)	Khayal-somnia (<i>khayal</i> + <i>insomnia</i>)
	<i>Fused blend</i> dengan pengurangan di salah satu bagian kata	<i>Fused blend</i> dengan pengurangan di salah satu bagian kata
K1D7	<i>Lambnesia</i> (<i>lamb</i> + <i>amnesia</i>)	Dombanesia (<i>domba</i> + <i>amnesia</i>)
	<i>Fused blend</i> dengan pengurangan di salah satu bagian kata	<i>Fused blend</i> dengan pengurangan di salah satu bagian kata

Dari segi bentuk, penggunaan teknik *Por*→*Por* dalam menerjemahkan *portmanteau* berhasil mempertahankan kehadiran bentuk *portmanteau* di TSa dengan catatan, terjemahan yang dihasilkan dapat mengalami perubahan struktur pembentuk, seperti yang ditemukan pada data K1D2 (*portmanteau splendicious*), K1D3 (*portmanteau flopsawopsy-doodly*), K1D4 (*portmanteau odorwhelming*), dan K1D5 (*portmanteau drearitating*). Hanya tiga *portmanteau* TSu yang terjemahannya tetap dalam pola pembentukan yang sama, yaitu *fused blend* dengan pengurangan di kedua kata (K1D1, *portmanteau frustrating*) dan *fused blend* dengan pengurangan di salah satu kata (K1D6 dan K1D7).

Dari segi efek, *portmanteau* TSu menghasilkan efek jenaka, menarik perhatian, memberi penekanan pada ungkapan, dan menimbulkan rasa kagum atas karakter Pandora. Sementara itu, dari ketujuh data, hanya tiga data yang memperlihatkan terjemahan memiliki efek yang sama dengan *portmanteau* TSu. Hasil analisis memperlihatkan, efek yang sama bisa dihasilkan

terjemahan dengan mempertimbangkan beberapa hal. Pertama adalah pilihan kata-kata pembentuknya. Data K1D4 (*odorwhelming*→*menyaromakan*) membuktikan pentingnya bagi penerjemah untuk mempertimbangkan kata-kata yang dipilihnya untuk membentuk *portmanteau* agar tidak memberikan efek dan nilai rasa yang berbeda dari *portmanteau* di TSu. Dalam kasus K1D4, kata pembentuk *portmanteau* TSa ternyata cenderung memberi nilai rasa positif, sedangkan kata pembentuk *portmanteau* TSu cenderung memberi nilai rasa negatif. Kedua adalah pola pembentukannya. Data K1D5 (*drearitating*→*membosan-kesalkan*) memperlihatkan pola pembentukan dapat memengaruhi efek yang dihasilkan, dari jenaka di TSu menjadi penekanan ungkapan di TSa.

Dari segi fungsi, teknik ini memperlihatkan bahwa fungsi *portmanteau* TSu dapat dipertahankan di dalam TSa. *Portmanteau* hadir di TSu tidak hanya untuk mendukung ekspresi Pandora, tetapi juga mencirikan karakternya yang kerap kali menimbulkan reaksi dari tokoh-tokoh lain. Contohnya komentar tokoh Devon pada data K1D1 (*portmanteau frustrating*), Cassandra pada data K1D4 (*portmanteau odorwhelming*), Rhys pada data K1D6 (*portmanteau imaginesomnia*), dan Garrett pada data K1D7 (*portmanteau lambnesia*). Penerjemahan *portmanteau* TSu juga dengan *portmanteau* di TSa dapat mendukung fungsi sekaligus menjaga koherensi cerita bagi pembaca TSa.

Tabel 4. Data Kategori 2 Por→Perangkat Retoris

Kode Data	<i>Portmanteau</i> di TSu	Terjemahan <i>Portmanteau</i> di TSa
	<i>Confuming</i> (<i>confused</i> + <i>fuming</i>)	<i>Meradangs</i>
K2D1	<i>Telescoped blend</i> dengan segmen kontak saling tumpang tindih	Perangkat Retoris: Barbarism, yaitu penyimpangan dalam ucapan, tata bahasa, atau perbendaharaan kata dari ragam standar (Kridalaksana, 2009, hlm. 30)
	<i>Swirladingles</i> (<i>swirling</i> + <i>fandangles</i>)	<i>Pusaran Pusing</i>
K2D2	<i>Telescoped blend</i> dengan basis campuran	Perangkat Retoris: Aliterasi, yaitu pengulangan konsonan atau kelompok konsonan pada awal suku kata atau awal kata secara berurutan (Kridalaksana, 2009, hlm. 11).
	<i>Frustrating</i> (<i>frustrating</i> + <i>enraging</i>)	<i>Frustragi</i>
K2D3	<i>Fused blend</i> dengan pengurangan di kedua kata	Perangkat Retoris: <i>Antistoecon</i> , yaitu penggantian satu huruf atau suara dengan yang lainnya di dalam satu kata (Zimmerman, 2017, hlm. 158).
	<i>Flopulous</i> (<i>flop</i> + <i>fabulous</i>)	<i>Luar binasa</i>
K2D4	<i>Fused blend</i> dengan pengurangan di salah satu bagian kata	Perangkat Retoris: <i>Malapropism</i> , yaitu penggunaan kata yang salah sebagai pengganti kata yang terdengar serupa (kamus daring <i>Oxford Languages</i>)

Penggunaan teknik *Por*→Perangkat Retoris dalam menerjemahkan *portmanteau* memperlihatkan tiga kesimpulan. Pertama adalah penggunaan teknik ini membuat penerjemah hanya mengedepankan salah satu makna dari kata-kata pembentuk *portmanteau* TSu di TSa. Sebagai contoh, alih-alih berfungsi mengonfirmasi rasa bingung dan marah, terjemahan *portmanteau confuming* menjadi *meradangs* hanya menengahkan rasa marah saja. Begitu juga dengan terjemahan *portmanteau frustrating* menjadi *frustragi*. Dengan kata lain, teknik ini tidak dapat mempertahankan fungsi *portmanteau* secara umum yang justru dibuat pembuatnya untuk menyatakan dua hal dalam satu kata. Keputusan mengedepankan salah satu makna dari kata-kata pembentuk *portmanteau* mengompromikan kadar permainan kata. Demi mempertahankan kehadiran permainan kata, penerjemah merelakan *portmanteau* dan hanya membuat permainan kata berdasarkan salah satu kata saja sehingga hanya salah satu makna pula yang dipertahankan.

Kedua adalah kehadiran bentuk *portmanteau* di TSa tidak dapat dipertahankan. Akibatnya, tidak ada fungsi *portmanteau* sebagai permainan kata yang membuat pembaca memikirkan dan membongkarpasangkan gabungan kata pembentuknya. Ketiga, dari segi efek, penggunaan teknik ini masih menghasilkan efek permainan kata lainnya yang berbeda dari *portmanteau* TSu. Contohnya, efek humor dari penggunaan frasa *luar binasa* untuk menerjemahkan *portmanteau flopulous* dan efek penekanan rasa kesal yang dialami Pandora dalam penggunaan frasa *pusaran pusing* untuk menerjemahkan *portmanteau swirladingles*. Hal ini berarti, efek yang dihasilkan oleh perangkat retorik pilihan jika dipilih dengan tepat masih dapat mendukung fungsi *portmanteau* sesuai dengan konteks di TSu. Jika tidak tepat, efek yang dihasilkan oleh perangkat retorik pilihan berpotensi memengaruhi penilaian pembaca TSa, seperti pada penerjemahan *portmanteau confuming* menjadi *meradangs*. Pada data K2D1, efek yang dihasilkan *portmanteau* TSu adalah jenaka dan menimbulkan rasa kagum terhadap karakter Pandora, tetapi penggunaan perangkat retorik untuk menerjemahkannya justru menghasilkan efek mengada-ada dan menimbulkan kesan karakter Pandora kekanak-kanakan. Oleh karena itu, satu hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan teknik *Por*→Perangkat Retoris adalah, efek permainan kata lain yang ditimbulkan tidak boleh sampai menyimpang jauh, apalagi mengubah penilaian pembaca TSa dari efek *portmanteau* TSu.

Tabel 5. Data Kategori 3 *Por*→non-*Por*

Kode Data	<i>Portmanteau</i> di TSu	Terjemahan <i>Portmanteau</i> di TSa
K3D1	<i>Horriculous</i> (<i>horrendous</i> + <i>ridiculous</i>)	<i>Mengerikan sekaligus menggelikan</i>
	<i>Fused blend</i> dengan pengurangan di kedua kata	
K3D2	<i>Pomposteros</i> (<i>pompous</i> + <i>preposterous</i>)	<i>Pongah</i>
	<i>Fused blend</i> dengan pengurangan di kedua kata	
K3D3	<i>Kisstastrophe</i> (<i>kiss</i> + <i>catastrophe</i>)	<i>Malapetaka ciuman</i>
	<i>Fused blend</i> dengan pengurangan di salah satu bagian kata	
K3D4	<i>Flopulous</i> (<i>flop</i> + <i>fabulous</i>)	<i>Lesu</i>
	<i>Fused blend</i> dengan pengurangan di salah satu bagian kata	

Kode Data	<i>Portmanteau</i> di TSu	Terjemahan <i>Portmanteau</i> di TSa
K3D5	<i>Swignorant</i> (<i>swig+ignorant</i>)	<i>Tidak dapat berbuat apa pun dengan benar</i>
	<i>Telescoped blend</i> dengan segmen kontak saling tumpang-tindih	
K3D6	<i>Footmonster</i> (<i>footman+monster</i>)	<i>Monster pelayan pria pribadi</i>
	<i>Fused blend</i> dengan pengurangan di salah satu bagian kata	
K3D7	<i>Watchdragon</i> (<i>watchman+dragon</i>)	<i>Naga penjaga</i>
	<i>Fused blend</i> dengan pengurangan di salah satu bagian kata	

Penggunaan teknik *Por*→*non-Por* atau secara literal memperlihatkan beberapa kesimpulan. Pertama adalah, dari segi bentuk, terjemahan tidak mempertahankan bentuk *portmanteau* di TSa. Akibatnya, fungsi umum *portmanteau* sebagai permainan kata yang membuat penerimanya memikirkan dan membongkarpasangkan gabungan kata-kata pembentuknya tidak ditemukan di TSa. Karena tidak menghasilkan fungsi *portmanteau* TSu di TSa, terjemahan tidak mendukung konteks ketika tokoh lain memberikan komentar atau merespons permainan kata di dalam cerita, seperti pada penerjemahan *portmanteau pomposterous* menjadi *pongah*. Akibatnya, terjemahan tidak hanya menghilangkan kesempatan pembaca menikmati permainan kata, tetapi juga berpeluang membingungkan mereka jika kemunculan *portmanteau* sangat berkaitan dengan dialog atau adegan berikutnya, seperti pada terjemahan *portmanteau pomposterous*. Terjemahan yang dihasilkan teknik ini juga tidak mendukung karakter tokoh yang senang membuat *portmanteau* karena kehadiran *portmanteau* TSu tidak dipertahankan di TSa.

Kedua adalah, dari segi efek, terjemahan yang dihasilkan menghilangkan efek *portmanteau* TSu. Terjemahan secara literal ini menyampaikan makna tanpa mempertimbangkan asosiasi suara yang pada *portmanteau* TSu kerap menimbulkan efek jenaka dan kagum. Pembaca TSa juga tidak menerima rasa puas ketika berhasil memecahkan teka-teki kata-kata pembentuk *portmanteau* seperti yang dapat dirasakan pembaca TSu. Melihat sebagian data masih mungkin diterjemahkan menggunakan teknik *Por*→*Por*, seperti pada data K3D1, K3D2, K3D3, dan K3D5, penerjemah perlu mempertimbangkan untuk mengupayakan penggunaan teknik *Por*→*Por* lebih dahulu agar terjemahan mempertahankan bentuk dan efek *portmanteau*.

Ketiga adalah, dari segi fungsi, ditemukan dua hasil terkait dengan fungsi *portmanteau* TSu ketika diterjemahkan menggunakan teknik *Por*→*non-Por*. Pertama adalah penerjemah mengedepankan hanya salah satu makna dari kata-kata pembentuknya, seperti pada data K3D2 (*portmanteau pomposterous*), K3D4 (*portmanteau flopulous*), dan K3D5 (*portmanteau swignorant*). Keputusan ini berakibat terjemahan hanya memuat sebagian fungsi kata *portmanteau* di dalam konteks TSu, seperti yang terjadi pada terjemahan menggunakan teknik *Por*→Perangkat Retoris. Kedua adalah penerjemah mengedepankan kedua makna dari kata-kata pembentuknya, seperti pada data K3D1 (*portmanteau horriculous*), K3D3 (*portmanteau kisstastrophe*), K3D6 (*portmanteau footmonster*), dan K3D7 (*portmanteau watchdragon*). Makna kata *portmanteau* di TSu memang tetap tersampaikan di dalam TSa. Akan tetapi, terjemahan ini berkebalikan dari tujuan pembuatan *portmanteau* yang memungkinkan pembuatnya mengekspresikan dua atau lebih makna secara ringkas. Penerjemahan *portmanteau* secara literal

juga memperlihatkan kecenderungan penerjemah untuk mengedepankan ketersampaian makna guna mendukung keterbacaan, sekalipun harus mengorbankan gaya penulisan penulis.

Tabel 6. Data Kategori 4 Gabungan Teknik *Por* TSu=*Por* TSa dan Teknik Editorial

Kode Data	<i>Portmanteau</i> di TSu	Terjemahan <i>Portmanteau</i> di TSa
K4D1	<i>Rhombuseous</i> (<i>rhombuses</i> +(-ous))	<i>Rhombuseous</i>
	<i>Splinter blend</i>	Teknik Editorial: Penggunaan keterangan tambahan dalam tanda kurung: ' <i>belah ketupat</i> ' (<i>rhombus</i>)
K4D2	<i>Rhombusphobia</i> (<i>rhombus</i> +(- <i>phobia</i>))	<i>Rhombusfobia</i>
	<i>Splinter blend</i>	Teknik Editorial: Penggunaan keterangan tambahan dalam tanda kurung: ' <i>belah ketupat</i> ' (<i>rhombus</i>)
K4D3	<i>Rhombusolotry</i> (<i>rhombus</i> + <i>idolatry</i>)	<i>Rhombusolotry</i>
	<i>Fused blend</i> dengan pengurangan di salah satu bagian kata	Teknik Editorial: Penggunaan keterangan tambahan dalam tanda kurung: ' <i>belah ketupat</i> ' (<i>rhombus</i>)

Penggunaan teknik gabungan *Por* TSu=*Por* TSa dan Teknik Editorial dalam menerjemahkan *portmanteau* memperlihatkan beberapa hasil. Dari segi bentuk, terjemahan mempertahankan kehadiran bentuk *portmanteau* di TSa. Hal ini dikarenakan *portmanteau* TSu dipinjam seutuhnya ke dalam TSa. Meskipun demikian, penggunaan teknik ini masih bergantung pada latar belakang pengetahuan pembaca TSa terhadap BSu agar pembaca dapat menyadari bahwa kata asing yang dipinjam ke dalam TSa bukanlah kata baku, melainkan kata *portmanteau*.

Dari segi efek, sekalipun bentuk *portmanteau* dipertahankan kehadirannya di TSa seperti pada penggunaan teknik *Por*→*Por*, teknik ini tidak langsung dapat dilihat mempertahankan efek. Hal ini dikarenakan teknik tersebut meminjam *portmanteau* TSu yang dibentuk dari gabungan kata-kata dalam BSu sehingga berpotensi terdengar asing bagi pembaca TSa. Agar dapat memberikan efek *portmanteau*, teknik ini bergantung pada keterangan tambahan yang diberikan melalui Teknik Editorial dan latar belakang pengetahuan pembaca TSa terhadap BSu.

Dari segi fungsi, terjemahan yang dihasilkan teknik gabungan *Por* TSu=*Por* TSa dan Teknik Editorial tidak mempertahankan fungsi permainan kata *portmanteau*. Penggunaan Teknik Editorial bersama dengan teknik *Por* TSu=*Por* TSa memberikan tambahan informasi yang memperjelas makna kata *portmanteau* sehingga pembaca TSa dapat langsung memahami arti kata tersebut tanpa mencoba membongkar pasang kata-kata pembentuknya. Artinya, pembaca TSa berpotensi membaca *portmanteau* TSu sebagai sebuah kata baku di dalam BSu, bukan kata-kata buatan. Oleh karena itu, penggunaan teknik ini bergantung pada latar belakang pengetahuan pembaca TSa terhadap BSu agar berhasil memberikan efek dan mempertahankan fungsi permainan kata yang dipinjam ke dalam TSa.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa tidak semua *portmanteau* TSu dapat diterjemahkan menjadi *portmanteau* di TSa. Di dalam korpus data ini, empat dari delapan teknik penerjemahan

permainan kata yang diusulkan oleh Delabastita (1996) digunakan oleh penerjemah untuk menerjemahkan *portmanteau*. Keempat teknik itu adalah teknik *Por*→*Por*, *Por*→Perangkat Retoris, *Por*→non-*Por*, serta gabungan teknik *Por* TSu=*Por* TSa dan Teknik Editorial. Temuan ini memperlihatkan beberapa hal. Pertama adalah penerjemahan *portmanteau* terbukti tetap dapat dilakukan, meski terjemahannya tidak selalu dalam bentuk *portmanteau*. Hal ini terlihat dari tidak adanya penggunaan teknik *Por*→Ø. Kedua adalah penggunaan Teknik Editorial cenderung berperan sebagai teknik pendukung karena penggunaannya mendukung penggunaan teknik lain, yaitu *Por* TSu=*Por* TSa. Ketiga adalah penerjemah dapat dilihat setia pada TSu karena tidak ditemukan upaya penggunaan teknik non-*Por*→*Por* dan Ø→*Por* yang akan menghasilkan penambahan materi *portmanteau* baru di TSa.

Penggunaan setiap teknik penerjemahan memberi pengaruh yang berbeda-beda terhadap bentuk, efek, dan fungsi *portmanteau* yang diterjemahkan. Dari segi bentuk, hanya penggunaan teknik *Por*→*Por* dan gabungan teknik *Por* TSu=*Por* TSa dengan Teknik Editorial yang mempertahankan kehadiran *portmanteau* di TSa, sedangkan teknik lainnya mengubah bentuk *portmanteau*. Dari segi efek, hanya penggunaan teknik *Por*→*Por* dan teknik *Por*→Perangkat Retoris yang mempertahankan kehadiran efek di TSa, sedangkan teknik lainnya menghilangkan efek yang dihasilkan *portmanteau* TSu. Dari segi fungsi, hanya penggunaan teknik *Por*→*Por* yang dapat mempertahankan fungsi *portmanteau*, baik sebagai permainan kata secara umum maupun sebagai penciri karakter tokoh Pandora. Dengan kata lain, terjemahan yang dihasilkan teknik ini juga berhasil menjaga koherensi cerita. Penggunaan teknik lainnya, yaitu *Por*→Perangkat Retoris, *Por*→non-*Por*, dan gabungan teknik *Por* TSu=*Por* TSa dengan Teknik Editorial tidak mempertahankan kehadiran fungsi *portmanteau* sebagai permainan kata.

Akhirnya, dengan mempertimbangkan berbagai hasil yang ditimbulkan dari penggunaan setiap teknik terhadap bentuk, efek, dan fungsi *portmanteau* dapat ditarik satu kesimpulan, pemilihan teknik penerjemahan *portmanteau* perlu mempertimbangkan tujuan kehadiran *portmanteau* di dalam TSu, efek yang ditimbulkannya di TSu, dan keterbacaan teks dari sisi pembaca TSa. Menerjemahkan *portmanteau* di TSu juga dengan *portmanteau* di TSa (*Por*→*Por*) merupakan pilihan ideal karena dapat menghadirkan bentuk dan efek *portmanteau* sehingga dapat memenuhi fungsi umumnya sebagai permainan kata sekaligus fungsinya di dalam konteks cerita. Tentu saja dalam praktiknya, menerjemahkan *portmanteau* juga dengan *portmanteau* (*Por*→*Por*) membawa tantangan tersendiri, terutama bila mempertimbangkan faktor keterbacaan naskah TSa.

Penciptaan kembali *portmanteau* TSu ke dalam TSa terbukti perlu memperhatikan beberapa hal. Pertama adalah *portmanteau* sebagai permainan kata sangat bergantung pada kosakata penerimanya agar berhasil dibongkarpasangkan kembali. Dari sisi penerjemah, kesadaran akan faktor kosakata pembaca membuatnya perlu mempertimbangkan pilihan kata-kata pembentuk *portmanteau* yang ia buat. Ia perlu mengingat, pemilihan kata-kata yang kurang umum berpeluang membingungkan, bahkan mengganggu kenyamanan pembaca. Kedua adalah, bukan hanya tugas penerjemah untuk membentuk *portmanteau*, melainkan juga pembaca untuk memahami konteks cerita dengan baik agar *portmanteau* dapat dinikmati kehadirannya sebagai permainan kata oleh pembaca. Pemahaman terhadap konteks akan memudahkan pembaca menemukan pasangan kata apa yang paling mungkin menjadi pembentuk *portmanteau* yang ia temui. Ketiga, upaya menciptakan kembali *portmanteau* dalam BSa sangat dipengaruhi oleh setidaknya struktur fonologis dan leksikal BSa. Kemudahan pelafalan dan asosiasi suara sangat menentukan dalam pembentukan *portmanteau*. Baik dibentuk dengan cara menumpangtindihkan maupun memotong segmen kata pembentuk, pembuat *portmanteau* tetap perlu

mempertimbangkan apakah penerimanya dapat menangkap ‘petunjuk’ atas kata-kata yang ia kemas menjadi satu sehingga mereka dapat membongkarpasangkannya kembali atau tidak. Ketika penciptaan *portmanteau* di TSa justru berpeluang membingungkan atau mengganggu pembacaan, penerjemah dapat menggunakan teknik lainnya. Pada akhirnya, penerjemah akan selalu dihadapkan pada dua pilihan ketika menerjemahkan, yaitu mengedepankan gaya penulisan penulis atau keterbacaan naskah bagi pembaca TSa.

SARAN

Kesimpulan penelitian ini sekaligus membuka celah baru untuk penelitian *portmanteau* lebih lanjut. Penelitian berikutnya dapat berfokus pada ideologi penerjemahan yang dipilih oleh penerjemah, khususnya pada target pembaca atau penonton tertentu, dewasa atau anak-anak. Hal ini dikarenakan adanya kesimpulan bahwa pembentukan *portmanteau* perlu mempertimbangkan kosakata penerimanya. Penelitian penerjemahan *portmanteau* pada korpus data lain, seperti takarir dan komik, untuk melihat ada atau tidak kecenderungan penggunaan teknik tertentu juga dapat dilakukan. Hal ini dikarenakan, penerjemahan takarir dan komik memiliki batasan ruang penyampaian. Selain itu, penelitian mengenai efek hasil terjemahan *portmanteau* terhadap pemahaman pembaca TSa dari segi penyampaian makna juga dapat dilakukan untuk memperkaya penerjemahan permainan kata. Penelitian lebih lanjut di bidang penerjemahan permainan kata, khususnya pada satu jenis permainan kata saja, seperti penerjemahan aliterasi, anagram, atau silepsis juga masih terbuka untuk didalami.

Peneliti menyadari batasan penelitian yang diterapkan di dalam penelitian ini membawa konsekuensi hasil penelitian hanya mengungkapkan sebagian kecil pemahaman akan topik penelitian ini. Temuan penelitian ini juga tidak membahas secara mendalam alasan *portmanteau* di dalam B_{Su} tidak diterjemahkan ke dalam bentuk *portmanteau* di B_{Sa} karena batasan penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini ada pada penggunaan teknik penerjemahan dan pengaruhnya terhadap terjemahan yang dihasilkan. Faktor-faktor yang memengaruhi proses keputusan penerjemah untuk memilih teknik penerjemahan tidak ditelusuri lebih dalam karena sifat penelitian ini adalah penelitian terhadap produk, bukan proses. Oleh karena itu, peneliti berharap akan ada lebih banyak penelitian di bidang penerjemahan *portmanteau* dan permainan kata. Dengan demikian, pembaca karya sastra terjemahan akan tetap dapat menikmati permainan kata jenis apa pun yang ada di dalam teks selayaknya pembaca T_{Su} menikmatinya.

CATATAN

Penulis berterima kasih kasih kepada mitra bebestari yang telah memberikan saran-saran berharga untuk perbaikan makalah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Algeo, J. (1977). Blends, a structural and systemic view. *American speech*, 52(1/2), 47–64.
- Attridge, D. (1988). Unpacking the portmanteau, or who’s afraid of *Finnegans wake*?. *On puns: The Foundation of Letters*, 140–155.
- Bednárová-Gibová, K. (2014). Some insights into portmanteau words in current fashion magazines. *Jazyk a kultúra*, 5(19–20), 19–20.
- Carroll, L. (1993). *Alice’s adventures in wonderland & through the looking-glass*. Wordsworth Editions.

- Catford, J.C. (1965). *A linguistic theory of translation: An essay in applied linguistics*. Oxford University Press.
- Chiaro, D. (1992). *The language of jokes: Analysing verbal play*. Routledge.
- Colina, S. (2015). *Fundamentals of translation*. Cambridge University Press.
- Delabastita, D. (1996). 'Introduction'. *The Translator. Studies in intercultural communication* 2(2) Special Issue on Wordplay and Translation, 127–139.
- Hatim, B. & Mason, I. (1997). *The translator as communicator*. Routledge.
- Hoed, B. H. (2006). *Penerjemahan dan kebudayaan*. Pustaka Jaya.
- Hossain, N., Tran, M., & Kautz, H. (2020). A framework for political portmanteau decomposition. Dalam *Proceedings of the International AAAI Conference on Web and Social Media* (Vol. 14, hlm. 944–948).
- House, J. (2016). *Translation as communication across language and cultures*. Routledge.
- Kleypas, L. (2015). *Cold-Hearted Rake*. Avon Books.
- Kleypas, L. (2016). *Earl Berhati Dingin* (H. Permatasari, Trans.). Gramedia Pustaka Utama. (Original work published 2015)
- Kleypas, L. (2016). *Marrying Winterborne*. Avon Books.
- Kleypas, L. (2017). *Devil in Spring*. Avon Books.
- Kleypas, L. (2017). *Pengantin Winterborne* (Dharmawati, Trans.). Gramedia Pustaka Utama. (Original work published 2016)
- Kleypas, L. (2018). *Hello Stranger*. Avon Books.
- Kleypas, L. (2018). *Romansa Musim Semi* (M. Widjaja, Trans.). Gramedia Pustaka Utama. (Original work published 2017)
- Kleypas, L. (2018). *Sang Penguntit* (H. Permatasari, Trans.). Gramedia Pustaka Utama. (Original work published 2018)
- Korhonen, E. (2008). *Translation strategies for wordplay in The Simpsons* [Unpublished Pro Gradu Thesis]. University of Helsinki, Helsinki.
- Kridalaksana, H. (2009). Aliterasi. Dalam *Kamus linguistik* (Edisi Keempat, hlm. 11). Gramedia Pustaka Utama.
- Kridalaksana, H. (2009). Barbarism. Dalam *Kamus linguistik* (Edisi Keempat, hlm. 30). Gramedia Pustaka Utama.
- Laviosa, S. (2005). Wordplay in advertising: Form, meaning and function. *The Language of Business*, 1(1), 25–34.
- Marco, J. (2010). The translation of wordplay in literary texts: Typology, techniques and factors in a corpus of English-Catalan source text and target text segments. *Target. International journal of translation studies*, 22(2), 264–297.
- McKenna, M. (1978). Portmanteau words in reading instruction. *Language Arts*, 55(3), 315–317.
- McKerrass, R. (1994). How to translate wordplays. *Notes on Translation*, 8(1), 7–18.
- Newmark, P. (1988). *A textbook of translation*. Prentice Hall.
- Pöschhacker, F. (2004). *Introducing interpreting studies*. Routledge.
- Popescu, R. A. (2015). Some aspects regarding the portmanteau words in current Romanian language of advertising. *Journal of Romanian Literary Studies*, (07), 383–399.
- Zebalbeascoa, P. (1996). Translating jokes for dubbed television situation comedies. *The translator*, 2(2), 235–257.
- Zimmerman, B. (2017). Fitzgerald as prose technician: A short catalog of rhetorical devices. *The F. Scott Fitzgerald Review*, 15(1), 149–199.