

## TEKNIK PENERJEMAHAN WORDPLAY DALAM SUBTITLE FILM SPONGEBOB SQUAREPANTS “SPONGE OUT OF WATER” SERTA DAMPAKNYA TERHADAP KUALITAS TERJEMAHAN

Nurlaila<sup>1</sup>

Endang Purwaningsih<sup>2</sup>

<sup>1</sup>nurlaila@staff.gunadarma.ac.id, <sup>2</sup>e\_purwaningsih@staff.gunadarma.ac.id  
Sastra Inggris, Universitas Gunadarma,  
Jl. Margonda Raya No. 100, Depok- Jawa Barat

### ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji terjemahan wordplay dalam subtitle film *Spongebob Squarepants “Sponge Out Of Water”*. Tujuan penelitian ini untuk mengidentifikasi jenis wordplay yang ada dalam film *Spongebob Squarepants “Sponge Out Of Water”*, teknik penerjemahan yang digunakan pembuat subtitle untuk menerjemahkannya ke dalam bahasa Indonesia, serta dampaknya pada kualitas terjemahan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Data yang digunakan berupa wordplay dalam film *Spongebob Squarepants “Sponge Out Of Water”* serta terjemahannya dalam bahasa Indonesia dan hasil kuesioner penilaian terjemahan. Pengumpulan sumber data dilakukan dengan teknik analisis dokumen dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 1 jenis wordplay dalam film *Spongebob Squarepants “Sponge Out Of Water”* yakni paronimi. Untuk menerjemahkannya pembuat subtitle cenderung menggunakan teknik Pun-Non Pun (58.3%), Editorial techniques (33.3%), dan Pun ST = Pun TT (8.3%). Penggunaan teknik penerjemahan tersebut berdampak pada rendahnya tingkat keberterimaan dan hilangnya efek humor wordplay pada teks terjemahan.

Kata kunci: Wordplay, teknik penerjemahan, kualitas terjemahan

### PENDAHULUAN

Wordplay merupakan rangkaian kata atau frasa yang dibuat sedemikian rupa yang bertujuan untuk menghibur (Chiaro, 1992:2). Istilah *wordplay* seringkali dikaitkan dengan pun, seperti yang diajukan oleh beberapa ahli seperti Leppihalme (dalam Korhonen, 2008) yang menyatakan bahwa pun adalah subkategori dari *wordplay*. Beberapa ahli lain seperti Delabastita (1993) menganggap *wordplay* dan pun merupakan dua istilah yang mengacu pada hal yang sama. Penelitian ini mengacu pada teori *wordplay*: definisi, jenis, dan teknik penerjemahannya yang diajukan Delabastita.

Film *Spongebob Squarepants “Sponge Out Of Water”* dipilih sebagai sumber data karena kepopulerannya baik di kalangan anak-anak maupun di kalangan dewasa. Selain itu film

*Spongebob Squarepants “Sponge Out Of Water”* adalah film terbaru *Spongebob* yang diputar di bioskop pada bulan Februari 2015. Film anak-anak asal Amerika terpopuler di Nicketelevision ini bercerita tentang kehidupan di kota bawah laut bernama Bikini Bottom yang tokoh utamanya diperankan oleh *Spongebob* (seekor spons), Patrick (seekor bintang laut merah muda), Squidward (seekor gurita), Tn. Krab (seekor kepiting), Sandy (seekor tupai), dan Gary (seekor siput). Film anak ini bersifat komedi sehingga banyak memunculkan adegan lucu termasuk menyisipkan permainan kata dalam percakapannya.

Agar dapat dinikmati oleh penonton di Indonesia, perusahaan film anak di Indonesia menayangkannya dalam versi yang telah didubbing atau setidaknya dengan

menyertakan subtitle. Namun, tidak semua orang memiliki kesempatan untuk pergi ke bioskop atau menontonnya di televisi sesuai dengan jam tayang yang ditentukan atau pun mencari-cari vcdnya di toko kaset. Oleh karena itu, banyak para penggemar yang mengunggah dan membagi film tersebut agar dapat diunduh oleh penggemar lain yang belum sempat menontonnya. Film yang diunggah tersebut biasanya versi asli yang belum didubbing ataupun disertai subtitle. Karena diperlukan terjemahan untuk membantu penonton memahami isi cerita, para pembuat subtitle secara cuma-cuma mengunggah subtitle terjemahan buatannya untuk diunduh penonton. Pembuat subtitle ini biasanya melakukan pekerjaan secara suka rela karena hobbi serta belum tentu memiliki latar belakang pendidikan penerjemahan. Karena subtitle ini bersifat cuma-cuma dan dapat diunggah secara bebas, muncul pertanyaan mengenai kualitas terjemahannya.

Terdapat 4 jenis *wordplay* menurut Delabastia (1993) yakni (1) homonimi yakni jenis *wordplay* yang menggunakan kata yang tulisan dan bunyinya memiliki kesamaan dengan kata lain namun maknanya berbeda, (2) homofoni yakni jenis *wordplay* yang menggunakan kata yang memiliki bunyi sama dengan kata lain namun tulisan dan makna berbeda, (3) homografi yakni jenis *wordplay* yang menggunakan kata yang tulisannya sama dengan kata lain namun bunyinya berbeda, dan (4) paronimi yakni jenis *wordplay* yang menggunakan kata yang memiliki kemiripan pada bunyi dan tulisan dengan kata lain. Beberapa ahli menyatakan bahwa *wordplay* sulit untuk diterjemahkan, namun penerjemahan seharusnya berhasil dalam memecahkan masalah tersebut

dan melakukan upaya untuk membantu penonton mendapatkan efek yang sama dengan yang dirasakan penonton bahasa sumber.

Untuk menerjemahkan *wordplay*, yang dianggap sama dengan pun, Delabastita (2004: 604) mengajukan beberapa teknik penerjemahan sebagai berikut:

<i>Pun</i> → <i>Pun</i>	<i>Pun S.T = Pun T.T</i>
<i>Pun</i> → <i>Non-Pun</i>	<i>Zero</i> → <i>Pun</i>
<i>Pun</i> → <i>Related</i>	<i>Editorial</i>
<i>Rhetorical Device</i>	<i>Techniques</i>
<i>Pun</i> → <i>Zero Omision</i>	

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi (1) jenis *wordplay* yang ada dalam film *Spongebob Squarepants "Sponge Out Of Water"*, (2) teknik penerjemahan yang digunakan para pembuat subtitle untuk menerjemahkannya ke dalam bahasa Indonesia, serta (3) dampak penggunaan teknik penerjemahan tersebut pada kualitas terjemahan. Di dalam penelitian ini digunakan 3 subtitle terjemahan untuk membandingkan dan menganalisis teknik penerjemahan yang dominan digunakan oleh para pembuat subtitle. Kajian serupa pernah dilakukan oleh Andy Bayu Nugroho (2011) dalam penelitiannya "Teknik Penerjemahan *Wordplay* dan Kualitas Terjemahannya dalam Novel *Charlie and the Great Glass Elevator* karya Roald Dahl". Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini menganalisis film dengan pertimbangan bahwa masyarakat di Indonesia lebih suka menonton film (Data BPS). Film yang digunakan adalah film asing berbahasa Inggris yang subtitle terjemahannya tersedia dan dapat diunduh secara gratis di internet. Peneliti menggunakan 3 subtitle terjemahan untuk membandingkan penggunaan teknik penerjemahan yang diterapkan oleh para penerjemah subtitle.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Sumber data yang digunakan berupa (1) subtitle versi bahasa

Inggris, (2) subtitle bahasa Indonesia oleh erlck9, ibrahimkh, dan Jackandthewilee; dan (3) partisipan pengisi kuesioner kualitas terjemahan. Data yang digunakan berupa (1) wordplay dalam subtitle bahasa Inggris (2) *wordplay* versi 3 subtitle bahasa Indonesia, dan (3) hasil kuesioner kualitas terjemahan. Subtitle versi bahasa Inggris dan bahasa Indonesia ini diunduh melalui situs *subscene.com* yang merupakan situs penyedia subtitle gratis dari berbagai bahasa yang banyak diakses oleh pengunduh subtitle.

Terdapat 10 subtitle terjemahan Spongebob Squarepants "*Sponge Out Of Water*" versi bahasa Indonesia yang hanya diambil 3 subtitle oleh peneliti dengan pertimbangan (1) subtitle yang dibuat oleh pembuat subtitle dengan jumlah unggahan subtitle terbanyak, dan (2) subtitle yang paling banyak diunduh. Dari subtitle yang tersedia di situs *subscene.com* pada tanggal 19/08/2015, tiga (3) subtitle yang memenuhi kriteria tersebut adalah yang diunggah oleh erlck9, ibrahimkh, dan Jackandthewilee.

## PEMBAHASAN

Di dalam film Spongebob Squarepants "*Sponge Out Of Water*", efek humor dibuat salah satunya dengan memunculkan wordplay dalam dialognya. Dari 4 jenis wordplay yang diajukan oleh Delabastita (1993): (1) homonimi, (2) homofoni, (3) homografi, dan (4) paronimi, hanya ada 1 jenis wordplay yang ditemukan

dalam film Spongebob Squarepants "*Sponge Out Of Water*" yakni paronimi. Paronimi merupakan jenis *wordplay* yang menggunakan kata yang memiliki bunyi dan tulisan yang hampir sama dengan kata lain.

Penggunaan kata "*tanks*" oleh pembicara A di atas di anggap oleh Plankton sebagai "*thanks*" (terima kasih). Penggunaan dua kata tersebut termasuk ke dalam jenis paronimi karena pelafalan serta tulisan *tanks* dan *thanks* hampir sama. Dalam menerjemahkannya, pembuat subtitle, yang juga penerjemah, 1 dan 2 menggunakan teknik *PUN* → *Non PUN* sedangkan penerjemah 3 menggunakan *editorial techniques*. Penggunaan teknik *PUN* → *Non PUN* dilakukan penerjemah ketika tidak dapat mengungkapkan kembali *PUN* teks sumber ke dalam teks sasaran, sehingga penerjemah menerjemahkannya secara literal, sedangkan penggunaan *editorial techniques* yakni dengan menambahkan deskripsi untuk membantu penonton memahami *wordplay*. Namun, penggunaan teknik ini menjadikan teks sasaran tidak alami karena bentuknya terlalu terikat dengan teks sumber. Hasil kuesioner 3 partisipan pun memperlihatkan bahwa wordplay versi subtitle 1, 2, dan 3 tidak lucu serta kurang berterima karena terdengar janggal.

**Tabel 1**  
**Paronimi Spongebob Squarepants *Sponge Out of Water* 1**

Speaker	Teks	TSa 1	TSa 2	TSa 3
Speaker A	Hey, it's raining fries! Hey, it's raining pickles!	Hei, hujan kentang! Hei, hujan acar!	Hujan kentang goreng. Ini hujan acar!	Hei, hujan kentang goreng. Hei, hujan acar!
Plankton	Now it's raining... Tanks. You're welcome!	Sekarang, hujan... tank Terima kasih kembali	Sekarang hujan... tank. Sama-sama!	Dan sekarang hujan... Tank. (Thanks) Sama-sama

**Tabel 2**  
**Paronimi Spongebob Squarepants *Sponge Out of Water* 2**

Speaker	Teks	TSa 1	TSa 2	TSa 3
Mr. Krab Plankton	Knock, knock. Oh, boy. Who's there?	Tok, Tok. Astaga, siapa di sana?	Tok-tok. Ya ampun. Siapa di sana?	Tok Tok. Ya ampun. Siapa di situ?
Mr. Krab Plankton	<b>Jimmy.</b> <b>Jimmy</b> who?	<b>Jimmy.</b> <b>Jimmy</b> siapa?	<b>Beri.</b> <b>Beri</b> siapa?	<b>Jimmy.</b> <b>Jimmy</b> siapa?
Mr. Krab	<b>Jimmy back</b> my formuler, Plankton!	Kembalikan formula rahasiaku, Plankton. ("Jimmy" Back [Give Me Back])	<b>Berikan</b> formulanya, Plankton!	Kembalikan (Jimmy back) formulaku, Plankton.

Dalam permainan kata di atas, kata "Jimmy" sengaja digunakan oleh Mr. Krab sebagai pengganti kata "give me", penerjemah 1 dan 3 menggunakan *editorial techniques* yakni dengan menambahkan deskripsi, sedangkan penerjemah 2 menggunakan teknik *PUN ST = PUN TT* yakni menerjemahkan *PUN* teks sumber ke dalam *PUN* dalam teks sasaran. Penggunaan teknik *PUN ST = PUN TT* oleh penerjemah 2 di atas menghasilkan terjemahan yang berterima dan memberikan efek humor.

Teknik penerjemahan yang paling sering digunakan oleh para penerjemah adalah *Pun – Non Pun* dan *editorial techniques*.

**Tabel 3**  
**Teknik Penerjemahan Wordplay Dalam Spongebob Squarepants "Sponge Out Of Water"**

Data	Jenis	Teknik Penerjemahan		
		TSa1	TSa2	TSa3
1	Paronimi	P-NP	P-NP	Ed
2	Paronimi	Ed	PS=PT	Ed
3	Paronimi	P-NP	P-NP	P-NP
4	Paronimi	Ed	P-NP	P-NP

Walaupun data 1, 2, 3 dan 4 merupakan *wordplay* jenis paronimi, penerjemah memerlukan teknik yang berbeda-beda dalam menerjemahkannya. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada teknik yang mutlak untuk

menerjemahkan satu jenis *wordplay*. Selain itu, masing-masing penerjemah juga menggunakan teknik yang berbeda-beda satu sama lain. Misalnya, pada data 1, penerjemah 1 dan 2 menerjemahkan *PUN* teks sumber ke dalam *NON-PUN* dalam bahasa sasaran, hal ini dilakukan karena penerjemah tidak menemukan *PUN* dalam teks sasaran yang dapat meng-gantikan *PUN* teks sumber. Sementara itu, penerjemah 3 memilih mengguna-kan *editorial techniques* yakni me-minjam *PUN* teks sumber secara langsung tanpa mengubahnya dari bahasa sumber dan menyertakan deskripsi berupa terjemahan literal serta penjelasan lainnya. Teknik ini di-gunakan karena penerjemah tidak menemukan padanan untuk *PUN* tersebut namun penerjemah tetap ingin mempertahankannya. Penggunaan *editorial techniques* berguna bagi penonton untuk memahami pun teks sumber namun dengan menggunakan teknik ini penonton akan mengetahui bahwa film yang ditonton adalah film asing karena memperlihatkan adanya penerjemah. Penggunaan teknik *editorial* dalam subtitle harus dipertimbangkan mengingat keterba-tasan ruang dan waktu.

Untuk mengetahui dampak penggunaan teknik penerjemahan tersebut terhadap kualitas terjemahan, peneliti menyebarkan angket penilaian kualitas terjemahan ke 3 orang partisipan yang merupakan mahasiswa penggemar film spongebob yang sering

menontonnya dengan mengunduh film serta subtitle gratis dari internet. Menurut Nababan (2012) suatu terjemahan dikatakan berkualitas jika memenuhi aspek keakuratan, keberterimaan dan keterbacaan.

Di dalam penelitian ini, karena sesuai dengan fungsinya bahwa wordplay ditujukan untuk memberikan efek humor, peneliti hanya akan menguji 'keberterimaan' yakni tingkat kealiamahan yang dirasakan oleh penonton. Semakin tinggi tingkat kealiamahannya, semakin terjemahan tersebut terasa seperti bukan terjemahan. Pengujian tingkat 'keberterimaan' ini bertujuan untuk mengetahui efek humor yang dirasakan penonton bahasa sasaran. Selain itu peneliti juga akan menguji tingkat 'keterbacaan' karena objek penelitian ini merupakan subtitle. Dengan mengukur tingkat keterbacaan, peneliti akan mengetahui tingkat pemahaman penonton terhadap teks subtitle. Subtitle dibatasi oleh ruang dan waktu sehingga teknik penerjemahan yang digunakan oleh penerjemah akan mempengaruhi tingkat keterbacaan bagi penonton.

**Tabel 4**  
**Hasil Penilaian Tingkat Keberterimaan**  
**Subtitle Terjemahan Spongebob**  
**Squarepants "Sponge Out Of Water"**

Data No	Teks Sasaran 1			Teks Sasaran 2			Teks Sasaran 3		
	K1	K2	K3	K1	K2	K3	K1	K2	K3
1	2	1	1	1	1	1	2	1	1
2	2	1	1	3	3	3	2	1	1
3	3	1	2	3	1	2	3	1	2
4	2	1	2	3	1	2	2	1	2
Total	9	4	6	10	6	8	9	4	6
Rata-rata	2.25	1.15	1.5	2.5	1.5	2	2.25	1.5	1.5

\*K = Kuesioner

Hasil penilaian menunjukkan bahwa tingkat keberterimaan teks terjemahan cenderung rendah. Penonton (yang sekaligus partisipan pengisi

kuesioner) cenderung menyatakan bahwa mereka merasa bahwa hasil terjemahan tersebut tidak lazim di dalam bahasa Indonesia. Ketika penerjemah menerjemahkan PUN teks sumber ke dalam teks sasaran secara literal sehingga menghasilkan bentuk NON-PUN dalam bahasa sasaran, penonton merasa ada kejanggalan pada subtitle tersebut yang mengganggu jalannya cerita. Ketiga penonton memberi penilaian tinggi pada data 2 yang diterjemahkan oleh penerjemah 2 karena penerjemah menerjemahkan PUN teks sumber ke dalam PUN bahasa sasaran.

**Tabel 5**  
**Hasil Penilaian Tingkat Keterbacaan**  
**Subtitle Terjemahan Spongebob**  
**Squarepants "Sponge Out Of Water"**

Data No	Teks Sasaran 1			Teks Sasaran 2			Teks Sasaran 3		
	K1	K2	K3	K1	K2	K3	K1	K2	K3
1	3	3	3	3	3	3	2	3	3
2	2	1	1	3	3	3	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Total	10	9	9	11	11	11	9	10	10
Rata-rata	2.5	2.25	2.25	2.75	2.75	2.75	2.25	2.5	2.5

Hasil penilaian keterbacaan menunjukkan bahwa tingkat keterbacaan teks subtitle terjemahan cenderung tinggi. Penonton cenderung mudah untuk memahami subtitle terjemahan tersebut. Namun, ketika PUN teks sumber diterjemahkan menggunakan *editorial techniques*, penonton memerlukan waktu untuk memahami deskripsi yang diberikan. Contohnya yakni pada data dua, penonton 2 dan 3 memberi penilaian rendah untuk tingkat keterbacaan karena penerjemah menggunakan *editorial techniques* yang menyebabkan penonton membacanya lebih dari satu kali dan memerlukan waktu lebih banyak untuk memahaminya.

Dari hasil analisis di atas ditemukan bahwa penggunaan teknik *PUN-NON PUN* dan *editorial techniques* berdampak pada rendahnya tingkat keberterimaan suatu teks terjemahan bagi penonton karena terjemahan terlalu terikat pada teks sumber. Selain itu, penonton merasa rangkaian kata *wordplay* dalam versi bahasa Indonesia janggal, sehingga penonton tidak mendapatkan efek humor pada teks sasaran sebagaimana dirasakan pada teks sumber. Penggunaan *Editorial techniques*, khususnya, berdampak pada rendahnya tingkat keterbacaan teks terjemahan tersebut karena adanya kata pinjaman serta deskripsi tambahan yang membuat penonton memerlukan waktu untuk membaca dan memahaminya.

### SIMPULAN DAN SARAN

Jenis wordplay yang ada pada film *Spongebob Squarepants "Sponge Out Of Water"* ialah paronimi yang diterjemahkan oleh penerjemah dengan menggunakan teknik *Pun-Non Pun* (58.3%), *Editorial techniques* (33.3%), dan *Pun ST = Pun TT* (8.3%). Kecenderungan penerjemah dalam menggunakan *Pun-Non Pun* dan *Editorial techniques* berdampak pada kurang berterimanya *wordplay* dalam teks sasaran dan hilangnya efek humor dalam *wordplay* versi terjemahan. Selain itu, hasil penilaian menunjukkan bahwa tingkat keterbacaan teks terjemahan tersebut cenderung tinggi. Hasil parameter keberterimaan tidak harus selalu sejalan dengan parameter keterbacaan begitu juga parameter keakuratan.

Di dalam penelitian ini, peneliti hanya menemukan 4 data *wordplay* dan hanya berjenis paronimi. Jika data yang ditemukan lebih banyak dan lebih bervariasi mungkin hasil penelitian akan berbeda.

### DAFTAR PUSTAKA

Delabastita, Dirk. (1993). *There's a Double Tongue: An Investigation into the Translation of Shake-*

*peare's Wordplay*. Amsterdam and Atlanta: Rodopi.

Delabastita, Dirk. (2004). *Wordplay as a translation problem: a linguistic perspective*. Berlin: De Gruyter.

Chiaro, Delia. (1992). *The Language of Jokes: analysing verbal play*. London and Newyork: Routledge.

Korhonen, Elina. (2008). *Translation Strategies for Wordplay in The Simpsons* (Thesis, University of Helsinki ). Retrieved from <http://www.simpsonsarchive.com/other/papers/ek.paper.pdf>

Nababan, M.R., Ardiana Nuraeni., Sumardiono. 2012. *Pengembangan Model Penilaian Kualitas Terjemahan*. "Jurnal" Kajian Linguistik dan Sastra, Vol. 24, no. 1, Juni 2012; 39-57.

Andy Bayu Nugroho. (2011). *Teknik Penerjemahan Wordplay dan Kualitas*

Terjemahannya dalam Novel *Charlie and the Great Glass Elevator* karya Roald Dahl (Thesis, Universitas Sebelas Maret). Retrieved from <http://core.ac.uk/download/pdf/16509060.pdf>

Indikator Sosial Budaya 2003, 2006, 2009, dan 2012. Dalam Badan Pusat Statistik Indonesia Online. Retrieved from <http://www.bps.go.id/linkTabelStatistis/view/id/1524>