

BAB 1

PENGENALAN

1.0 Pendahuluan

Penterjemahan ialah suatu bidang yang unik berbanding dengan bidang kajian lain kerana melibatkan pelbagai bidang antara lain linguistik, kesusasteraan, kajian sosial dan teori komunikasi. Hal ini disebabkan bidang penterjemahan bukan saja memastikan makna dalam teks sumber dialihkan dan diungkapkan dalam teks sasaran secara tepat dan setara tetapi juga segala maklumat yang ingin disampaikan oleh penulis asal. Penterjemahan melibatkan pemindahan makna dengan cara penyampaian makna yang sama supaya pembaca teks sasaran menerima mesej yang ingin disampaikan oleh penulis asal seperti yang dituju kepada pembaca teks sumber (Larson, 1984:10). Dengan itu, penterjemah perlu menguasai ciri-ciri linguistik kedua-dua bahasa sumber dan bahasa sasaran serta memahami sepenuhnya isi kandungan, keistimewaan cara penyampaian supaya gaya penulisan teks sumber tidak terlalu diubah.

Walaupun tujuan utama penterjemahan adalah mengungkap semula makna dalam teks sumber dan mengekalkan bentuk penulisannya dalam teks sasaran secara setara, kesan komunikatif dalam teks sumber juga perlu dikekalkan. Jika penulis berhasrat menimbulkan kesan humor dalam karyanya, penterjemah perlu menghasilkan kesan yang sama dalam teks sasaran. Proses pengungkapan semula ini, bukan saja melibatkan pentafsiran dan pengertian makna sesuatu teks dalam suatu bahasa sumber tetapi dalam peringkat penghasilan teks sasaran, penterjemah perlu mengekalkan gaya penyampaian teks sumber. Penterjemah perlu mempertimbangkan cara dan gaya penyampaian yang sesuai untuk membolehkan pembaca teks sasaran memahami pemikiran penulis asal dan menghayati keindahan bahasa dalam teks sumber.

Menurut Delabastita (1993:1), penterjemahan merupakan proses pengekodan semula yang melibatkan penyesuaian linguistik, pemindahan budaya dan pemilihan teknik retorik. Penterjemah perlu membuat pilihan dalam proses menterjemah kerana kod bahasa sumber dan bahasa sasaran adalah asimetri serta cara penyampaian teks adalah kompleks. Oleh itu, jelaslah proses penterjemahan juga melibatkan komunikasi bilingual dan multilingual. Untuk kefahaman dan kajian yang lebih mendalam tentang keadaan dan peraturan yang mempengaruhi proses pemindahan antara bahasa dalam penterjemahan, teori komunikasi monolingual dan perubahan kognitif semasa komunikasi turut menjadi tumpuan kajian penterjemahan.

Penulisan merupakan saluran penulis menyampaikan buah fikirannya kepada pembaca. Dengan menyampaikan buah fikiran dan gaya penulisan penulis teks sumber kepada pembaca teks sasaran, penterjemah secara tidak langsung memperkenalkan latar belakang sosial dan kebudayaan serta kesusasteraan asing kepada pembaca yang tidak faham bahasa sumber.

Apabila sesuatu teks diterjemahkan, penterjemah pada masa yang sama perlu membuat penilaian, jika teknik retorik atau bahasa kiasan yang sama digunakan dalam teks sasaran memberikan kesan yang sama seperti pembaca teks sumber. Hal ini menunjukkan bahawa bukan sahaja makna teks sumber harus disampaikan, perkataan dan ungkapan yang digunakan haruslah setara dan cocok dengan gaya penulisan teks sumber. Za'ba (1965:71) mentakrifkan gaya bahasa sebagai rupa susuk bahasa yang dipakai apabila bercakap atau mengarang, iaitu tentang perkataannya, ikatan ayatnya, jalan bahasanya, cara susunan atau bentuk pembahasannya. Teks penterjemahan bukan saja perlu tepat maksudnya, tetapi juga membangkitkan sensitiviti pembaca sasaran supaya menghayati mesej karya berkenaan.

Setiap usaha penterjemahan akan mengakibatkan sedikit sebanyak kehilangan baik dalam aspek makna ataupun bentuk. Menurut Newmark (1981:11), punca kehilangan yang tidak dapat dielakkan dalam proses penterjemahan disebabkan oleh perbezaan sifat asas antara kedua-dua bahasa, baik dari segi *langue* dan *parole*. Di mana *langue* ialah sistem bahasa dan *parole* ialah ujaran atau tuturan sebenar anggota masyarakat. Tidak banyak perkataan, frasa atau ayat yang berpadanan secara tepat dalam bahasa yang berlainan, komunikasi melalui bahasa bukan berdasarkan persetujuan terlebih dahulu antara penghantar mesej dan penerima mesej. Interpretasi sesuatu mesej mungkin tidak tepat atau menyeluruh dalam proses komunikasi kerana bahasa tidak menjamin perhubungan satu kepada satu antara *signifier* dan *signified*. Memandangkan *signified* adalah gambaran mental, fikiran dan konsep yang terdandung dalam sesuatu tanda (sign) bahasa, iaitu aspek mental dari bahasa adalah sesuatu yang abstrak. Melalui pembacaan teks sumber, seseorang penterjemah perlu memahami gambaran mental penulis teks sumber supaya mendapatkan *signifier* yang sepadan dalam bahasa sasaran.

Selain itu, bahasa terus berkembang sejajar dengan perhubungan sosial manusia, pengguna bahasa memberi impak terhadapnya. Perkembangan bahasa yang dinamik serta pemikiran, pengalaman dan pandangan dunia pengguna bahasa menambahkan kesulitan pentafsiran makna (Delabastita, 1993:3). Ketidaksepadanan dalam dua rumpun bahasa yang berlainan iaitu bahasa sumber dan bahasa sasaran menimbulkan masalah terjemahan. Perbezaan dari segi medan semantik, tatabahasa dan kebudayaan menyebabkan penterjemah tidak dapat mencari padanan satu ke satu dalam dua sistem bahasa yang berlainan ini.

Mainan kata yang digunakan dalam *Alice's Adventures in Wonderland* (AiW) bertujuan untuk menarik perhatian pembaca, menyampaikan sesuatu perkara yang lucu dengan lebih efektif serta mempersembahkan kritikan dengan cara yang tersendiri. Gaya penulisan yang unik ini menimbulkan kesulitan dalam proses penterjemahan. Tujuan kajian ini adalah untuk mengenal pasti jenis dan kategori mainan kata dalam AiW. Seterusnya, strategi penterjemahan dianalisis untuk memperlihatkan penyesuaian yang telah dilakukan oleh penterjemah untuk mengekalkan ketepatan makna dan cara penyampaian penulis asal.

1.1 Pernyataan Masalah

Keberkesanan penyampaian mesej kepada pembaca teks sasaran bergantung kepada kebijaksanaan penterjemah mengeksplorasi bahasa dan memilih strategi penterjemahan. Dalam proses penterjemahan, penterjemah bukan sahaja perlu memahami mesej berdasarkan tahap kewujudan struktur semantik sesuatu ayat seperti dinyatakan dalam deskripsi linguistik tetapi juga perlu menginterpretasi ayat dalam konteks penggunaannya.

Penterjemah perlu meneliti unit bahasa yang lebih kecil seperti perkataan dalam sesebuah teks semasa menterjemah. Penterjemah meneliti setiap perkataan dalam teks kerana selain berhadapan dengan masalah tidak mengetahui makna sesuatu perkataan, penterjemah juga mungkin bertembung dengan perkataan yang memberi lebih daripada satu makna dalam suatu konteks (Baker, 1992:10-11). Bell juga berpendapat bahawa penterjemah kurang meneliti perkataan semasa menterjemah kerana kemungkinan bertembung dengan perkataan-perkataan yang tidak diketahui maknanya (Bell, 1991:87).

Menurut Delabastitia (1993:53), penyelidikan yang tertumpu kepada fenomena seperti ketaksaan dan mainan kata boleh dikatakan tidak mendapat perhatian yang secukupnya sebagai subjek kajian atau persoalan yang serius. Hal ini mungkin disebabkan bahasa selalunya dianggap sebagai suatu medium yang logikal, telus dan tepat, tetapi kajian yang berkaitan menunjukkan bahawa mainan kata membawa banyak makna dan kandungan maknanya saling bertentangan serta mengelirukan. Perhubungan di antara *signifier* dan *signified* dalam sesuatu mainan kata adalah sukar difahami kerana tidak secara kasarnya memberi penerangan yang tepat. Ini disebabkan mainan kata selalunya melibatkan kefahaman pada peringkat meta-bahasa dan menimbulkan ketaksaan makna yang seterusnya menyebabkan kejanggalan dalam deskripsi jenis manian kata. Maka, kajian yang telah dijalankan selama ini menunjukkan istilah jenis manian kata dan secara konseptualnya mainan kata selalunya tidak konsisten. Keadaan yang mengelirukan adalah seperti istilah yang sama digunakan oleh jenis mainan kata yang berlainan ataupun sebaliknya istilah yang berlainan ditujukan kepada jenis mainan kata yang sama. Tambahan pula, sesetengah jenis mainan kata digolongkan dalam sesuatu kajian mainan kata, tetapi tidak diambil kira dalam golongan mainan kata dalam kajian lain. Selama ini, definisi mainan kata juga belum mendapat takrifan yang dipersetujui oleh para ahli linguistik. Kefahaman penterjemah tentang jenis dan kategori mainan kata akan mempengaruhi pertimbangan dan penilaian dalam proses terjemahan semasa penterjemah membuat pemilihan strategi atau kaedah. Penterjemah perlu memutuskan cara penyesuaian yang paling sesuai demi mengekalkan cara penyampaian teks sumber.

Mainan kata ialah sejenis bahasa kiasan. Hashim Awang (1987:9) berpendapat bahasa kiasan ialah bahasa imajinatif yang membawa maksud lain daripada apa yang tertulis. Bahasa kiasan timbul apabila seseorang menghubungkaitkan fikirannya dengan

sesuatu yang lain. Perkaitan hubungan berlaku melalui persamaan pengalaman, cita rasa, pertentangan atau persetujuan dengan sesuatu hal. Mainan kata yang sama mungkin memberi pengertian yang berlainan kepada pembaca yang berlainan latar belakang.

Mainan kata umum sering digunakan dalam bahasa Inggeris dan bahasa Cina kerana mainan kata lebih senang dicipta dengan bahasa *monosyllables* iaitu kebanyakan perkataannya terdiri daripada satu suku kata sahaja. Terdapat dua pandangan yang bertentangan dalam penterjemahan mainan kata. Pertama, penterjemahan mainan kata adalah kurang penting walaupun sangat menarik (Newmark:1988:217). Penterjemahan mainan kata dapat dilakukan jika kedua-dua bahasa sumber dan bahasa sasaran terdiri daripada rumpun bahasa yang sama. Hal ini disebabkan lebih senang mendapatkan pasangan perkataan yang mempunyai makna dan cara penyampaian kiasan yang sepadan. Maka, kebolehterjemahan mainan kata bergantung kepada perhubungan antara bahasa sumber dan bahasa sasaran. Kejayaan strategi penterjemahan yang digunakan bergantung kepada kemahiran dan kebijaksanaan seseorang penterjemah.

Kedua, penterjemahan mainan kata penting dikaji kerana strategi penterjemahannya mendedahkan ketidaksetaraan (*uncompromise*) antara dua bahasa terutamanya bentuk dan kesannya (Delabastita,1997:11). Mainan kata dianggap dapat dicipta oleh semua bahasa, maka penterjemahan mainan kata ialah satu proses interlingua. Penterjemahan mainan kata dapat memperlihatkan perbezaan fitur-fitur linguistik antara bahasa sasaran dan bahasa sumber. Selain itu, penterjemahannya juga melibatkan perbandingan penggunaan cara penyampaian mengikut tradisi kesusasteraan dan ideologi wacana, dalam erti kata lain penterjemahan mainan kata melibatkan seluruh sistem bahasa.

Persoalan yang harus difikirkan dalam penterjemahan mainan kata ialah cara membentuk pengelompokan kata-kata yang tepat atau menggunakan ungkapan-ungkapan yang tepat dalam bahasa sasaran untuk menyampaikan gagasan idea penulis asal di samping mengekalkan kesan mainan kata. Menurut kajian Schutte (2007:20), kesepadanan yang ingin dicapai oleh penterjemah, norma budaya pembaca bahasa sasaran, genre atau jenis teks serta faktor masa akan mempengaruhi pemilihan strategi penterjemahan. Selain itu, matlamat asal atau pengertian khusus yang ingin ditonjolkan oleh penulis asal melalui mainan kata juga harus dipertimbangkan oleh penterjemah.

Dalam kajian Zhuang (2007:abstrak) pula, kebolehterjemahan mainan kata bergantung kepada pendekatan penterjemahan seseorang penterjemah, maka hanya sebilangan kecil mainan kata dapat diterjemahkan daripada bahasa Inggeris kepada bahasa Cina tanpa kehilangan makna. Jika kehilangan makna mainan kata dalam penterjemahan tidak dapat dielakkan, penterjemah harus menggunakan teknik retorik yang lain untuk menggantikan makna pragmatik mainan kata. Strategi penterjemahan begini akan menyampaikan makna tersurat serta makna tersirat, maka fungsi mainan kata dikekalkan.

Dalam kajian Ting (1980:1), permasalahan penterjemahan mainan kata dan jenaka dalam AiW diteliti dari segi linguistik iaitu fonologi, lesikal, semantik dan sintaktik. Tumpuan kajian adalah memperlihatkan pengubahsuaian penggunaan ciri-ciri linguistik yang digunakan oleh penterjemah dalam penterjemahan kata nama, simbol fonetik dan mainan kata dari bahasa Inggeris ke bahasa Cina. Memandangkan strategi penterjemahan mainan kata bukan tumpuan utama kajian Ting, permasalahan penterjemahan mainan kata hanya diteliti dari segi kesukaran mendapatkan padanan dalam dua bahasa dan kehilangan makna dalam penterjemahan mainan kata

Sehubungan dengan itu, kajian ini ingin meneliti jenis mainan kata dan strategi penterjemahan mainan kata yang dipilih oleh penterjemah, seterusnya memperlihatkan cara penyelesaian permasalahan penterjemahan mainan kata dari bahasa Inggeris ke bahasa Cina. Untuk lebih memahami pemilihan strategi penterjemahan mainan kata, prakata teks terjemahan dan temu bual penterjemah turut dikaji didalam kajian ini. Teks sasaran yang dipilih ialah AiW terjemahan pada tahun 1922, iaitu penterjemahan pertama diterbitkan dalam bahasa Cina.

1.2 Objektif Kajian

Objektif kajian ini adalah seperti berikut:

- a. Mengenal pasti dan mengkategorikan mainan kata yang terdapat dalam teks asal AiW.
- b. Menganalisis strategi penterjemahan mainan kata yang digunakan oleh penterjemah.
- c. Mengenal pasti masalah penterjemahan mainan kata dalam AiW.

1.3 Soalan Kajian

Kajian terhadap mainan kata dalam teks terjemahan AiW dijalankan bagi menjawab persoalan-persoalan berikut:

1. Apakah kategori dan jenis mainan kata yang terdapat dalam AiW?
2. Bagaimanakah penterjemah mengekalkan cara penyampaian mainan kata dalam terjemahan AiW bahasa Cina?
3. Apakah masalah dan strategi penterjemahan mainan kata dari bahasa Inggeris ke bahasa Cina dalam AiW?

Persoalan-persoalan di atas cuba memperlihatkan pola jenis mainan kata yang dicipta dan pemilihan strategi penterjemahan dalam penterjemahan mainan kata supaya mendapat kefahaman yang lebih untuk menyelesaikan permasalahan ketidakbolehterjemahan.

1.4 Kepentingan Kajian

Salah satu masalah penterjemahan yang sering diperdebatkan dalam AiW ialah penterjemahan mainan kata. Cabaran utama adalah mewujudkan semula semua makna yang ingin disampaikan oleh Carroll. Kajian ini meneliti strategi yang telah digunakan seterusnya mengemukakan cadangan untuk mengatur strategi penyelesaian.

Secara khususnya kajian ini diharapkan dapat memberi manfaat seperti berikut:

- a. Memberi maklumat tentang strategi penterjemahan dalam menangani permasalahan ketidakbolehterjemahan mainan kata.
- b. Memberi kesedaran kepada penterjemah bahawa mainan kata dapat diterjemahkan antara dua rumpun bahasa yang berlainan.
- c. Menjadi penggalak dalam menterjemahkan teknik retorik dalam teks sumber.

Setiap terjemahan memberi nafas baru kepada karya asal, penterjemah mungkin mendapat inspirasi dan cara penyelesaian daripada penterjemah lain, memandangkan tiada terjemahan yang boleh dianggap terbaik. Penterjemahan ialah satu aktiviti bahasa yang dinamik, cita rasa dan penerimaan pembaca terhadap sesuatu terjemahan akan berubah mengikut masa, norma dan pendekatan penterjemahan penterjemah juga akan berubah, analisis strategi penterjemahan memberi lebih banyak pilihan kepada penterjemah ketika menjelma mainan kata daripada teks sumber.

1.5 Batasan Kajian

Kajian ini adalah berasaskan teks terjemahan *Alice's Adventures in Wonderland* yang terulung iaitu *阿丽丝漫游奇境记* yang diterjemahkan oleh Chao Yuen Ren (赵元任) pada 1922. Teks terjemahan ini adalah terbitan Negeri China. Pemilihan ini dibuat kerana tidak terdapat teks terjemahan yang diterbitkan oleh penerbit tempatan. Seperti kebanyakan karya sastera yang panjang, teks terjemahan AiW kebanyakan dalam bentuk edisi ringkasan. Teks terjemahan yang dipilih adalah terjemahan penuh untuk memastikan kesepadanan bilangan mainan kata teks terjemahan dengan teks sumber.

Prakata teks terjemahan merupakan salah satu saluran bagi penterjemah mendedahkan pengalaman sebenar yang dihadapi dalam kerja penterjemahannya. Teks terjemahan ini dipilih adalah kerana prakatanya memberi maklumat yang membantu. Oleh sebab Chao ialah seorang ahli linguistik yang terkenal, pengkaji dapat merujuk kepada autobiografi dan temu duga beliau untuk mendapat maklumat lanjut tentang teks terjemahannya. Hal ini akan membantu pengkaji mengetahui pemilihan strategi penterjemahan beliau. Menurut Chao Yuen Ren dalam temu duga dengan Rosemany

Levenson, di Universiti California pada 1974 cabaran utama beliau menterjemahkan AiW ialah kesukaran dalam penterjemahan *nonsense* dan mainan kata.

Kajian ini hanya meneliti strategi penterjemahan mainan kata yang telah digunakan oleh penterjemah dan cuba memperlihatkan faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan strategi. Teks terjemahan terulung ini dipilih kerana strategi Chao tidak dipengaruhi oleh teks terjemahan sebelumnya. Teks terjemahan oleh Cheng Yue (程悦) dan Chen Jun Jun (陈峻俊) pada 2006, mengakui bahawa cabaran utama mereka ialah membaiki terjemahan Chao yang telah lama mendapat penilaian yang tinggi. Teks terjemahan terkini iaitu terbitan tahun 2010, menurut prakata penterjemahnya Len Shan 冷杉(2010:ii) juga mengakui teks terjemahan lebih ulung sebelum ini telah mempengaruhi penterjemahannya.

Bilangan mainan kata dalam AiW kemungkinan tidak sama mengikut pentafsiran yang berlainan. Dalam kajian ini, mainan kata dianalisis dan dikategorikan mengikut definisi umum dan kriteria yang disyorkan oleh Delabastita (1993).

1.6 Teks Kajian

Teks kajian yang dipilih ialah *Alice' Adventures in Wonderland* yang ditulis oleh Lewis Carroll pada 1865, manakala teks terjemahan ialah *阿丽丝漫游奇境记* yang diterjemahkan oleh Chao Yuen Ren (赵元任) pada 1922.

1.6.1. Teks Sumber

AiW terkenal sebagai sebuah karya yang penuh dengan unsur-unsur kiasan yang terhasil menerusi daya imaginasi pengarang yang cukup luar biasa. *Alice' Adventures in Wonderland*, ialah hasil karya penulis British Charles Lutwidge Dodgson (1832-1898) dengan nama samaran Lewis Carroll. Nama samaran ini juga satu mainan kata. Lewis Carroll ialah pembalikan dari dua perkataan nama pertamanya dalam bahasa Latin '*Carolus Ludovicus*' (Lutwidge = Ludovic = Louis, Charles = Carolus). Nama ini digunakan dalam kebanyakan karya sasteranya (Collingwood, 1898/2007:33).

AiW pertama kali diperkenalkan dalam bentuk novel pada tahun 1865. Lewis Carroll memang berbakat mencari ilhamnya daripada alam nyata. Peristiwa yang berlaku pada zaman Ratu Vitoria telah diolah bercampur aduk dalam watak, pengungkapan *nonsense* dan mainan kata dalam karya fantasi ini.

Watak utama dalam buku klasik ini, Alice, ialah seorang budak perempuan di bawah umur sepuluh. Apabila Alice mengekori arnab yang bergegas lalu di hadapannya, dia terjerumus ke dalam sebuah lubang arnab di bawah tanah dan lantas muncul dalam sebuah alam yang penuh keajaiban. Carroll menarik perhatian pembacanya dengan keganjilan adat atau pepatah yang penuh dengan sindiran (Yallop, 2001:232). Alam fantasi Lewis Carroll ini bukan sahaja dipenuhi watak-watak aneh, malah memaparkan ciri-ciri Inggeris, budaya dan amalan pelik lagi mengelirukan Alice. Cara pemikiran atau logik pertuturan watak-watak tersebut berlawanan dengan pengajaran yang diterima di sekolahnya.

Buku ini mendapat sambutan yang luas daripada pembaca kanak-kanak dan dewasa, popularitinya setanding Xi You Ji 西游记 (*Journey to the West*) dalam kalangan pembaca bahasa Cina. Buku ini telah diterjemahkan ke lebih daripada 80 bahasa sejak diterbitkan pada 1865 (Feng, 2009:1). AiW bukan saja cerita khayalan yang bertujuan memberikan pengajaran atau kesan humor tetapi satu karya kesusasteraan, salah satu cara penyampaian yang menjadi tumpuan para pembaca ialah penggunaan mainan kata (Chao,1988:114). Carroll banyak menggunakan mainan kata yang mengaitkan dunia *Alice* dengan dunia realitinya. Penterjemah perlu memahamai latar belakang penulis dan karya asal supaya dapat menghubungkan makna tersurat dan makna tersurat sesuatu mainan kata.

AiW kaya dengan unsur-unsur falsafah dan logik, menawarkan bahan kajian kepada ahli falsafah, ahli logik dan ahli matematik, bukan untuk pembaca umum saja. Walaupun pada permulaan, buku ini direka untuk kanak-kanak tetapi digemari oleh orang dewasa. Carroll pada dasarnya mencipta satu persekitaran untuk watak-watak rekaannya menggunakan logik khusus atau songsang dalam linguistik dan komunikatif, justeru peraturan dan sistem nilai di dunia nyata menjadi tidak sah. Dunia yang ganjil ini, membawa kita untuk berfikir tentang hal-hal duniawi yang selama ini kita cenderung untuk menerima tanpa sebarang persoalan (Feng, 2009:241).

1.6.2 Teks Terjemahan

Teks terjemahan pertama AiW terbit pada tahun 1922, iaitu beberapa tahun selepas Pergerakan 4hb Mei 1919 oleh sarjana-sarjana patriotik Cina yang memutuskan menggantikan penggunaan bahasa Cina klasik dengan bahasa Cina moden serta memperkenalkan karya sastera negara asing seperti negara Barat, Rusia dan Jepun.

Pergerakan ini merupakan titik permulaan penterjemahan kesusasteraan bahasa asing ke bahasa Cina moden tahun 90an. Pemikiran dan gaya penulisan daripada sarjana negara asing turut diperkenalkan melalui terjemahan.

Penterjemahan edisi bahasa Cina moden Chao Yuen Ren menonjolkan wujudnya cabaran besar dalam penterjemahan AiW sebagai karya klasik. Hakikat ini ditulis dalam prakata teks terjemahan bahasa Cina yang pertama muncul di Negari China. Chao Yuen Ren (1892-1982) ialah ahli linguistik strukturalis, ahli fonologi, komposer, penulis dan penterjemah terkemuka yang lahir di Tianjin. Beliau melanjutkan pelajaran di Universiti Cornell setelah mendapat biasiswa Program Boxer Rebellion Indemnity pada 1910. Beliau mendapat sarjana doktor falsafah di Universiti Harvard (Levenson, 1977:11).

Memandangkan Chao mempunyai pengalaman di negara Barat dan pengetahuan yang mendalam dalam bidang linguistik, terjemahannya bukan saja setia pada teks asal tetapi juga berjaya menghasilkan semula karya fantasi ini dalam konteks Cina dengan kreativiti yang mengagumkan. Terjemahan ini juga diberi penilaian sebagai "kejayaan abadi" (Drabble, 2001:18).

Apabila Chao pulang dari Amerika pada tahun 1920, pergerakan bahasa Cina moden kian mendapat penerimaan daripada golongan sasterawan muda. Tujuan penterjemahan Chao adalah bagi membuktikan daya kreativiti dan potensi penggunaan bahasa moden. Pada pendapatnya dalam buku "Pengalaman bahasa saya" 《我的语言自传》, jika eksperimen bahasa seperti ini berjaya, ia bukan saja membuktikan tahap penguasaan dan pencapaiannya bahasa Cina moden tetapi juga satu permulaan baharu dalam pengajian bahasa Cina moden. Menurut Chao (1922) dalam Prakata teks

terjemahannya, walaupun *nonsense* selalunya tidak membawa makna, *nonsense* dalam AiW adalah tidak sama dengan cerita jenaka atau karya sastera yang lain. Keistimewaan karya ini ialah plot ceritanya seperti tidak mempunyai perhubungan langsung tetapi mempunyai alasan yang tersendiri. Pembaca akan memahami makna keistimewaannya setelah membaca keseluruhan buku.

Secara keseluruhannya, penterjemahan Chao berusaha mengekalkan penggunaan mainan kata dalam penterjemahannya supaya gaya bahasa penulis teks asal dapat dipelihara dan dihayati oleh pembaca teks sasaran. Walaupun terjemahan Chao telah diterbitkan lebih dari 80 tahun, strategi penterjemahannya masih menjadi rujukan kepada penterjemah kini.

1.7 Kesimpulan

Ketepatan pentafsiran makna, penyampaian makna dan kepatuhan bentuk merupakan penekanan dalam penterjemahan. Bagi teks sastera seperti novel, penterjemah mungkin berhadapan dengan struktur teks bersifat retorik iaitu penggunaan kata-kata yang indah dan perkataan pelbagai makna yang bukan mudah untuk diterjemahkan disebabkan maknanya yang banyak. Hal ini menimbulkan permasalahan pentafsiran makna dalam proses penterjemahan.

Tambahan pula, penterjemahan mainan kata bukan saja memerlukan ketepatan makna tetapi juga kesan komunikatif atau pengertian khusus yang ingin disampaikan oleh penulis asal. Semakin banyak makna terselindung dalam satu mainan kata semakin mencabar yakni sukar menterjemahkan teks bahasa sumber. Jika penterjemahan mainan kata tidak ditangani dengan cekap, kemas dan menyerupai teks

asalnya, gaya penyampaian seluruh karya akan berubah. Tujuan kajian ini adalah meneliti strategi penterjemahan mainan kata antara dua bahasa daripada rumpun bahasa yang berlainan tetapi tetap menggunakan mainan kata dalam penyampaian.

BAB DUA

SOROTAN LITERATUR

2.0 Pendahuluan

Bab ini akan mengemukakan kajian-kajian lepas yang berkaitan dengan topik kajian ini. Pembentangan kajian-kajian serta teori-teori yang lepas akan dimulakan dengan definisi penterjemahan, diikuti dengan mainan kata dan seterusnya strategi penterjemahan mainan kata serta sorotan kajian lepas.

Penterjemahan bukanlah suatu aktiviti yang baharu, pengalaman penterjemah dahulu menjadi panduan kepada penterjemah baharu. Tambahan pula, garis panduan atau prinsip diberikan untuk menghasilkan satu terjemahan yang dianggap baik atau bermutu. Menurut Tytler dalam bukunya yang diterbitkan dalam tahun 1791, terjemahan yang baik merupakan satu hasil yang berjaya menyerapkan semua kebaikan karya asal ke dalam bahasa lain sehingga dianggap oleh pembaca teks terjemahan seolah-olah teks tersebut ialah suatu karya asli (dalam Newmark 1981:4). Penterjemah perlu menepati kehendak tersebut supaya menghasilkan terjemahan yang dianggap baik, dan terjemahan harus ditulis semula dengan tepat, kemas dan amat menyerupai teks asalnya.

Walau bagaimanapun, pandangan yang mudah seperti ini telah disangkal oleh beberapa orang sarjana lain. Bell (1993:5), menterjemahkan definisi penterjemahan Dubois (1973:22) terjemahan adalah satu bentuk penyampaian daripada apa yang diekspresikan dalam bahasa sumber kepada bahasa sasaran, di samping mempertahankan padanan semantik dan gaya penyampaiannya.

Aktiviti penterjemahan bukan saja memberi fokus kepada teks sumber tetapi juga proses penterjemahan. Menurut Bassnett, (dalam Venuti, 2000:333) terjemahan adalah suatu aktiviti komunikasi dua hala (*dual act of communication*), yang bukan saja melibatkan kod tunggal tetapi dua set kod yang tidak sama, iaitu maklumat dari bahasa sumber disampaikan kepada pembaca dalam bahasa sasaran. Penterjemahan adalah suatu proses yang kompleks. Proses penterjemahan termasuk mengkaji, memahami dan menganalisis leksikon, struktur tatabahasa, situasi komunikasi dan konteks kebudayaan dalam teks sumber supaya dapat ditulis semula makna asal teks dalam bahasa sasaran dengan tatabahasa yang sesuai (Larson, 1984:3).

Penterjemahan meliputi usaha penyampaian mesej dari satu bahasa ke dalam bahasa lain. Dalam penyampaian mesej tersebut penterjemah bukan saja mempertimbangkan pemindahan makna, pengalihan bentuk bahasa sumber ataupun penyesuaian bahasa sasaran, tetapi penterjemah juga ingin menyampaikan apa yang terselindung dalam rangkaian kata dan konteks perkataan tersebut. Strategi penterjemahan merupakan pilihan penterjemah dalam proses penterjemahan. Strategi Terjemahan merujuk kepada cara penterjemah mengatasi permasalahan penterjemahan baik disebabkan oleh penggunaan bahasa mahupun perbezaan budaya antara pengguna bahasa sumber dan bahasa sasaran.

Kajian ini fokus kepada permasalahan terjemahan yang berkait dengan pemerian tentang (1) pendekatan terjemahan (2) proses penterjemahan dan (3) strategi penterjemahan untuk memberikan pemahaman masalah penterjemahan yang biasa dijadikan tumpuan penterjemah dwibahasa.

2.1 Definisi Terjemahan

Menurut Jakobson (1959) dalam Venuti (2000:114), pada dasarnya terjemahan terbagi kepada tiga jenis: (1) terjemahan interlingua atau *rewording*, menyampaikan mesej dalam bahasa yang sama dengan cara penulisan yang berlainan; (2) terjemahan interlingua atau *translation proper*, menyampaikan mesej dengan menggunakan bahasa (bahasa-bahasa) lain; (3) terjemahan intersemiotik atau *transmutasi*, iaitu menukarkan perlambangan bahasa verbal kepada non-verbal.

Penterjemahan interlingua bukan sahaja membandingkan kod bahasa, tetapi juga padanan kedua-dua kod dan tata aturannya atau dengan kata lain meliputi keseluruhan makna dalam ujaran. Terjemahan intersemiotik ialah pengalihan suatu mesej dari suatu jenis sistem simbol ke dalam sistem simbol yang lain, contohnya dalam Angkatan Laut Amerika suatu mesej verbal biasa dihantar melalui pesan bendera dengan menaikkan bendera yang sesuai dalam urutan yang sama (Nida, 1964:4). Pesanan yang disampaikan dengan bendera mengikut urutan isyarat (huruf) yang sama dengan susunan ayat atau pesanan asal. Jenis terjemahan yang dimaksudkan dalam kajian ini adalah terjemahan interlingua atau *translation proper*.

Berbagai-bagai definisi telah diberikan mengenai istilah terjemahan. Definisi penterjemahan yang sering menjadi kerangka kajian terjemahan ialah definisi yang dikemukakan oleh Catford (1965), Nida dan Taber (1974) dan Larson (1984). Catford (1965:1) yang menekankan pada medium, dan penterjemahan sebagai pengalihan bahasa dan mendefinisikan terjemahan sebagai “*an operation performed on language: a process of substituting a text in one language for a text in another*”. Nida dan Taber (1974) lebih menekankan mesej dan mendefinisikan terjemahan sebagai usaha

mengungkapkan semula mesej dalam bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran dengan menggunakan padanan yang wajar dan terdekat. Tidak jauh berbeza dengan Nida dan Taber, Larson (1984:17) memperlihatkan penterjemahan sebagai pengalihan mesej daripada bahasa sumber ke bahasa sasaran dengan menggunakan struktur tata bahasa dan leksikon yang sesuai dalam bahasa sasaran dan konteks budayanya. Menurut Bell (1991:13) penterjemahan mempunyai tiga pengertian: (1) *translating*, yakni suatu istilah yang menuju pada proses dan bermakna ‘menterjemahkan’ yakni merupakan sesuatu aktiviti bukan sesuatu objek yang dapat dilihat atau dipegang (2) *a translation* yang merupakan produk dari proses penterjemahan dalam bentuk teks terjemahan; dan (3) *translation* yang menuju pada suatu konsep abstrak yang memberikan penjelasan terhadap proses penterjemahan dan produk daripada proses tersebut. Istilah terjemahan tidak hanya mengandungi tiga pengertian proses, produk, dan konsep tetapi juga merupakan suatu model atau cara yang diterapkan dalam proses penterjemahan.

Dalam proses penterjemahan, isi dan gaya daripada teks sumber harus dikekalkan sebaik mungkin dalam teks sasaran. Penterjemahan tidak sama seperti memberi istilah baharu kepada bahasa sasaran. Bagi setiap istilah, satu padanan tertentu dapat dipilih dan diseragamkan sebagai satu-satunya yang betul dan tepat. Tiada satu pun terjemahan yang dapat dipilih dan ditentukan sebagai satu-satunya terjemahan yang betul bagi sesebuah teks sumber. Bahkan, ada kebenaran dalam petua lama yang mengatakan jika sepuluh orang penterjemah yang sama mahir, menterjemah teks yang sama, akan menghasilkan sekurang-kurangnya dua belas terjemahan yang sama baik, semuanya berbeza dalam segala aspek kecuali kandungannya (Graham,1995:71).

Pendekatan kajian terjemahan diberikan oleh Vermeer (1986) dalam *Skopos theorie* yang menentang kuat pandangan bahawa penterjemahan semata-mata masalah

bahasa. Terjemahan bukanlah mengekodkan kata-kata atau kalimat dari satu bahasa ke bahasa lain, tetapi suatu tindakan yang kompleks, yaitu seseorang memberikan maklumat kepada teks (material dari bahasa sumber) dalam situasi yang baru dan fungsi yang berubah, budaya dan bahasa turut berubah, bertujuan memelihara sebaik mungkin aspek formal teks asal (Snell-Hornby dalam Bassnett and Lefevere (eds.), 1990:82). Terdapat dua prinsip utama dalam definisi tersebut. Menurut Vermeer penterjemahan merupakan pengalihan antara budaya (*crosscultural transfer*) dan pada pandangannya penterjemah haruslah *bicultural* atau *multicultural* yang memiliki kemampuan pelbagai bahasa. Yang kedua ialah Vermeer melihat penterjemahan sebagai suatu bentuk tindakan (*form of action*) atau dengan kata lain sebagai '*cross-cultural event*'. Ciri yang menonjol dalam definisinya ialah fungsi teks sasaran sangat berbeza daripada fungsi asal teks sumber. Proses penterjemahan tidaklah hanya berfokus pada pengalihan bahasa tetapi juga, pada pemindahan budaya. Kesedaran terhadap dua budaya penting bagi penterjemah, makna berkonteks budaya menyebabkan penterjemah menghadapi kekangan untuk menyingkap budaya tempatan (*local colour*) demi kefahaman dan penerimaan pembaca produk terjemahan yang berada dalam situasi budaya dan bahasa berbeza dengan situasi bahasa dan budaya bahasa sumber.

Dari semua perbincangan tentang pelbagai definisi yang dinyatakan di atas dapat disimpulkan bahawa :

1. Penterjemahan tidaklah semata-mata masalah pengalihan bahasa (*linguistic transfer*), atau pengalihan makna (*transfer of meaning*) tetapi juga pengalihan budaya (*cultural transfer*).

2. Kajian terjemahan sangat bergantung pada paradigma; yakni cara peneliti memandang terjemahan sebagai objek kajian. Sebagai objek penyelidikan terdapat dua tanggapan terhadap suatu terjemahan yaitu sama ada sebagai sesuatu produk atau sebagai suatu proses.
3. Fitur-fitur umum yang dimiliki oleh terjemahan adalah pengertian (a) pengalihan bahasa (dari bahasa sumber ke bahasa sasaran); (b) pengalihan isi (*content*); dan (c) kepentingan atau keperluan untuk menemukan padanan yang mengekalkan fitur-fitur asalnya.

Berdasarkan pelbagai definisi yang diberikan, terjemahan dapat didefinisikan sebagai suatu proses, produk atau model pengalihan makna yang terkandung dalam “unit terjemahan” suatu teks bahasa sumber ke dalam teks bahasa sasaran dengan menggunakan padanan yang sesuai dengan struktur gramatis, leksikon, situasi komunikasi dan konteks budayanya. Pengertian “unit terjemahan” dalam definisi ini ialah segmen terkecil suatu teks bahasa sumber yang dapat diterjemahkan secara tersendiri terlepas daripada segmen yang lainnya. Unit tersebut berkisar pada kata, melalui kolokasi, hingga pada klausa (Bell, 1991:29).

Sehubungan dengan itu, penterjemahan mainan kata dalam AiW bukan saja mementingkan ketepatan makna dan kesamaan struktur formal tetapi juga kesan komunikatif seperti kesan humor dan kritikan tentang sistem pelajaran pada zaman Ratu Victoria yang ingin disampaikan oleh penulis asal. Penterjemah perlu membuat pertimbangan terhadap latar belakang teks sumber serta setiap unit terjemahan dalam teks sumber supaya gaya penulisan dapat dikekalkan.

2.2 Penterjemahan buku kesusasteraan kanak-kanak

AiW adalah hasil penulisan yang ditujukan kepada kanak-kanak iaitu tiga orang anak perempuan kawan Carroll, Henry George Liddell. Menjelang tahun 1932 AiW telah mendapat sambutan hangat dan menjadi buku cerita kanak-kanak yang paling disukai ramai di England. Seterusnya, buku ini telah diterjemahkan kepada lebih daripada 80 jenis bahasa (Balci, 2005:6,15).

Menurut Oittinen (1993:11) pengkajian penterjemahan kesusasteraan kanak-kanak masih kurang dan belum dapat menarik perhatian dunia (dalam O'Sullivan, 2005:77). Memandangkan bidang penterjemahan tersebut berada dalam situasi marginal, kebanyakan penterjemah lebih bebas semasa membuat pengubahsuaian dalam proses penterjemahan. Walau bagaimanapun, penterjemahan buku kanak-kanak terus mendapat perhatian daripada para pengkaji. Menurut Klingberg (1986) dalam *Children's fiction in the hands of the Translation*, integriti karya asli mesti dikekalkan sebanyak yang mungkin, penyimpangan atau sisihan yang biasa muncul dalam penterjemahan buku kanak-kanak tidak harus dipandang mudah dan perlu dikategorikan untuk mengingatkan penterjemah (dalam O'Connell (1998:208).

Apabila suatu karya kesusasteraan kanak-kanak diterjemahkan, tujuan umum adalah memperkenalkan kekayaan dan keragaman budaya di seluruh dunia serta memperkayakan kesusasteraan tempatan, walaupun ini mungkin sukar diterima oleh pembaca sasaran. Permasalahan yang mungkin timbul ialah adanya perbezaan dua sistem linguistik dan budaya. Kesulitan muncul apabila karya yang hendak diterjemahkan diperuntukkan bagi anak-anak yang tidak memiliki banyak pengetahuan tentang budaya asal dari teks tersebut (Yamazaki, 2002:53 dalam Fornalczyk, 2007).

Penterjemah terpaksa menapis ciri-ciri kebudayaan dan cara penulisan teks sumber turut diubahsuai untuk kefahaman pembaca sasaran.

Proses penterjemahan merupakan satu proses keseimbangan antara penyesuaian unsur-unsur budaya asing demi kefahaman pembaca sasaran dan penerimaan cara penyampaian teks sumber demi memperkenalkan kesusasteraan negara asing (O'Sullivan, 2005:74). Keputusan yang dibuat oleh penterjemah selalunya bergantung kepada penilaian mereka terhadap tahap penerimaan dan kefahaman pembaca sasaran. Memang tidak dapat dielakkan bahawa penterjemah membuat pertimbangan berdasarkan pandangan dan kefahaman orang dewasa tentang dunia kanak-kanak, walaupun tujuan penterjemahan adalah untuk kanak-kanak.

Menurut Shavit (1986:171), penterjemah kesusasteraan kanak-kanak mempunyai kebebasan yang lebih luas dalam pemilihan strategi penterjemahan disebabkan kesusasteraan kanak-kanak bukan menjadi tumpuan utama dalam polisistem kesusasteraan. Shavit mencadangkan dua prinsip untuk terjemahan buku kesusasteraan kanak-kanak. Pertama, untuk memenuhi kehendak masyarakat, penterjemah perlu menterjemahkan teks demi kebaikan kanak-kanak dan menyelitkan unsur-unsur pendidikan. Kedua, untuk memainkan peranan sosialisasi, penterjemah harus menyesuaikan teks supaya mudah dibaca dan diterima oleh kanak-kanak. Dua prinsip ini menekankan pendidikan dan kebolehbacaan untuk pembaca kanak-kanak. Sebaliknya, Shavit menyarankan bahawa penterjemah patut mengekalkan keindahan kesusasteraan untuk pembaca-pembaca dewasa. Secara ringkas, terjemahan teks kesusasteraan untuk kanak-kanak boleh dipermudahkan manakala nilai estetika teks asal patut dikekalkan dalam versi untuk orang dewasa. Oleh sebab itu, kesusasteraan kanak-kanak disifatkan sebagai “dual audience” (untuk dewasa dan kanak-kanak).

Pada hakikatnya, penterjemah menghadapi masalah dalam membuat keseimbangan antara pembaca dewasa, pembaca kanak-kanak dan sarjana seperti dikatakan oleh Anne Lawson Lucas dalam Prakata terjemahannya *oi Pinocchi* pada 1996. Pemilihan strategi penterjemahan karya kesusasteraan dipengaruhi oleh kehendak pembaca sasaran sebelum penterjemah membuat keputusan.

Teks terjemahan AiW oleh Chao dalam bahasa Cina telah memperkenalkan sosiobudaya masyarakat England kepada pembaca yang tidak memahami bahasa Inggeris. Penterjemah berusaha menghasilkan sesuatu karya seni yang digemari oleh pembaca kanak-kanak seterusnya dapat menimbulkan persefahaman dan pembaca berasa diri mereka terlibat sama dalam karya tersebut.

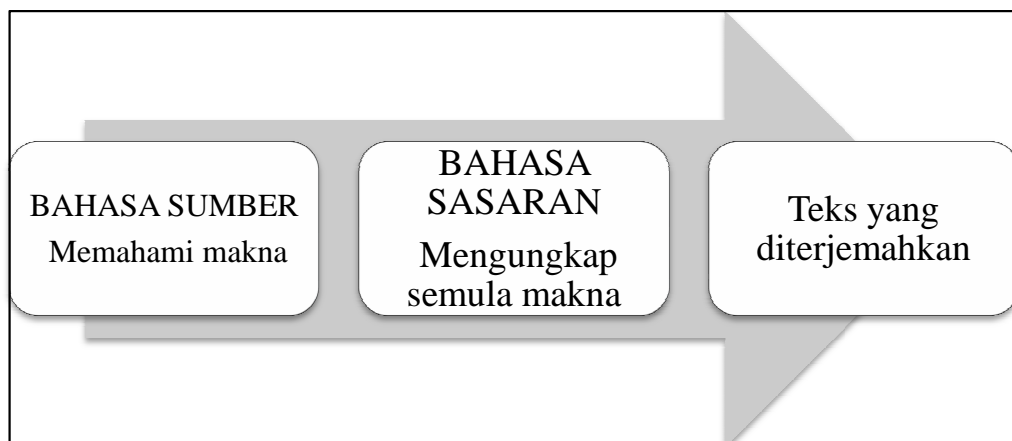
2.3 Proses Terjemahan

Menurut Nida (1959:19), dua perkara penting dalam penterjemahan ialah makna tersirat dalam teks asal dan gaya penulisannya. Penterjemah harus menghasilkan bahasa terjemahan yang sejadi dan paling dekat atau sepadan dengan mesej yang terkandung dalam bahasa sumber. Demi mencapai kesamaan dinamis yang dicadangkan oleh Nida, keutamaan diberi kepada kesamaan kesan penerimaan antara pembaca bahasa sumber dan bahasa sasaran. Penterjemah diberi kebebasan menukarkan item bahasa sumber yang susah diterima oleh pembaca sasaran supaya teks sasaran lebih mudah diterima.

Menurut Nida (1975:80) terdapat tiga tahap dalam proses penterjemahan: (1) analisis; iaitu tahap pemahaman teks sumber melalui kefahaman ciri-ciri linguistik dan makna, pemahaman bahan atau sumber yang diterjemahkan dan menyelesaikan masalah perbezaan kebudayaan, (2) pengalihan isi, makna atau mesej yang terkandung dalam

teks sumber, dan (3) rekonstruksi; yakni menyusun semula teks terjemahan hingga memperoleh hasil akhir dalam bahasa sasaran. Melalui pelbagai tahap yang disebutkan di atas diharapkan sesuatu produk penterjemahan memberikan kesan yang sama kepada pembaca sasaran, sama seperti pembaca sumber hasilkan

Larson (1984:3-4) dalam menggambarkan proses penterjemahan lebih berfokus pada makna; urutan kegiatan ini bermula daripada kefahaman makna teks yang diterjemahkan hingga pengungkapan semula makna dalam teks terjemahan. Proses penterjemahan digambarkan oleh Larson sebagai berikut:



Rajah 2.1 Proses Terjemahan (Larson, 1984:3-4)

Model proses penterjemahan tersebut mencakupi kegiatan pengkajian leksikon, nahu bahasa, situasi komunikasi dan konteks budaya teks bahasa sumber, menganalisisnya untuk menentukan maknanya dan kemudian menghasilkan semula (reconstruct) makna yang sama ini dengan menggunakan leksikon dan nahu bahasa yang sesuai dalam bahasa sasaran dan konteks budayanya (Larson, 1984:3).

Proses penterjemahan yang dicadangkan oleh Newmark (1988, 19-30) adalah secara operasional. Penterjemah perlu memilih pendekatan yang diinginkan kemudian menterjemah mengikut susunan empat tahap utama dalam proses penterjemahan iaitu:

i Tahap Tekstual

Pada peringkat permulaan ini, fokus terjemahan adalah pada kesepadanan bahasa iaitu padanan leksikal dan konteks ayat. Penterjemah akan menukar bahasa sumber kepada bahasa sasaran berdasarkan gerak hati atau secara spontan. Teks sumber merupakan dasar terjemahan pada peringkat ini. Terjemahan literal, parafrasa dan padanan sinonim digunakan untuk mencapai kesepadanan pada peringkat persediaan ini. Penterjemah akan sekali-sekala merujuk kembali hasil terjemahan pada peringkat ini sebelum terjemahan akhir dihasilkan.

ii Tahap Rujukan

Tumpuan peringkat kedua ini ialah penterjemah perlu meneliti makna rujukan setiap perkataan atau ayat supaya memperoleh gambaran yang jelas semasa penterjemahan. Kefahaman yang mendalam adalah penting kerana wujudnya jurang atau perbezaan makna rujukan antara kedua-dua bahasa, seperti antara perkataan yang digunakan dan objek yang dituju, penghuraian dalam ayat dan peristiwa yang sebenar, tatabahasa dan jenis kata-kata yang digunakan.

iii. Tahap Kohesif

Pada tahap ketiga, penyesuaian dilakukan berdasarkan maklumat yang diperoleh daripada tahap teksual dan rujukan supaya pemilihan perkataan dan penstrukturan ayat lebih dekat kepada pemikiran penulis asal dan lebih koheren. Penterjemah perlu membezakan gaya penulisan atau pendirian penulis asal sama ada positif atau negatif, emosional atau neutral dan sebagainya. Penterjemah perlu menghubungkaitkan semua maklumat yang tersirat dalam teks sumber supaya tidak menghasilkan terjemahan yang menyimpang daripada cara penyampaian asal penulis teks sumber.

iv. Tahap kesejadian

Penterjemah perlu menyemak semula hasil terjemahan pada tahap akhir ini. Secara umumnya, terjemahan mesti membawa makna yang jelas dan mudah difahami, tidak membawa ketaksaan yang mengelirukan pembaca teks sasaran. Penterjemah harus menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dibaca, perkataan, rangkaian kata atau idiom yang dipilih adalah bersesuaian dengan konteks dan tahap kefahaman umum. Sebagai ujian, penterjemah boleh cuba menempatkan diri jauh daripada teks sumber, menganggap teks sasaran ialah teks asal, seolah-olah teks sumber tidak wujud. Pengalaman dalam bidang penterjemahan akan membantu penterjemah mencapai tahap ini, keseimbangan atau kesepadanan antara teks sumber dan teks sasaran menguji kebolehan dan kecekapan penterjemah.

Model-model proses terjemahan yang diungkapkan menunjukkan apa yang terjadi dalam proses penterjemahan yang bersifat prosedur. Penterjemah melalui

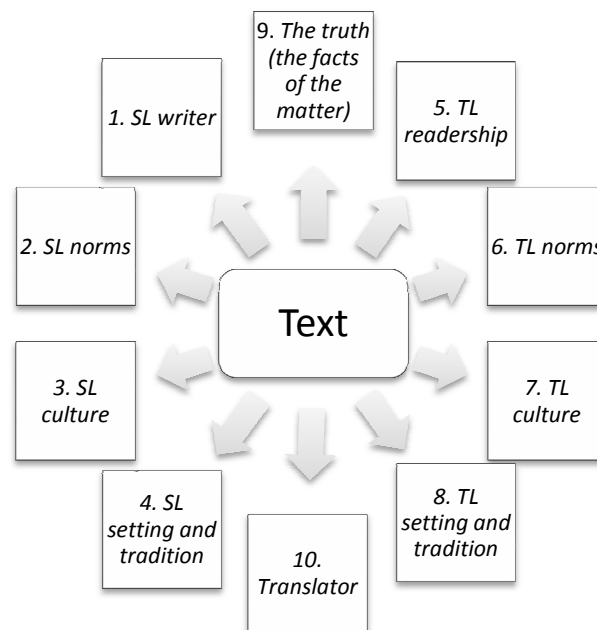
berbagai-bagai peringkat sebelum menghasilkan terjemahan yang dianggap mantap olehnya.

2.4 Strategi Terjemahan

Walaupun kesepadanan biasa dicapai akibat adanya sifat universal bahasa dan kesamaan budaya tetapi fakta menunjukkan bahawa suatu bahasa (sasaran) digunakan oleh penutur yang memiliki suatu budaya yang sering amat berbeza dengan budaya penutur bahasa lain (sumber) sehingga sukar menemukan padanan satu untuk satu. Untuk menangani masalah ketidaksepadanan (*mismatch*) ini, menurut Nida (1964) dan Larson (1988) perlu dilakukan penyesuaian (*adjustment*). Penyesuaian ini memerlukan suatu strategi yang ditentukan oleh kebolehan penterjemah, kaedah penterjemahan dan objektif terjemahan. Pengertian strategi dalam kajian ini sama dengan pengertian metode yang digunakan Vinay dan Darbelnet (dalam Venuti (ed.), 2000:84-93), prosedur oleh Newmark (1988:68-93), dan penyesuaian (*adjustment*) oleh Nida (1964) dan Larson (1998), yakni suatu cara mencapai kesepadanan antara teks sumber dan teks sasaran.

Strategi pepadanan dengan melakukan pergeseran bentuk sudah lama diperkenalkan oleh Catford (1965:73-83) dengan istilah *shifts* yang mencakup pergeseran tahap (*level shifts*), kategori (*category shifts*), dan struktur (*structure shifts*). Pengertian strategi dalam tulisan ini sama dengan pengertian yang digunakan Vinay dan Darbelnet (dalam Venuti (ed.), 2000:84-93), prosedur oleh Newmark (1988:68-93), dan penyesuaian (*adjustment*) oleh Nida (1964) dan Larson (1998), yakni suatu cara mencapai kesepadanan antara teks sumber dan teks sasaran.

Dalam proses penterjemahan, penterjemah hanyalah seorang komunikator yang menjambatani alur informasi daripada penulis dan pembaca yang semestinya biasa memasukan pandangan yang subjektif atau sedia wujud. Untuk itu, setiap penterjemah perlu memiliki suatu pedoman dalam pemadanan dan pengubahan. Newmark (1988) menilai bahawa sebuah teks yang akan diterjemahkan dapat ditarik kesepuluh arah dalam analisis sebelum dialihkan. Dinamika penterjemahan ini digambarkan sebagai berikut:



Rajah 2.2 Penterjemahan Dinamis (Newmark, 1988:4)

Menurut Newmark (1988:5) penterjemahan bukanlah sesuatu yang statik tetapi dinamis dan ditentukan oleh pendirian atau pendekatan yang diterapkan terhadap teks. Teks sumber yang akan diterjemahkan ditentukan oleh sepuluh faktor:

- (1) penulis yang memiliki gaya penulisan sendiri atau idiolek dalam bahasa sumber sehingga harus dipertahankan atau dinormalkan dalam penterjemahan.

- (2) norma-norma yang biasa berlaku dalam bahasa sumber tentang penggunaan leksikal dan gramatis secara konvensional bagi jenis teks yang akan diterjemahkan yang bergantung pada topik dan konteks.
- (3) kebudayaan yang mempengaruhi bahasa sumber.
- (4) latar ruang dan waktu (*setting*) serta tradisi penulisan atau penerbitan (contohnya format tertentu sebuah teks dalam buku, tempoh terbitan, surat khabar yang dipengaruhi oleh tradisi dan waktu);
- (5) pembaca teks sasaran (seperti harapan pembaca sesuai dengan tingkat pemahamannya tentang topik dan gaya bahasa yang mereka gunakan);
- (6) norma-norma yang dimiliki oleh bahasa sasaran seperti juga yang dimiliki oleh bahasa sumber;
- (7) kebudayaan yang menjadi latar bahasa sasaran;
- (8) latar ruang dan waktu (*setting*) serta tradisi penulisan atau penerbitan yang berhubung dengan teks sasaran;
- (9) kebenaran (*truth*) atau substansi yang dibicarakan (berupa kebenaran referensial, yakni apa yang dideskripsikan atau dilaporkan yang diyakini kebenarannya);
- (10) Penterjemah memasukkan pandangan dan prasangka yang mungkin bersifat peribadi dan subjektif atau bersifat sosial yang menyangkut 'faktor kesetiaan' .

Dalam proses penterjemahan, semua faktor tersebut harus dipertimbangkan kerana perlunya *audience design*, pemilihan metod dan teknik serta pengambilan keputusan. Kalau tujuan teks sumber hanya menyampaikan suatu informasi atau suatu arahan kepada pembaca maka makna rujukan daripada kata atau ungkapan menjadi sangat penting sedangkan kesan daripada gaya atau nada kurang penting. Sebaliknya apabila berhubung dengan teks sumber yang ditujukan tidak saja untuk menyampaikan pesan tetapi juga membangkitkan impak tertentu pada pembaca melalui penggunaan gaya tertentu maka pepadanan daripada kesan stilistik seperti itu merupakan bahagian yang penting daripada kegiatan penterjemahan tersebut. Pertimbangan lain yang perlu dilakukan oleh penterjemah sebelum menterjemah adalah menentukan pembaca sasaran. Walau pun pembaca tersebut memiliki tingkat akademik, profesional dan intelektual yang sama dengannya tetapi kemungkinan pula pembaca tersebut juga memiliki perbezaan jangkaan(*expectation*) tekstual dan budaya yang signifikan.

Terdapat banyak strategi alternatif untuk menangani masalah kesepadanan dalam proses penterjemahan. Berbagai-bagai strategi pepadanan telah diusulkan oleh para pakar. Vinay dan Darbelnet (dalam Venuti, 2000:84-93) misalnya melihat banyak sekali alternatif pepadanan dan menyarakannya dalam dua kategori tertentu yakni (1) pepadanan langsung atau harfiah (*direct translation*) dan (2) pepadanan tidak langsung (*oblique translation*) yang terdiri dari tujuh strategi berbeza: (a) peminjaman (*borrowing*), (b) *calque*, (c) terjemahan harfiah, (d) transposisi, (e) modulasi, (f) kesepadanan dan (g) penyesuaian. Larson (1998:169-193) mengelompokkan strategi pepadanan berdasarkan apakah suatu konsep bahasa sumber dimiliki/ dikenal dalam bahasa sasaran atau tidak dan mengusulkan tidak kurang daripada sembilan alternatif cara pepadanan. Newmark (1988:68-93) pula mencadangkan tidak kurang daripada enam belas alternatif. Walaupun terdapat alternatif penerapan namun suatu cara

pemadanan ditentukan oleh pendekatan tipologi bahasa serta perbezaan budaya sumber dan sasaran. Di samping itu strategi tersebut tidak hanya biasa diterapkan secara tersendiri tetapi mungkin juga dikombinasikan dengan strategi yang lain sekali gus.

Mengkaji alternatif yang telah dikemukakan oleh berbagai-bagai pakar yang tersebut di atas strategi pemadanan biasa dikelompokkan berdasarkan orientasi penterjemah ke dalam (1) strategi pemadanan yang berorientasi pada bahasa sumber, yang diberi istilah pengasingan (*foreignisation*) oleh Venuti (2000) (2) strategi yang berorientasi pada bahasa sasaran (*pendomestikan* atau *domestication* oleh Venuti (*ibid*)) dan (3) strategi yang berorientasi pada makna, iaitu sama ada suatu konsep bahasa sumber diketahui (*known/shared*) atau tidak (*unknown*) dalam bahasa sasaran.

Dalam kategori *direct translation* yang dikemukakan Vinay dan Darbelnet dalam Venuti, (2000) dan Bell (1991) 14 Strategi pemadanan yang berorientasi pada bahasa sumber disenaraikan termasuk:

(a) Peminjaman (*borrowing*) ialah mengambil dan membawa item leksikal daripada bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran tanpa modifikasi formal dan semantik. Strategi ini merupakan cara pemadanan yang paling sederhana. Peminjaman yang sudah lama dan digunakan secara luas bahkan sudah tidak dianggap lagi sebagai item leksikal pinjaman tetapi sebagai sebahagian daripada leksikon bahasa sasaran, misalnya dalam bahasa Inggeris *menu*, (dalam bahasa Malaysia juga), sudah tidak dianggap lagi sebagai pinjaman; (Baker, 1991:36) menyebutnya sebagai *loan word* yang diterapkan pada penterjemahan item bermakna budaya *culture-specific* dan konsep moden.

(b) *Calque* ialah di mana suatu bahasa meminjam suatu bentuk ekspresi bahasa lain kemudian menterjemahkannya secara harfiah sehingga menghasilkan (1) *lexical calque* dengan mempertahankan struktur bahasa sasaran sambil memperkenalkan cara ekspresi baharu seperti yang terlihat dalam penterjemahan *complements of the season* dari bahasa Inggeris ke dalam *compliments de la saison* dalam bahasa Perancis, atau (2) *structural calque* yang memperkenalkan konstruksi baru ke dalam bahasa sasaran, seperti frasa *science fiction* dalam bahasa Inggeris dipadankan dengan *science-fiction* pula dalam bahasa Perancis (Vinay & Darbelnet dalam Venuti, 2000:85). Strategi ini sama dengan *through-translation* yang dikemukakan Newmark (1988:84) dan *loan translation* yang dinyatakan oleh Bell (1991), yakni pepadanan melalui penggantian linear elemen suatu bahasa dengan elemen bahasa yang lain (biasanya frasa benda).

(c) Terjemahan harafiah (literal translation) ialah pengalihan langsung teks sumber ke dalam teks sasaran yang sepadan secara gramatis dan idiomatik (Vinay dan Darbelnet dalam Venuti (2000:86-88). Newmark (1988:68-70) beranggapan bahawa pepadanan literal merupakan prosedur dasar penterjemahan baik penterjemahan semantik mahupun komunikatif untuk mencapai hasil yang cermat dan susunannya berkisar daripada kata ke kata, kolokasi-ke-kolokasi, klausa-ke-klausa, ayat ke ayat. Namun demikian semakin panjang unit terjemahan tersebut semakin jarang terjadi padanan satu-ke-satu. Pepadanan ini sering dijumpai pada penterjemahan antara dua bahasa yang serumpun lebih-lebih lagi apabila kedua-dua bahasa tersebut memiliki budaya yang sama.

Strategi yang berorientasi bahasa sasaran sangat beragam, Vinay dan Darbelnet (dalam Venuti, 2000) menggolongkannya dalam istilah pepadanan tidak terus (*oblique translation*). Termasuk dalam golongan strategi ini adalah: (a) transposisi

(*transposition*), yakni menggantikan elemen bahasa sumber dengan elemen bahasa sasaran yang secara semantik berpadanan namun secara formal tidak berpadanan misalnya kerana perubahan kelas kata (Lihat Bell, 1991; Newmark 1988:85—88; Vinay dan Darbelnet (dalam Venuti, 2000:88).

Penterjemah perlu memilih cara penyesuaian supaya cara penyampaiannya tidak mengubah gaya penulisan teks sumber. Dalam AiW, penterjemah perlu memikirkan perkataan yang dapat mewujudkan semula kesan komunikatif mainan kata supaya pembaca sasaran turut menghayati keistimewaan mainan kata iaitu menyelitkan lebih daripada satu makna dalam satu item leksikal.

2.5 Mainan kata

Mainan kata merupakan penggunaan perkataan yang mengeksploitasi makna perkataan atau frasa, memudahkan ia diketahui dalam pelbagai cara untuk menghasilkan kesan humor atau retorik. Menurut Chiaro (1992:2-4), istilah mainan kata termasuk apa-apa cara yang mungkin dibayangkan dalam sesuatu bahasa untuk tujuan menghibur. Mainan kata dicipta melalui penggunaan perkataan yang mempunyai ejaan atau sebutan yang sama atau hampir sama tetapi membawa maksud yang berlainan.

Menurut Delabastita (1993:57), mainan kata adalah nama umum untuk pelbagai fenomena teks di mana struktur bahasa dieksploitasi dengan tujuan mewujudkan konfrontasi secara komunikatif di antara dua (atau lebih) struktur linguistik yang lebih kurang sama bentuk tetapi membawa makna yang berlainan. Mainan kata menggunakan persamaan struktur formal iaitu fonologikal dan grafologikal untuk menyampaikan

makna yang berlainan untuk perkataan yang sama. Mainan kata ialah sesuatu yang anomali dalam teknik retorik menghubungkan pelbagai makna dalam satu perkataan demi mewujudkan ketaksaan tetapi tidak menimbulkan ketegangan dalam penyampaian atau melanggar peraturan tatabahasa (Read, 2007:81). Mainan kata juga berhubung rapat dengan kebudayaan sosial pengguna sesuatu bahasa iaitu mencerminkan nilai, sikap, cara pemikiran, gaya hidup dan cita rasa mereka.

Sesuatu mainan kata dianggap bijak dan lucu apabila kedua-dua makna yang ingin disampaikan oleh penulis berjaya menarik perhatian pembaca atau memberi impak tertentu. Mainan kata digunakan kerana penulis cuba menggunakan humor atau ironi semasa berkomunikasi dengan pembaca. Jika kedua-dua pihak memiliki domain pengetahuan dan pengalaman yang sama, kesan lucu akan terjadi pada pembaca. Jika pembaca memahami kedua-dua makna tersirat mainan kata bererti solidariti wujud antara penulis dan pembaca; tetapi jika mereka tidak sehaluan, penulis mungkin juga terhibur dalam penghasilan suatu mainan kata kerana menganggap dirinya adalah lebih unggul kerana penulis lebih berkuasa dalam komunikasi (Alexieva, 1997: 139). Mainan kata berperanan menduga akal pembaca sama ada mereka memahami sepenuhnya tentang mesej yang ingin disampaikan oleh penulis, pembaca yang berjaya mencungkil mesej tersembunyi sesuatu mainan kata akan berasa lebih seronok membaca.

Apabila sesuatu perkataan mempunyai satu set perhubungan makna semantik seperti mainan kata atau *pun*, di mana maknanya mengelirukan dan saling berhubung kait, seseorang penterjemah bukan saja perlu meneliti makna perkataan tersebut, tetapi juga hubungan makna di antara perkataan dan ayat, hubungan makna di antara ayat serta hubungannya dalam seluruh teks (Bassnett, 1980:27). Penterjemah perlu memilih

strategi yang sesuai supaya fungsi mainan kata dalam sesuatu teks tidak hilang atau disalah tafsir.

Dalam AiW, Carroll berjaya membuktikan kebolehan sesuatu bahasa mencipta mainan kata. Cara pembentukan mainan kata yang mempergunakan lebih daripada satu ciri linguistik seperti fonologi dan sintaksis mencetuskan daya imaginasi pembacanya. Dalam AiW, mainan kata bukan saja mempunyai makna yang pelbagai tetapi juga menyampaikan pandangan dan kritikan penulis tentang isu semasa.

2.5.1 Jenis-jenis Mainan kata

Delabastita (1993:77) mengategorikan mainan kata berdasarkan struktur formal. Mainan kata vertikal ialah semua perhubungan makna atau ciri-ciri semantik digambarkan oleh satu item linguistik saja. Manakala mainan kata horizontal ialah dua perkataan yang mempunyai bentuk formal seakan-akan sama wujud dalam bahagian yang sama di sesuatu teks.

Mainan kata berikut dipetik dari Siri novel *Discworld* oleh penulis British Terry Pratchett dalam kajian Helden (2010:11-17). Mainan kata dikategori mengikut tafsiran oleh Delabastita (1993:78-82).

i. Mainan kata vertikal

M1: 'Therefore I will have dinner send in,' said the priest. 'It will be roast chicken.'

'I hate chicken. '

Dios smiled. 'No, sire. On Wednesdays the king always enjoys chicken, sire.'

(*Pyramids* 157)

To enjoy S1: [formal] memperoleh sesuatu yang memberi kebaikan kepada sendiri.

S2: menikmati sesuatu

Dalam mainan kata vertikal ini, dua makna 'to enjoy' muncul serentak dalam satu perkataan. Ini menggambarkan apa yang dimaksudkan dengan konfrontasi serentak dalam definisi mainan kata oleh Delabastita.

ii. Mainan kata horizontal

Mainan kata horizontal memerlukan dua perkataan untuk menggambarkan konfrontasi makna.

M2: Thunder rolled. . .

It rolled a six.

(Guards! Guards! 24)

To roll S1: membuat sesuatu bunyi yang berterusan

S2: tindakan melanting dadu

Dalam mainan kata ini, dua makna 'roll' muncul secara berturut dalam dua bahagian teks iaitu memberi kesan 'konfrontasi hampir serentak'.

Perbezaan antara mainan kata horizontal dan vertikal berdasarkan bentuk perkataan digelar 'paksi pertama' oleh Delabastita (1993:78). Paksi kedua adalah berkaitan dengan jenis-jenis perhubungan makna antara kedua-dua komponen makna mainan kata (iaitu sama ada dua komponen itu kelihatan atau berbunyi sama). Hubungan ini merujuk kepada perhubungan makna homonimi, homofoni, homograf dan paronimi.

Mainan kata tergolong kepada empat jenis iaitu :

i. homonimi

Mainan kata jenis ini mempunyai bentuk formal yang sama iaitu ejaan dan bunyi adalah sama tetapi membawa makna yang berlainan.

M3: *I see that jam isn't safe here anymore! Maybe I better put it in the safe, too!*

'safe' membawa maksud selamat dalam ayat pertama tetapi bermaksud peti keselamatan dalam ayat kedua.

ii. homofon

Mainan kata jenis ini mempunyai ejaan berlainan tetapi bunyi adalah sama.

M4: *Rincewind, all the shops have been smashed open. There was a whole Bunch of people across the street helping themselves to musical instruments, can you believe that?*

'Yeah,' said Rincewind [. . .]. 'Luters, I expect.'

(Terry Pratchett, *The Light Fantastic*, 1986:238)

'looters' dan 'luters' mempunyai bunyi yang sama tetapi makna yang berlainan.

Di mana *looters* ialah orang yang mencuri barang dari kedai atau bangunan selepas rusuhan atau kebakaran berlaku, dan *luters* ialah pemain alat muzik *lute*.

iii. **homograf iaitu ejaan sama tetapi bunyi adalah berlainan**

M5: *Being in politics is just like playing golf: you are trapped in one bad lie after another.*

Perkataan *lie* membawa dua makna yang berlainan dalam mainan kata M5, iaitu "sengaja berbohong" dan "posisi bersandar".

iv. **paronimi iaitu ejaan dan bunyi adalah berlainan.**

M6: 'Why do you want to come here?'

'This is a battlefield, isn't it?' said the raven patiently.

'You've got to have ravens afterwards.' Its free-wheeling eyes swivelled in its head. 'Carrion regardless, as you might say.'

(Terry Pratchett , *Soul Music*2009:

96)

S1: **carrion:** bangkai binatang yang membusuk: *crows feeding on carrion*

S2: **to carry on regardless:** bersambung tanpa peduli keadaan di sekeliling .

Ejaan 'carrion' and 'carry on' adalah hampir sama, dan sebutannya ialah (/kæriən/ dan /kæri ɒn/). Walaupun tiada perbezaan yang nyata diantara mainan kata paronimi dan bukan mainan kata, tetapi konteks akan membantu membezakan keduanya. Dalam contoh 'carrion/carry on' adalah jelas bahawa ketaksamaan makna sengaja diwujudkan dalam ayat tersebut. Selain daripada itu, frasa 'carry on regardless'

merupakan frasa biasa yang digunakan, maka contoh ‘carrion/carry on’ ialah mainan kata paronimi.

2.6 Strategi Penterjemahan Mainan Kata

Ketika menterjemah mainan kata, penterjemah perlu memutuskan sama ada mainan kata perlu dikekalkan dalam terjemahannya. Tugas pertama penterjemah, adalah untuk menentukan kepentingan mainan kata dalam penyampaian seluruh teks, jika perlu diterjemahkan seperti itu. Kadang-kadang sesuatu mainan kata hanya terjadi secara tidak sengaja dan mewujudkan ketaksaan makna dalam teks.

Pelbagai strategi telah digunakan untuk menangani masalah penterjemahan mainan kata. Dalam *La Traduction des Jeux de Mots* (2003), Jacqueline Henry menggunakan tiga jenis strategi penterjemahan mainan kata (dalam Schutte, 2007:17).

- i. *traduction isomorphe* - mainan kata dari teks sumber boleh diberikan dalam bahasa sasaran tanpa kehilangan segala kandungan semantik atau bentuk formal, iaitu jenis mainan kata yang sama digunakan.
- ii. *traduction homomorphe* - mainan kata dari teks sumber diterjemahkan dengan mainan kata yang sama jenis tetapi kandungan semantik yang berlainan.
- iii. *traduction hétéromorphe* – kandungan semantik mainan kata teks sumber dipelihara tetapi bentuk formal berubah, iaitu bukan dalam bentuk mainan kata.
- iv. Ketiga-tiga strategi digolongkan dalam *traduction libre* (penterjemahan bebas).

Strategi penterjemahan tersebut telah dikategorikan dengan agak luas. Manakala, Delabastita telah mengemukakan pembahagian strategi yang lebih terperinci iaitu lapan jenis strategi yang asas (Delabastita, 1993:192-221).

a) *PUN > PUN*

Mainan kata bahasa sumber diterjemahkan dengan mainan kata bahasa sasaran tetapi bukan semua cirinya dapat disampaikan. Selalunya, ciri-ciri linguistik seperti bentuk, kontent semantik, kesan tekstual akan hilang ataupun perubahan kontekstual terjadi. Walau pun mainan kata bahasa sumber digantikan dengan mainan kata bahasa sasaran yang seakan-akan sama dalam tempat yang sama tetapi bukan semua ciri-ciri atau kandungan mainan kata dapat diterjemahkan, maka simbol > digunakan oleh Delabastita.

b) *PUN > NON-PUN*

Mainan kata diterjemahkan kepada frasa dalam bahasa sasaran supaya semua atau sekurang-kurangnya satu makna rujukan dalam mainan kata dapat disampaikan. Makna rujukan yang dianggap terpenting akan diutamakan oleh penterjemah.

c) *PUN > teknik retorik yang berhampiran (Related Rhetorical Device)*

Strategi ini menggantikan mainan kata dengan cara penyampaian iaitu teknik retorik seperti ulangan kata, huruf atau bunyi dalam bentuk rentak kata, rima kata. Matlamat penterjemah adalah mencipta semula kesan mainan kata yang sama seperti teks sumber.

d) *PUN > ZERO*

Mainan kata tidak diterjemah dan terus hilang bersama-sama konteksnya.

e) *PUN ST = PUN TT*

Penterjemah menulis semula mainan kata dalam bahasa sasaran tanpa sebarang perubahan bentuk dan makna semantikanya.

f) *NON-PUN > PUN*

Sesuatu mainan kata dicipta dalam teks sasaran dengan menggunakan material yang terdapat dalam teks sumber sebagai penggantian mainan kata yang tidak diterjemahkan dalam teks sasaran.

g) *ZERO > PUN*

Strategi penggantian mainan kata dalam teks sasaran yang materialnya bukan berasas daripada teks sumber, satu penciptaan mainan kata yang baharu.

h) Teknik editorial (*Editorial Techniques*)

Apabila sesuatu mainan kata tidak dapat diterjemahkan, penterjemah memberi penerangan tambahan kepada pembaca sasaran dengan menggunakan nota kaki.

2.7 Permasalahan Ketidakbolehterjemahan Mainan Kata

Penggunaan bahasa oleh penulis teks sumber dan penterjemah selalunya tidak sehalu. Menurut Newmark (1981:11), setiap orang mempunyai kecenderungan atau

kegemaran tersendiri semasa memilih perkataan dalam penyampaian makna. Penulis asal mungkin meletakkan makna 'peribadi' (tersendiri) pada beberapa patah perkataan sementara penterjemah lazimnya akan menulis dalam gaya yang disenanginya. Akibatnya, teks sumber dan teks sasaran mungkin mempunyai gaya bahasa yang berbeza atau tidak konsisten. Faktor-faktor seperti gaya bahasa, laras bahasa, kesan kepada pembaca, struktur ayat, malah tanda baca juga, kesemuanya ditentukan oleh cita rasa penulis asal dan penterjemah, yakni bersifat subjektif dan boleh diperdebatkan kerana tidak ada dua orang yang sama idioleknya iaitu mempunyai bahasa kegunaan lazim yang sama.

Fungsi mainan kata bergantung pada struktur bahasa, malah bahasa yang berbeza mempunyai struktur yang berbeza, kerja menterjemah mainan kata mungkin dianggap sesuatu yang mustahil. Walau bagaimana pun, teks terjemahan yang dipenuhi dengan mainan kata menunjukkan bahawa memang mungkin untuk menterjemahkan teks-teks tersebut.

Walaupun strategi digunakan oleh penterjemah adalah berbeza mengikut pertimbangan masing-masing, tidak boleh dinafikan bahawa hajat untuk memindahkan semua kandungan mainan kata daripada teks sumber ke teks sasaran adalah sukar. Sering kali terjemahan mainan kata akan melibatkan pemindahan(*shift*) untuk mencapai terjemahan setara. Memang sukar mencapai kesepadanan penterjemahan, maka mainan kata dianggap tidak boleh diterjemahkan.

Tafsiran kebolehterjemahan sesuatu teks atau mainan kata adalah bergantung kepada definisi kesepadanan (*equivalence*). Dalam *Introducing Translation Studies*, Munday (2004:41-50) telah menyenaraikan pandangan beberapa orang pengkaji tentang

isu kesepadanan. Nida membandingkan dua jenis kesepadanan iaitu: kesepadanan formal (bentuk dan kandungan dalam mesej teks sumber dan teks sasaran mesti sepadan) dan kesepadanan dinamis (kesepadanan lebih fokus kepada kesan dan bukan pada bentuk formal atau kandungan saja). Werner Koller (1979:187-91) pula mengemukakan lima jenis kesepadanan:

- 1) Kesepadanan denotatif (kesepadanan kandungan extralinguistik)
- 2) Kesepadanan konotatif (kesepadanan item lexical)
- 3) Kesepadanan Text-normatif (kesepadanan jenis teks)
- 4) Kesepadanan Pragmatik (kesepadanan kesan komunikatif)
- 5) Kesepadanan Formal (kesepadanan bentuk dan semua kualiti estetika dalam teks)

Penterjemah perlu memilih kesepadanan yang ingin dicapai dalam proses penterjemahan. Pilihan ini bukan bergantung kepada pertimbangan atau keutamaan penterjemah sendiri sahaja. Sebagai contoh, norma budaya akan mempengaruhi keputusannya semasa membuat keputusan. Dalam kes mainan kata, penggunaan dan penerimaannya dalam bahasa Inggeris dan bahasa Cina ialah fenomena yang umum diterima. Namun, menurut Delabastita(1997:6), generalisasi yang luas dan umum harus dipertimbangkan dengan berhati-hati dan yang lebih penting adalah memastikan mainan kata dikekalkan atau diubah dalam genre atau jenis teks tertentu. Faktor lain yang mungkin mempengaruhi keputusan penterjemah adalah waktu, dan juga wang. Tekanan masa boleh menyebabkan penterjemah untuk memilih terjemahan pertama yang terlintas dalam fikirannya dan diterima sebagai penyelesaian yang masuk akal, tanpa meninjau kemungkinan lain.

Menurut Delabastita (1993:136), kebolehterjemahan mainan kata akhirnya bergantung pada kemungkinan menceraikan makna tekstual daripada fungsi tekstual. Makna tekstual dalam mainan kata mungkin sangat khusus dalam sesuatu bahasa tetapi fungsi tekstual boleh di reproduksi misalnya melalui strategi pampasan. Namun jika permainan kata adalah terjalin dalam konteks seperti yang berlaku dalam AiW, ia menjadi semakin sukar bagi penterjemah untuk memisahkan kedua-dua unsur.

Selama ini, perbincangan dan kajian mainan kata selalunya memberi fokus kepada kemungkinan atau kebolehan menterjemahkannya ke bahasa sasaran. Kesepadanan yang ingin dicapai oleh seseorang penterjemah selalunya dipengaruhi oleh pendekatan yang dipegang olehnya sama ada secara implisit atau eksplisit. Mainan kata dapat diterjemahkan dengan pelbagai strategi, cuma cara penyelesaian atau menghasilkan semula yang dipilih oleh seseorang penterjemah mungkin tidak diterima sebagai terjemahan yang baik atau sejadi dalam penilaian dan penerimaan para pengkaji (Delabastita, 1991:146 dalam Balci, 2005:16).

2.8 Sorotan Kajian Lepas Yang Berkaitan

Menurut Xu (2006:abstrak), walaupun mainan kata telah lama dianggap tidak dapat diterjemah, kajian yang sistematik dan berpandukan teori penterjemahan terhadap penterjemahan mainan kata semakin bertambah. Sejak awal tahun 90an, lebih ramai pengkaji berusaha meneliti masalah penterjemahan mainan kata dan memberi cadangan masing-masing. Permasalahan utama penterjemahan mainan kata daripada bahasa Inggeris kepada bahasa Cina adalah perbezaan sistem bahasa sumber dan bahasa sasaran, kesepadanan, ketidakbolehterjemahan, penterjemahan bebas dan penterjemahan literal. Mainan kata adalah cara penggunaan bahasa (parole), ia dapat

diterjemahkan cuma dengan strategi penterjemahan yang berbeza. Menurut kajian Liu (2002: abstrak), unsur kebudayaan dan perbezaan dalam sistem dan penggunaan bahasa merupakan cabaran utama dalam penterjemahan mainan kata daripada bahasa Inggeris kepada bahasa Cina. Bahasa adalah bersifat universal, kreatif dan berupaya menyentuh perasaan sentitif pengguna bahasa, mainan kata boleh dihasil semula dengan semua bahasa. Strategi penterjemahan yang dicadangkan oleh Liu ialah kesepadanan relatif (*relatif equivalence*), perincian (*amplification*), pengekalan separuh (*half-retaining*), penggantian (*substitution*), penerangan tambahan (*annotation*) dan literatranslisasi.

Menurut kajian Denson (2005), salah satu masalah penterjemahan AiW dalam bahasa Jerman ialah perbezaan latar belakang pembaca. Latar teks sumber adalah zaman Ratu Victoria di England, maka penterjemah perlu mempertimbangkan sama ada gambar tertentu yang hanya ditujukan pada masa itu perlu diterjemahkan dalam teks sasaran. Tambahan pula, disebabkan keistimewaan gaya penulisan dan unsur-unsur imaginatif karya klasik ini, pembaca sasaran mungkin orang dewasa dan juga kanak-kanak. Dapatan kajian menunjukkan terdapat perbezaan dalam pemilihan strategi penterjemahan mainan kata oleh dua orang penterjemah. Terjemahan Enzensberger (1960) menggunakan bahasa yang lebih mirip kepada percakapan harian demi mengekalkan keseronokan membaca dan gaya imaginatif yang lebih sesuai kepada pembaca muda tetapi terpaksa mengetepikan bahasa figuratif yang halus dan lebih kompleks. Manakala, terjemahan Flemming (2002) lebih setia kepada teks sumber dan mengekalkan kebanyakan bahasa kiasan tetapi mungkin tidak digemari oleh pembaca muda kerana bunyinya janggal.

Pemilihan strategi penterjemahan mainan kata bergantung kepada kesepadanan yang ingin dicapai oleh penterjemah, norma budaya pembaca bahasa sasaran, genre atau

jenis teks serta faktor masa. Selain daripada itu, matlamat yang ingin dicapai oleh penulis asal melalui mainan kata juga harus ditimbangkan oleh penterjemah (Schutte, 2007: 20). Mainan kata yang digunakan dalam AiW mempunyai fungsi tertentu. Walaupun watak dalam buku seolah-olah salah faham atau tersilap kata, sebenarnya penulis sengaja memaparkan kesenian malapropism yang mencerminkan dunia sebenar dan menunjukkan perhubungan logik dalam sesuatu perbualan (Feng, 2009: 4).

Dalam satu kajian lain, He (2010: 95) berpendapat apabila terdapat konflik antara kesetiaan dan keberkesanan dalam proses penterjemahan mainan kata, penterjemah harus fokus kepada kesannya kepada pembaca sasaran, iaitu sama ada maklumat yang ingin disampaikan oleh penulis asal dapat diterima oleh pembaca sasaran.

Untuk mengkaji terjemahan mainan kata AiW dalam sistem kesusasteraan Turki, korpus Balci (2005) terdiri daripada 18 buah terjemahan yang diterbitkan dari 1932 hingga 2003. Kajian menunjukkan kesedaran menterjemahkan mainan kata semakin meningkat, strategi penterjemahan melenyapkan atau menghilangkan mainan kata *PUN > ZERO* tidak digunakan oleh penterjemah dalam terjemahan yang diterbitkan selepas 80'an. Antara 9 strategi yang disyorkan oleh Delabastita, strategi yang paling banyak digunakan adalah menterjemahkan mainan kata ke mainan kata *PUN > PUN*. Secara perbandingan, tahap kesetiaan terhadap teksual juga meningkat, ini mungkin dipengaruhi oleh pelaksanaan peraturan Translation Bureau mulai 1940 dan kehendak pihak penerbit.

Dalam kajian Pérez (1999:358), empat buah terjemahan telah dipilih, satu dalam bahasa Galician dan tiga buah dalam bahasa Spanish. Dapatan kajian juga menunjukkan

strategi penterjemahan *PUN > PUN* paling banyak digunakan. Bagi strategi *PUN > NON-PUN* pula, didapati bahawa kebanyakan penterjemah cuba menyampaikan dua makna yang bertentangan yang terkandung dalam sesuatu mainan kata (*nonselective strategy*) berbanding hanya mengungkap semula makna mainan kata dengan perkataan yang sama maksud (*diffuse paraphrase*). Kesimpulannya, penterjemah cuba menterjemahkan mainan kata daripada teks sumber kepada teks sasaran dengan cara yang paling sesuai atau sejadi. Pilihan kedua penterjemah adalah menghasilkan mainan kata yang memberikan kesan yang sama kepada pembaca sasaran apabila gagal menghasilkan semula makna yang ingin disampaikan oleh penulis asal dalam mainan kata teks sumber.

Kajian yang di jalankan terhadap terjemahan AiW dalam bahasa Cina memdapat dapatan yang berlainan. Dalam kajian Chee (2004:3), strategi terjemahan mainan kata disenaraikan mengikut strategi penterjemahan yang disyorkan oleh Newmark (1981:108).

- i. menghasilkan semula (reproduce)
- ii. mencipta yang baharu (recreate-add new meaning/ shift the meaning)
- iii. memberi keterangan tambahan (annotate)
- iv. mengabaikan (ignore)

Setelah membandingkan strategi penterjemahan yang digunakan dalam 5 buah teks terjemahan, didapati strategi yang paling banyak digunakan adalah mengabaikan mainan kata ataupun hanya salah satu makna mainan kata diterjemahkan.

Menurut kajian Feng pula, dalam terjemahan terawal bahasa Cina, strategi yang paling digemari oleh penterjemah (Chao Yuen Ren) adalah menghasilkan semula mainan kata yang bersesuaian dengan tuntutan linguistik bahasa Cina. Secara keseluruhan, pandangan terhadap penterjemahan mainan kata ialah:

- i) Ianya tidak dapat diterjemahkan, terjemahan yang sempurna adalah secara kebetulan.
- ii) Kebolehterjemahan mainan kata tergantung kepada kebolehan penterjemah, walaupun faktor masa juga sangat penting.
- iii) Sesuatu mainan kata yang dianggap tidak dapat diterjemahkan pada masa lampau, mungkin dapat diterjemahkan apabila kebolehan para penterjemah meningkat.

Terjemahan mainan kata merupakan suatu tumpuan kajian yang menarik dan penting dalam bidang penterjemahan kerana keistimewaannya. Penterjemah perlu lebih memahami masalah yang dihadapi supaya dapat mencari cara penyelesaian yang lebih mendekati gaya penulisan teks sumber dalam terjemahannya.

2.9 Kesimpulan

Mainan kata adalah cara penyampaian yang unik. Makna yang terselindung dalamnya tidak mudah dikenal pasti kerana setiap pembaca akan memberi pentafsiran sendiri mengikut kefahaman dan daya imaginasi masing-masing. Keistimewaan mainan kata menimbulkan permasalahan penterjemahan bukan saja dalam tahap pentafsiran makna tetapi juga tahap pengungkapan semula dalam bahasa sasaran.

Penterjemah perlu mencari perkataan yang sepadan di samping melahirkan semula kesan komunikatif yang ingin disampaikan oleh penulis asal.

Memandangkan kajian penterjemahan mainan kata deskriptif tidak banyak dijalankan, analisis penterjemahan mainan kata adalah perlu demi memberi kefahaman yang lebih baik tentang permasalahan penterjemahan mainan kata.

BAB TIGA

METODOLOGI KAJIAN

3.0 Pendahuluan

Bab ini akan membincangkan metodologi kajian yang merangkumi kaedah kajian, pensampelan data dan prosedur kajian yang digunakan untuk menganalisis penterjemahan mainan kata dalam AiW daripada bahasa Inggeris kepada bahasa Cina.

Kajian ini mengenal pasti dan mengkategorikan mainan kata dalam novel bahasa Inggeris dan padanannya dalam teks terjemahan bahasa Cina. Kajian ini juga menganalisis strategi penterjemahan mainan kata berlandaskan teori dan penyelidikan yang pernah dikupas dan diketengahkan oleh ahli-ahli bahasa dan teks terjemahan yang lain.

3.1 Kaedah Kajian

Kajian ini berbentuk kualitatif, iaitu kajian yang berbentuk subjektif, dengan penekanan kepada penghuraian sesuatu fenomena. Fokus kajian ini ialah strategi penterjemahan mainan kata dari bahasa Inggeris ke bahasa Cina. Dalam kajian ini, analisis mainan kata dalam teks kajian dilakukan dari awal penelitian dan selama proses penelitian dilaksanakan. Dalam proses penelitian dan pemahaman data, pengkaji berusaha untuk menganalisis dan mencari makna dari data yang dikumpulkan, yaitu mengetahui ciri-ciri dan makna yang tersembunyi mainan kata, mengkategorikan mainan kata, menghasilkan data deskriptif tentang pemilihan strategi penterjemahan mainan kata supaya fenomena bahasa ini menjadi lebih jelas.

3.2 Pensampelan Data

Data kajian ini dikutip melalui kaedah penelitian yang bertumpu kepada teks yang dipilih *Alice's Adventures in Wonderland (AiW)*. Data kajian merupakan teks sumber AiW muka surat 1 hingga muka surat 112 dan mainan kata dari teks terjemahan pertama AiW iaitu 阿丽丝漫游奇境记 yang diterjemahkan oleh Chao Yuen Ren (赵元任) pada 1922 sebanyak 114 muka surat.

3.3 Prosedur Kajian

Kajian ini menggunakan kaedah perpustakaan, bahan rujukan termasuk buku-buku berkaitan iaitu teks sumber, teks terjemahan, buku rujukan, kamus, tesis dan artikel dari laman web. Manakala analisis kandungan (content analysis) digunakan untuk menganalisis manian kata dalam teks sumber dan teks sasaran.

3.3.1 Pemilihan Teks

Langkah-langkah yang diambil adalah seperti berikut:

a. Mengenal pasti teks sumber yang menjadi sampel

AiW bukan saja kisah fantasi yang digemari oleh kanak-kanak tetapi juga diminati oleh orang dewasa. Mainan kata dalam karya ini merupakan tarikan utama kepada pembaca kanak-kanak dan dewasa. Mainan kata yang digunakan dalam AiW bukan sekadar mewujudkan kesan humor tetapi mempunyai fungsi atau pengertian tertentu. Watak dalam buku seolah-olah salah faham atau tersilap kata, sebenarnya

penulis sengaja memaparkan kesenian penggunaan bahasa yang mencerminkan dunia sebenar dan menunjukkan perhubungan logik dalam sesuatu perbualan (Feng, 2009:4). Pembaca akan lebih mudah memperoleh keseronokan daripada makna terselindung dalam mainan kata, jika mempunyai latar belakang yang hampir sama dengan penulis.

Pemilihan strategi penterjemahan adalah penting terutamanya kepada pembaca sasaran yang tiada pengetahuan tentang bahasa asing atau latar belakang dan kebudayaan sosial masyarakat asing. Penterjemah perlu mempertimbangkan kehendak dan cita rasa pembaca sasaran dan pada masa yang sama, memastikan mutu dan gaya bahasa yang betul tidak terjejas.

Pada pendapat pengkaji, bukan semua keistimewaan AiW diperkenalkan kepada pembaca bahasa Cina. Setelah membaca lima buah terjemahan yang dibeli dalam pasaran di Malaysia, secara amnya ciri-ciri kisah fantasi seperti watak, plot dan latar cerita tidak berubah tetapi gaya penulisan diubah. Faktor penarikan kepada pembaca bahasa Inggeris seperti ayat dan sajak *nonsense*, teka-teki yang tidak ada jawapan dan mainan kata ditulis semula dalam bentuk dan cara penyampaian yang berlainan daripada teks sumber.

Maka pemilihan teks sumber dibuat kerana ingin meninjau strategi penterjemahan mainan kata daripada bahasa Inggeris kepada bahasa Cina.

b. Mengenal pasti teks terjemahan dan membuat pilihan

Setelah mengenal pasti teks sumber, teks sasaran yang sesuai dikenal pasti untuk dianalisis dan melakukan perbandingan. Teks terjemahan Chao merupakan pilihan pertama kerana merupakan teks terjemahan dalam bahasa Cina yang pertama muncul.

Menurut prakata teks terjemahan, beliau berusaha menghasilkan teks terjemahan yang setia kepada teks sumber. Selain itu, terjemahannya dikagumi dan digemari oleh sarjana-sarjana bahasa. Hal ini membantu pengkaji mendapat lebih maklumat tentang teks sasaran. Di samping itu, untuk lebih memahami latar belakang dan pandangannya tentang penterjemahan, temu bual di antara Chao dan Rosemary Levenson pada tahun 1974 juga dijadikan rujukan. Temu bual ini telah diedit dalam buku *Chinese linguist, phonologist, composer and author : oral history transcript / Yuen Ren Chao* yang diterbitkan pada 1977.

c. **Melakukan perbandingan antara teks sumber dan teks terjemahan**

Setelah meneliti teks sumber AiW dan teks terjemahan iaitu teks terjemahan Chao, didapati sampel ini sesuai dengan objektif pengkaji iaitu bertujuan memperlihatkan strategi penterjemahan mainan kata daripada teks terjemahan.

Langkah-langkah menganalisis penterjemahan mainan kata adalah seperti berikut:

- a. Menenal pasti mainan kata bahasa Inggeris dalam AiW
- b. Mengkaji padanan mainan kata dalam teks sumber dan teks sasaran.
- c. Mengklasifikasikan strategi terjemahan mainan kata yang dilakukan oleh penterjemah berdasarkan kerangka teori Dirk Delabastita (1993).
- d. Memaparkan kekerapan strategi terjemahan mainan kata yang digunakan oleh penterjemah.
- e. Membincangkan permasalahan yang timbul dalam proses penterjemahan.
- f. Meninjau faktor-faktor yang mungkin mempengaruhi pemilihan strategi penterjemahan.

Berikut adalah carta aliran prosedur kajian ini:



Carta 3.1: Carta Aliran Prosedur Kajian

3.3.2 Analisis Data

Kajian ini menggunakan analisis kandungan (content analysis) untuk menganalisis data. Setelah mengenal pasti padanan mainan kata yang terdapat dalam teks sumber dan teks sasaran, data-data akan dikumpulkan diteliti dan dianalisis berdasarkan strategi penterjemahan mainan kata Delabastita (1993).

Bagi memudahkan analisis, setiap mainan kata akan diberi nombor rujukan iaitu M1, M2, M3. Untuk memudahkan proses perbandingan dan penerangan dapatan kajian, jadual dan carta juga digunakan untuk memaparkan kategori mainan kata dan kekerapan penggunaan strategi penterjemahan mainan kata.

Langkah pertama adalah mengenal pasti mainan kata dalam teks sumber. Selepas penelitian teks sumber, jenis mainan kata dikenal pasti dan dikategorikan dalam jadual untuk memudahkan kefahaman struktur formal dan ciri-ciri linguistik mainan kata bahasa sumber.

Jadual 3.1: Contoh Jadual Analisis jenis mainan kata *Alice's Adventures in Wonderland*

No. rujukan	Teks sumber (Lewis Carroll)	Ms	Struktur formal (<i>formal structure</i>)	Ciri linguistik
M1		7		

Setelah mainan kata dianalisis berdasarkan struktur formal dan ciri-ciri linguistik, rajah dan carta memaparkan bilangan mainan kata digunakan untuk memudahkan penjelasan.

Langkah seterusnya adalah mengklasifikasikan strategi terjemahan mainan kata yang digunakan dalam teks terjemahan. Kerangka penganalisisan mainan kata yang digunakan ialah rangka kerja Delabastita (1993). Dalam kajian Delabastita, korpusnya adalah mainan kata dalam novel terkenal Shakespeare *Hamlet* dan penterjemahan mainan kata dalam bahasa Belanda, bahasa Perancis dan bahasa Jerman (1993:xii). Strategi yang dicadangkan adalah seperti berikut: a) PUN>PUN b) PUN>NON-PUN c) PUN>PUNOID d) PUN>ZERO e) PUN ST=PUN TT f) NON-PUN>PUN g) ZERO>PUN h) Teknik editorial.

Analisis penterjemahan mainan kata dalam AiW akan dipaparkan dalam jadual seperti berikut:

Jadual 3.2: Contoh Jadual Mainan Kata dan Strategi Penterjemahan

Mainan Kata

No. Ruj	Teks Sumber (Lewis Carroll)	m/s	Teks Terjemahan (Chao Yuan Ren)	m/s	strategi
M1					

Kekerapan strategi terjemahan mainan kata yang digunakan oleh penterjemah akan dipaparkan dalam jadual seperti berikut:

Jadual 3.3 : Contoh Jadual Analisis Kekekapan Penggunaan Strategi

Penterjemahan Mainan Kata

Strategi	Kekerapan	Peratusan
PUN>PUN		
PUN>NON-PUN		
PUN>PUNOID		
PUN>ZERO		
PUN ST=PUN TT		
NON-PUN>PUN		
ZERO>PUN		
Teknik editorial		
Jumlah		

Penentuan makna mainan kata dalam kajian ini dilakukan setelah pembacaan dan perbandingan dilakukan. Menurut Bassnett (1980:27), mainan kata mempunyai satu set perhubungan makna semantik, maknanya mengelirukan dan saling berhubung kait. Selain meneliti makna perkataan tersebut, hubungan makna di antara perkataan dan ayat, di antara ayat serta hubungannya dalam keseluruhan teks perlu diambil kira. Oleh itu, selain daripada kamus, teks AiW beranotasi juga dirujuk supaya lebih memahami latar belakang penulis dan teks kajian. Untuk mengenalpasti makna data kajian, buku beranotasi AiW dan kamus berikut telah dirujuk:

1. *The Annotated Alice, Definitive* oleh Martin Gardner
2. *Well in the Rabbit Hole: An Annotated Chinese Translation* oleh Zhang Hua
3. Xiandai Hanyu GuiFan Cidian 现代汉语规范词典 (2004)

4. Guhanyu Changyongzi Zidian Terbitan Empat 古汉语常用字字典
5. Oxford English-Chinese Reader's Dictionary

Setelah membuat penelitian bahan rujukan, hanya makna yang relevan dengan konteks iaitu makna yang mewujudkan kesan komunikatif mainan kata dianalisis.

3.3.3 Rumusan Dan Cadangan

Berdasarkan data yang terkumpul, penelitian kajian akan menumpu kepada perkara berikut:

- a. Mengenal pasti masalah yang dihadapi oleh penterjemah dalam proses menterjemah mainan kata.
- b. Meninjau faktor-faktor yang mungkin mempengaruhi pemilihan strategi penterjemahan.
- c. Memberi cadangan terhadap pemilihan strategi penterjemahan mainan kata.

3.4 Kesimpulan

Bab ini menjelaskan kaedah kajian yang dijalankan untuk menjawab persoalan kajian. Pengkaji akan melakukan kajian terperinci berlandaskan rangka kajian ini ke atas penterjemahan mainan kata dalam novel bahasa Inggeris AiW dan teks terjemahannya. Kajian ini memberi fokus kepada kepelbagaian strategi yang digunakan oleh penterjemah dalam proses mewujudkan semula keistimewaan mainan kata daripada bahasa Inggeris ke bahasa Cina

BAB EMPAT

ANALISIS DAN PENEMUAN

4.0 Pendahuluan

Bab ini akan membentangkan analisis kategori mainan kata dan cara pembentukan mainan kata yang digunakan oleh penulis asal dalam AiW. Seterusnya, analisis strategi penterjemahan mainan kata dalam bahasa Cina yang digunakan oleh Chao Yuan Ren pada tahun 1922. Terjemahan mainan kata dianalisis mengikut kerangka penganalisan penterjemahan mainan kata yang disyorkan oleh Dirk Delabastita (1993).

4.1 Jenis Mainan Kata

Setelah mengenal pasti mainan kata dari teks sumber menurut definisi Delabastita (1993:57), mainan kata adalah nama umum untuk pelbagai fenomena teks yang struktur bahasa dieksploitasi dengan tujuan mewujudkan konfrontasi secara komunikatif di antara dua (atau lebih) struktur linguistik yang lebih kurang sama bentuk tetapi membawa makna yang berlainan. Mainan kata menggunakan persamaan struktur formal iaitu fonologikal dan grafologikal untuk menyampaikan makna yang berlainan untuk perkataan yang sama. Dalam kajian ini, mainan kata dianalisis mengikut dua kriteria iaitu bentuk dan ciri-ciri linguistik. Mainan kata diringkaskan dengan huruf M, manakala makna perkataan (sense) akan diwakili dengan huruf S. Kategori bentuk (form) merujuk kepada struktur formal iaitu cara penyusunan mainan kata dalam teks iaitu vertikal, horizontal atau bertingkat. Manakala, ciri-ciri linguistik merujuk kepada unsur-unsur dalam sesuatu sistem bahasa, iaitu berdasarkan aspek yang terdiri daripada

aspek bunyi, aspek perkataan serta aspek frasa dan ayat. Dalam kajian ini, ciri-ciri linguistik mainan kata dianalisis mengikut kategori berikut: fonologi, perhubungan leksikal, idiomatik, morfologi dan sintaksis.

4.1.1 Analisis Mainan Kata Berdasarkan Struktur Formal

Apabila mainan kata dianalisis berdasarkan struktur formal, “kedudukan” atau cara mainan kata wujud pada bahagian teks akan menentukan sama ada mainan kata ini tergolong dalam jenis mainan kata horizontal atau vertikal. Mainan kata horizontal ialah dua perkataan yang mempunyai bentuk seakan-akan sama wujud dalam bahagian yang sama dalam sesuatu teks. Sebaliknya, mainan kata vertikal ialah semua perhubungan makna atau ciri-ciri semantik digambarkan oleh satu item linguistik saja (Delabastita, 1996:128). Dalam kajian ini huruf (F) digunakan untuk merujuk kepada struktur bentuk (form).

Dalam mainan kata vertikal, perhubungan semantik wujud secara paradigmatic, iaitu dua makna semantik yang berlainan wujud secara serentak dalam satu mainan kata.

Contoh 1F:

M14 `And so these three little sisters--they were learning to draw, you know--'

S1: melukis

S2: menyedut

Di dalam contoh 1F, apabila Doormouse menceritakan aktiviti yang dijalankan oleh ketiga-tiga orang adik-beradik, perkataan *draw* secara serentak boleh memberi dua

makna. Secara logiknya, pembaca akan menganggap mereka belajar melukis di bawah telaga, tetapi dengan kemunculan pertanyaan, *Mad Hatter 'so I should think you could draw treacle out of a treacle-well — eh, stupid?'*, pembaca mendapat gambaran adik-beradik mengeluarkan sirap dari telaga.

Mainan kata horizontal pula menonjolkan kelainan makna semantik secara sintagmatik, makna semantik muncul satu demi satu pada bahagian teks yang sama.

Contoh 2F:

M11 “And when I *grow up*, I’ll write one- but I’m *grown up* now,” she added in a sorrowful tone.

S1: menjadi orang dewasa, mencapai kematangan

S2: saiz membesar

Dalam mainan kata contoh 2F, *grow up* pertama ialah menjadi orang dewasa pada masa depan, ini berlainan dengan *grown up* kedua menggambarkan keadaan Alice sekarang yang saiz badannya tiba-tiba membesar.

Selain itu, didapati Carroll mempunyai cara tersendiri semasa mencipta mainan kata, iaitu mainan kata vertikal muncul secara horizontal. Mainan kata jenis gabungan wujud secara bersiri bukan saja melibatkan fitur-fitur ejaan tetapi juga padanan sebutan dan semantik. Perkataan yang dipilih muncul dalam percakapan harian pengguna bahasa sumber tetapi mungkin asing kepada pengguna bahasa sasaran, aspek ini merupakan cabaran besar kepada penterjemah.

Contoh 3F:

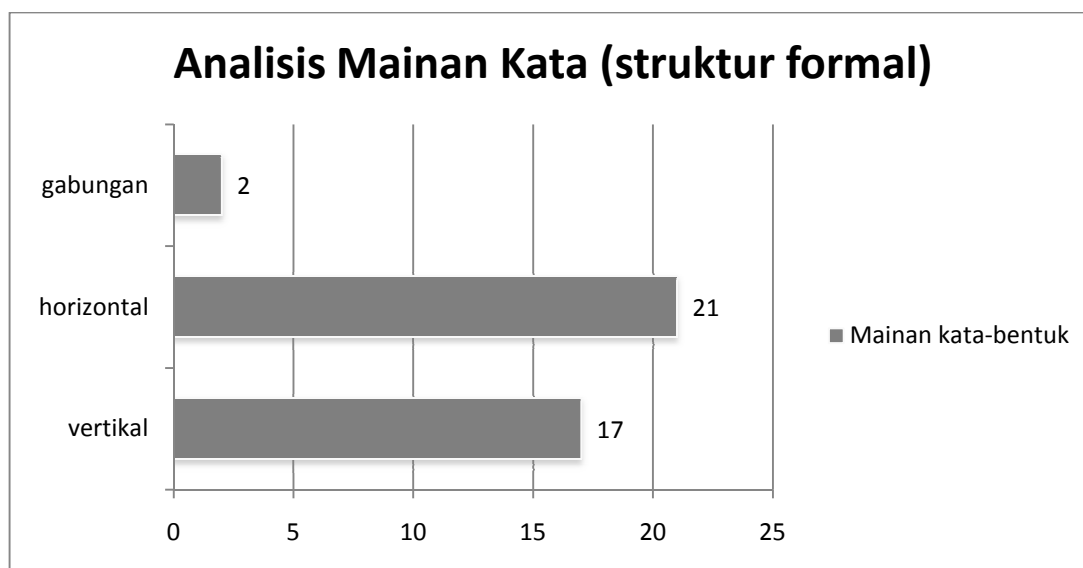
M30 'I only took the regular course.' 'What was that?' inquired Alice.

'Reeling and Writhing, of course, to begin with,' the Mock Turtle replied; 'and then the different branches of Arithmetic-- Ambition, Distraction, Uglification, and Derision.'

Contoh 3F menunjukkan Carroll mencipta satu seri mainan kata yang saling berkaitan. Perkataan *Ambition*, *Distraction*, *Uglification* dan *Derision* mempunyai bunyi yang hampir dengan *addition*, *subtraction*, *multiplication* dan *division*, maka tergolong dalam iaitu mainan kata paronimi. Jika dianalisis berdasarkan kategori bentuk, keempat-empat perkataan ialah mainan kata bertingkat kerana setiap satu perkataan saling berkaitan iaitu empat kemahiran pembelajaran dalam sukatan mata pelajaran Matematik sekolah rendah harian.

Kemahiran yang diajar di sekolah harian diberi parodinya masing-masing. Kemahiran membaca dan menulis ditukar ke *Reeling* (*reading*) dan *Writhing* (*writing*). Manakala kemahiran asas matematik ditukar ke *ambition* (*addition*), *distraction* (*subtraction*), *uglification* (*multiplication*), *derision* (*division*). Kemahiran pembelajaran dalam realiti dipadankan dengan pergerakan terhuyung-hayang (*reeling*) dan menggeliang-geliut (*writhing*) yang berhubung kait dengan plot cerita iaitu pergerakan haiwan laut.

Setelah menganalisis sejumlah 40 mainan kata berdasarkan bentuk, bilangan tiga jenis mainan kata dipaparkan dalam carta 4.1.



Carta 4.1 Analisis Mainan Kata Berdasarkan Struktur Formal

Dalam AiW, sebanyak 21 mainan kata jenis horizotal dan 17 mainan kata jenis vertikal dapat dikesan, manakala terdapat dua set mainan kata jenis bertingkat wujud dalam AiW. Secara amnya, mainan kata jenis vertikal lebih susah dikenal pasti berbanding dengan mainan kata jenis lain. Mainan kata jenis vertikal hanya muncul sekali dalam bahagian teks, pembaca kemungkinan besar ‘terlepas’ mainan kata kerana tidak menghubungkan makna yang tersembunyi di sebalik makna permukaan. Contohnya, dalam M3, mainan kata *the fall*, pembaca dengan spontan tahu bahawa *fall* merujuk kepada S1 iaitu kejatuhan Alice dari lubang arnab tetapi hanya pembaca yang lebih prihatin menghubungkan *the fall* dengan S2 yang merujuk kepada musim luruh berdasarkan pemerian penulis tentang daun dan dahan kering tempat Alice terjatuh.

4.1.2 Analisis Mainan Kata Berdasarkan Ciri-ciri Linguistik

Selanjutnya, mainan kata dapat dianalisis berdasarkan ciri-ciri linguistiknya yaitu dari sudut fonologi, perhubungan makna, idiomatik, morfologi dan sintaksis. Dalam kajian ini huruf (L) digunakan untuk merujuk kepada ciri-ciri linguistik mainan kata.

Apabila meneliti ciri-ciri fonologi, terdapat 4 jenis mainan kata yang dicadangkan oleh Delabastita (1993:81), iaitu homonimi, homofoni, homograf dan paronimi.

- i. Homonimi (=sound =spelling) iaitu perkataan yang sama ejaan dan bunyi tetapi mempunyai erti yang berlainan.

Contoh 1L:

M3 : When suddenly, thump! thump! down she came upon a heap of sticks and dry leaves, and the *fall* was over.

S1: kejatuhan

S2: musim luruh

Apabila Alice jatuh dari lohong arnab, *fall* bukan saja menuju kepada badan Alice turun ke bawah dengan cepat tetapi juga keadaan di sekelilingnya yang penuh dengan daun kering iaitu musim luruh. Mainan kata ini menggambarkan kedua-dua kejadian yang berlaku pada masa yang sama.

- ii. Homofon (=sound ≠spelling) iaitu dua perkataan yang mempunyai bunyi sama tetapi berlainan maknanya .

Contoh 2L:

M8: “Mine is a long and a sad tale!” ...

“It is a long *tail*, certainly,” said Alice.

S1: tale[teyl]-cerita;kisah

S2: tail[teyl]-ekor

Si tikus hendak memulakan ceritanya (tale), tetapi pada kefahaman Alice ialah ekor (tail) tikus.

- iii. Homograf (≠sound =spelling) iaitu perkataan yang sama sebutan dengan perkataan lain tetapi berbeza ejaannya.

Contoh 3L:

M33 “Yes,” said Alice, “ I’ve often seen them at dinn-” she checked herself hastily.“ I don’t know where Dinn may be,” said the Mock Turtle...

S1: dinn – awalan perkataan “dinner” yang belum disebut penuh oleh Alice.

S2: Dinn-nama tempat yang disalah tafsir oleh Mock Turtle.

Dalam kajian ini, hanya satu mainan kata jenis ini dapat ditemui. Keadaan ini dapat diperjelas oleh Carroll bahawa hajatnya untuk menceritakan kisah ini kepada adik-beradik Liddell pada mula-mulanya, manakala mainan

kata jenis homograf lebih berkesan atau lebih mudah mendapat tarikan pembaca secara penulisan, mungkin menyebabkan mainan kata jenis homograf jarang menjadi pilihan Carroll.

- iv. Paronimi (\neq sound \neq spelling) iaitu ejaan dan bunyi adalah berlainan tetapi seakan-akan sama.

Contoh 4L:

M9 'I beg your pardon,' said Alice very humbly: 'you had got to the fifth bend, I think?' 'I had *not*' cried the mouse angrily.

'A *knot*!' said Alice, ...

'Oh, do let me help to undo it!'

S1: not-tidak

S2: knot-ikatan

Si tikus berkata "I had *not*", dia belum sampai ke lengkok kelima, Alice salah interpretasi bahawa dia ada ikatan "*knot*" kerana kedua-dua perkataan mempunyai sebutan yang hampir sama.

Empat jenis cara pembentukan mainan kata selain fonologi adalah, perhubungan makna, idiomatik, morfologikal dan sintaksis.

Mainan kata yang berdasarkan perhubungan makna polisemi, dua makna yang bertindih adalah berasal daripada satu perkataan.

Contoh 5L:

M7 “Sit down, all of you, and listen to me! I ‘ll soon make you dry enough!”...” “Are you ready? This is the driest thing I know...”

S1:dry-kering, tidak berair

S2:dry-hambar, tidak menarik

Perkataan *dry* pertama merujuk kepada keadaan kering yang diharapkan oleh para pendengar yang badannya telah basah, manakala *dry* kedua merujuk kepada isi kandungan cerita yang disampaikan oleh Si Tikus. Kedua-dua makna perkataan *dry* menerangkan dua keadaan yang bertentangan tetapi mempunyai makna semantik yang berkaitan.

Ungkapan idiomatik juga digunakan dalam mainan kata oleh Carroll. Kebiasaannya, makna sesuatu idiomatik adalah berlainan daripada makna asal yang disampaikan oleh rangkai kata yang terkandung dalam frasa tersebut, iaitu makna idiomatik tidak sama dengan makna literal frasa.

Contoh 6L:

M17 “Perhaps not,” Alice cautiously replied: “but I know I have to beat time when I learn music.”

“Ah! that accounts for it,” said the Hatter. “He won’t stand beating.”

S1: to beat time- membuat rentakan muzik dengan pukulan

S2: beat- memukul

Perbuatan “beat” yang dimaksudkan oleh Alice ialah membuat tempo muzik dengan pukulan alat muzik tetapi kata kerja “beat” yang dimaksudkan oleh Mad Hatter

ialah memukul Time dengan daya yang kuat. Mainan kata ini menggunakan makna kebiasaan idiom dan makna literal rangkaian kata idiom yang bertentangan.

Mainan kata yang dicipta dengan cara morfologikal melibatkan proses pembentukan kata seperti pengimbuhan, pemajmukan dan penggandaan. Didapati Carroll juga menggunakan struktur nahu dan pembentukan kata dalam mainan kata.

Contoh 7L:

M4 “Curiouser and curiouser !” cried Alice...

S1: more curious- keadaan menjadi semakin menarik kerana ganjil atau pelik

S2: curiouser-kesalahan struktur nahu yang biasa.

Carroll mencipta perkataan yang melanggar peraturan nahu “Curiouser and curiouser!”, satu kesalahan yang tidak sepatutnya berlaku dalam pertuturan Alice, seorang gadis pada zaman Ratu Vitoria. Hal ini menggambarkan segala yang berlaku di *Wonderland* adalah luar biasa sama ada dari segi persekitaran atau cara penggunaan perkataan dalam pertuturan.

Sintaksis iaitu susunan perkataan dalam sesuatu ayat mempengaruhi cara pembaca menginterpretasikan makna ayat. Mainan kata jenis ini menyebabkan sesebuah ayat memberi dua makna yang berlainan apabila dianalisis secara sintaksis.

Contoh 8L:

M19 “But they were in the well,” Alice said to the Dormouse, not choosing to notice this last remark.

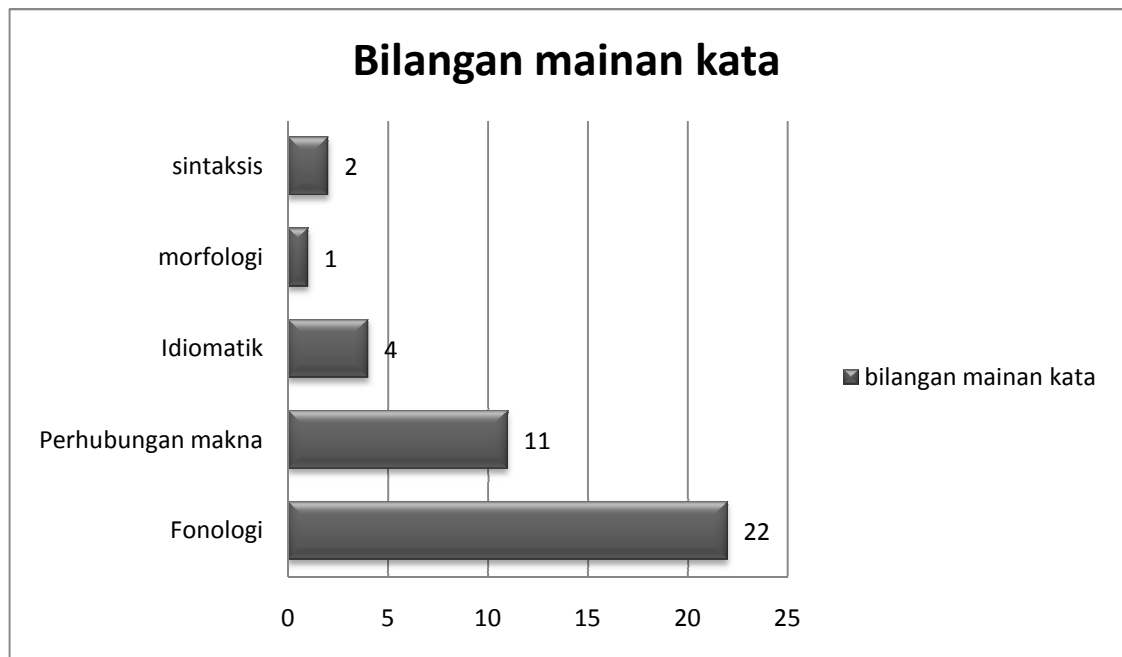
“Of course they were,” said the Dormouse; “*well in.*”

S1: in the well -dalam telaga

S2:well in- sangat dalam

Perkataan *well* dalam susunan “*well in.*” boleh difahamkan dua kemungkinan makna iaitu sebagai kata nama bermaksud di dalam telaga ataupun sebagai kata adverba seterusnya memberi makna sangat mendalam.

Analisis mainan kata berdasarkan 5 ciri linguistik dipaparkan dalam carta berikut:



Carta 4.2 Analisis Mainan Kata Berdasarkan Ciri-Ciri Linguistik

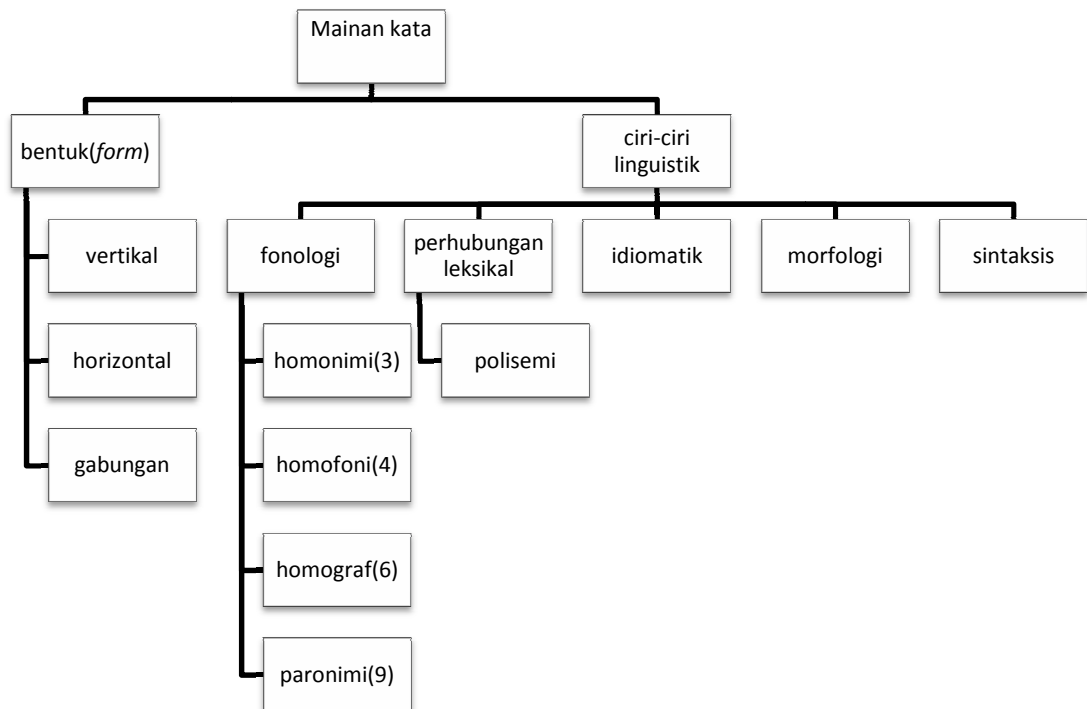
Aanlisis jenis mainan kata berdasarkan ciri-ciri linguistik menunjukkan mainan kata ini paling banyak dicipta melalui kesamaan fonologi iaitu menggunakan perkataan

homonimi, homofoni, homograf dan paronimi. Hal ini adalah selari dengan pandangan bahawa mainan kata lebih senang dicipta dengan bahasa *monosyllable* di mana bahasa Inggeris mempunyai banyak perkataan yang lebih kurang sama bunyi. Manakala, mainan kata jenis morfologi hanya muncul sekali dalam AiW iaitu M4 “*Curiouser and curiouser !*”.

Bilangan mainan kata yang dicipta berdasarkan perhubungan makna polisemi adalah kedua banyak iaitu sebanyak 11. Cara pembentukan mainan kata berdasarkan idiomatik telah digunakan sebanyak 4 kali. Idiomatik diberikan makna baharu atau tambahan dalam mainan kata tersebut.

Dalam dua mainan kata yang dicipta melalui pembentukan sintaksis, Carroll mengubah atur perkataan supaya ayat itu memberi pelbagai makna yang berhubungkait dengan plot cerita. Dalam M2, “*Do cats eat bats? Do cats eat bats?*” and sometimes “*Do bats eat cats?*”, Carroll bukan sahaja bermain dengan susunan perkataan dalam ayat tanya, beliau juga mencerminkan fikiran Alice yang agak terkeliru dengan mimpinya serta memasukkan haiwan peliharaan keluarga Liddell dalam cerita.

Analisis jenis mainan kata AiW ditunjukkan dalam carta berikut:



Rajah 4.1 Analisis Jenis Mainan Kata

Apabila mainan kata dicipta, dua (atau lebih) struktur linguistik dieksploitasi dengan tujuan mewujudkan konfrontasi secara komunikatif antara dua atau perkataan yang lebih kurang sama bentuk tetapi membawa makna yang berlainan.

Dari segi bentuk, mainan kata boleh wujud dalam vertikal, horizontal atau gabungan. Sementara itu, lima ciri ini dieksploitasi dalam ciptaan manian kata iaitu fonologi, perhubungan leksikal, idiomatik, morfologi dan sintaksis. Seperti yang dipaparkan dalam Rajah 4.1, terdapat empat jenis mainan kata fonologi iaitu homonimi, homofoni, homograf dan paronimi, sementara bilangan jenis mainan kata fonologi ditunjukkan dalam kurungan.

Dapatan kajian menunjukkan Carroll lebih banyak mencipta mainan kata jenis horizontal berbanding dengan jenis lain. Secara keseluruhan, Carroll kerap mencipta mainan kata dengan menggunakan persamaan fonologi terutamanya mainan kata paronimi.

4.2 Analisis Strategi Penterjemahan Mainan Kata

Sejumlah 40 mainan kata daripada AiW telah dikenal pasti daripada teks terjemahan. Dalam bahagian ini, “Terjemahan” merujuk kepada terjemahan Chao dalam bahasa Cina, manakala “Terjemahan BM” merujuk kepada terjemahan mainan kata teks sasaran dalam bahasa Melayu oleh pengkaji.

Setelah analisis strategi penterjemahan yang digunakan, penemuannya adalah seperti berikut:

4.2.1 *PUN > PUN*

Pada teks sasaran, mainan kata bahasa sasaran muncul di tempat yang sama seperti mainan kata bahasa sumber pada teks sumber dan mempunyai ciri-ciri yang sama dan dapat dipadankan. Walau bagaimanapun terdapat perbezaan dan perubahan dari segi cara pembentukan mainan kata dan kandungan semantik antara mainan kata bahasa sumber dan bahasa sasaran.

i. Pengubahsuaian cara pembentukan mainan kata

Penulis menggunakan ciri-ciri linguistik seperti fonologi, perhubungan leksikal dan struktur nahu untuk menghasilkan mainan kata yang menimbulkan kesan dua

makna. Dalam kajian ini, penterjemah dapat menghasilkan semula mainan kata dalam bahasa sasaran dengan menggunakan cara pembentukan yang sama seperti teks sasaran.

Contoh 1:

M4 “Curiouser and curiouser !” cried Alice...

Terjemahan: “越变越奇罕，越变越希怪！”

Terjemahan BM: “Semakin aneh, semakin pelik!”

Apa yang dapat dilihat pada Contoh 1., penterjemah mempermainkan susunan perkataan dalam terjemahan mainan kata ini, kedudukan perkataan frasa 奇怪希罕 ABCD diubah kepada 奇罕希怪 ADCB. Makna mainan kata tidak berubah iaitu bermaksud semakin aneh dan pelik. Penulis dan penterjemah berjaya menggunakan struktur nahu dan pembentukan kata dalam mainan kata ini.

Penterjemah tidak semestinya menggunakan cara pembentukan mainan kata yang sama seperti penulis asal dalam penterjemahannya. Dalam mainan kata berikut, cara pembentukan mainan kata berubah dari malapropism kepada fonologikal.

Contoh 2

M1 “I wonder if I shall fall right through the earth! How funny it'll seem to come out among the people that walk with their heads downwards! The *antipathies*, I think-”

Terjemahan : “我倒不知道会不会一直掉穿了地球嘞，那怎么办呢？掉到那边，遇见了许多倒着站的人，一定很好玩儿！叫倒猪世界，不是吗？”

Terjemahan BM: Saya memang tidak tahu akan menerusi bumikah, bagaimana?
Jatuh ke sana, bertemu dengan ramai orang yang berdiri terbalik, pasti sangat seronok! Dipanggil “dunia terbalik khinzir”, bukan?

Di dalam Contoh 2, Alice tidak menggunakan isitilah *antipodes* dengan betul, dia menyebut *antipathies* yang bermakna antipati, perasaan tidak suka. Pada masa itu, penduduk di New Zealand dan Australia dirujuk khas sebagai *antipodes* oleh penduduk di England kerana kedudukan geografi negara mereka yang bertentangan. Penterjemah menghasilkan mainan kata baharu dengan menggunakan perkataan yang mempunyai bunyi yang hampir sama, iaitu menggunakan ciri-ciri fonologikal. Istilah *antipodes* yang betul ialah 倒蹠(*dao zhi*), penterjemah menggunakan 倒猪(*dao zhu*). Selain itu, gelaran 倒猪(*dao zhu*) juga memberi konotasi yang kurang menyenangkan seperti perkataan *antipodes*.

Contoh 3

M12: `What do you mean by that?' said the Caterpillar sternly. `Explain yourself!' `I can't explain myself, I'm afraid, sir' said Alice, `because I'm not myself, you see.'

S1: explain myself- membuat penerangan tentang diri

S2: not myself- bukan diri saya

Terjemahan: 那毛毛虫狠狠地道，“你这算什么话？把你自己都招出来！”

阿丽思道，“我怕我不能把我自己招出来，因为我现在不是自己，您看，先生？”

S1: 我不能把我自己招出来-tidak dapat menerangkan keadaan diri

S2: 我现在不是自己-saya bukan diri saya

Terjemahan BM: Si Ulat bertanya dengan garang, “ Apa yang awak cakapkan? Terangkan kamu ni siapa?”Alice jawab, “Saya takut saya tidak dapat menerangkan diri sendiri. kerana saya sekarang bukan diri saya sendiri, cuba lihat, Encik”

Perkataan *myself* di dalam contoh 3 digunakan dari sudut yang berlainan, dalam S1 Alice tidak dapat memberi penerangan tentang keadaan sebenarnya pada masa itu kerana dia sendiri keliru dengan keadaan dan identitinya sendiri (S2).Terjemahan dapat menghasilkan semula penggunaan yang berbeza dalam perkataan 自己(diri). Dalam S1: 我自己 bermaksud diri saya bertentangan dengan S2: 不是自己, penterjemah menggunakan kontras untuk menonjolkan perbezaan penggunaan perkataan 自己(diri).

ii. Perubahan kandungan semantik mainan kata

Cabaran utama penterjemahan mainan kata adalah menghasilkan sekurang-kurangnya dua makna yang terkandung dalam satu frasa atau perkataan. Dalam kajian ini, bukan semua kandungan semantik yang sama dapat disampaikan dalam mainan kata dalam bahasa sasaran. Penterjemah dapat mencipta semula mainan kata yang mempunyai kandungan semantik secara selari, iaitu memindahkan secara serentak semua makna mainan kata bahasa sumber pada suatu mainan kata bahasa sasaran. Hal ini hanya berlaku jika terdapat perkataan yang sepadan antara dua bahasa.

Contoh 1:

M5 :`You ought to be ashamed of yourself,' said Alice, `a *great* girl like you,'...

S1-great –besar (saiz badan)

S2-great- baik atau hebat (perangai)

Terjemahan “像你这么大的孩子，”（可不是吗？）

S1:大 (da) – saiz yang besar

S2:大 (da)- secara relatif menjadi lebih baik atau hebat (berperangai baik)

Terjemahan BM: “ budak besar macam kamu,”(bukankah begitu?)

Penterjemah menggunakan perkataan 大 (besar) yang sepadan dengan *great* , perkataan yang dipilih membawa dua makna yang sepadan dengan konteks teks sumber, menghasilkan semula fungsi komunikatif mainan kata bahasa sumber.

Terjemahan mainan kata dalam Contoh 2 juga dapat menghasilkan semula kedua-dua makna mainan kata asal.

Contoh 2:

M6: I shall be punished for it now, I suppose, by being *drowned in my own tears!*

S1: drowned in my own tears-sangat sedih (makna figuratif)

S2: drowned in my own tears-keadaan sebenar dalam plot cerita

Terjemahan: “我想我要淹死在我自己的眼泪里嘞，”

S1: 淹死在我自己的眼泪里-lemas dalam air mata sendiri(menangis dengan sangat sedih)

S2: 淹死在我自己的眼泪里- terendam dalam kolam air mata sendiri (keadaan sebenar dalam plot cerita)

Terjemahan BM: “ Saya fikir saya akan lemas dalam air mata sendirilah,...”

Dalam M6, frasa *drowned in my own tears* memberi makna figuratif yang bermaksud menangis dengan sangat sedih muncul serentak dengan makna permukaan yang sepadan dengan plot cerita iaitu Alice terendam dalam kolam air matanya akibat menangis dengan kuat sebelum saiz badan mengecil.

Manakala di dalam Contoh 3 pula, kedua-dua makna mainan kata *grow up* dapat diterjemah secara serentak dalam mainan kata bahasa sasaran.

Contoh 3:

M11 “And when I *grow up*, I’ll write one- but I’m *grown up* now,” she added in a sorrowful tone.

S1: menjadi orang dewasa, mencapai kematangan

S2: saiz membesar

Terjemahan: “……等我长大了，我就来写它，”她又愁声说道，“我现在可不是已经长大嘞吗……？”

S1: 长大-menjadi orang dewasa, mencapai kematangan

S2: 长大-saiz membesar

Terjemahan BM: “...tunggu sehingga saya besar, saya akan menulisnya,” Dia mengeluh, “tetapi sekarang bukankah saya sudah besar?...”

Dalam Contoh 4, hanya salah satu makna dapat diterjemahkan iaitu semi-parallel kerana perkataan *poor* dan 穷 hanya sepadan dalam kandungan semantik yang bererti miskin.

Contoh 4:

M38: “I ‘m a *poor* man, your Majesty,” he began.

“You’re a very *poor* speaker.” said the King.

S1:poor-miskin

S2:poor-lemah

Terjemahan: “陛下，我是一个穷人。”

那皇帝道，“你的话说得真穷。”

S1: 穷-miskin

S2: 穷- 词穷 tidak ada apa yang dapat dikatakan

Terjemahan BM “Baginda, saya seorang miskin.”

“kata-kata yang anda ucapkan betul-betul miskin”jawab raja itu

Mad Hatter mengakui dia adalah seorang yang miskin dari segi harta kekayaan manakala, The King mengejeknya seorang pembela yang lemah iaitu kurang berkeupayaan semasa memberi keterangan dalam perbicaraan. S1 kedua-dua mainan kata adalah sama tetapi S2 adalah berlainan.

Selain itu, penterjemah juga menggunakan perkataan yang tidak mempunyai kandungan semantik yang sama dalam penterjemahan mainan kata iaitu tidak selari, tetapi konteks ayat tidak berubah, seperti dalam contoh 5.

Contoh 5:

M33 “Yes,” said Alice, “ I’ve often seen them at dinn-” she checked herself hastily.

“ I don’t know where Dinn may be,” said the Mock Turtle...

S1: dinn – awalan perkataan “dinner” yang belum disebut penuh oleh Alice.

S2: Dinn-nama tempat yang disalah tafsir oleh Mock Turtle.

Terjemahan: 阿丽思道, “看见过, 我常看见过它们在大海碗——”她连忙止住嘴。那素甲鱼道, “我不知道大海湾是什么地方, ……”

S1: 大海碗-mangkuk yang besar

S2: 大海湾-teluk

Terjemahan BM: Alice berkata, “ pernah nampak, saya selalu nampak mereka di mangkuk besar--” Dia segera berhenti bercakap.

Si Penyu berkata. “Saya tidak tahu teluk besar di mana, ...”

Penterjemah menggantikan “dinn” dengan 大海碗, iaitu makan malam dengan mangkuk. Dalam teks sumber, pada kefahaman Alice, *whiting* adalah sejenis ikan yang selalu dihidangkan waktu makan malam, manakala dalam teks sasaran ikan itu dihidangkan dalam mangkuk besar. Walaupun kandungan semantik adalah berlainan, kesan yang dihasilkan oleh kedua-dua mainan kata adalah sama iaitu pada tanggapan Mock Turtle Alice menyebut nama sesuatu tempat, tetapi apa yang difikirkan oleh Alice ialah ikan yang terhidang.

iii. Pengalihan semantik mainan kata

Mainan kata teks sumber diterjemahkan dengan mainan kata baharu berasaskan bahagian teks yang sama iaitu dalam ayat yang sama cuma perkataan atau frasa yang berlainan. Fokus mainan kata teks sasaran ini dialih ke tumpuan yang berbeza dengan mainan kata sumber tetapi dalam bahagian teks yang sama dan konteks yang sama.

Contoh 1:

M8: “Mine is a long and a sad *tale!*” ...

“It is a long *tail*, certainly,” said Alice.

S1: tale[teyl]-cerita;kisah

S2: tail[teyl]-ekor

Terjemahan: “唉！我的身世说来可真是又长又苦又委屈呀——”

“你这尾是曲啊！可是为什么又叫它苦呢！”

S1: 委屈(wei qu)-menderita, menyedihkan

S2: 尾曲(wei qu)-ekor yang menggulung

Terjemahan BM: “ Amboi! Kisah hidup saya memang panjang lebar, pahit lagi menyedihkan.....”

“Ekor kamu memang menggulung! tetapi mengapa dipanggil pahit pula!”

Penterjemah tidak menterjemahkan mainan kata berasaskan *tale* dan *tail* tetapi menghasilkan mainan kata berasaskan perkataan *sad* dengan cara pembentukan yang sama iaitu menggunakan perkataan homofoni. Pengalihan ini tidak mengganggu bahagian teks seterusnya, plot cerita dapat bersambung dan sepadan dengan teks sumber. Tumpuan mainan kata masih berkaitan dengan ekor si tikus. Dalam terjemahan mainan kata ini, S1 adalah jauh berbeza tetapi S2 masih mempunyai persamaan makna.

Penterjemah juga mencipta mainan kata yang baharu sebagai penggantian mainan kata dalam teks sasaran yang materialnya bukan berasaskan mainan kata teks sumber walaupun tumpuannya masih sama. Dalam contoh 2, tumpuan mainan kata masih menuju kepada si penyu dan caranya mengajar di sekolah.

Contoh 2:

M28: “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.

S1: Tortoise-kura-kura

S2: taught us-mengajar kita

Terjemahan: 阿丽思问道，“他是个什么王，你们会叫他老王呢？”

那素甲鱼怒道，“我们管这老甲鱼叫老忘，因为他老忘记了教我们的工课。

你怎么这么笨？

S1: 老王 (lao wang) –Raja Tua

S2: 老忘(lao wang)– selalu lupa

Terjemahan BM: Alice menanya, “ Baginda ialah raja apa, mengapakah kamu semua memanggilnya raja tua? Si Penyu menjawab dengan marah, “ Kami memang panggil Si penyu tua itu Si pelupa, kerana Si Penyu Tua selalu lupa mengajar kami membuat kerja rumah. Mengapa kamu begitu bodoh?”

Mainan kata teks sumber *Tortoise -taught us*, tidak digunakan sebagai material mainan kata teks sasaran, manakala nama penyu dijadikan tumpuan. Penterjemah menggunakan perkataan raja “王” untuk mencipta mainan kata baharu. Selain itu, pembaca teks sasaran mungkin menghubungkan 老王 dengan 老王八 yang bermaksud kura-kura tua walaupun perkataan itu merupakan bahasa kasar yang kurang sopan. Dalam terjemahan, Alice tanya, “ Dia ialah raja apa? Mengapa kamu semua digelar dia raja tua 老王 (lao wang)?”. Mock turtle jawab dengan marah, “Kami digelar kura-kura tua ini Raja tua kerana dia selalu lupa 忘(wang) mengajar kami”. Ayat seterusnya tidak sepadan dengan teks sumber yang mengatakan penyu digelar *Tortoise* kerana mengajar (*taught us*) di sekolah laut.

iv. Penghasilan mainan kata baru

Penterjemah menggunakan konteks teks sumber untuk mencipta mainan kata baharu berdasarkan material baharu. Mainan kata yang baharu itu, menyebabkan penterjemah mengubah isi kandungan teks yang berikut dan tidak sepadan dengan teks sumber.

Contoh 1:

M9 'I beg your pardon,' said Alice very humbly: 'you had got to the fifth bend, I think?' 'I had not' cried the mouse angrily. 'A knot!' said Alice ... 'Oh, do let me help to undo it!'

S1: I had not-saya tidak melakukannya

S2: A knot-satu ikatan

Terjemahan: 阿丽丝很谦虚地道，“对不住，对不住。你说到了第五个弯儿，不是吗？”那老鼠很凶很怒地道，“我没有到！”阿丽思道，“你没有刀吗？让我给你找一把罢！”

S1: 我没有到(dao)-saya belum sampai

S2: 没有刀(dao)-tidak mempunyai pisau

Terjemahan BM: Dengan rendah diri Alice jawab, “Minta maaf, maafkan saya. bukankah kamu sudah tiba di lengkok yang kelima,?” Si tikus jawab dengan garang, “ Saya belum sampai ” Alice berkata, “Kamu tiada pisau? baik saya carikan sebilah pisau untuk kamu !”.

Di dalam Contoh 1, penterjemah mencipta mainan kata baharu dengan perkataan homonimi 到 dan 刀(dao). Maksud kedua-dua perkataan ini tiada kaitan langsung

dengan mainan kata teks sumber tetapi konteksnya sama, si tikus berasa marah kerana Alice mencelah dan salah dengar ujarannya. Penterjemah mengekalkan konflik antara Alice dan tikus tetapi mengalihkan tumpuan isi kandungan percakapan Alice dari ikatan (*knot*) ke pisau (刀) supaya sepadan dengan mainan kata baharu itu, “Kamu tiada pisau? baik saya carikan sebilah pisau untuk kamu !”.

Di dalam Contoh 2 pula, mainan kata diterjemah dengan cara pembentukan mainan kata yang sama iaitu mainan kata paronimi tetapi makna perkataan adalah berbeza.

Contoh 2:

M15: “Did you said pig, or fig?” said the Cat.

Terjemahan: 那猫问道, “你刚才说猪还是书?”

Terjemahan BM: Si kucing menanya, “ Sebentar tadi, kamu berkata tentang khinzir atau buku?”

Perkataan pig dan fig mempunyai bunyi yang hampir, jika penterjemah menterjemah secara literal bunyi kedua-dua perkataan pig 猪(zhu) dan fig 无花果(wu hua guo) adalah tidak sama, jadi perkataan buku 书 (shu) dipilih. Kedua-dua perkataan mempunyai bunyi akhir “u” yang sama.

Dalam Contoh 3 Idiom bahasa sumber diganti dengan idiom bahasa sasaran yang dekat maknanya.

Contoh 3:

M16: There was a table set under a tree in front of the house, and the March Hare and the Hatter were having tea at it: a Doormouse was sitting between them, fast asleep, and the other two were using it as a cushion, resting their elbows on it, and *talking over its head*.

S1: *talking over its head*-mengungkap sesuatu dalam tahap kesukaran yang lebih tinggi

S2: *talking over its head*: berbual-bual pada bahagian atas badan seseorang

Terjemahan: 那房子前头树底下摆着一张桌子，那个三月兔子同那个帽匠在那里喝茶：一只惰儿鼠，坐在他们当间，睡得着着的。他们俩就拿它当个垫子，把肘子撑在它身上，在它背后说话。

S1: 在它背后说话-bercakap yang bukan-bukan atau buruk tentang seseorang

S2: 在它背后说话-bercakap di belakang orang

Terjemahan BM: Di depan rumah itu, sebuah meja diletakkan di bawah pokok, Arnab Mac minum teh bersama pembuat topi: seekor tikus, duduk di tengah-tengah mereka, tidur lena. Mereka berdua menjadikannya kusyen, meletakkan siku di atas badannya, bercakap di belakangnya.

Mainan kata bahasa asal menyelitkan dua makna iaitu makna figuratif dan makna permukaan, cara pembentukan mainan kata bahasa sasaran sama seperti teks sumber tetapi makna idiom adalah berbeza. Perubahan makna mainan kata ini akan mengubah tafsiran percakapan antara March Hare dan Hatter dari sesuatu yang sukar ke sesuatu yang bukan-bukan atau buruk.

4.2.2 PUN > NON-PUN

Strategi penterjemahan ini dikenal pasti apabila pada bahagian yang sama antara teks sumber dan teks sasaran, mainan kata dalam bahasa sasaran tidak dapat dikesan. Dalam bahagian teks tersebut tidak terjumpa struktur bahasa yang dieksploitasinya dengan tujuan mewujudkan konfrontasi secara komunikatif antara dua (atau lebih) struktur linguistik yang patut ditunjukkan oleh mainan kata.

i. Penghasilan semula makna mainan kata tanpa pemilihan

Kedua-dua ciri linguistik yang terkandung dalam mainan kata bahasa sumber diterjemahkan tetapi dalam cara penyampaian yang berlainan. Makna perkataan mainan kata teks sumber disampaikan berasingan secara literal ataupun makna mainan kata digabungkan menjadi satu frasa dalam teks sasaran.

Dalam Contoh 1, kedua-dua makna mainan kata bahasa sumber digabungkan dalam satu frasa, jadi mainan kata tersebut boleh dikatakan hilang dari teks sasaran kerana pembaca teks sasaran tidak dapat mengesan maianan kata ini.

Contoh 1:

M7 “Sit down, all of you, and listen to me! I ‘ll soon make you *dry* enough!”...” “Are you ready? This is the *driest* thing I know...”

S1:dry-kering, tidak berair

S2:dry-hambar, tidak menarik

Terjemahan: 我一会儿就能使得你们大家又干又暖了。你们都齐备了吗？

我将要给你们的东西是天下再没象这样又干又暖的了……

S1: 又干又暖-kering dan panas

Terjemahan BM: Saya akan membuatkan kamu semua kering dan panas kelak. Kamu semua sudah bersedia? Saya akan memberikan kamu semua sesuatu yang kering dan panas dan kamu tidak dapat lihat benda seperti ini di tempat lain dalam dunia ini.

Mainan kata teks sumber tidak diterjemahkan kepada mainan kata dalam teks sasaran, kedua-dua makna diterjemahkan dengan penjelasan tambahan. Mainan kata *dry* yang merujuk kepada badan yang kering dan cerita yang hambar digantikan dengan huraian 又干又暖-kering dan panas, kesan mainan kata hilang dalam teks sasaran.

Mainan kata bahasa sumber di dalam contoh 2 pula adalah kedua-dua makna diasingkan dan muncul dalam dua ayat yang berikut, sebutan padanannya juga tidak sama antara satu sama lain.

Contoh 2:

M13 “Just think what work it would make with the day and night! You see the earth takes twenty-four hours to turn round on its axis-”

“Talking of axes,” said the Duchess, “chop off her head!”

S1: axis-paksi

S2: axes-kapak

Terjemahan: 她道，“你想那样要把日夜变成什么啦！你瞧，地球要二十四小时围着地轴转一回。”那公爵夫人道，“还说斧子呢，就拿斧子砍掉她的头！”

S1: 地轴(di zhou)-paksi bumi

S2: 斧子(fu zi)-kapak

Terjemahan BM: Dia berkata,: “ Kamu ingin mengubahkan siang malam menjadi apa? Kamu cuba lihat, bumi mengeliling paksi bumi satu kali memerlukan dua puluh empat jam. Duchess berkata, “ Sebut kapak lagi, ambil kapak penggal kepalanya.”

Kedua-dua makna mainan kata bahasa sumber diterjemahkan secara literal, pasangan kata yang dipilih tidak memaparkan ciri-ciri mainan kata homonimi. Pembaca teks sasaran tidak dapat merasai kesan humor seperti pembaca teks sumber, malah pembaca sasaran mungkin berasa aneh mengapa the Duchess tiba-tiba menyebut “kapak”, kerana tiada hubungannya atau persamaan sebutan antara kedua-dua perkataan 地轴(di zhou) dan 斧子(fu zi).

ii. Penghasilan semula makna mainan kata dengan pemilihan

Apabila penterjemah tidak dapat mencipta semula mainan kata dalam bahasa sumber, hanya salah satu makna literal perkataan dipilih dalam penterjemahannya seperti dalam contoh 1.

Contoh 1:

M3 : When suddenly, thump! thump! down she came upon a heap of sticks and dry leaves, and the *fall* was over.

S1: kejatuhan

S2: musim luruh

Terjemahan: 正说着那时间忽然地扑通! 扑通! 她身子一掉, 掉在一大堆树枝子和干叶子上, 这一跤就此跌完了。

S1: 跌-jatuh

Terjemahan BM: Tiba-tiba, pu tong ! pu tong! Badannya terjatuh, jatuh di atas dahan dan daun kering, kejatuhan ini berakhir di sini.

Kedua-dua makna mainan kata homonimi *fall* tidak dapat diterjemahkan secara serentak dalam bahasa sasaran. Penterjemah hanya memilih salah satu makna mainan kata bahasa sumber, iaitu hanya menyampaikan makna kejatuhan (S1), manakala makna musim luruh (S2) terus diabaikan.

Contoh 2 menunjukkan penterjemah tidak dapat menyampaikan ketiga-tiga makna mainan kata dalam terjemahan mainan kata berikut.

Contoh 2:

M10 The Rabbit Sends in a Little Bill

S1:Bill-nama si cicak

S2:Bill-let Bill do it-seseorang yang selalu diarah untuk melakukan kerja yang remeh

S3:bill-penyata kewangan, resit

Terjemahan: 兔子的毕二爷

Terjemahan BM: Arnab Tuan Kedua “Bi”

Dalam teks sumber, tajuk bab 4 terdapat satu mainan kata tersembunyi dalam nama Bill, penterjemah menambahkan material baharu iaitu unsur kebudayaan bahasa sasaran dalam penterjemahannya walaupun tidak dapat menghasilkan satu mainan kata pada bahagian yang sama. Nama terjemahan 毕二爷 bermaksud tuan rumah yang kedua. Mengikut tradisi orang Cina, semua harta benda akan diwarisi anak sulung, jadi anak kedua tidak memiliki kuasa yang tinggi dalam sesebuah keluarga, walaupun digelar tuan kedua. Gelaran 二爷 ini adalah sepadan dengan watak Bill yang selalu

diarah oleh tuannya untuk melakukan tugas yang berat. Penterjemah hanya menumpu perhatian pada nama Bill tetapi tidak dapat menterjemah S2-bill yang membawa maksud resit.

iii. Penerangan tambahan-parafrase mainan kata.

Penterjemah memberi penerangan kepada makna yang tidak dapat diterjemahkan apabila makna mainan kata tidak dapat dihasilkan semula dalam teks secara serentak atau berasingan dalam satu perkataan atau frasa, seperti di dalam contoh 1.

Contoh 1:

M32 “That’s the reason they are called *lessons*,” the Gryphon remarked
“because they *lessen* from day to day”

S1: *lessons*-class, waktu pengajaran

S2 :*lessen*-berkurangan, semakin kurang

Terjemahan: “所以人家才说工课有‘多少’啊。因为是先多后少的。”

Terjemahan BM: “Oleh itu, orang kata kerja sekolah ‘lebih kurang’ kerana lebih dahulu kurang kemudian.”

Penterjemah menggunakan kurungan untuk menarik perhatian pembaca terhadap perkataan ‘多少’, kemudian memberi penerangannya iaitu ‘lebih dulu kurang kemudian’ . Penterjemah memberi penjelasan baharu kepada perkataan ‘多少’ lebih kurang kerana makna asal perkataan itu dalam ayat tanya tersebut ialah ‘berapa banyak’. Parafraza S2 adalah sepadan dengan makna *lessen* tetapi tiada persamaan

bunyi atau makna dengan perkataan 工课 kerja sekolah. Mainan kata *lessons- lessen* tidak dihasil semula dalam mainan kata bahasa sasaran, S1 diterjemah secara literal, S2 ditulis secara parafrasa.

4.2.3 PUN > PUNOID

PUNOID merujuk kepada *Related Rhetorical Device* iaitu teknik retorik yang memirip mainan kata. Strategi ini merupakan cara penghasilan semula atau penggantian yang digunakan oleh penterjemah dengan mainan kata diubahsuai dengan teknik retorik lain. Teknik retorik yang digunakan termasuk pasangan perkataan homofon yang tidak ada hubungan langsung dengan isi kandungan cerita, mengubahsuai perkataan dalam idiom, turutan perkataan yang berima.

i. Pasangan perkataan homofon

Merujuk kepada contoh 1 dan 2, penterjemah menggunakan pasangan perkataan homofon yang tidak ada kaitan langsung dengan plot cerita. Kesan komunikatif yang muncul dalam mainan kata teks sumber tidak dihasil semula.

Contoh 1:

M34 “Thank you,” said Alice, “it’s very interesting . I never knew so much about a *whiting* before. ”...

“Do you know why it’s called a whiting?”

“ I never thought about it,” said Alice. “Why?” “It does the boots and shoes,” the Gryphon replied very solemnly...

S1: *whiting*-nama sejenis ikan

S2: *whiting*-mewarnakan kasut dengan cat putih.

Terjemahan: 阿丽思道, “多谢你。这个真有意思。我从来不知道这么蟹黄蟹的事” ““你知道不知道它为什么叫黄蟹?”

阿丽思道, “我倒从没有想到过。是为什么呢?” 那骨勅凤很恭而敬之地回答道, “因为它能用来刷鞋”

Terjemahan BM: Alice berkata, “Terima kasih. Ini memang menarik. Saya tidak tahu tentang kisah ketam kuning yang begitu banyak sebelum ini” “Kamu tahu mengapa ia dipanggil ketam kuning?”. Alice berkata, “ Saya tidak pernah memikirkannya. Mengapa?” Gryphon menjawab dengan suara yang hormat, “kerana ia digunakan untuk menggosok kasut.”

Mainan kata homonimi *whiting* dalam Contoh 1 digantikan dengan homonimi 黄蟹(xie) dan 刷鞋(xie). Dalam teks sumber, kata *whiting* mempunyai dua makna iaitu nama sejenis ikan laut dan mewarnakan kasut dengan cat putih, di samping mencerminkan dunia lautan yang berlawanan dengan dunia realiti. Kebiasaan orang England pada masa itu adalah menghitamkan kasut kulit bukan memutihkan kasut. Pasangan perkataan homonimi 黄蟹_ketam kuning dan 刷鞋_menggosok kasut, tiada kaitan langsung dengan plot cerita. Walau bagaimanapun, penterjemah cuba memasukkan ciri-ciri tempatan dalam penterjemahannya kerana kebanyakan orang Cina memakai kasut yang diperbuat daripada kain pada masa itu, maka sepadan dengan perbuatan 刷鞋 menggosok kasut. Di samping itu, kasut berwarna kuning akan memberi tanggapan kasut yang kotor, maka perbuatan menggosok kasut supaya ia menjadi warna kuning adalah seperti mewarnakan kasut kulit dengan cat putih iaitu songsang dengan dunia realiti.

Contoh 2

M37 The Hatter began, in a trembling voice, “ and I hadn’t begun my tea-not above a week or so-and what with the bread- and- butter getting so thin- and the twinkling of the tea-”

“ the twinkling of the what?” said the King.

“ It began with the tea,” the hatter replied.

“of course twinkling begins with a T!” said the King sharply.

S1:tea-minuman teh

S2:T-perkataan tea bermula dengan huruf T

Terjemahan: 那帽匠声音发抖地说道，“陛下，我是个穷人——我不过刚才起头喝我的茶，——喝了没有一个礼拜出头——而且说起那面包越弄越薄——而且那茶又要查夜——”

那皇帝道，“什么东西查夜？”

那帽匠道，“查夜先从茶起头。”

那皇帝厉声地道，“自然茶叶是茶字起头。”

Terjemahan BM: Pembuat topi bercakap dengan suara menggeletar, “Tuanku, saya seorang yang miskin- saya baru mula minum teh saya,-minum tak sampai satu minggu-dan rotinya semakin nipis- dan teh itu juga kena meronda pada waktu malam-”

Raja itu menanya, “Apa benda meronda pada waktu malam?”

Tukang topi menjawab, “ Meronda mula dengan daun teh.”

Raja menjawab dengan tegas, “ Daun teh memang mula dengan teh.”

Dalam mainan kata ini, “*the twinkling of the tea-*” bukan saja menuju kepada homofoni *tea* dan huruf T tetapi mempunyai maksud kedua iaitu menghubungkan

sajak dalam bab 7 teks sumber, “*Like a tea-tray in the sky. Twinkle, twinkle-*”. Maka, “*It began with the tea,*”, bukan saja bermaksud perkataan teh bermula dengan huruf T tetapi juga dalam sajak yang dinyanyikan dalam jamuan teh petang itu, *twinkling* bermula dengan tea-tray. Dalam terjemahan, penterjemah menggunakan perkataan 查夜 (cha ye) dan 茶叶 (cha ye), walaupun kedua-dua perkataan ini mempunyai sebutan yang hampir sama tetapi tidak menimbulkan eksploitasi dua makna. 查夜 (cha ye) bermakna rondaan pada waktu malam, kegiatan ini tidak mempunyai sebarang hubungan langsung dengan isi kandungan cerita. Tambahan pula, jawapan Mad Hatter “那茶又要查夜” yang bermakna “Teh itu perlu membuat rondaan malam” agak mengelirukan pembaca teks sasaran kerana tidak kena mengena dengan plot cerita itu.

ii. Mengubahsuai perkataan dalam ungkapan idiomatik

Penterjemah menukar perkataan dalam idiom bahasa sasaran semasa menterjemah mainan kata tetapi makna idiomatik tersebut bukan secara literal. Penterjemah memilih ungkapan idiomatik yang membawa maksud yang hampir dengan teks sumber yang biasa digunakan dalam bahasa sasaran.

Contoh 1:

M25 And the moral of that is ‘Birds of a feather flock together.’

S1: mereka yang mempunyai cita rasa yang sama akan berkumpul bersama.

S2: flamingo dan burung-burung lain di sekelilingnya.

Terjemahan: 于此可见——‘近猪者黑，近麦者白。’

Terjemahan BM: dapat disimpulkan bahawa- ‘menghampiri khinzir akan menjadi hitam, menghampiri gandum akan menjadi putih. ’

Di dalam contoh 1, makna ‘Birds of a feather flock together.’ bukan saja menjelaskan Duchess suka mencari ilham pengajaran dari benda di sekelilingnya tetapi juga ada kaitannya dengan watak dalam cerita seperti burung flamingo dan lumba lari yang berlangsung pada bab 3. Manakala, ungkapan idiomatik atau pengajaran yang diubahsuai oleh penterjemah tiada kaitan dengan plot cerita walaupun menukar perkataan asal pengajaran “近朱者赤，近墨者黑”. Penggambaran dalam idiom ini diubah, 朱 (zhu) dakwat merah digantikan oleh 猪(zhu) khinzir , manakala 墨(mo) dakwat hitam diganti oleh 麦 (mai) gandum, yang mempunyai sebutan yang berhampiran. Selain itu, pasangan warna yang bertentangan 赤(merah) dan 黑(hitam) ditukar kepada 黑(hitam) dan 白(putih). Teknik menukarkan perkataan dalam idiom atau puisi (仿拟) merupakan salah satu teknik retorik yang biasa digunakan dalam bahasa Cina. Pembaca teks sasaran dapat mengesan perubahan perkataan pengajaran tersebut, tetapi mungkin tidak faham apa perkaitannya dengan cerita.

Contoh 2:

M23: ‘Take care of the sense, and the sound will take care of themselves’

S1: Pengubahsuaian daripada ungkapan idiomatik : ‘Take care of the pence, and the pounds will take care of themselves’ - jika perkara kecil dikendalikan dengan baik, segala-galanya akan menjadi lancar.

S2: : ‘Take care of the sense, and the sound will take care of themselves’ -jika makna perkataan adalah jelas, bunyi akan teratur

Terjemahan : ‘不以字达辞，不以辞达意。 -

Terjemahan BM: penggunaan perkataan yang salah akan mempengaruhi ketepatan penyampaian makna dalam frasa dan makna percakapan.

Mainan kata bahasa sasaran diterjemahkan dan diterangkan dalam bahasa Cina klasik tetapi tidak membawa makna yang terselindung yang sepadan dengan plot cerita. Dalam teks sumber, Duchess cuba mengungkapkan beberapa pengajaran (moral) untuk memberi pandangannya, pengajaran yang digunakannya adalah berirama seperti ‘tis love, ’ tis love, that makes the world round!’ , maka mainan kata M23 menyebut kepentingan bunyi dan makna. Dalam terjemahan, kepentingan bunyi dalam sesuatu percakapan diabaikan.

iii. Membina ayat yang berirama

Contoh 1:

M2: “Do cats eat bats? Do cats eat bats?” and sometimes “Do bats eat cats?”

Terjemahan: “猫子吃蝙蝠子吗? 猫子吃蝙蝠子吗? ”有时候说乱了,

变成 “蝙蝠子吃猫蝠子吗? 吃子蝙猫蝠子吗? ”。

Terjemahan Bm: “Adakah kucing makan kelawar ? Kucing makan kelawar?”kadang kala cakap salah, menjadi “bi zi chi mao fu zi ma? chi zi bian mao fu zi ma?(tidak memberi sebarang makna kerana rangkai kata dalam ayat tidak ditulis mengikut tatabahasa yang betul)”

Carroll mencipta mainan kata ini dengan menggunakan struktur ayat dan rima perkataan. Perkataan *cat*, *eat*, *bat* adalah paranomi iaitu mempunyai bunyi dan ejaan yang hampir. Dalam mainan kata ini, subjek dan objek ditukar ganti tetapi rentak ayat tidak tukar. Soalan pertama “*Do cats eat bats?*” adalah logik tetapi soalan kedua “*Do bats eat cats?*” menjadi tidak logik kerana fikiran Alice terganggu dalam alam mimpi yang aneh. Penterjemah mengubah struktur morfem supaya rentak ayatnya dan kata berirama tidak berubah dan cuba mencipta semula kesan mainan kata yang sama seperti

teks sumber. Tiga perkataan utama digunakan iaitu 猫 mao (kucing), 蝙蝠 bian/fu (kelawar) dan 吃 chi (makan). Perkataan 猫 mao mempunyai satu morfem, perkataan 蝙蝠 bian/fu mempunyai dua morfem tetapi penterjemah mengasingkan ‘bian’ dan ‘fu’ menjadi unit yang lebih kecil seterusnya menggabungkannya dengan suffix 子 zi. Kelima-lima aksara 猫 (mao), 蝙 (bian), 蝠 (fu), 吃 (chi), 子 (zi) disusun semula dalam soalan yang ditanya oleh Alice menjadi ayat berima, tetapi soalan mao/zi chi bian/fu zi (kucing makan kelawar) adalah tidak logik, manakala 蝙蝠子吃猫蝠子 “bian/zi chi mao/fu/zi” dan 吃子蝙猫蝠子 “chi zi bian mao fu zi” tidak membawa sebarang makna tetapi menyampaikan mesej bahawa Alice mengucap sesuatu melalui ayat yang tidak mengikut tatabahasa kerana fikirannya terganggu dalam alam mimpi yang aneh. Ayat tanya dalam teks sumber ialah “*Do cats eat bats? Do cats eat bats?*” dan “*Do bats eat cats?*”, kesan saling tukar subjek dan predikat dalam mainan kata bahasa sumber tidak dapat dihasil semula oleh penterjemah.

iv. Menggunakan teknik personifikasi

Contoh 1:

M20: “...you know you say things are ‘much of the muchness’-did you ever see such a thing as a drawing of a muchness?”

S1: Dengan kualiti yang sama banyak atau sukar untuk membezakannya

S2: Benda seakan-akan sama yang dilukis oleh tiga beradik serta perkataan yang bermula dengan huruf “M”

Terjemahan: 你不是常说满满儿的吗——你可曾看见过满满儿的儿子是什么样子?

Terjemahan BM: Kamu selalu kata si banyak – kamu pernah jumpa rupa anak si banyak?

Mainan kata ‘much of the *muchness*’ di dalam contoh 1, digambarkan sebagai sesuatu yang boleh dilukis, penterjemah menggunakan teknik personifikasi, semasa menterjemah perkataan *muchness* sebagai penggantian mainan kata ‘*much of the muchness*’ yang tidak dapat diterjemahkan ke bahasa sasaran. Dalam terjemahan, nama orang Si banyak 满满儿 man/ man /er dicipta dari makna *much*, manakala ‘*much of the muchness*’ ditukar kepada anak Si banyak ‘满满儿的儿子’. Kamu selalu kata man/ man /er – kamu pernah jumpa rupa anak man/ man /er?

4.2.4 PUN > ZERO

Semua mainan kata yang dikenal pasti telah diterjemahkan, pengkaji dapat mengesan kandungan mainan kata teks sumber dalam bahagian yang sama pada teks sasaran. Dalam kajian ini, tiada mainan kata dilenyapkan atau diabaikan oleh penterjemah.

4.2.5 PUN *ST* = PUN *TT*

Disebabkan bahasa sumber dan bahasa sasaran daripada rumpun bahasa yang berlainan, mainan kata bahasa Inggeris tidak dapat ditulis semula dalam aksara bahasa Cina. Dalam penterjemahan bahasa Inggeris ke bahasa Cina, teknik transliterasi (音译) sering digunakan, iaitu setiap fonem dalam perkataan bahasa Inggeris diganti dengan satu aksara bahasa Cina. Teknik ini hanya digunakan oleh penterjemah dalam

penterjemahan mainan kata yang mengandungi nama, *Bill* kepada 毕 (Bi) seperti Contoh 1.

Contoh 1:

M10 The Rabbit Sends in a Little Bill

Terjemahan: 兔子的毕二爷

Terjemahan Bm: Arnab Tuan kedua Bi

Dalam terjemahan mainan kata tersebut, strategi terjemahan yang digunakan ialah *PUN* > *NON-PUN* seperti yang telah dijelaskan.

4.2.6 *NON-PUN* > *PUN*

Mainan kata baru dicipta dalam teks sasaran dengan menggunakan material yang terdapat dalam teks sumber sebagai penggantian mainan kata yang tidak diterjemahkan pada bahagian lain dalam teks sumber. Strategi ini tidak terjumpa dalam kajian ini.

4.2.7 *ZERO* > *PUN*

Tujuan strategi ini digunakan adalah sebagai penggantian mainan kata yang tidak diterjemahkan pada bahagian lain teks sumber supaya gaya penulisan lebih mirip penulis asal. Dalam kajian ini, penterjemah tidak mencipta mainan kata yang tidak ada padanan dalam teks sumber. Hal ini disebabkan semua mainan kata yang dikesan telah diterjemahkan, maka penterjemah tidak mencipta mainan kata dari material yang bukan daripada teks sumber.

4.2.8 Teknik editorial

Penterjemah tidak memilih strategi nota kaki mungkin disebabkan pembaca sasarannya ialah kanak-kanak yang lebih tertarik kepada plot cerita dan perbualan antara watak tetapi bukan penerangan ciri-ciri linguistik dalam teks sumber. Selain itu, salah satu kelemahan strategi ini ialah pembaca tidak mungkin membaca teks dan nota kaki pada masa yang sama maka imaginasi pembaca akan tersekat. Salah satu keseronokan membaca mainan kata adalah menghubungkan makna-makna yang tersembunyi, pembaca perlu mewujudkan keseronokan itu sendiri.

4.3 Analisis Kekekrapan Penggunaan Strategi Penterjemahan Mainan Kata

Bahagian ini memaparkan kekekrapan dan peratusan penggunaan strategi mainan kata yang digunakan oleh Chao dalam teks sasaran.

4.3.1 Kekekrapan dan Peratusan

Kekekrapan dan peratusan penggunaan strategi terjemahan mainan kata yang digunakan oleh penterjemah dipaparkan dalam jadual 4.1:

Jadual 4.1 Kekekapan dan Peratusan Penggunaan Strategi Terjemahan Mainan Kata

STRATEGI	KEKERAPAN	PERATUSAN
PUN>PUN	20	50
PUN>NON-PUN	15	37.5
PUN>PUNOID	5	12.5
PUN>ZERO	0	0
PUN ST=PUN TT	0	0
NON-PUN>PUN	0	0
ZERO>PUN	0	0
Teknik editorial	0	0
Jumlah	40	100

Jadual 4.1 menunjukkan peratusan penggunaan strategi penterjemahan mainan kata yang digunakan oleh Chao dalam teks terjemahannya mengikut strategi yang dicadangkan oleh Delabastita (1993).

4.3.2 Dapatan dan Perbincangan

Secara keseluruhan, penterjemah hanya menggunakan 3 jenis strategi iaitu (a) PUN > PUN , (b) PUN > NON-PUN dan (c) PUN > PUNOID. Sebanyak 50% (20) mainan kata bahasa sumber diterjemahkan ke bahasa sasaran iaitu mainan kata dikekalkan dalam teks terjemahan.

- i. Strategi yang kedua banyak digunakan oleh penterjemah adalah (b) PUN > NON-PUN iaitu sebanyak 37.5% (15), iaitu makna literasi mainan kata

diterjemahkan Penterjemah sama ada menyampaikan kesemua S1 dan S2 mainan kata bahasa sasaran atau cuma salah satu makna disampaikan.

- ii. Pilihan ketiga penterjemah ialah (c) *PUN > PUNOID*, sebanyak 12.5% (5) mainan kata dengan strategi ini. Mainan kata diterjemahkan dengan perkataan yang mempunyai sebutan yang hampir sama tetapi tidak menimbulkan kesan komunikatif seperti mainan kata dalam teks sumber.
- iii. Strategi (d) *PUN > ZERO* tidak digunakan oleh penterjemah. Hal ini menunjukkan penterjemah berusaha menterjemahkan semua mainan kata dalam teks sumber.
- iv. Strategi (e) *PUN ST = PUN TT* tidak digunakan oleh penterjemah dalam sesuatu mainan kata kerana kekangan kod bahasa, bahasa sumber dan bahasa adalah daripada rumpun bahasa yang berlainan, penterjemah tidak dapat menyalin semula mainan kata ke teks sasaran dalam bahasa Inggeris atau menggunakan teknik transliterasi.
- v. Penterjemah tidak mencipta mainan kata baharu sebagai penggantian, maka strategi (f) *NON-PUN > PUN* dan (g) *ZERO > PUN* tidak digunakan dalam teks sasaran.
- vi. Penterjemah tidak memberi penjelasan tambahan dalam teks sasaran, iaitu strategi (h) Teknik editorial tidak dipilih dalam terjemahannya.

4.4 Kesimpulan

Penterjemahan mainan kata adalah penting terutamanya bagi pembaca yang tidak mempunyai pengetahuan Bahasa Inggeris atau sejarah dan latar belakang kebudayaan England. Penterjemahan mainan kata AiW ini bukanlah tugas yang mudah, paling tidak kerana ada banyak signifikan budaya dan perbezaan ciri-ciri linguistik antara bahasa Cina dan bahasa Inggeris.

Rintangan yang paling mencabar dalam proses penterjemahan adalah membabitkan pemindahan unsur imaginasi dalam mainan kata ini yang disifatkan luar biasa melangkaui ruang dan waktu. Dalam hal ini, pemahaman dan pemindahan unsur jenaka serta makna ketaksaan mainan kata merupakan cabaran yang cukup berat bagi penterjemah.

Penterjemahan mainan kata memerlukan cara pengungkapan semula dan cara penyampaian yang tersendiri kerana penterjemah tidak boleh mengasingkan makna semantik daripada konteks serta latar belakang penulisan teks asal untuk memastikan kesan komunikatif terhasil semula.

Selain itu, pemilihan strategi penterjemahan dipengaruhi juga oleh hajat penterjemah mengekalkan gaya penulisan teks sumber. Usaha penterjemah mencari kesepadanan dalam penterjemahan mainan kata dapat diteliti dalam kajian ini. Secara keseluruhannya, penterjemah menyelesaikan masalah ini dengan mencipta mainan kata yang baharu sebagai pampasan (gantian), didapati juga kebanyakan mainan menggunakan ciri-ciri fonologi perkataan seperti sebutan yang hampir sama.

BAB LIMA

PERBINCANGAN DAPATAN DAN PENUTUP

5.0 Pendahuluan

Bab ini akan membincangkan hasil kajian tentang jenis mainan kata dan pemilihan strategi penterjemahan mainan kata dalam terjemahan Chao. Seterusnya, masalah yang dihadapi oleh penterjemah serta cadangan-cadangan penterjemahan mainan kata. Akhirnya, cadangan-cadangan untuk kajian lanjutan juga dilampirkan.

Prakata teks terjemahan AIW dan temu bual antara Chao dan Levenson pada 1974 jelas menunjukkan bahawa tujuan penterjemahan Chao bukan setakat penyampaian makna permukaan tetapi juga gaya bahasa penulis asal supaya keistimewaan teks sumber dapat dipelihara dan dihayati oleh pembaca teks sasaran. Penterjemahan mainan kata yang mencetuskan kesan humor merupakan suatu rintangan dalam usaha terjemahannya ke bahasa Cina. Penterjemah cuba menghasil semula fitur-fitur yang baik dan menonjolkan teks sasaran dengan menggunakan gaya penulisan yang sama. Memandangkan status sosialnya sebagai seorang yang ahli linguistik dan profesor yang disanjung tinggi, Chao mempunyai kebebasan dan sokongan penuh dalam proses penterjemahannya. Beliau tidak mempunyai beban kesuntukan masa atau masalah kewangan, hasratnya cuma memperkenalkan kesusasteraan negara Barat ke negeri China untuk membuka mata pembaca tempatan serta golongan terpelajar.

5.1 Perbincangan Dapatan

Kajian telah mencapai objektif kajian yang disenaraikan dalam Bab 1. Sebanyak 40 mainan kata telah dikenal pasti dan dikategorikan daripada teks sumber. Strategi yang digunakan oleh penterjemah dianalisis mengikut kerangka penganalisan yang disyorkan oleh Delabastita pada 1993. Masalah yang dihadapi dalam proses penterjemahan mainan kata termasuk i) kesukaran mengenal pasti makna tersirat mainan kata ii) pemindahan butiran-butiran bahasa iii) menghasil semula kesan komunikatif mainan kata.

Kajian ini memaparkan hasil penterjemahan yang memperlihatkan pemilihan strategi penterjemahan mainan kata. Pada peringkat pertama, 40 mainan kata telah dikenal pasti daripada teks sumber. Mainan kata dianalisis mengikut dua kategori iaitu berdasarkan struktur formal dan ciri-ciri linguistik. Terdapat tiga jenis mainan kata berdasarkan struktur formal iaitu horizontal (21), vertikal (17) dan gabungan (2). Apabila mainan kata diteliti berdasarkan ciri-ciri linguistik iaitu dari sudut fonologi, perhubungan leksikal, idiomatik, morfologi dan sintaksis, didapati sebanyak 22 mainan kata dicipta berdasarkan persamaan bunyi iaitu ciri fonologi.

Setelah menganalisis strategi penterjemahan mainan kata yang digunakan oleh Chao didapati sebanyak 18 mainan kata diterjemahkan dengan *PUN > PUN*. Strategi kedua banyak ialah *PUN > NON-PUN* iaitu sebanyak 18 mainan kata. Strategi ketiga banyak ialah *PUN > PUNOID*, sebanyak 7 mainan kata ditulis semula dengan teknik retorik yang lain. Secara keseluruhan, tiada mainan kata dalam teks sumber diabaikan atau dilenyapkan oleh penterjemah.

5.1.1 Apakah jenis-jenis masalah yang dihadapi dalam proses penterjemahan mainan kata ?

Setiap mainan kata sekurang-kurangnya mengeksploitasi dua fitur linguistik. Setiap jenis makna dalam mainan kata bahasa sumber patut diterjemahkan secara langsung atau tidak langsung ke dalam teks bahasa sasaran, walaupun bukan semua makna yang diterjemahkan memberi kesan yang sama kepada pembaca sasaran.

i. Kesukaran mengenal pasti makna tersirat mainan kata

Mainan kata ialah komponen kesusasteraan yang memberi pelbagai makna serta tiada kepastian semasa menyenaraikan makna tersirat dalamnya. Tambahan pula, mainan kata mungkin dicipta oleh penulis dengan tujuan tertentu ataupun hanya satu hasil daripada kesilapan yang tidak sengaja.

Selain itu, sesuatu mainan kata yang dikenal pasti mungkin tidak dipersetujui oleh semua pembaca kerana setiap orang mempunyai persepsi dan tafsiran yang berlainan. Apabila penterjemah cuba menulis semula makna yang tersirat dalam mainan kata, pentafsirannya mungkin tidak sama dengan makna asal penulis teks sumber.

Dipercayai bahawa Carroll telah memasukkan ratusan mainan kata dalam karyanya dan adalah mustahil untuk menemui kesemuanya. Sebagai contoh, nama *Alice* dikatakan berasal daripada perkataan Greek "*Alyssum*" yang mempunyai makna tersirat iaitu "waras". Hal ini menjelaskan sebab watak Alice sentiasa mempunyai pandangan yang bertentangan dengan watak-watak lain yang kurang siuman.

Satu mainan kata memberi makna yang berlainan kepada pembaca yang berlainan kerana pemikiran setiap manusia adalah unik, setiap orang mempunyai pentafsiran tersendiri terhadap perlambangan yang sama. Penerimaan mainan kata dipengaruhi oleh kefahaman dan kebiasaan penggunaan lazim sesuatu bahasa.

ii. Pemindahan butiran-butiran bahasa

Apabila penterjemah cuba memindahkan, menterjemah atau menghasilkan semula butiran bahasa mainan kata, masalah mendapatkan padanan akan muncul, melainkan jika sudah sedia wujud butiran yang selari dalam bahasa sasaran ataupun terjemahan yang dapat menghasilkan kesan pampasan dalam perenggan yang sama.

Pemindahan butiran-butiran bahasa sumber secara literal akan janggal bunyinya, biarpun pemindahan dan pendefinisian butiran itu perlu bila penterjemah menghasilkan mainan kata kepada pembaca umum dalam bahasa yang tidak memiliki fenomena sedemikian. Cabaran yang lebih besar ialah apabila penterjemah perlu menghasilkan semula ulasan metabahasa yang biasanya dianggap tidak berfaedah menterjemahkannya.

Selain makna, kesan bunyi juga penting disampaikan dalam terjemahannya terutamanya kesan itu merupakan salah satu fitur linguistik mainan kata. Mainan kata asal itu perlulah dipindahkan dengan penekanan bunyi. Kesannya mungkin tidak sama kerana pembaca bahasa sasaran tidak akan membaca mainan kata itu dengan sebutan yang sama seperti pembaca teks sumber, walaupun kesan bunyinya dapat dijelaskan dalam nota kaki jika penterjemah memilih strategi penterjemahan tersebut.

iii. Penghasilan semula kesan komunikatif mainan kata

Karya Carroll memaparkan kepelbagaian dan kekayaan cara penyampaian dalam karyanya. Penulisannya selalu mencetuskan unsur humor dan menjanakan daya imaginasi pembaca. Keunikan gaya penulisannya memberi cabaran kepada pembaca yang bukan penutur jati bahasa Inggeris. Pembaca perlu memahami latar belakang kebudayaan sosial untuk memahami jenaka dalam mainan kata. Walaupun penterjemah mungkin berupaya menghasilkan kesan jenaka yang sama tetapi ciri-ciri kebudayaan terpaksa digantikan dengan penggambaran lain demi penerimaan pembaca sasaran. Dalam mainan kata “*pig or fig?*”, pembaca sasaran mungkin tidak biasa dengan tumbuhan *fig* serta tidak akan mengaitkan binatang itu dengan idiom “*pigs may fly ,but it’s not likely*”.

5.1.2 Apakah perhubungan jenis mainan kata dan pemilihan strategi penterjemahan dalam penterjemahan mainan kata?

Dalam kajian ini, didapati jenis mainan kata tidak mempunyai hubungan langsung dengan pemilihan strategi, ketiga-tiga strategi yang dipilih oleh penterjemah digunakan untuk menterjemahkan semua jenis mainan kata. Walau bagaimana pun, terdapat kecenderungannya dalam pemilihan strategi seperti berikut:

i. *PUN > PUN*

Walaupun strategi yang dicadangkan oleh Delabastita bukan mengikut keutamaan, *PUN > PUN* boleh diandaikan sebagai pilihan pertama penterjemah. Andaian ini bertitik tolak mencapai kesepadanan sebagai tujuan utama penterjemahan.

Penterjemah akan cuba menggantikan mainan kata dengan mainan kata supaya gaya penulisan dipelihara.

Dalam kajian ini, Chao cuba sedaya upaya menggantikan semua mainan kata dengan mainan kata bukan saja dari segi kesepadanan perhubungan semantik tetapi juga cuba mengekalkan kesamaan ciri-ciri linguistik yang lain seperti fonetik dan makna idiomatik. Cabaran yang paling besar ialah mainan kata yang menggunakan cara pembentukan berdasarkan cara morfologinya dan sintaksis.

Semasa mencipta semula (recreate) mainan kata dalam bahasa sasaran, pilihan Chao tidak terbatas kepada kesepadanan semantik. Beliau menggunakan kreativitinya untuk menghasilkan mainan kata berdasarkan teks sumber di samping mengekalkan kesan jenaka. Secara keseluruhan, penterjemah lebih berkecenderungan mencipta jenis mainan kata homonimi, ini mungkin disebabkan beliau lebih peka kepada kehalusan fonetik.

ii. *PUN > NON-PUN*

Apabila penterjemah tidak dapat memikirkan mainan kata bahasa sasaran yang sepadan, kedua-dua makna dalam mainan kata terpaksa disampaikan dalam huraian ayat. Halangan yang utama mungkin disebabkan kedua-dua bahasa tidak mempunyai perhubungan sejarah yang rapat, tambahan pula cara penulisan dan sebutan juga jauh berbeza. Peluang untuk mendapatkan pasangan homonimi dalam bahasa Inggeris dan bahasa Cina adalah nipis berbanding dengan dua bahasa yang rumpun bahasa yang sama, sebagai contoh bahasa Melayu dan bahasa Indonesia.

Secara perbandingan, jika mainan kata melibatkan kata nama, penterjemah lebih sukar mendapatkan padanan dalam bahasa sasaran. Dalam kajian ini, kata nama seperti *the fall* dan *bill* yang mempunyai dua makna susah mendapatkan padanan dalam bahasa sasaran. Penterjemah terpaksa melepaskan salah satu makna dalam mainan kata.

Dalam proses penterjemahan mainan kata, penterjemah mungkin melepaskan salah satu makna mainan kata yang dianggap hanya mempengaruhi kesan komunikatif. Kesan komunikatif seperti jenaka atau sindiran akan digugur. Selain itu, makna yang memaparkan ciri-ciri kebudayaan juga terpaksa dilepaskan kerana beranggapan pembaca teks sasaran tidak dapat menyelaminya kerana tiada hubungkait langsung dengan pengalaman atau kehidupan harian mereka. Makna asas akan dipilih demi kelancaran bahasa dan penghuraian plot cerita. Penterjemah akan memberi keutamaan kepada makna yang memainkan peranan dalam kohesi makna atau logik penghuraian supaya plot cerita atau perbualan tidak terganggu.

iii. *PUN > PUNOID*

Strategi *PUN > PUNOID* akan dipilih apabila penterjemah gagal menggantikan mainan kata dengan mainan kata tetapi tidak berputus asa mewujudkan kesan jenaka dalam terjemahan. Jenis mainan kata melibatkan idiom tidak dapat diganti terus dengan idiom bahasa sasaran. Penterjemah akan mengubahsuaikan idiom bahasa sasaran supaya sepadan dengan konteks teks sumber.

Kebanyakan jenis mainan kata melibatkan idiom hanya dapat diterjemahkan dengan strategi *PUN > PUNOID* dalam kajian ini kerana terdapat batasan mendapatkan

idiom yang dapat memberi makna literasi dan makna tersirat yang padan dengan bahasa sumber. Selain itu, penterjemah cuba menggunakan pasangan perkataan homonimi menggantikan mainan kata homonimi, sebagai contoh mainan kata homonimi *whiting* (M34) digantikan dengan homonimi 黄蟹(xie) dan 刷鞋(xie). Dalam teks sumber, kata *whiting* mempunyai dua makna iaitu nama sejenis ikan laut dan mewarnakan kasut dengan cat putih, di samping mencerminkan dunia lautan yang berlawanan dengan dunia realiti, kebiasaan orang England pada masa itu adalah menghitamkan kasut kulit, manakala 黄蟹 ialah ketam kuning dan 刷鞋 adalah menggosok kasut, tiada kaitan langsung dengan plot cerita. Hal ini menunjukkan penterjemah telah membuat pemilihan, unsur yang dikekalkan ialah kesan fonetik dan unsur yang digugurkan ialah kesan komunikatif mainan kata tersebut.

5.1.3 Apakah cadangan menyelesaikan permasalahan ketidakbolehterjemahan mainan kata?

i. Penyesuaian dalam penterjemahan

Perubahan tidak semestinya menyebabkan kekurangan atau ketidaksepadanan. Penterjemah boleh membuat penyesuaian penterjemahan yang melibatkan satu set teknik modifikasi supaya mewujudkan kesepadanan di samping memastikan kelancaran bahasa sasaran serta mengekalkan gaya penulisan penulis asal. Ciptaan mainan kata baharu perlu memberi kesan komunikatif yang sama kepada pembaca teks sasaran kerana tujuan penterjemahan bukan saja menggantikan makna rujukan tetapi juga mencipta kesan yang sama kepada pembaca sasaran sementara mirip dengan gaya penulisan karya asal. Penterjemah boleh menggunakan jenis mainan kata yang sama tetapi perkataan yang tidak sama makna dengan teks asal untuk mencipta mainan kata asal. Sebagai contoh, penterjemah menghasilkan mainan kata homofon tetapi makna

homofon dalam teks sasaran adalah tidak sepadan dengan teks sumber. Didapati Carroll gemar memainkan kesan fonetik, penterjemah turut mencipta semula mainan kata berdasarkan perkataan yang mempunyai sebutan yang dekat supaya gaya penulisan dapat dikekalkan.

ii. Cadangan strategi penterjemahan

Penterjemah boleh cuba menggunakan semua teknik kesusasteraan bahasa yang dapat menghasilkan semula kesan yang dicipta oleh mainan kata. Setiap bahasa mempunyai keistimewaannya sendiri, penterjemah boleh merujuk kepada gaya penulisan yang pernah digunakan oleh penulis lain dan menggunakan gaya ini dalam penterjemahan mainan kata. Salah satu teknik yang digunakan oleh Chao iaitu strategi PUN > PUNOID, menukar perkataan idiom bahasa Cina (仿拟). Teknik retorik tersebut biasa digunakan dalam penulisan dan pertuturan bahasa Cina, yang membolehkan pembaca sasaran dapat menghubungkaitkan maksud-maksud yang tersirat dengan cepat. Strategi ini akan meningkatkan kelancaran pembacaan dan keberkesanan penyampaian makna dalam terjemahan.

Jika penterjemah terpaksa menggunakan strategi pampasan atau penggantian mainan kata, penterjemah boleh cuba menggunakan perkataan daripada ayat yang sama supaya konteks mainan kata tidak berubah. Di samping itu, penterjemah boleh menggunakan teknik editorial seperti nota kaki untuk membantu pembaca memahami dan menghayati keindahan serta keistimewaan teks sumber. Walaupun strategi ini mungkin mengurangkan keseronokan untuk membaca atau mengurangkan kesan jenaka tetapi maklumat tambahan membantu pembaca mengetahui fikiran dan tujuan penulis asal mereka mainan kata.

Menukar jenis mainan kata bahasa sumber merupakan salah satu cara yang diberi pertimbangan. Walaupun bahasa sumber dan bahasa sasaran merupakan bahasa yang mempunyai banyak perkataan monosyllable, bentuk dan sebutannya jauh berbeza. Jenis mainan kata boleh ditukar untuk mendapatkan kesan yang sama, mainan kata jenis homograf boleh ditukar ke mainan kata homofon kerana sebutan bahasa Cina mempunyai empat nada, kemungkinan untuk mendapat perkataan homofon adalah lebih tinggi.

5.2 Cadangan untuk Kajian Lanjutan

Skop kajian ini hanya tertumpu kepada data-data daripada sebuah terjemahan, kajian yang seterusnya boleh memperluaskan skop kajian supaya memberi gambaran yang lebih menyeluruh. Melalui bandingan teks terjemahan, pengkaji dapat memperlihatkan cara penyelesaian yang dipilih oleh penterjemah dalam penciptaan mainan kata yang tidak sepadan makna tetapi mengekalkan gaya penulisan teks sumber. Di samping itu, faktor-faktor utama yang dipertimbangkan oleh penterjemah semasa menggantikan mainan kata bahasa sumber juga boleh dijadikan objektif kajian yang seterusnya. Masalah yang dihadapi dalam proses penterjemahan mainan kata oleh penterjemah mungkin berubah mengikut masa kerana bahasa bersifat dinamik. Interaksi antara dua bahasa membantu kefahaman makna konotasi seterusnya kesan komunikatif yang ingin disampaikan oleh penulis lebih mudah diterima oleh pembaca teks terjemahan. Penterjemah mempunyai lebih banyak pilihan dalam proses mengungkap semula mainan kata. Maka, kajian seterusnya boleh membandingkan teks-teks terjemahan yang diterbitkan pada masa yang berlainan. Tumpuan kajian seterusnya juga boleh meneliti hubungan di antara kecenderungan dalam pemilihan strategi penterjemahan dan pendekatan atau ideologi seseorang penterjemah .

5.3 Penutup

Penterjemahan mainan kata memerlukan kemahiran linguistik yang tinggi supaya dapat mengeksploitasikan bahasa secara kreatif seterusnya mencungkil daya imaginasi pembaca. Penterjemah perlu membuat keputusan yang tepat dalam proses menterjemah mainan kata supaya makna yang tersirat dapat disampaikan kepada pembaca sasaran yang mempunyai latar belakang kebudayaan sosial yang berbeza dengan pembaca teks sumber.

Semasa menterjemah mainan kata, kesepadanan semantik bukan pilihan yang tunggal, penterjemah boleh cuba memilih strategi penterjemahan yang berlainan untuk mencapai kesepadanan komunikatif iaitu menghasilkan mainan kata di tempat yang sama seperti teks sumber supaya pembaca teks sasaran mendapat keseronokan membaca yang sama. Penterjemah tidak harus berhenti mencuba menterjemah mainan kata walaupun ia dianggap tidak boleh diterjemahkan. Tambahan pula, penterjemah harus cuba mencipta semula mainan kata yang memaparkan kesenian dan keunikan bahasa sasaran di samping mengekalkan gaya penulisan penulis asal.