

ERGODIK, PRAGMATIK, DAN PENERJEMAHAN VIDEO GAMES

SF. Luthfie Arguby Purnomo
Universitas Sebelas Maret
theluthfie@gmail.com

Asbtrak

Penerjemahan video games memiliki fitur khusus yaitu keterbatasan penggunaan jumlah karakter seperti yang dijumpai dalam subtitle namun dengan keterbatasan yang lebih restriktif. Ergodik yang cenderung bersifat tekstonomis dan pragmatik yang cenderung bersifat tekstologis menunjukkan hubungan komplementer dalam penerjemahan video games ini karena penyampaian makna menjadi tergantung terhadap jumlah karakter yang akan diterjemahkan dan penyampaian makna memiliki implikasi teknis dan mekanis. Tantangan yang melibatkan ergodik dan pragmatik ini menjadi lebih kompleks saat pesan ludologis dan naratologis teks game disampaikan dalam bentuk pesan anamorfosis. Contoh kasus dari terjemahan *Need for Speed Carbon: Own the City* dan *Mortal Kombat: Unchained* menunjukkan bahwa tantangan anamorfosis ini memaksa penerjemah untuk mendekati teksnya dengan salah satu fokus yaitu berfokus secara tekstonomis atau tekstologis.

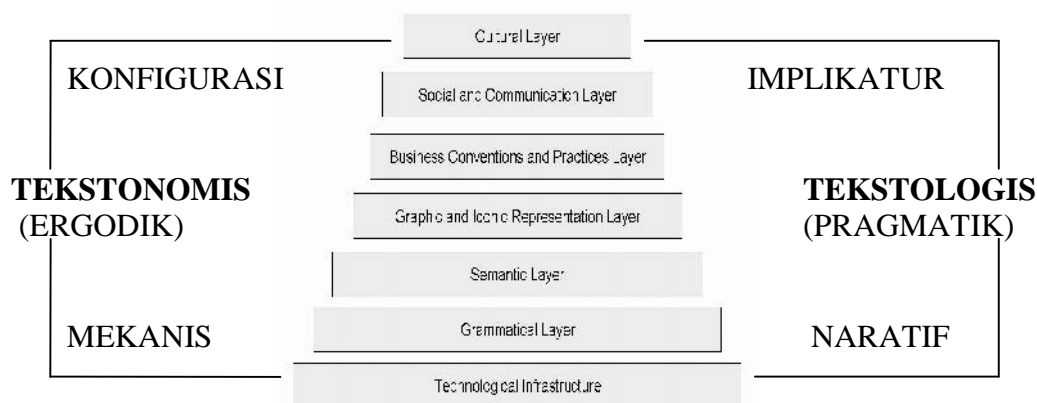
Kata Kunci: Ergodik, Pragmatik, Penerjemahan Video Games, Anamorfosis

A. Hubungan Ergodik, Pragmatik, dan Penerjemahan Video Games

Ergodik berasal dari kata *ergon* (pekerjaan) dan *hodos* (alur) yang darinya dapat dipahami bahwa ergodik berkenaan dengan sebuah teks yang membutuhkan usaha yang tidak biasa untuk mengaksesnya (Aarseth, 1997). Usaha yang tidak biasa ini menandakan bahwa teks ergodik adalah teks yang bersifat fungsional (Bogost, 2008) yang dari fungsionalitas itulah istilah *cybertext* muncul. Sebuah teks digolongkan sebagai *cybertext* jika tekstonomi, studi mengenai medium tekstual (Eskelinen, 2012), yang dimiliki tersebut bersifat dinamis. Kedinamisan sifat teks tersebut terlihat dari kompleksitas skripton, tekston, dan fungsi traversal yang dimilikinya. Skripton adalah *text string* yang nampak oleh pembaca, tekston adalah *text string* yang berada di dalam teks, sedangkan fungsi traversal adalah cara untuk mengakses skripton dan tekston (Aarseth, 1997). Hubungan ketiganya menghasilkan tekstonomi yang meliputi interpretatif, eksploratif, konfiguratif, dan tekstonik (1997). Keempat tekstonomi ini berkenaan dengan medium atau cara sebuah teks diakses yang darinya fungsi konfiguratif dan tekstonik adalah medium dengan tingkat kompleksitas yang tinggi sehingga teks yang memerlukan kedua fungsi tersebut digolongkan sebagai *cybertext*.

Ergodik, dalam kaitannya dengan pragmatik dan penerjemahan video games, memunculkan tantangan yang berkaitan dengan sifat penerjemahan video games yang merupakan penerjemahan restriktif, dibatasi oleh jumlah karakter (Mangiron dan O'Hagan, 2006) sehingga, meminjam istilah dari Fuchs dan Victorri, *actualization space*, ketersediaan ruang dan waktu untuk mengaktualisasi ekspresi (1994) tereduksi. Oleh karena itu, seorang penerjemah video games harus secara efisien memilih kata yang secara makna mampu menyampaikan pesan (tekstologi) dan di saat yang sama secara spasial (tekstonomi) mampu memenuhi sifat restriktif penerjemahan video games. Pergulatan antara tekstologi yang diwakili oleh pragmatik dan tekstonomi yang

diwakili oleh ergodik dalam penerjemahan video games inilah yang menjadi sumber tantangan bagi penerjemah. Permasalahan spasial ini menjadi lebih kompleks karena penerjemahan video games berada dalam lingkup GILT (*Globalization, Internationalization, Localization, dan Translation*) (Cadieux dan Esselink, 2004). Penerjemahan dalam lingkup GILT harus mengikuti konsep globalisasi, internasionalisasi, dan lokalisasi yang darinya teknik penerjemahan yang menjadi proponent ideologi domestikasi cenderung akan mendominasi. Konvensionalisme terhadap domestikasi melalui proses pelokalan ini mengimplikasikan tingginya kontekstualitas (*contextuality*) dan lokalisasi (*situatedness*), yang darinya tekstografi berfokus (Paltridge, 2008), dalam penerjemahan video games. Jika pelokalan diasumsikan berkenaan dengan tekstografi, maka akan terlihat hubungan resiprokal antara ergodik yang berkenaan dengan tekstonomi, pragmatik dengan tekstologi, dan penerjemahan video games dalam kerangka pelokalan dengan tekstografi.



Bagan 1 Layers of Localization dari Chroust dengan modifikasi

Bagan di atas yang diambil dari Chroust (2007) menggambarkan tingkatan yang ditempuh oleh penerjemah video games dalam menerjemahkan video games dalam konteks GILT. Seperti yang terlihat pada bagan di atas, ketujuh *layer* dalam pelokalan tersebut dijawabantahkan secara tekstologis dalam tataran naratif melalui implikatur yang darinya pemain melakukan konfigurasi secara tekstonomis melalui proses mekanis. Hubungan komplementer antara ergodik dan pragmatik yang terjadi secara tekstonomis dan tekstologis ini mengimplikasikan bahwa *cybertext*, selain berfokus kepada makna yang akan disampaikan, juga membutuhkan berfokus kepada media atau cara pengguna untuk mengakses teks tersebut yang darinya muncul empat cara mengakses (*user functions*). Keempat cara tersebut adalah interpretif, eksploratif, konfiguratif, dan tekstonik (Aarseth, 1997). *User function* yang terdapat pada setiap teks adalah interpretif. Keberadaan cara lain dari interpretif dalam sebuah teks menandakan tingkat kompleksitas teks tersebut. Terkait dengan video games, tidak hanya fungsi interpretatif yang terdapat di dalamnya, melainkan juga fungsi konfiguratif. Dalam kaitannya dengan penerjemahan video games keberadaan kedua fungsi ini memunculkan tantangan tersendiri. Salah satu contohnya adalah terjemahan *Need For Speed Carbon: Own the City* dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia:



Bagan 2 *Need for Speed Carbon: Own the City* dan terjemahannya

Implikatur yang mengikuti dari *frame* di atas, berdasarkan bahasa sumbernya, adalah bahwa pemain akan melihat tanda panah saat mobil yang dikendalikan kecepatannya melebihi 60 mil/jam dan tanda panah tersebut muncul untuk memberitahu tikungan yang akan ditempuh oleh pemain. Permasalahan yang muncul adalah bahwa penerjemah kemungkinan memiliki masalah dengan tekstonomi video gamenya sehingga harus mengorbankan beberapa tekston, salah satunya adalah ‘tikungan’ pada terjemahan pertama dan ‘tanda panah’ pada terjemahan kedua. Pada terjemahan kedua yang secara gramatika memiliki tingkat keterbacaannya lebih baik daripada terjemahan pertama, penerjemah mengatasi permasalahan tekstologis pesan dengan menekankan fungsi GPS (*Global Positioning System*) yang mungkin dipandang sudah mampu mewakili ‘an arrow will flash’ (tanda panah akan berkerlip).

B. Anamorfosis, Ergodik, dan Pragmatik

Pengambilan keputusan dalam contoh di atas menandakan bahwa terdapat kompromi yang dilakukan dalam kaitannya dengan tekstologi dan tekstonomi. Sifat dasar tekstologi yang darinya fungsionalitas, interaktivitas, dan intertekstualitas sebuah teks diperoleh (Labocha, 2011) sebenarnya memiliki keselarasan dengan tekstonomi

cybertext yang berfokus pada kedinamisan teks dan fungsi penggunaannya. Dalam kaitannya dengan pragmatik dalam video game, implikatur tekstologis berkenaan dengan tindakan yang diambil oleh pemain yang darinya sebuah keputusan akan berdampak kepada pemain dan sekaligus kepada *avatar* yang dikendalikan oleh pemain sehingga konfigurasi tesktonomis harus dieksekusi untuk memperoleh hasil yang paling optimal. Transferabilitas perlokusi ini akan menjadi lebih kompleks saat pesan yang disampaikan bersifat anamorphosis, pesan tersembunyi yang muncul sebagai konsekuensi keberadaan ergoditas sebuah teks (Aarseth, 1997). Contoh dari *Metal Gear Solid* berikut akan membantu mengilustrasikan sifat anamorfosis sebuah teks.



Bagan 3 PBD (*Pre-Battle Dialogue*) Vulcan Raven

Pemain yang mengendalikan Solid Snake, tokoh utama *Metal Gear Solid*, harus mengalahkan Vulcan Raven begitu *cutscene* seperti yang terlihat di atas selesai. Itulah perlokusi yang harus diambil oleh pemain namun ragam tindakan sebagai pengejawantahan perlokusi tersebut haruslah tepat agar pemain memenangkan pertarungannya. Untuk meraih kemenangan tersebut, Konami melalui Hideo Kojima selaku desainer game-nya memberikan petunjuk cara mengalahkannya melalui dialog yang diucapkan oleh Vulcan Raven. Seperti yang terlihat dari *screenshots* di atas, Vulcan Raven berkata ‘That’s right... You belong on the ground.’ setelah dia menembak Snake dan Snake berhasil menghindarinya. Kemudian dia juga berkata, ‘You should crawl on the ground like the snake you are!’ Dua dialog yang berkaitan dengan *ground* inilah pesan anamorfosis dalam game-nya. Selain berfungsi sebagai narasi, juga sebagai petunjuk bagi pemainnya untuk merangkak agar terhindar dari serangan tank dan sesudah tank melakukan tembakan, pemain bisa mengarahkan Snake untuk menyerang Vulcan Raven. Pemain tidak akan mendapatkan hasil yang maksimal dalam pertarungan dengan Vulcan Raven jika implikatur yang bersifat anamorfosis ini tidak mampu tersampaikan dengan baik dari dialognya. Dalam konteks penerjemahan, transferabilitas anamorfosis di atas tidak akan mengalami sebuah permasalahan dalam

penerjemahan jika teksnya tidak memiliki sifat restriktif seperti yang dijumpai dalam video games. Tantangan yang muncul adalah saat pesan anamorfosis tersebut berada dalam tataran kata atau frasa seperti yang dijumpai dalam *fighting games* dan *role playing games*. Salah satu contohnya adalah nama jurus dalam *Mortal Kombat: Unchained*.



Bagan 4 Nama jurusnya Sub Zero

Jurus spesialnya Sub Zero yang keempat adalah *Cold Shoulder* yang diterjemahkan menjadi *Srudukan Es*. Terjemahan ini secara ludologis atau mekanis sudah mampu menggambarkan gerakan yang dikeluarkan oleh Sub Zero yaitu menyeruduk dengan menggunakan bahu dengan es menyelimuti seluruh tubuh Sub Zero. Namun secara naratologis, penerjemahnya belum mampu mengalihpesankan makna naratif yang terkandung di dalam Sub Zero yang berkaitan dengan latar belakang ceritanya. *Cold Shoulder* dalam bahasa Inggris adalah idiom yang berarti pengabaian atau ketidakpedulian (*total ignorance*). Idiom ini merefleksikan kehidupan Sub Zero yang bernama asli Kuai Liang yang selepas meninggalnya orang tua dan kakaknya yang merupakan Sub Zero pertama tidak dipedulikan oleh klan dan orang sekelilingnya dan dia pun tumbuh menjadi orang yang tidak peduli juga dengan orang lain. Contoh kasus ini menggambarkan bahwa dalam menerjemahkan video game, karena keterbatasan jumlah karakter, pengorbanan dilakukan di antara tekstonomis dan tekstologis. Contoh di atas menunjukkan bahwa penerjemah menekankan pada pentingnya pemain game mengakses teks, yang dalam hal ini adalah nama jurus, dengan tujuan agar pemain mampu memvisualisasi nama jurusnya dengan mengabaikan makna anamorfosis tekstologis seperti yang terkandung di dalam *Cold Shoulder*.

C. Kesimpulan

Ergodik dan pragmatik memiliki hubungan yang komplementer dalam konteks penerjemahan video games. Ergodik, yang cenderung bersifat tekstonomis, dalam konteks penerjemahan video games, memunculkan permasalahan spasial yang darinya pragmatik, yang cenderung tekstologis, harus dipaksa untuk menyesuaikan dalam menyampaikan pesan. Permasalahan lain yang muncul dari hubungan ergodik dan pragmatik adalah terdapatnya pesan anamorfosis yang diejawantahkan secara ludologis dan naratologis yang bertujuan untuk mendefinisikan *gameplay* yang darinya pemain diharapkan mampu mendapatkan *game experience* yang optimal. Terdapatnya pesan anamorfosis ini memaksa pemain untuk mendekati teksnya secara tekstonomis, tekstologis, atau keduanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. JHU Press.
- Bogost, I. (2008). *Unit operations: An approach to videogame criticism*. MIT Press.
- Cadieux, P., & Esselink, B. (2004). GILT: Globalization, internationalization, localization, translation. *Prieiga per internet* : <http://www.translationdirectory.com/article127.htm> [ži r ta 2009 m. birželio m n.].
- Chroust, G. (2007, July). Software like a courteous butler—Issues of Localization under Cultural Diversity. In *Proceedings of the 51st Annual Meeting*
- Eskelinen, M. (2012). *Cybertext poetics: the critical landscape of new media literary theory*. Bloomsbury Publishing USA.
- Fuchs, C., & Victorri, B. (Eds.). (1994). *Continuity in linguistic semantics* (Vol. 19). John Benjamins Publishing.
- Labocha, J. (2011). The object of study of text linguistics (textology). *Studia Linguistica Universitatis Jagellonicae Cracoviensis*, (128), 59-68.
- Mangiron, C., & O'Hagan, M. (2006). Game Localisation: unleashing imagination with 'restricted' translation. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 10-21.
- Paltridge, B. (2008). Textographies and the researching and teaching of writing. *Ibérica: Revista de la Asociación Europea de Lenguas para Fines Específicos (AELFE)*, (15), 9-24.

DAFTAR SCREENSHOT

- Need for Speed Carbon: Own the City* adalah properti dan merek dagang Electronic Arts
- Metal Gear Solid* adalah properti dan merek dagang Konami
- Mortal Kombat: Unchained* adalah properti dan merek dagang Midway