

## **ABSTRAK**

Prayiwidayati. *Penerjemahan Permainan Kata dalam Naskah Film The SpongeBob SquarePants*. Skripsi: Jakarta, Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta. 2014.

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan pengkategorisasian permainan kata dan strategi terjemahan yang digunakan oleh penerjemah dalam menerjemahkan subtitle film “*The SpongeBob SquarePants*”. Penelitian ini didasarkan pada teori Delabastita (1996), Leppihalme (1997), dan Nash (1985) tentang kategori-kategori permainan kata dan teori Delabastita tentang strategi penerjemahan permainan kata. Data diambil dari naskah asli dan subtitle Indonesia dalam “*The SpongeBob SquarePants*”. Penulis menggunakan metode kualitatif dalam menganalisis data. Pertama-tama, penulis mencari naskah asli dan menonton film tersebut. Kemudian, penulis mengidentifikasi permainan kata dalam film tersebut dan mengklasifikasikan kategori dan strategi penerjemahannya pada teks sasaran. Penulis kemudian menganalisa data dengan menggunakan teori Delabastita (1996), Leppihalme (1997) dan Nash (1985). Dari hasil analisis, dapat diketahui bahwa ada enam kategori permainan kata ditemukan dalam 55 permainan kata dalam film “*The SpongeBob SquarePants*”. Dari 55 permainan kata, kategori paling dominan adalah homonym sebanyak 16 permainan kata. Diikuti oleh paronim sebanyak 12 permainan kata; homofon dan intertekstual sebanyak sebanyak 9 permainan kata; homograf sebanyak 7 permainan kata. Untuk kategori dominan terendah adalah portmanteau sebanyak 2 permainan kata. Pada hasil analisis strategi penerjemahan permainan kata, ditemukan bahwa terdapat 5 strategi untuk menerjemahkan 55 permainan kata dalam film “*The SpongeBob SquarePants*”. Dari 55 permainan kata, strategi yang paling dominan digunakan dalam menerjemahkan permainan kata adalah menerjemahkan pun ke non-pun sebanyak 39 kasus; diikuti dengan menerjemahkan pun teks sumber disalin ke teks sasaran sebanyak 6 kasus; menerjemahkan pun ke pun seanyak 5 kasus; menerjemahkan pun ke nol (penghilangan) sebanyak 3 kasus. Untuk strategi yang paling sedikit dominan digunakan dalam menerjemahkan permainan kata adalah menerjemahkan pun ke perangkat retoris terkait sebanyak 2 kasus.

Kata Kunci: permainan kata, strategi penerjemahan, *The SpongeBob SquarePants*.

## **ABSTRACT**

Prayiwidayati. *The Translation of Wordplay in The SpongeBob SquarePants Movie's Script*. Thesis: Jakarta, English Department, Faculty of Languages and Arts, State University of Jakarta. 2014

This study is aimed to find out the categorizations of wordplay and to analyze the translation strategies employed by the translator in subtitling “*The SpongeBob SquarePants*” movie. This study is grounded in Delabastita (1996), Leppihalme (1997), and Nash’s theory (1985) about categories of wordplay and Delabastita’s theory about translation strategy of wordplay. The data were taken from the original script and Indonesian subtitle of “*The SpongeBob SquarePants*” movie. The writer used qualitative method in analyzing the data. The writer first searched the original script of the movie and watched the movie. Then, the writer identified the wordplay in the movie and classified their category and their translation strategies in the target text. The writer then analyzes the data by using Delabastita (1996), Leppihalme (1997), and Nash’s theories (1085). From the analysis, it is discovered that there are five categories of wordplay found in 55 wordplays of “*The SpongeBob SquarePants*” movie. From the 55 wordplays, homonymy is the most dominant category in amount of 16 wordplays; followed by paronymy in amount of 12 wordplays; homophony and intertextual wordplay in amount of 9 wordplays; homography in amount of 7 wordplays. For the least dominant category is portmanteau in amount of 2 wordplays. For the result of wordplay translation strategies analysis, it is discovered that there are five strategies for translating 55 wordplays in “*The SpongeBob SquarePants*”. From the 55 wordplay, the most dominant strategy applied for translating wordplay is translating pun to non-pun in amount of 39 cases; followed by translating ST pun copied as TT pun in amount of 6 cases; translating pun to pun in amount of 5 cases; translating pun to zero (omission) in amount of 3 cases. For the least dominant strategy applied for translating wordplay is translating pun to related rhetorical devices in amount 2 cases.

Keyword: wordplay, translation strategy, *The SpongeBob SquarePants*.