

ABSTRACT

SUHARTONO, NERRY. (2021). **Idiom and Wordplay of the Indonesian Translation of Riordan's *The Titan's Curse*: A Study of Strategies and Equivalence**. Yogyakarta: Department of English Letters, Faculty of Letters, Universitas Sanata Dharma.

Translation is a tool to bridge the gap between two different languages and cultures. The problem in translating idiom and wordplay is whether the target language can successfully produce equivalent idiom and wordplay from the source language with comparable semantic and pragmatic effects. This study focuses on the equivalence and the translation strategies applied in the translation of idiom and wordplay in Riordan's *The Titan's Curse*.

There are two discussions in this study. The first discussion is identifying the types of equivalence found in the Indonesian translation of the idioms and wordplays in Riordan's *The Titan's Curse*. The second discussion is determining the type of translation strategies applied in the translation of idioms and wordplays in Riordan's *The Titan's Curse*.

This study applies library and qualitative research methods. Library research method is used to find related studies and theories in books and journals. These theories are then used to analyze the problem in the qualitative research method. This study utilizes three theories: Koller's theory in equivalence, Baker's theory in idiom translation strategy, and Delabastita's wordplay translation strategy. The object of this research is the idiom and wordplay translations found in *The Titan's Curse*. This research used objective data without data sampling because the researcher used the whole part of the book. The first step of analysing the data is collecting all the idiom and wordplay translations and putting them in a table. All of the translations are then analysed using the equivalence and translation strategy theories.

There are 426 idioms and 12 wordplays. Idioms are mostly translated using connotative equivalence, which are 184 data in total. Meanwhile, most of the wordplay is translated into denotative equivalence with six wordplays in total. The most used idiom translation strategy is translation using a similar meaning but different form with 130 idioms. Wordplay is mostly translated using editorial techniques, in which there are 4 of them.

Keywords: equivalence, translation strategy, idiom translation, wordplay translation.

ABSTRAK

SUHARTONO, NERRY. (2021). **Idiom and Wordplay of the Indonesian Translation of Riordan's *The Titan's Curse*: A Study of Strategies and Equivalence**. Yogyakarta: Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Sastra, Universitas Sanata Dharma.

Penerjemahan adalah sarana untuk menjembatani jarak antara dua bahasa dan budaya yang berbeda. Masalah dalam menerjemahkan idiom dan permainan kata adalah apakah bahasa sasaran dapat menghasilkan idiom dan permainan kata yang setara dari bahasa sumber dengan efek semantik dan pragmatis yang sebanding. Studi ini berfokus pada kesetaraan dan strategi penerjemahan yang diterapkan di terjemahan idiom dan permainan kata dalam novel karangan Riordan yang berjudul *The Titan's Curse*.

Ada dua bahasan dalam kajian ini. Bahasan pertama adalah mengidentifikasi jenis persamaan yang ditemukan dalam terjemahan bahasa Indonesia dari idiom dan permainan kata di buku Riordan *The Titan's Curse*. Bahasan kedua adalah menentukan jenis strategi terjemahan yang diterapkan di terjemahan idiom dan permainan kata dari buku Riordan yang berjudul *The Titan's Curse*.

Studi ini menerapkan metode studi pustaka dan kualitatif. Metode studi pustaka digunakan untuk menemukan studi dan teori terkait dalam buku dan jurnal. Teori-teori tersebut digunakan untuk menganalisis masalah di metode penelitian kualitatif. Studi ini menggunakan tiga teori; yaitu teori Koller dalam persamaan terjemahan, teori Baker dalam strategi penerjemahan idiom, dan teori Delabastita dalam strategi penerjemahan permainan kata. Objek dari studi ini adalah terjemahan idiom dan permainan kata yang ditemukan dalam novel *The Titan's Curse*. Studi ini menggunakan jenis data objektif tanpa memilah data karena peneliti menggunakan seluruh bagian novel. Langkah pertama dalam menganalisis data adalah mengumpulkan semua terjemahan idiom dan permainan kata dan mencatatnya dalam bentuk tabel. Semua terjemahan tersebut kemudian dianalisis menggunakan teori persamaan dan strategi penerjemahan.

Terdapat 426 idiom dan 12 permainan kata yang ditemukan. Sebagian besar idiom diterjemahkan menggunakan persamaan konotatif, dengan penemuan sebanyak 184 data. Sementara itu, sebagian besar permainan kata diterjemahkan ke kesetaraan denotatif dengan total 6 permainan kata. Strategi persamaan idiom yang paling banyak digunakan adalah penerjemahan menggunakan makna yang setara dengan bentuk berbeda berjumlah 130 data. Sebagian besar permainan kata diterjemahkan menggunakan teknik editorial, yang berjumlah 4 permainan kata.

Keywords: equivalence, translation strategy, idiom translation, wordplay translation.