

ABSTRACT

The BFG adalah salah satu novel anak yang dikarang oleh Roald Dahl dan diterjemahkan dalam bahasa Indonesia yang bercerita tentang kehidupan para raksasa yang senang menculik dan memakan anak kecil. Tetapi ada satu raksasa yang bernama BFG yang baik hati dan berbeda dari raksasa lainnya. BFG berteman dengan seorang anak perempuan bernama Sophie. Dalam percakapan mereka, BFG seringkali mengucapkan kata-kata yang tidak lazim. Dalam tugas akhir ini, kata-kata tersebut dikategorikan sebagai permainan bahasa atau *language play*. Novel *The BFG* ini sudah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Saya tertarik untuk menganalisis bagaimana permainan bahasa dalam novel ini diterjemahkan.

Data yang dibahas dalam tugas akhir ini dibatasi pada permainan kata yang berhubungan dengan bentukan kata baru dan permainan makna. Untuk itu dalam menganalisis data *language play* tersebut, saya menggunakan teori morfologi dan semantik dalam bahasa Inggris dan Indonesia. Kemudian saya juga menganalisis perbandingan bagaimana *language play* itu diterjemahkan di dalam bahasa Inggris dan Indonesia. Di sini juga ditunjukkan bagaimana penerjemah menggunakan fitur-fitur linguistik dalam menerjemahkan *language play*, menjaga bentuk dan arti *language play* itu sendiri serta bagaimana efek yang dimunculkan dalam hasil terjemahan *language play* tersebut.

Hasil analisis menunjukkan bahwa mayoritas fitur-fitur linguistik yang digunakan dalam bahasa Inggris adalah Morfologi dan dalam bahasa Indonesia adalah Semantik. Ditemukan juga bahwa pada sebagian besar data penerjemah tetap menjaga bentuk dan arti dari *language play* tersebut. Efek yang dimunculkan dengan penggunaan permainan bahasa berhubungan dengan penggambaran tokoh raksasa dalam buku tersebut. Selain itu, penggunaan *language play* dalam buku tersebut juga menciptakan atmosfir lucu dalam novel tersebut bagi para pembaca

TABLE OF CONTENTS

ACKNOWLEDGEMENT	
TABLE OF CONTENTS	i
ABSTRACT	iii
LIST OF SYMBOLS	v
CHAPTER ONE: INTRODUCTION	
Background of the Study	1
Statement of the Problem	3
Purpose of the Study	4
Method of Research	4
Organization of the Thesis	4
CHAPTER TWO: THEORETICAL FRAMEWORK	6
2.1 Translation	6
2.2 Language Play	8
2.2.1 Morphology	9
2.2.1.1 Affixation	9
2.2.1.2 Compounding	11
2.2.1.3 Blending	11
2.2.1.4 Reduplication	11
2.2.1.5 Orthography	12
2.2.2 Semantics	12
2.2.2.1 Homophone	12
2.2.2.1.1 Near-homophone	13
2.2.2.1.2 Pseudo homophone	13
2.2.2.2 Morpheme Metathesis	14
2.3 Indonesian Linguistics	14
2.3.1 Morphology	14
2.3.1.1 Affixation	14

2.3.1.2 Reduplication	16
CHAPTER THREE: ANALYSIS OF TRANSLATION OF LANGUAGE PLAY IN ROALD DAHL'S <i>THE BFG</i>	18
Data 1	18
Data 2	21
Data 3	24
Data 4	26
Data 5	29
CHAPTER FOUR: CONCLUSION	32
BIBLIOGRAPHY	36
APPENDICES	38

LIST OF SYMBOLS:

Affixation	⊗
Blending	+
Morpheme metathesis	↔
Near-homophone	⦿
Pseudo homophone	◀
Orthography	✍
Reduplication	↺