

**AN ANALYSIS OF ENGLISH WORDPLAY IN THE *PENGUINS OF  
MADAGASCAR THE MOVIE* AND THEIR INDONESIAN SUBTITLES**

**A Thesis**

*Submitted for Partial Fulfillment to the Requirements for the Degree of Sarjana*

*Humaniora*

**By**

**Anisa Novianti Putri**

**1710732028**



**Supervisor:**

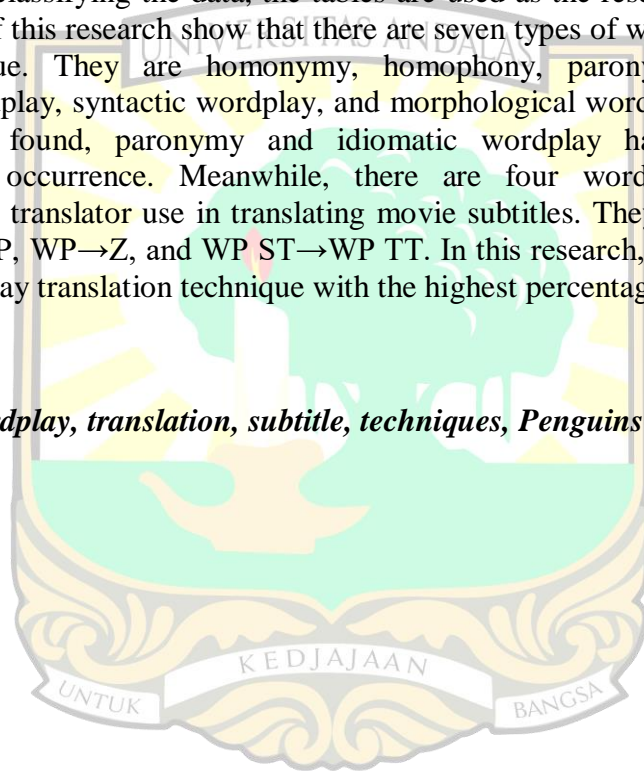
**Novalinda, S.S., M.Hum.**  
NIP. 198004152005012001

**ENGLISH DEPARTMENT  
FACULTY OF HUMANITIES  
ANDALAS UNIVERSITY  
PADANG  
2024**

## ABSTRACT

This research examines the types of wordplay and its translation techniques in *Penguins of Madagascar The Movie* dialogue. This research aims to determine the phenomenon of the use of wordplay in movie dialogue and how the wordplay contained in the movie is translated into Indonesian subtitles. The data of this research were taken from the dialogue of *Penguins of Madagascar The Movie* and analyzed using the theory proposed by Delabastita (1996). This research employed qualitative methods because the data is in the form of words, phrases, or sentences that contain wordplay found in the movie dialogue. The data of this research were collected manually using the note-taking method. In arranging and classifying the data, the tables are used as the research instrument. The findings of this research show that there are seven types of wordplay found in Movie dialogue. They are homonymy, homophony, paronymy, polysemy, idiomatic wordplay, syntactic wordplay, and morphological wordplay. Among all the wordplay found, paronymy and idiomatic wordplay have the highest frequency of occurrence. Meanwhile, there are four wordplay translation techniques that translator use in translating movie subtitles. They are, WP→WP, WP→NON-WP, WP→Z, and WP ST→WP TT. In this research, WP→NON-WP was the wordplay translation technique with the highest percentage.

**Keywords:** *wordplay, translation, subtitle, techniques, Penguins of Madagascar The Movie*



## ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji tentang tipe permainan kata dan strategi penerjemahannya dalam film *Penguins of Madagascar The Movie*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui fenomena penggunaan permainan kata dalam dialog film dan bagaimana permainan kata yang terkandung dalam film diterjemahkan ke teks terjemahan dalam bahasa Indonesia. Data dari penelitian ini diambil dari dialog film *Penguins of Madagascar The Movie* dan dianalisis menggunakan teori Delabastita (1996). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif karena data dari penelitian ini berbentuk kata, frasa, dan kalimat yang mengandung permainan kata yang ditemukan dalam dialog film. Pengumpulan data dilakukan secara manual dengan metode mencatat. Dalam menyusun dan mengelompokkan data, penulis menggunakan tabel sebagai instrumen penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan ada tujuh tipe permainan kata yang ditemukan dalam dialog film, yaitu, homonimi, homofoni, paronimi, polisemi, permainan kata idiomatik, permainan kata sintaksis, dan permainan kata morfologis. Diantara semua permainan kata yang ditemukan, permainan kata idiomatik memiliki frekuensi kemunculan tertinggi. Sementara itu, ditemukan empat teknik penerjemahan wordplay yang digunakan penerjemah dalam menerjemahkan dialog film, yaitu, WP→WP, WP→NON-WP, WP→Z, dan WP ST→WP TT. Dalam penelitian ini WP→NON-WP menjadi teknik penerjemahan permainan kata dengan persentasi tertinggi.

***Kata kunci: permainan kata, penerjemahan, takarir, teknik, Penguins of Madagascar The Movie***

