

PELATIHAN PENERJEMAHAN NASKAH WAYANG: ALAT PENERJEMAHAN JAWA- INGGRIS UNTUK NASKAH WAYANG

Zulia Karini¹, Hellik Hermawan²

¹Universitas Amikom Purwokerto. Email: karinizulia@gmail.com

²Universitas Amikom Purwokerto. Email:
hellikhermawan@gmail.com

ABSTRACT

Wayang is a Javanese cultural heritage that contains high philosophical and spiritual values, but international access to wayang manuscripts is still limited due to language barriers. Existing translation efforts tend to be literal and pay little attention to cultural context, making it difficult to convey the original meaning fully. This community service activity aims to increase the capacity of students, young men and women from studio communities, and cultural volunteers in translating Javanese-English wayang manuscripts using a technology-based approach. The training method is carried out face-to-face for one day (4 hours) through interactive lectures, group discussions, direct practice using online translation machines (Translate.com, Merlin AI, Lingvanex, Glosbe), and validation of translation results with puppeteers or cultural activists. The material covers the basics of translation, strategies for harmonizing cultural terms, and exercises in compiling a mini glossary.

Keywords: wayang, translation, Javanese-English, glossary, community service

ABSTRAK

Wayang merupakan warisan budaya Jawa yang mengandung nilai filosofis dan spiritual tinggi, namun akses internasional terhadap naskah wayang masih terbatas karena kendala bahasa. Upaya penerjemahan yang ada cenderung literal dan kurang memperhatikan konteks budaya, sehingga makna asli sulit tersampaikan secara utuh. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas mahasiswa, pemuda/pemudi komunitas sanggar, dan relawan budaya dalam menerjemahkan naskah wayang Jawa-Inggris dengan pendekatan berbasis teknologi. Metode pelatihan dilaksanakan secara tatap muka selama satu hari (4 jam) melalui ceramah interaktif, diskusi kelompok, praktik langsung menggunakan mesin penerjemahan daring (Translate.com, Merlin AI, Lingvanex, Glosbe), serta validasi hasil terjemahan bersama dalang atau pegiat budaya. Materi mencakup dasar-dasar penerjemahan, strategi penyesuaian istilah budaya, hingga latihan menyusun glosarium mini.

Kata Kunci: wayang, penerjemahan, Jawa-Inggris, glosarium, pengabdian masyarakat

PENDAHULUAN

Wayang merupakan bentuk seni pertunjukan tradisional yang memiliki kedalaman filosofis dan spiritual tinggi. Sebagai warisan budaya Jawa, wayang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pendidikan moral, penyampai pesan sosial, serta refleksi nilai-nilai kemanusiaan dan kepemimpinan (*leadership ethics*). Tradisi ini telah diakui oleh UNESCO sebagai *Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity* pada tahun 2003, menandai pentingnya wayang sebagai salah satu bentuk seni tutur paling berpengaruh di dunia (UNESCO, 2003).

Dalam pertunjukan wayang, naskah dan dialog berperan sebagai jantung pertunjukan yang mengandung pesan filosofis (*philosophical narrative*) dan simbolisme budaya (Ras, 2019). Sayangnya, sebagian besar naskah tersebut masih ditulis dalam bahasa Jawa klasik, yang kini semakin jarang dikuasai generasi muda. Akibatnya, banyak nilai budaya yang terkandung di dalamnya sulit dipahami bahkan oleh masyarakat lokal, apalagi oleh khalayak internasional. Untuk itu, penerjemahan menjadi jembatan penting dalam membuka akses lintas budaya agar warisan sastra dan seni pertunjukan Jawa dapat dipahami secara global (Venuti, 2013; Bassnett, 2014).

Penerjemahan naskah wayang bukan sekadar proses mengganti kata dari satu bahasa ke bahasa lain, melainkan proses *cultural negotiation* yang kompleks. Menurut Catford (1965) dan Newmark (1981), penerjemahan harus mempertahankan kesetaraan makna (*equivalence of meaning*) dengan memperhatikan konteks linguistik dan budaya. Dalam konteks teks budaya seperti wayang, tantangan utama terletak pada penerjemahan idiom, simbol, serta istilah lokal yang tidak memiliki padanan langsung dalam bahasa Inggris. Hal ini menuntut penerjemah untuk menggabungkan kepekaan budaya dengan pemahaman linguistik yang mendalam.

Perkembangan teknologi kini membuka peluang baru dalam penerjemahan melalui *machine translation* (MT) dan *computer-assisted translation* (CAT tools). Teknologi seperti Google Translate, Lingvanex, dan OmegaT mampu mempercepat proses penerjemahan dan menyediakan alternatif padanan leksikal yang luas (Koehn, 2020). Namun demikian, para ahli seperti Pym (2014) dan O'Brien (2010) menegaskan bahwa teknologi tidak dapat sepenuhnya menggantikan peran manusia, terutama dalam menjaga nuansa budaya dan estetika bahasa sumber. Oleh karena itu, kolaborasi antara penerjemahan mesin dan validasi budaya menjadi pendekatan yang relevan dalam konteks pelestarian warisan tradisional.

Sanggar Seni Catur Budaya Laras merupakan salah satu komunitas budaya yang berfokus pada pelestarian seni pertunjukan tradisional Jawa, khususnya seni pedalangan dan wayang kulit. Sanggar ini berlokasi di wilayah pedesaan semi-perkotaan di Jawa Tengah, dengan basis komunitas yang terdiri dari pemuda, pelajar, dan tokoh masyarakat yang aktif mengembangkan kegiatan seni budaya. Sanggar ini menjadi pusat aktivitas seni, tempat latihan, sekaligus wadah pembelajaran non-formal bagi generasi muda untuk mengenal, memahami, dan mengapresiasi wayang kulit sebagai warisan budaya.

Dalam praktik keseharian, sanggar ini rutin mengadakan latihan pedalangan, karawitan, tari, dan pembacaan naskah wayang (suluk maupun dialog). Sanggar juga kerap diundang dalam acara hajatan, pentas budaya desa, hingga festival kesenian daerah. Meski demikian, aktivitas sanggar masih terkendala sejumlah aspek penting. Pertama, dokumentasi naskah wayang yang dimiliki sebagian besar masih dalam bentuk cetakan lama atau catatan tulis tangan, sehingga rentan hilang dan sulit diakses oleh generasi muda. Kedua, keterbatasan kemampuan bahasa (Jawa klasik dan Inggris) menjadikan sanggar kesulitan dalam memperkenalkan karya-karya budaya mereka ke khalayak global. Hal ini berdampak pada rendahnya daya jangkauan sanggar dalam kegiatan pertukaran budaya internasional maupun promosi pariwisata budaya.

Kondisi sumber daya manusia di sanggar cukup beragam. Sebagian pemuda memiliki latar belakang pendidikan formal yang tinggi, termasuk mahasiswa, tetapi belum memiliki keterampilan khusus dalam bidang penerjemahan. Relawan budaya yang lebih senior banyak menguasai aspek kesenian, namun kurang akrab dengan teknologi digital. Dari segi manajemen, sanggar masih dikelola secara tradisional, belum terdigitalisasi, dan bergantung pada inisiatif sukarela anggota. Hal ini menyebabkan kegiatan dokumentasi, promosi, hingga publikasi karya seni masih sporadis dan belum berkelanjutan.

Dari segi infrastruktur, sanggar hanya memiliki fasilitas sederhana: sebuah panggung kecil, seperangkat gamelan, serta perlengkapan wayang kulit. Dukungan teknologi seperti komputer, internet, dan proyektor sangat terbatas, sehingga proses pembelajaran dan dokumentasi berbasis digital belum optimal. Situasi ini memperlihatkan adanya kebutuhan mendesak untuk memberikan pelatihan yang tidak hanya berfokus pada aspek kesenian, tetapi juga pada penerjemahan, teknologi, dan literasi digital agar sanggar dapat lebih adaptif di era global.

Meskipun menghadapi keterbatasan, Sanggar Seni Catur Budaya Laras memiliki potensi yang signifikan. Pertama, sanggar ini memiliki sumber daya manusia kreatif yang antusias terhadap pelestarian budaya. Keterlibatan mahasiswa, pemuda, dan relawan budaya memberikan peluang regenerasi, sehingga seni wayang dapat tetap hidup dan berkembang. Kedua, sanggar memiliki jejaring sosial budaya yang kuat di tingkat lokal—dengan desa, sekolah, dan pemerintah daerah—yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan program kolaboratif, termasuk festival atau pelatihan lintas bidang.

Dari segi produksi seni, sanggar berpotensi menghasilkan karya yang memiliki nilai ekonomi maupun kultural, seperti paket pertunjukan, rekaman audio-visual, buku naskah terjemahan, hingga glosarium digital istilah wayang. Dalam konteks pariwisata budaya, peluang sangat terbuka lebar mengingat tren wisata edukasi dan minat wisatawan mancanegara terhadap budaya Jawa. Melalui penerjemahan naskah wayang ke dalam bahasa Inggris, sanggar dapat memperluas audiensnya sekaligus meningkatkan citra internasional seni wayang.

Dari sisi manajemen, peluang besar terbuka jika sanggar mengintegrasikan teknologi digital dalam pengelolaan arsip, publikasi media sosial, dan platform daring. Dengan memanfaatkan alat penerjemahan berbasis mesin (*machine translation*) dan perangkat *Computer-Assisted Translation (CAT tools)*, sanggar dapat mendukung program literasi budaya yang lebih modern. Hal ini sejalan dengan arah pembangunan kebudayaan nasional yang menekankan pemanfaatan teknologi dalam pelestarian dan promosi budaya lokal.

Berdasarkan analisis situasi, terdapat beberapa permasalahan utama yang dihadapi oleh Sanggar Seni Catur Budaya Laras:

Keterbatasan Akses Bahasa: Sebagian besar naskah wayang masih dalam bahasa Jawa klasik atau Jawa krama, sehingga sulit dipahami oleh generasi muda maupun audiens internasional. Ketidadaan terjemahan yang memadai menyebabkan makna filosofis dan nilai budaya tidak dapat diakses luas.

Minimnya Kapasitas Penerjemahan: Anggota sanggar, meskipun memiliki semangat tinggi, belum memiliki keterampilan khusus dalam bidang penerjemahan, terutama penerjemahan budaya Jawa–Inggris. Belum ada pelatihan formal yang memadukan teori penerjemahan, praktik mesin penerjemahan, dan validasi budaya.

Kendala Teknologi dan Dokumentasi: Sanggar belum memiliki sistem digitalisasi arsip maupun glosarium istilah wayang. Akibatnya, konsistensi istilah budaya dalam terjemahan sulit dijaga, dan hasil terjemahan masih bersifat individual serta tidak terdokumentasi dengan baik.

Keterbatasan Manajemen dan Publikasi: Kegiatan manajemen sanggar masih manual, bergantung pada kerja sukarela, dan tidak memiliki sistem promosi atau publikasi berkelanjutan. Hal ini membatasi peluang untuk menjangkau audiens lebih luas, baik lokal maupun internasional.

Permasalahan prioritas yang disepakati bersama mitra adalah:

- a. kebutuhan pelatihan penerjemahan naskah wayang Jawa–Inggris berbasis teknologi,
- b. penyusunan glosarium istilah budaya Jawa–Inggris sebagai produk bersama, dan

Dengan justifikasi tersebut, program pengabdian berupa pelatihan penerjemahan naskah wayang dirancang sebagai solusi yang relevan, aplikatif, dan berkelanjutan, sekaligus mendukung misi sanggar dalam melestarikan dan mempromosikan budaya Jawa.

Berdasarkan permasalahan prioritas yang telah diidentifikasi bersama mitra, dirumuskan beberapa solusi yang ditawarkan untuk mengatasi tantangan yang dihadapi Sanggar Seni Catur Budaya Laras. Solusi pertama adalah pelatihan penerjemahan naskah wayang Jawa–Inggris berbasis teknologi. Pelatihan ini dirancang untuk memberikan pemahaman dasar mengenai teori penerjemahan, sekaligus memperkenalkan penggunaan *machine translation* (MT) seperti Google Translate, Translate.com, dan Merlin AI, serta *Computer-Assisted Translation (CAT Tools)* seperti OmegaT dan SDL Trados. Melalui kegiatan ini, peserta dilatih menerjemahkan naskah wayang sederhana dengan bimbingan fasilitator, kemudian hasil terjemahan mereka dievaluasi bersama melalui diskusi kelompok. Dari kegiatan ini, diharapkan lahir luaran berupa modul pelatihan, kumpulan hasil terjemahan peserta, serta peningkatan kapasitas sumber daya manusia mitra dalam bidang penerjemahan budaya.

Solusi kedua adalah penyusunan glosarium istilah wayang Jawa–Inggris. Glosarium ini disusun untuk menjaga konsistensi istilah budaya dalam terjemahan, mengingat banyaknya istilah khas wayang yang tidak memiliki padanan langsung dalam bahasa Inggris. Proses penyusunan dilakukan secara kolaboratif antara peserta, fasilitator, dan dalang atau pegiat budaya untuk memastikan akurasi makna serta kelestarian nilai budaya. Luaran yang dihasilkan berupa glosarium digital Jawa–Inggris yang bersifat dinamis, sehingga dapat terus diperbarui dan digunakan secara berkelanjutan oleh sanggar maupun komunitas lain.



Gambar 1 Situasi di Sanggar Seni Budaya Laras

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan program dirancang dengan pendekatan partisipatif, di mana mitra dilibatkan secara aktif dalam setiap tahap. Tahapan kegiatan meliputi:

Pelaksanaan program pengabdian diawali dengan tahap persiapan, yaitu melakukan identifikasi kebutuhan spesifik mitra dan pemetaan naskah wayang yang akan dijadikan bahan pelatihan. Pada tahap ini, tim juga menyusun modul pelatihan penerjemahan yang berisi teori dasar, pengenalan mesin penerjemahan, dan praktik penerjemahan. Selain itu, disiapkan pula fasilitas dan peralatan yang dibutuhkan, seperti laptop, proyektor, naskah wayang, serta akses internet agar kegiatan dapat berjalan optimal.

Kegiatan inti berupa pelatihan tatap muka dilaksanakan dalam durasi satu hari atau setara dengan empat jam. Pelatihan dimulai dengan ceramah interaktif yang menyampaikan dasar-dasar penerjemahan budaya Jawa-Inggris serta pengenalan *machine translation* dan *Computer-Assisted Translation (CAT) tools*. Setelah itu, peserta diajak mengikuti diskusi kelompok di mana mereka berbagi pengalaman, strategi, serta kendala yang dihadapi dalam menerjemahkan naskah wayang. Sesi berikutnya adalah praktik langsung, di mana peserta secara individu maupun berkelompok menerjemahkan kutipan naskah wayang dengan memanfaatkan mesin penerjemahan sekaligus memperbaikinya secara manual. Untuk menjaga keaslian makna budaya, hasil terjemahan peserta kemudian divalidasi bersama dalang dan pegiat budaya yang hadir.

Tahap berikutnya adalah penyusunan produk bersama, berupa glosarium digital Jawa-Inggris yang dikembangkan dari hasil diskusi dan praktik selama pelatihan. Selain itu, seluruh dokumentasi pelatihan dikompilasi menjadi modul dan arsip digital yang dapat digunakan ulang oleh komunitas.

Tahap akhir adalah evaluasi dan keberlanjutan program. Evaluasi dilakukan melalui kuesioner kepuasan peserta, peninjauan kualitas hasil terjemahan, serta uji keberfungsian glosarium digital. Untuk menjamin keberlanjutan, dibentuk tim kecil di sanggar yang bertugas mengelola glosarium, mendukung digitalisasi, dan melanjutkan publikasi karya seni budaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada hari Kamis, 16 Oktober 2025 mulai pukul 09.00 hingga 13.00 WIB. Peserta kegiatan adalah anggota Sanggar Seni Catur Budaya Laras, Dk. Ketileng RT 2 RW 1 Desa Donorojo Kec. Sempor Kab. Kebumen. Total peserta yang mengikuti pelatihan berjumlah 6 orang, dan kegiatan ini dilaksanakan dalam 1 sesi. Adapun rincian jadwal pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1 Rincian Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

| Tanggal | Waktu | Materi | Penyaji |
|-----------------|---------------|---|------------------------------|
| 16 Oktober 2025 | 09.00 - 09.15 | Pembukaan | Tim pelaksana |
| | 09.15 – 12.30 | Inti Acara <ul style="list-style-type: none"> • Pemaparan materi oleh narasumber • Praktek penggunaan mesin penerjemah • Praktek penyusunan glosarium • Diskusi | Narasumber |
| | 12.30 – 13.00 | Sesi Tanya Jawab dan Penutupan | Narasumber dan Tim Pelaksana |

Program pengabdian masyarakat diawali dengan sesi pengenalan pemateri dan penjelasan mengenai maksud serta tujuan kegiatan. Pemateri, Zulia Karini, Ph.D., merupakan lulusan doktoral di bidang *Translation Studies*, sehingga materi yang disampaikan relevan dengan keilmuannya. Tujuan utama program ini adalah memperkenalkan alat bantu penerjemahan (*translation tools*) yang dapat digunakan oleh peserta, khususnya anggota Sanggar Seni Catur Budaya Laras, untuk menerjemahkan naskah wayang ke dalam bahasa Inggris. Upaya ini diharapkan mampu meningkatkan promosi budaya lokal ke tingkat internasional, mengingat bahasa Inggris merupakan bahasa global.



Gambar 2 Situasi Pelatihan

Pada awal sesi, sebagian besar peserta masih minim pengetahuan mengenai alat bantu penerjemahan. Ketika diminta menyebutkan contoh, hampir semua hanya mengenal Google Translate, itupun digunakan sekadar mencari satu atau dua kata. Hal ini menunjukkan perlunya pengenalan lebih luas mengenai berbagai mesin penerjemahan yang tersedia. Pemateri kemudian menjelaskan bahwa terdapat banyak pilihan, baik gratis maupun berbayar, yang memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing. Peserta diperkenalkan pada enam situs penerjemahan daring, yaitu: Google Translate, Merlin AI, Lingvanex, Glosbe, OnlineTranslationPro, dan ImTranslator.

Peserta diminta mencoba langsung menggunakan gawai mereka dengan mengakses tautan situs tersebut, baik secara manual maupun melalui *barcode* yang disediakan. Sebagai latihan, mereka diminta memasukkan kalimat dalam bahasa Jawa:

“Syukur *bagyo sewu kulup. Ora liyo pujo hastuningsun kebat katampio.*”

Hasil terjemahan yang muncul dari enam mesin penerjemah tersebut bervariasi, mulai dari yang cukup tepat hingga yang keliru, bahkan menghasilkan makna yang tidak sesuai. Misalnya, Google Translate menghasilkan terjemahan “*Thank you, Bagyo Sewu. It's not strange to praise Hastuningsun, it's a lot of acceptance,*” sementara Lingvanex dan ImTranslator justru menghasilkan padanan yang janggal, seperti “*thank you one thousand foreskins.*” Dari perbandingan tersebut, Merlin AI dinilai memberikan hasil yang paling mendekati makna sumber, yakni “*Thank you very much, Lord; I am grateful. There is nothing else, Lord Hastuningsun, to bother you.*”

Namun, sebelum menentukan hasil terbaik, dilakukan validasi makna bersama dalang yang hadir. Dari penjelasan dalang, ungkapan “*syukur bagyo sewu kulup*” berarti ungkapan terima kasih yang ditujukan kepada seseorang yang dihormati, sedangkan “*ora liyo pujo hastuningsun kebat katampio*” mengandung doa timbal balik untuk lawan bicara. Dengan dasar validasi tersebut, peserta belajar bahwa terjemahan mesin tidak dapat digunakan secara mentah, melainkan harus diperbaiki secara manual agar tetap selaras dengan makna budaya.

Setelah latihan bersama, peserta mencoba menerjemahkan kalimat lain secara mandiri. Apabila menemui kesulitan, mereka berdiskusi dengan dalang untuk memahami makna Jawa, kemudian meminta masukan dari pemateri mengenai pilihan padanan bahasa Inggris yang paling sesuai. Selain itu, peserta juga berlatih menyusun glosarium Jawa-Inggris secara manual. Mereka membuat daftar istilah penting dari naskah wayang yang sering muncul, menuliskannya dalam tabel sederhana di kertas. Pemateri kemudian memberikan arahan agar glosarium tersebut dapat dikembangkan lebih lanjut menggunakan aplikasi sederhana seperti Microsoft Excel, sehingga bisa diperbarui dan diperluas secara berkelanjutan.

Tabel 2 Glosarium Hasil Pelatihan

| Bahasa Jawa/Indonesia | Bahasa Inggris | Catatan Budaya |
|-----------------------|---|---|
| Wayang | Shadow puppet / Wayang | Istilah biasanya dipertahankan (Wayang) untuk menjaga identitas budaya. |
| Dalang | Puppeteer | Dapat ditambah keterangan: Master puppeteer. |
| Gunungan / Kayon | Mountain-shaped puppet / Tree of Life | Sering tetap disebut Gunungan, lalu diberi penjelasan. |
| Suluk | Chant / Sacred song | Lagu pembuka atau transisi dalam pementasan wayang. |
| Sabetan | Puppet movements / Gestural performance | Gerakan wayang saat dimainkan dalang. |
| Limbukan | Comic interlude by female characters | Sesi humor oleh Cangik dan Limbuk. |
| Gara-gara | Comic interlude by clown-servants | Adegan lucu oleh punakawan. |

| | | |
|-------------------|-------------------------------------|--|
| Punakawan | The clown-servants | Tokoh Semar, Gareng, Petruk, Bagong. |
| Semar | Semar (guardian spirit) | Biasanya dipertahankan, lalu dijelaskan dengan catatan kaki. |
| Prabu | King | Digunakan sebagai gelar kebangsawanan. |
| Pandhawa | The Pandava brothers | Tokoh utama Mahabharata versi Jawa. |
| Kurawa | The Kaurava brothers | Musuh Pandawa. |
| Dewi | Goddess / Lady | Misalnya Dewi Srikandi → Lady Srikandi. |
| Kresna | Krishna | Umumnya ditransliterasi sebagai Krishna. |
| Sembah pangabekti | Homage / Reverence | Ungkapan sopan dalam Jawa klasik. |
| Kawulonuwnun | Excuse me / With your leave | Ungkapan permisi penuh hormat. |
| Pisowanan | Royal audience / Visit to the court | Menghadap raja atau bangsawan. |

Secara umum, peserta menunjukkan antusiasme tinggi dan merasa puas karena memperoleh wawasan baru tentang penerjemahan serta keterampilan praktis dalam menggunakan alat bantu digital. Sebagai tindak lanjut, disarankan agar pelatihan berikutnya difokuskan pada penggunaan mesin *subtitle* sehingga hasil terjemahan dapat langsung diintegrasikan ke dalam video atau rekaman pertunjukan wayang. Dengan demikian, karya budaya tidak hanya terdokumentasi, tetapi juga dapat dipromosikan dalam format multimedia yang lebih menarik dan mudah diakses oleh audiens global.



Gambar 2 Sesi Penutup Pelatihan

Secara umum, peserta menunjukkan antusiasme tinggi dan merasa puas karena memperoleh wawasan baru tentang penerjemahan serta keterampilan praktis dalam menggunakan alat bantu digital. Sebagai tindak lanjut, disarankan agar pelatihan berikutnya difokuskan pada penggunaan mesin *subtitle* sehingga hasil terjemahan dapat langsung diintegrasikan ke dalam video atau rekaman pertunjukan wayang. Dengan demikian, karya budaya tidak hanya terdokumentasi, tetapi juga dapat dipromosikan dalam format multimedia yang lebih menarik dan mudah diakses oleh audiens global.

SIMPULAN

Tujuan kegiatan pengabdian ini telah tercapai, yakni memberikan pemahaman sekaligus keterampilan dasar kepada peserta mengenai penerjemahan naskah wayang

dari bahasa Jawa ke bahasa Inggris dengan memanfaatkan teknologi penerjemahan modern. Peserta tidak hanya diperkenalkan pada berbagai mesin penerjemahan daring dan *Computer-Assisted Translation (CAT Tools)*, tetapi juga berlatih langsung menerjemahkan teks wayang, mendiskusikan hasil terjemahan, serta melakukan validasi makna bersama dalang atau pegiat budaya.

Melalui kegiatan ini, peserta menyadari pentingnya memadukan hasil terjemahan mesin dengan revisi manual agar makna budaya tetap terjaga. Mereka juga berhasil menyusun draft glosarium digital Jawa-Inggris yang dapat dikembangkan lebih lanjut, serta memahami dasar-dasar penggunaan teknologi digital untuk mendukung publikasi karya budaya.

Dengan demikian, program pengabdian ini tidak hanya meningkatkan kapasitas penerjemahan dan literasi digital komunitas sanggar, tetapi juga membuka peluang lebih besar bagi naskah wayang untuk dipromosikan di kancah internasional. Keberhasilan ini diharapkan menjadi fondasi awal bagi keberlanjutan program, termasuk kemungkinan pengembangan ke tahap lanjutan seperti sekolah penerjemahan berbasis komunitas atau penerapan terjemahan dalam media audiovisual pertunjukan wayang.

DAFTAR RUJUKAN

- Bowker, H. (2002). *Computer-aided translation technology: A practical introduction*. University of Ottawa Press.
- Catford, J. C. (1965). *A linguistic theory of translation: An essay in applied linguistics*. Oxford University Press.
- Federico, M., & Cettolo, M. (2012). Integrating machine translation into translation memories for professional translation. *Machine Translation*, 26(4), 365–384.
- Gaspari, F., Toral, A., & Naskar, S. (2016). User interaction in machine translation and computer-assisted translation tools: The LTRC experience. *Machine Translation*, 30(1–2), 3–20.
- Kenny, D., & Doherty, K. (2014). Statistical machine translation in the translation curriculum: Overcoming obstacles and empowering translators. *The Interpreter and Translator Trainer*, 8(2), 276–294.
- Koehn, S. (2020). *Neural machine translation*. Cambridge University Press.
- Newmark, P. (1981). *Approaches to translation*. Pergamon.
- O'Brien, S. (2010). Computer-aided translation tools: Introduction. In Y. Gambier & L. van Doorslaer (Eds.), *Handbook of translation studies* (Vol. 1, pp. 22–27). John Benjamins.
- Pym, A. (2014). *Exploring translation theories* (2nd ed.). Routledge.
- UNESCO. (2003). *Proclamation of masterpieces of the oral and intangible heritage of humanity: Wayang puppet theatre*. UNESCO.