

Penyesuaian budaya dalam pelokalan Gim Novel Visual 9-Nine Kokonotsu Kokonoka Kokonoiro (9nine) oleh penerjemah penggemar = Cultural adjustment in 9-Nine Kokonotsu Kokonoka Kokonoiro (9nine) Video Game Localization by a fan translation group

Lupita Parameswari, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920517888&lokasi=lokal>

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada penyesuaian budaya yang terjadi dalam penerjemahan gim novel visual Jepang yang berjudul 9-nine-Kokonotsu Kokonoka Kokonoiro. Gim ini dibuat dan dikembangkan oleh Palette dan diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia oleh grup penerjemah penggemar Hero Soft. Penelitian ini menganalisis prosedur penerjemahan yang diterapkan oleh penerjemah berdasarkan prosedur penerjemahan gim oleh O'Hara dan Mangiron (2006) serta prosedur penerjemahan yang telah dirangkum dan dikembangkan oleh Dewi dan Wijaya (2021) dan mengkaji penyesuaian budaya yang terjadi dalam proses penerjemahan teks sumber (TSu). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilakukan dengan mengidentifikasi prosedur penerjemahan yang digunakan oleh penerjemah penggemar untuk menghadapi istilah budaya dalam gim novel visual dan mengkaji hubungan antara prosedur yang diterapkan dengan penyesuaian budaya yang terjadi. Berdasarkan berbagai prosedur penerjemahan dan jenis penyesuaian budaya yang ditemukan, peneliti mengambil kesimpulan bahwa ideologi yang diterapkan oleh penerjemah penggemar adalah domestikasi karena terlihat bahwa tujuan penerjemahan adalah mendekatkan gim kepada pemain sebagai audiens melalui penyesuaian banyak unsur budaya sumber dengan unsur budaya yang lebih dikenal dalam bahasa sasaran (BSa).

.....This study focuses on the cultural adjustment that occurs in the translation of the Japanese visual novel game 9-nine-Kokonotsu Kokonoka Kokonoiro. The game was created and developed by Palette and translated into Indonesian by Hero Soft, a group consisted of fan translators. This study analyzes the translation procedures applied by translators based on game translation strategies as proposed by O'Hara and Mangiron (2006) as well as translation procedures developed by Dewi and Wijaya (2021), and examines the cultural adjustments that occur in the translation process. This study uses a descriptive qualitative method. This research was conducted by identifying the translation procedures applied by fan translators when dealing with cultural terms in the game, as well as examining the relationship between the procedures applied and the cultural adjustments that occurred. Based on the variety of translation procedures and the types of cultural adjustments found, the researcher concludes that the ideology applied by fan translators is domestication because it appears that the translation's purpose is to bring the game closer to the audience (i.e. the players) by adapting many source culture elements to more familiar source language (SL) cultural elements.