

Pelokalan Gim: Terjemahan Beranotasi Takarir Gim Novel Visual Eliza = Game Localization: An Annotated Translation on Subtitles of Visual Novel Game Eliza

Putri Aryan Dini, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920556534&lokasi=lokal>

Abstrak

Beberapa dekade terakhir, gim video telah menjadi salah satu bentuk hiburan yang paling diminati jutaan pengguna di seluruh dunia. Hal ini mendorong para pengembang dan penerbit gim menerjemahkan gimnya dengan tujuan meraup keuntungan dari penjualan gim di seluruh dunia. Namun, penerjemahan gim ini berpotensi menghilangkan keseruan dalam bermain gim apabila tidak diterjemahkan dengan baik dan sesuai dengan bahasa dan budaya negara sasaran penjualan. Di sinilah peran penting penerjemah untuk memberikan terjemahan berkualitas diperlukan. Teks sumber penelitian ini adalah takarir dari gim novel visual yang berjudul Eliza. Masalah penerjemahan pragmatis yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah eksplikatur dan implikatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi penerjemahan kompensasi dan transkreasi merupakan strategi penerjemahan yang dapat membantu penerjemah untuk mengatasi kedua masalah terjemahan pragmatis. Kedua strategi penerjemahan ini memberikan kebebasan kepada penerjemah untuk berkreasi dalam menerjemahkan. Dalam proses penerjemahan, unsur non-verbal, seperti gambar dan suara dalam gim berperan penting untuk membantu peneliti memilih strategi penerjemahan yang tepat.

.....In the last few decades, video games have become one of the most in-demand forms of entertainment for millions of users around the world. This has prompted game developers and publishers to translate the games aiming to make a profit from worldwide game sales. However, translating the game has the potential to eliminate the enjoyment of playing the game if it is not translated well and is in accordance with the target language and culture. This is where a translator plays an important role to provide a high-quality translation. The source text of this study is the subtitles of a visual novel game called Eliza. Pragmatic translation problems that are the focus of this study are explicatures and implicatures. The result shows that compensation and transcreation are translation strategies that can help the translator resolve both pragmatic translation problems. Both of these translation strategies give the translator the freedom to be creative in translating. In the translation process, non-verbal elements, such as images and sounds in games, play an important role in helping the translator choose the right translation strategy.