

EKSPLORASI TEKNIK DAN METODE PENERJEMAHAN DIALOG *QUEST STORY* KARAKTER NAHIDA DALAM GIM *GENSHIN IMPACT*

Ardian Julianto^{1*}

¹ Program Studi Sastra Inggris Bidang Minat Penerjemahan, Fakultas Hukum,
Ilmu Sosial, dan Ilmu Politik, Universitas Terbuka, Indonesia

* Pos-el: ardirobien4@gmail.com

ABSTRAK

Di era globalisasi banyak sekali ditemukan produk-produk hasil penerjemahan dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia, termasuk salah satunya pada gim *Genshin Impact* dimana setiap karakter memiliki kisahnya masing-masing yang dikemas dalam bentuk *Quest Story*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis teknik dan metode penerjemahan yang digunakan dalam dialog salah satu karakter yang bernama Nahida dalam *Quest Story Sapientia Oromasdis* Bagian II. Penelitian dilakukan menggunakan metode deskriptif kualitatif berdasarkan analisis tekstual pada dialog bahasa Inggris dan dialog bahasa Indonesia. Data dialog kemudian diolah dan dilakukan analisis terhadap teknik serta metode penerjemahan yang digunakan. Hasil analisis yang dilakukan pada total 254 dialog baik dalam versi bahasa Inggris dan bahasa Indonesia menunjukkan bahwa teknik kalke paling sering digunakan dalam menerjemahkan dialog karakter Nahida dengan jumlah kemunculan hampir setengah dari total data yang dianalisis, sedangkan metode penerjemahan semantis menjadi metode penerjemahan yang paling sering digunakan dengan persentase lebih dari setengah dari total data yang dianalisis. Meskipun penerjemahan yang dilakukan cenderung berorientasi pada bahasa sumber yaitu bahasa Inggris namun tetap mengutamakan aspek keterbacaan, budaya, dan keberterimaan hasil terjemahan dalam bahasa sasaran.

Kata kunci: *Genshin Impact*, gim, metode penerjemahan, teknik penerjemahan

ABSTRACT

In this globalization era, numerous translation products from English to Indonesian can be found, including in Genshin Impact game. Each character in Genshin Impact has their own story in the form of a Quest Story. This research aims to analyze translation techniques and methods used in Nahida's dialogues in Sapientia Oromasdis Part II Quest Story. This research employed a descriptive-qualitative approach based on textual analysis of English and Indonesian dialogues. The data processed and analyzed translation techniques and methods used in a total of 254 dialogues, both in English and Indonesian versions. The result showed that the

calque technique is the most used in translating Nahida's dialogues, with almost half a percentage of the analyzed dialogues, while the semantic translation method is the most used method, with more than half a percentage of the analyzed dialogues. Although the translation is source language-oriented, it still prioritizes readability, cultural aspects, and the acceptability of the translation results in the target language.

Keywords: *game, Genshin Impact, translation method, translation technique*

A. PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini, banyak sekali ditemukan produk-produk hasil terjemahan dalam berbagai bidang, salah satunya adalah pada gim (bahasa Inggris: *game*). Rusli dan Berlianto (2022) menyebutkan bahwa gim telah menjadi bagian dari kebutuhan manusia sebagai hobi, pelepas penat, atau sekedar menghabiskan waktu. Selain itu, Mustika dan Ginting (2022) menyebutkan bahwa gim juga dapat memberikan pengaruh psikolinguistik serta memiliki dampak terhadap cara komunikasi sehari-hari terhadap pemainnya, terutama pada anak, serta mampu meningkatkan kemampuan belajar bahasa asing yang selaras dengan Yip dan Kwan dalam Prastius (2020). Berbagai jenis gim dapat dinikmati dan dimainkan oleh semua kalangan, tanpa terbatas umur, mulai dari anak-anak hingga dewasa (Mustika dan Ginting, 2022). Untuk menjangkau pasar yang semakin luas termasuk di Indonesia, tim pengembang gim asal luar negeri juga menyediakan pilihan bahasa Indonesia pada gim mereka yang berbahasa Inggris. Salah satu contohnya adalah gim *Genshin Impact*. Kondisi-kondisi tersebut semakin mendukung pentingnya analisis terhadap hasil produk terjemahan dalam gim.

Disebutkan dalam Zahraputeri dan Kusdibyo (2021) *Genshin Impact* merupakan gim berbasis *action role-playing game (RPG)* yang dikembangkan oleh perusahaan gim dari Cina bernama miHoYo yang dirilis dalam berbagai *platform* seperti pada Windows (*PC*), Apple OS, Android, hingga *Playstation*. Dialog-dialog dalam gim *Genshin Impact* tersedia dalam beberapa bahasa diantaranya bahasa Inggris, Indonesia, Korea, Jepang, Mandarin, dll. Gim *Genshin Impact* juga menawarkan berbagai karakter yang dapat dimainkan untuk menjelajahi dunia bernama *Teyvat* dan melawan berbagai monster, dan sampai saat ini masih terus dikembangkan. Liu (2023) menyebutkan bahwa meskipun dunia yang didesain dalam gim tersebut hanya fiksi, namun pembuatannya didasarkan pada wilayah yang nyata di dunia seperti daerah *Liyue* yang dibuat berdasarkan wilayah dan budaya Cina, daerah *Inazuma* yang berkiblat pada wilayah dan budaya Jepang, dan lain sebagainya. Masing-masing karakter yang ada dalam gim memiliki kisahnya masing-masing, dikemas dalam bentuk *Quest Story*.

Menurut Setiawan (2022) dan Wibowo (2018), penerjemahan yang baik pada gim berbahasa asing seperti *Genshin Impact* memiliki peran sentral agar pemain mendapatkan pengalaman bermain gim yang maksimal dan merasa terhubung dengan karakter yang disukai, terutama bagi pemain yang mengutamakan cerita atau alur gim. Penerjemahan dalam gim tentu saja melibatkan beberapa teknik serta metode penerjemahan agar terjemahan yang dihasilkan mampu menyampaikan

pesan sesuai dengan yang ada pada bahasa sumbernya. Oleh sebab itu, penting untuk dilakukan analisis terkait teknik dan metode penerjemahan sehingga dapat diperoleh wawasan tentang pendekatan yang digunakan dalam menerjemahkan dialog dalam gim.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wibowo (2021) dengan judul *Prototip Model Pelokalan Aset dalam In-Game Text Video Game RPG Berbahasa Inggris ke dalam Bahasa Indonesia* menunjukkan bahwa dalam penerjemahan *in-game text* gim video RPG *Dragon Nest* dan *Final Fantasy*, digunakan teknik peminjaman pada 117 data dari 204 data yang dianalisis. Sesuai dengan teori Molina dan Albir (2002) yang menyatakan bahwa dalam penerjemahan dikenal teknik peminjaman, yang terdiri dari peminjaman naturalisasi dan peminjaman murni.

Penelitian terkait gim *Genshin Impact* salah satunya telah dilakukan oleh Li dan Wu (2024) dengan judul *Study of Cross-Cultural Translation in Genshin Impact under the Strategy of Domestication and Foreignization* menyatakan bahwa dalam penerjemahan gim, naturalisasi dan foreignisasi merupakan salah satu strategi untuk mencapai komunikasi lintas budaya yang efektif. Beberapa nama tempat, konotasi budaya, serta nama tokoh dinaturalisasikan agar cerita dalam gim dapat diterima dan dipahami oleh pemain dari negara lain, dengan tetap memperhatikan karakteristik budaya asli yang ada dalam gim sehingga mampu membuat pemain terbuka wawasannya tentang budaya tersebut.

Penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh Setiawan (2022) dengan judul *Perbandingan Dialog Bahasa Mandarin Dengan Teks Terjemahan Bahasa Indonesia Karakter Gim Genshin Impact* dengan pendekatan kualitatif menunjukkan bahwa terdapat perbedaan makna serta kesan karakteristik dialog karakter Tartaglia dalam bahasa Mandarin dan bahasa Indonesia akibat adanya penggunaan teknik penerjemahan yang kurang tepat serta adanya ketidakterjemahan pada dialog dalam bahasa Mandarin. Hal tersebut menimbulkan kesan karakter yang berbeda jika menggunakan dua bahasa dialog yang berbeda.

Penelitian yang juga berhubungan dengan penelitian ini telah dilakukan oleh Nova dan Setiajid (2022) dengan judul *The Indonesian Subtitles of Qiqi and Bennett Characters' Utterances in Genshin Impact Game: A Study of Subtitling Strategies* yang juga menganalisis tentang takarir bahasa Indonesia dalam gim *Genshin Impact*. Perbedaan penelitian ini dari penelitian sebelumnya yaitu pada penelitian ini berfokus pada analisis teknik dan metode penerjemahan sementara penelitian sebelumnya menganalisis strategi takarir. Subjek karakter yang dianalisis juga berbeda karena pada penelitian sebelumnya, analisis dilakukan pada karakter Bennet dan Qiqi sementara penelitian ini berfokus pada karakter Nahida.

Meskipun produk penerjemahan dalam gim telah dikaji sebelumnya, pengetahuan mengenai teknik dan metode yang digunakan untuk menerjemahkan teks gim *Genshin Impact* belum banyak diketahui. Untuk mengisi celah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dialog *Quest Story Sapiientia Oromasdis* Bagian II khususnya pada karakter Nahida dalam gim *Genshin Impact*. Pemilihan karakter Nahida pada penelitian ini didasari alasan karakter Nahida merupakan salah satu dewa yang memimpin wilayah Sumeru sehingga memiliki

andil besar dalam kisah utama gim *Genshin Impact*. *Quest Story Sapiientia Oromasdis* Bagian II merupakan quest yang akan semakin membuat pemain gim memahami alur cerita Nahida sebagai pembaruan dan pengembangan cerita utama gim. Analisis dilakukan dengan membandingkan dialog dalam bahasa Inggris dengan dialog dalam bahasa Indonesia dengan batasan rumusan masalah:

1. Bagaimana penerapan teknik penerjemahan pada dialog karakter Nahida pada *Quest Story Sapiientia Oromasdis* Bagian II dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia?
2. Metode penerjemahan apa yang digunakan penerjemah pada dialog karakter Nahida pada *Quest Story Sapiientia Oromasdis* Bagian II dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia?

B. KERANGKA TEORI

1.3 Penerjemahan

Penerjemahan diartikan sebagai pengalihbahasaan dari suatu teks dalam bahasa sumber ke bahasa sasaran. Nida dan Taber dalam Pradana (2020) serta Catford dalam Margono dan Delijar (2022) menyatakan bahwa definisi dari penerjemahan adalah bagaimana membentuk suatu padanan yang mendekati bahasa sasaran (BSa) dengan didasarkan pada bahasa sumber (BSu) baik secara makna maupun bentuk. Tujuan dari penerjemahan adalah agar pesan yang ingin disampaikan oleh penulis pada bahasa sumber dapat tersampaikan dan diterima dengan baik oleh pembaca dalam bahasa sasaran. Meskipun demikian, Wakabayashi dalam Rahardjo (2021) menyatakan bahwa semakin besar perbedaan budaya dua bahasa yang terlibat menyebabkan semakin kecil kemungkinan penerjemahan dapat dilakukan secara sempurna.

Proses menerjemahkan dari satu bahasa ke bahasa lain dapat menggunakan beberapa teknik. Dalam teori Molina dan Albir (2002), ada 18 teknik penerjemahan diantaranya reduksi, substitusi, adaptasi, kesepadanan lazim, generalisasi, amplifikasi, meminjaman (murni dan naturalisasi), kalke, kompensasi, deskripsi, kompresi linguistik, terjemahan harfiah, kreasi diskursif, partikularisasi, amplifikasi linguistik, modulasi, transposisi, dan variasi. Selain teknik dalam penerjemahan, terdapat pula metode-metode dalam menerjemahkan. Newmark (1997) mengelompokkan metode penerjemahan menjadi 2 bagian yaitu penerjemahan yang berorientasi pada bahasa sasaran dan berorientasi pada bahasa sumber. Metode penerjemahan yang berorientasi pada bahasa sasaran diantaranya penerjemahan komunikatif, penerjemahan bebas, penerjemahan idiomatik, dan penerjemahan adaptasi. Sementara itu, metode penerjemahan yang berorientasi pada bahasa sumber diantaranya penerjemahan setia, penerjemahan harfiah, penerjemahan kata per kata, dan penerjemahan semantis.

Menurut Nova dan Setiajid (2022) dalam *The Indonesian Subtitles of Qiqi and Bennett Characters' Utterances in Genshin Impact Game: A Study of Subtitling Strategies* menyatakan bahwa dahulu penerjemahan dalam gim video bukan termasuk hal yang signifikan untuk dilakukan. Namun dewasa ini, penerjemahan gim video semakin banyak dilakukan. Merino dalam Wibowo (2018) menyebutkan

bahwa dalam gim video, banyak sekali aspek yang dapat diterjemahkan, misalnya saja pada teks dalam gim, alur cerita, dialog, bahkan pengemasan dan promosi.

2. *Gim Genshin Impact*

Gim Genshin Impact telah menjadi salah satu game populer sejak dirilis pada tahun 2019 hingga saat ini. Selama 3 tahun berturut-turut gim ini masuk dalam nominasi penghargaan *The Game Award* dan bahkan pada tahun 2021 memenangkan penghargaan *Best Game Mobile* pada acara *The Game Award* dan menjadi gim terbaik 2020 versi *Google Playstore*. *Gim Genshin impact* terus menawarkan berbagai macam karakter untuk dimainkan, dan salah satunya adalah karakter Nahida. Nahida dikisahkan sebagai salah satu dewa kebijaksanaan yang secara lengkap dikemas dalam *Quest Story Sapientia Oromasdis*. Dalam *Quest Story* tersebut, pemain diajak untuk mengenal latar belakang Nahida dan apa yang terjadi di masa lalu Nahida. Pada *Quest Story Sapientia Oromasdis* Bagian II, cerita difokuskan pada Nahida yang ingin menyelamatkan naga penjaga daerah Sumeru yang menderita akibat pengaruh kejahatan yang perlahan mulai menghancurkan tubuhnya. *Quest Story Sapientia Oromasdis* Bagian II tersedia dalam beberapa bahasa yang diantaranya adalah bahasa Inggris dan Indonesia.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif berdasarkan analisis tekstual pada dialog bahasa Inggris dan dialog bahasa Indonesia serta menggunakan pendekatan komparatif dengan rumusan: $T_{Su} \approx T_{Sa}$, atau $T_{Sa} \approx T_{Su}$. Djajasudarma dalam Khoiriyatunnisa dan Yuniar (2022) menyatakan bahwa metode deskriptif merupakan metode untuk membuat gambaran atau deskripsi secara akurat, sistematis, serta faktual terkait sifat maupun fenomena yang sedang diteliti. Moleong dalam Khoiriyatunnisa dan Yuniar (2022) juga menyatakan bahwa penelitian kualitatif pada dasarnya merupakan usaha untuk membuat pandangan terhadap hal yang dikaji secara terperinci melalui kata-kata. Penelitian ini termasuk dalam penelitian kualitatif karena data yang diteliti berupa kata, frasa, klausa, serta kalimat. Metode deskriptif pada penelitian ini memiliki tujuan untuk mendiskripsikan metode dan teknik penerjemahan yang digunakan oleh karakter Nahida pada gim *Genshin Impact*.

Data penelitian yang digunakan adalah dialog karakter Nahida pada *Quest Story Sapientia Oromasdis* Bagian II versi bahasa Inggris dan bahasa Indonesia yang diambil dari sumber gim *Genshin Impact* yang dibuat perusahaan gim asal Cina bernama miHoyo. Data berupa teks dialog diperoleh dengan menyalin teks dialog dari dalam gim ke *Microsoft Word*. Jumlah dialog yang dianalisis masing-masing sebanyak 254 dialog baik dalam bahasa Inggris maupun bahasa Indonesia yang terdiri dari 3739 kata dalam dialog bahasa Inggris dan 2995 kata dalam dialog bahasa Indonesia.

Pengolahan data dilakukan dengan cara membuat tabel berisi dialog Nahida pada bahasa Inggris, bahasa Indonesia, hasil analisis teknik penerjemahan, dan hasil analisis metode penerjemahan. Teori yang digunakan untuk analisis yaitu teori teknik penerjemahan menurut Molina dan Albir (2002) dengan 18 teknik

penerjemahan diantaranya reduksi, substitusi, adaptasi, kesepadanan lazim, generalisasi, amplifikasi, peminjaman (murni dan naturalisasi), kalke, kompensasi, deskripsi, kompresi linguistik, terjemahan harfiah, kreasi diskursif, partikularisasi, amplifikasi linguistik, modulasi, transposisi, dan variasi. Sedangkan pada analisis metode penerjemahan digunakan teori Newmark (1997) yang mengelompokkan metode penerjemahan menjadi:

- a. Metode penerjemahan yang berorientasi pada bahasa sasaran diantaranya penerjemahan komunikatif, penerjemahan bebas, penerjemahan idiomatik, dan penerjemahan adaptasi.
- b. Metode penerjemahan yang berorientasi pada bahasa sumber diantaranya penerjemahan setia, penerjemahan harfiah, penerjemahan kata per kata, dan penerjemahan semantis.

Contoh analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Teks Bahasa Inggris	Teks Bahasa Indonesia	Teknik Penerjemahan	Metode Penerjemahan
<i>Oh, hey there. It's been a while, hasn't it? What have you to been up to?</i>	Oh, halo kalian. Sudah lama ya? Kalian lagi sibuk apa nih?	Adaptasi (Frasa <i>been up</i> diterjemahkan dengan mengadaptasi budaya dalam bahasa sasaran menjadi "sibuk".)	Komunikatif (Penambahan kata "nih" menandakan bahwa penerjemah cenderung mengutamakan terjemahan yang luwes, santai, dan berorientasi pada budaya bahasa sasaran.)
<i>Seems that it wants us to follow it.</i>	Dia ingin kita mengikutinya.	Reduksi (Frasa <i>seems that</i> tidak diterjemahkan karena tidak mengubah inti pesan yang disampaikan pada bahasa sasaran.)	Semantis (Penerjemahan masih mempertahankan struktur sintaksis kalimat dalam bahasa sumber meskipun diterjemahkan se wajar mungkin dalam bahasa sasaran.)

Selanjutnya, data hasil analisis kemudian dikirimkan ke salah satu ahli di bidang penerjemahan untuk memastikan kredibilitas hasil analisis penerjemahan. Ahli memiliki persepsi yang sama mengenai hasil analisis penerjemahan yang dilakukan oleh penulis sehingga tidak memunculkan perbedaan hasil analisis yang signifikan. Tahapan berikutnya adalah melakukan kalkulasi hingga diperoleh hasil berupa persentase kemunculan teknik dan metode penerjemahan dalam dialog.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Data berupa dialog karakter Nahida dianalisis untuk menentukan teknik dan metode penerjemahan yang digunakan. Analisis teknik penerjemahan didasarkan pada teori Molina dan Albir (2002) dan analisis metode penerjemahan didasarkan pada teori Newmark (1997).

1.1. Teknik Penerjemahan Dialog Nahida

Hasil analisis teknik penerjemahan menggunakan metode deskriptif kualitatif yang dilakukan pada dialog karakter Nahida baik dalam versi bahasa Inggris dan bahasa Indonesia pada *Quest Story Sapientia Oromasdis* Bagian II yang diambil dari sumber gim *Genshin Impact* menunjukkan bahwa terdapat 15 teknik penerjemahan yang digunakan. Teknik penerjemahan tersebut diantaranya teknik reduksi, substitusi, adaptasi, kesepadanan lazim, generalisasi, amplifikasi, peminjaman (murni dan naturalisasi), kalke, kompensasi, terjemahan harfiah, partikularisasi, modulasi, transposisi, dan variasi. Teknik penerjemahan deskripsi, kreasi diskursif, dan kompresi linguistik tidak ditemukan dalam penerjemahan dialog karakter Nahida dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia.

Tabel 2. Hasil analisis teknik penerjemahan pada dialog Nahida.

No	Teknik Penerjemahan yang Digunakan	Jumlah	Persentase (%)
1	Kalke	123	40.86
2	Reduksi	39	12.96
3	Transposisi	33	10.96
4	Peminjaman Murni	22	7.31
5	Amplifikasi	20	6.64
6	Adaptasi	19	6.31
7	Variasi	19	6.31
8	Harfiah	10	3.32
9	Modulasi	5	1.66
10	Generalisasi	3	1.00
11	Peminjaman naturalisasi	2	0.66
12	Kesepadanan Lazim	2	0.66
13	Substitusi	2	0.66
14	Kompensasi	1	0.33
15	Partikularisasi	1	0.33
	Jumlah	301	100

Teknik kalke merupakan teknik yang paling sering digunakan dalam menerjemahkan dialog karakter Nahida dengan persentase hampir setengah dari total data yang dianalisis. Contoh penggunaan teknik kalke dalam dialog karakter Nahida ditunjukkan sebagai berikut:

BSu: “*Hang on...I think it’s trying to tell us something.*”

BSa: “Sebentar, sepertinya dia ingin bilang sesuatu pada kita.”

Pada contoh dialog di atas, penerjemahan dilakukan menggunakan teknik kalke karena hasil terjemahan secara leksikal mengikuti BSu, namun struktur kalimat berubah sesuai dengan struktur yang lazim pada BSa. Kata *something* yang berarti “sesuatu” pada BSu terletak di akhir kalimat namun hasil terjemahannya bergeser ke depan, sebelum kata “pada” di BSa. Begitu pula dengan kata *us* yang berarti “kita”, hasil terjemahannya berganti posisi dari yang semula pada BSu terletak sebelum kata *something*, menjadi terletak di akhir kalimat di BSa.

Teknik penerjemahan yang masih ditemukan atau digunakan dalam menerjemahkan dialog karakter Nahida namun jumlahnya paling sedikit yaitu teknik kompensasi dan partikularisasi dengan persentase masing-masing sebesar 0,33%. Contoh penggunaan teknik kompensasi dan partikularisasi dalam dialog:

BSu: “*Returning home is the most important thing to you.*”

BSa: “Bisa pulang adalah tujuan terpenting kalian.”

Pada contoh dialog di atas, penerjemahan dilakukan menggunakan teknik kompensasi pada bagian terjemahan *returning home* yang jika diartikan secara harfiah menjadi “pulang ke rumah” namun dikompensasikan dengan gaya pada bahasa sasaran menjadi “bisa pulang”.

BSu: “**panting*... Whew....*”

BSa: “Hah... hah....”

Pada contoh dialog di atas, penerjemahan dilakukan menggunakan teknik partikularisasi yaitu ketika kata yang menggambarkan keadaan *panting* diterjemahkan secara lebih konkret menjadi dialog “Hah... hah....” yang menggambarkan keadaan terengah-engah pula.

1.2 Metode Penerjemahan Dialog Nahida

Hasil analisis metode penerjemahan menggunakan metode deskriptif kualitatif yang dilakukan pada dialog karakter Nahida dalam versi bahasa Inggris dan bahasa Indonesia pada *Quest Story Sapientia Oromasdis* Bagian II yang diambil dari sumber gim *Genshin Impact* menunjukkan bahwa terdapat 5 metode penerjemahan yang digunakan. Metode penerjemahan tersebut diantaranya penerjemahan semantis, penerjemahan komunikatif, penerjemahan idiomatis, penerjemahan harfiah, dan penerjemahan kata per kata. Metode penerjemahan adaptasi, bebas, dan setia tidak ditemukan dalam penerjemahan dialog karakter Nahida dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia.

Tabel 3. Hasil analisis metode penerjemahan pada dialog Nahida.

No	Metode Penerjemahan yang Digunakan	Jumlah	Persentase (%)
1	Semantis	132	51.97
2	Komunikatif	92	36.22
3	Idiomatis	24	9.45
4	Harfiah	5	1.97
5	Kata per kata	1	0.39
	Jumlah	254	100

Metode penerjemahan semantis merupakan metode yang paling sering digunakan dalam menerjemahkan dialog karakter Nahida dengan persentase lebih dari setengah dari total data yang dianalisis. Contoh penerjemahan dialog karakter Nahida yang menggunakan metode penerjemahan semantis seperti di bawah ini:

BSu: “*I understand. Just leave it to us.*”

BSa: “Aku mengerti. Serahkan semuanya pada kami.”

Pada contoh dialog di atas, penerjemahan dilakukan menggunakan metode penerjemahan semantis karena unsur-unsur bahasa sumber masih melekat kuat dalam hasil terjemahan dan secara leksikal masih sangat mirip hanya saja diubah dalam gaya bahasa sasaran yang masih dalam batas wajar.

Metode penerjemahan yang masih ditemukan atau digunakan dalam menerjemahkan dialog karakter Nahida namun jumlahnya paling sedikit yaitu metode penerjemahan kata per kata (*word-for-word translation*) dengan persentase sebesar 0,39%. Contoh penerjemahan dialog karakter Nahida yang menggunakan metode penerjemahan kata per kata seperti di bawah ini:

BSu: “*Home...*”

BSa: “Rumah...”

Potongan dialog di atas menunjukkan penggunaan metode penerjemahan kata per kata. Kata *home* diterjemahkan secara langsung menjadi “rumah” yang merupakan terjemahan asli dari kata *home* itu sendiri. Bentuk dialog sederhana yang hanya terdiri dari satu kata atau frasa sederhana masih relevan menggunakan metode penerjemahan kata per kata.

2. Pembahasan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis teknik dan metode penerjemahan yang digunakan dalam dialog salah satu karakter yang bernama Nahida dalam *Quest Story Sapientia Oromasdis* Bagian II. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Setiawan (2022) dengan judul *Perbandingan Dialog Bahasa Mandarin Dengan Teks Terjemahan Bahasa Indonesia Karakter Gim Genshin Impact* menunjukkan hasil bahwa pada dialog karakter Tartaglia yang telah dianalisis, ditemukan teknik adaptasi, amplifikasi, generalisasi, kompresi linguistik, penerjemahan harfiah, modulasi, reduksi, dan substitusi. Sementara,

hasil analisis data pada penelitian ini menunjukkan bahwa teknik kalke merupakan teknik yang paling sering digunakan dalam menerjemahkan dialog karakter Nahida. Menurut Molina dan Albir (2002), teknik kalke merupakan teknik penerjemahan yang cukup mirip dengan penerjemahan harfiah yang dapat dilakukan dalam tataran leksikal namun secara struktur mengikuti struktur bahasa sasaran. Teknik penerjemahan yang masih ditemukan atau digunakan dalam menerjemahkan dialog karakter Nahida namun jumlahnya paling sedikit yaitu teknik kompensasi dan partikularisasi. Molina dan Albir (2002) menyatakan bahwa teknik kompensasi merupakan teknik penerjemahan yang mengkompensasikan gaya dan informasi pada bahasa sumber ke bahasa sasaran. Teknik partikularisasi merupakan teknik penerjemahan yang menggunakan istilah lebih konkret untuk menggambarkan suatu keadaan.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wibowo (2021) dengan judul *Prototip Model Pelokalan Aset dalam In-Game Text Video Game RPG Berbahasa Inggris ke dalam Bahasa Indonesia* yang dilakukan pada gim video RPG *Dragon Nest* dan *Final Fantasy*, menunjukkan hasil bahwa teknik peminjaman lebih dominan digunakan dalam penerjemahan *in-game text*. Sementara dalam penelitian yang dilakukan pada dialog karakter Nahida dalam gim *Genshin Impact* ini, menunjukkan hasil bahwa teknik kalke lebih dominan digunakan. Berdasarkan data tersebut, nampak bahwa penggunaan teknik penerjemahan dalam gim yang dilakukan oleh penerjemah dapat bervariasi. Adanya variasi teknik penerjemahan antara gim satu dan yang lainnya didasarkan pada pertimbangan konteks budaya dalam gim dengan tujuan untuk menjaga pesan dan nuansa hasil terjemahan. Selain itu, dengan mempertimbangkan aspek ketersinambungan cerita serta pemilihan kata dalam penerjemahan (disesuaikan dengan gaya bahasa tokoh dalam gim) juga mampu mempengaruhi pemilihan teknik penerjemahan dalam gim (Francesca dan Dewi, 2023).

Metode penerjemahan semantis merupakan metode yang paling sering digunakan dalam menerjemahkan dialog karakter Nahida dengan persentase lebih dari setengah dari total data yang dianalisis. Menurut Newmark (2003) metode penerjemahan semantis termasuk dalam metode penerjemahan yang berorientasi pada bahasa sumber, namun hasil terjemahan lebih luwes dan masih mempertimbangkan unsur estetika bahasa sumber yang dikompromikan dalam batas wajar ke bahasa sasaran. Metode penerjemahan yang masih ditemukan atau digunakan dalam menerjemahkan dialog karakter Nahida namun jumlahnya paling sedikit yaitu metode penerjemahan kata per kata (*word-for-word translation*). Newmark (2003) menyatakan bahwa metode penerjemahan kata per kata termasuk dalam metode penerjemahan yang berorientasi pada bahasa sumber. Metode ini secara langsung menerjemahkan tiap kata dan sangat mempertahankan susunan kata dari bahasa sumber sehingga susunan kata hasil terjemahan sama persis dengan susunan kata teks sumber. Metode penerjemahan ini masih digunakan terutama untuk kalimat singkat atau frasa.

Hasil penelitian terkait metode penerjemahan ini selaras dengan hasil penelitian terkait gim *Genshin Impact* sebelumnya yang dilakukan oleh Li dan Wu (2024) dengan judul *Study of Cross-Cultural Translation in Genshin Impact under*

the Strategy of Domestication and Foreignization. Li dan Wu (2024) menyatakan bahwa dalam penerjemahan gim *Genshin Impact* beberapa nama tempat, konotasi budaya, serta nama tokoh dinaturalisasikan agar cerita dalam gim dapat diterima dan dipahami oleh pemain dari negara lain, dengan tetap memperhatikan dan mempertahankan karakteristik latar budaya asli yang ada dalam gim. Lebih dari separuh dari total dialog karakter Nahida juga menggunakan metode penerjemahan semantis. Dengan menggunakan metode penerjemahan semantis, hasil penerjemahan lebih luwes dan mudah dipahami oleh pemain yang memiliki latar belakang budaya yang berbeda dengan yang ada dalam gim tanpa mengurangi esensi cerita dan pesan yang ingin disampaikan dalam gim.

Berdasarkan analisis metode penerjemahan yang dilakukan, penerjemah cenderung melakukan penerjemahan dengan berorientasi pada bahasa sumber yang nampak dari data metode penerjemahan paling sering digunakan yaitu metode penerjemahan semantis. Meskipun berorientasi pada bahasa sumber, penerjemah tetap mengedepankan aspek keterbacaan, budaya, dan keberterimaan hasil terjemahan dalam bahasa sasaran, agar pemain gim dalam bahasa sasaran lebih memahami maksud dialog dan mendapatkan pengalaman bermain gim yang maksimal.

E. PENUTUP

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis teknik dan metode penerjemahan yang digunakan dalam dialog salah satu karakter yang bernama Nahida dalam *Quest Story Sapientia Oromasdis* Bagian II. Dalam menerjemahkan suatu teks, dikenal beberapa teknik dan metode penerjemahan yang dapat digunakan. Analisis yang dilakukan pada dialog karakter Nahida pada *Quest Story Sapientia Oromasdis* Bagian II dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia menunjukkan hasil teknik penerjemahan yang paling sering digunakan yaitu teknik kalke, sedangkan teknik penerjemahan deskripsi, kreasi diskursif, dan kompresi linguistik tidak ditemukan dalam penerjemahan dialog tersebut. Metode penerjemahan yang paling sering digunakan yaitu metode penerjemahan semantis yang berorientasi pada bahasa sumber, namun tetap mengutamakan aspek keterbacaan, budaya, dan keberterimaan hasil terjemahan dalam bahasa sasaran. Penerjemahan dialog gim dapat menggunakan beberapa teknik dan metode penerjemahan agar pemain gim dalam bahasa sasaran lebih memahami maksud dialog dan mendapatkan pengalaman bermain gim yang maksimal.

Penelitian selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan analisis teknik dan metode penerjemahan pada dialog karakter lain dalam gim *Genshin Impact* dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia, maupun bahasa lain. Selain itu, penelitian selanjutnya terhadap kesesuaian penerjemahan terhadap karakter Nahida juga perlu dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Google Playstore. (2020, 30 November). Best Game of 2020. https://play.google.com/store/apps/topic?id=campaign_editorial_bestof2020_bestgame&pli=1.
- Francesca M., & Dewi, I.S. (2023). Analisis Penerjemahan Dialog pada Karakter Paimon di Genshin Impact. *ARIMA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 1(2), 249-258. <https://doi.org/10.62017/arima.v1i2.348>
- Hasibuan, K.H. (2022). Kualitas Penerjemahan Dalam Game Legends of Runeterra Dari Bahasa Inggris Ke Dalam Bahasa Jepang. (Unpublished Thesis). Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA, Indonesia.
- Khoiriyatunnisa, L., & Yuniar, I. R. (2022). Analisis Metode Penerjemahan Pada Subtitle Film Animasi “Al-Farabi” Versi Arabic Cartoon. *Berajah Journal: Jurnal Ilmiah Pembelajaran dan Pengembangan Diri*, 2(4), 811-822.
- Li, X., & Wu, J. (2024). Study of Cross-Cultural Translation in Genshin Impact under the Strategy of Domestication and Foreignization. *International Journal of Education and Humanities*, 12(2), 178-182. <https://doi.org/10.54097/3ywwcf11>
- Liu, J. (2023). Impact of Culture on Genshin Impact Game Texts Translation. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 13, 165-170.
- Margono, L. D. O., & Delijar, R. M. (2022). Analisis Metode Penerjemahan Deskripsi Latar Belakang Hero Cadia Riverlands Dan Vonetis Islands Dalam Game Mobile Legends. *CHANGLUN: Chinese Language, Literature, Culture and Linguistic*, 1(1), 23-51.
- Molina, L., & Albir, A. H. (2002). Translation Technique Revisited: A Dynamic and functionalist Approach. *Universitat Autònoma de Barcelona*.
- Mustika, N., & Ginting, J. B. (2022). Pengaruh Game Online Pada Bahasa Anak. Dalam T.T. Zein, T. Lubis, Gustianingsih, A. Gafur (Eds.), *Talenta Conference Series: Local Wisdom, Social, and Arts (LWSA)* (pp. 140-144). Universitas Sumatera Utara.
- Newmark, P. (1997). Translation Theory and the Theory of Translation. Dalam Wotjak, G. & Schmidt, H. (Eds), *Modelle der Translation: Models of*

Translation: Festschrift für Albrecht Neubert (pp. 13–20). Vervuert Verlagsgesellschaft.

Newmark, P. (2003). *A Textbook of Translation*. Longman.

Nova, I. C., & Setiajid, H. H. (2022). The Indonesian Subtitles of Qiqi and Bennett Characters' Utterances in Genshin Impact Game: A Study of Subtitling Strategies. *Dalam English Language and Literature International Conference (ELLiC)* (pp. 109-120). Universitas Muhammadiyah Semarang.

Pradana, F. I. (2020). Teknik Penerjemahan Papan Petunjuk di Bandar Udara Yogyakarta International Airport. *Jurnal Manajemen Dirgantara*, 13(2), 119-131.

Prastius, E. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris. *Computer Based Information System Journal*, 8(2), 29-36.

Rahardjo, H. (2021). Different Personality Nuances Caused by Translation Differences (Semantic Analysis of Fictional Characters Personality Differences Caused by Japanese and English Dialogue Translation in Genshin Impact). *WIDAI Japanese Journal*, 1(2), 42–52.

Rusli, M. G. & Berlianto, M. P. (2022). Antecedents of Satisfaction and Loyalty Towards In-App Purchase Intention for Indonesian Genshin Impact Players. *Enrichment: Journal of Management*, 12(2), 1617-1629.

Setiawan, A. P. (2022). Perbandingan Dialog Bahasa Mandarin Dengan Teks Terjemahan Bahasa Indonesia Karakter Gim Genshin Impact. *Century: Journal of Chinese Language, Literature and Culture*, 10(2), 62-73.

The Game Award. (2021, 9 Desember). Best Mobile Game Winner. <https://thegameawards.com/rewind/year-2021>.

Wibowo, A. P., Nababan, M. R., & Riyadi Santosa, D. K. (2018). Translation Quality Assessment: Proceedings Carte Blanche of Translator in Localizing Simship MMORPG Video Game in Indonesia. *Dalam Proceedings of the 1st Bandung English Language Teaching International*

Conference (BELTIC 2018) - Developing ELT in the 21st Century (pp. 31-38). UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

Wibowo, A. P. (2021). Prototip Model Pelokalan Aset dalam In-Game Text Video Game RPG Berbahasa Inggris ke dalam Bahasa Indonesia. (Unpublished Dissertation). Universitas Sebelas Maret, Indonesia.

Zahraputeri, A., & Kusdiby, L. (2021). Analisis Persepsi Pemain Terhadap Game Cross-Platform: Studi Kasus Permainan Genshin Impact. Dalam Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar (pp. 1273-1278). Politeknik Negeri Bandung.