

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT KETERANGAN LAYAK UJIAN SIDANG PEMBIMBING I.....	v
SURAT KETERANGAN LAYAK UJIAN SIDANG PEMBIMBING II	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAKSI	viii
<i>YŌSHI</i>	ix
<i>GAIYŌ</i>	x
KATA PENGANTAR	xvi
DAFTAR ISI.....	xviii
DAFTAR GAMBAR DAN TABEL.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan dan Fokus Masalah	7
1. Rumusan Masalah	7
2. Fokus Masalah.....	8
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
1. Tujuan Penelitian.....	8
2. Manfaat Penelitian.....	9
D. Definisi Operasional.....	10
E. Sistematika Penulisan	11

BAB II LANDASAN TEORETIS	12
A. Penerjemahan	12
1. Definisi Penerjemahan	12
2. Proses Penerjemahan	13
3. Teknik Penerjemahan	14
B. Kualitas Penerjemahan.....	21
1. Aspek Keakuratan	22
2. Aspek Keberterimaan	24
3. Aspek Keterbacaan	27
C. Pelokalan Bahasa <i>Game</i>	29
1. Definisi Pelokalan Bahasa <i>Game</i>	29
2. Struktur Industri <i>Video Game</i>	29
3. Proses Pelokalan Bahasa <i>Game</i>	31
D. Laras Bahasa	37
E. Penelitian Relevan.....	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	43
A. Metode Penelitian.....	43
1. Waktu dan Tempat Penelitian	44
2. Jenis Penelitian	45
B. Prosedur Penelitian.....	45
1. Tahap Awal	46
2. Tahap Pelaksanaan	46
3. Tahap Akhir.....	47
C. Teknik Pengumpulan Data.....	48
D. Teknik Analisis Data.....	50

E. Sumber Data.....	51
BAB IV ANALISIS DATA	52
A. Paparan Data	52
B. Analisis Data	55
C. Interpretasi Hasil Data.....	107
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	110
A. Kesimpulan	110
B. Saran.....	112
DAFTAR ACUAN	114
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
DAFTAR GAMBAR DAN TABEL	
Gambar 2.1.....	29
Gambar 2.2.....	32
Tabel 2.1.....	23
Tabel 2.2.....	26
Tabel 2.3.....	28
Tabel 4.1.....	53
Tabel 4.2.....	107
Tabel 4.3.....	109