

**KUALITAS PENERJEMAHAN DALAM GAME LEGENDS OF  
RUNETERRA DARI BAHASA INGGRIS KE DALAM BAHASA JEPANG**

**KHAIRUL HAQQI HASIBUAN**

**43131.520180.051**

**STBA JIA**

**2022**

**ABSTRAKSI**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui teknik penerjemahan dan kualitas penerjemahan dalam *game Legends of Runeterra* dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Jepang. Teori yang digunakan berdasarkan teori teknik penerjemahan menurut Molina dan Albir, teori kualitas penerjemahan menurut Nababan, Nuraeni, dan Sumardiono, teori pelokalan bahasa *game* menurut O'Hagan dan Mangiron, dan teori laras bahasa menurut Tim Dosen Bahasa Indonesia dari LSIPK Unisba. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan total 33 data. Dari data-data tersebut ditemukan total 13 dari 18 teknik penerjemahan yang diterapkan. Lalu, berdasarkan penerapan teknik penerjemahan tersebut menghasilkan kualitas penerjemahan dengan tingkat keakuratan sebesar 3.00 poin (100% akurat), tingkat keberterimaan sebesar 2,86 poin (95,5% berterima), dan tingkat keterbacaan sebesar 2.86 poin (95,5% terbaca).

Kata kunci: teknik penerjemahan, kualitas penerjemahan, pelokalan bahasa *game*

# 「LEGENDS OF RUNETERRA」ゲームの英語から日本語への翻訳質

KHAIRUL HAQQI HASIBUAN

43131.520180.051

STBA JIA

2022

## 要旨

本研究の目的は、「*Legends of Runeterra*」ゲームの英語から日本語への翻訳手法と翻訳質を知っているためである。この研究で使用される理論は、Molina と Albir の翻訳手法で、Nababan と Nuraeni と Sumardiono の翻訳質で、O'Hagan と Mangiron のゲームローカリゼーションで、LSIPK Unisba のチームの言語使用域である。そして、研究方法は、質的と記述的である。研究結果に基づく、全 33 数のデータが見つかった。また、そのデータから、全 18 の翻訳手法のうち 13 の翻訳手法が適用された。そして、適用された翻訳手法に基づいて、正確さが 3.00 ポイントを占め (100% 正確)、認めさが 2,86 ポイントを占め (95,5% 認め)、可読さが 2,86 ポイントを占めた (95,5% 可読) の翻訳質が得られた。

キーワード：翻訳手法、翻訳質、ゲームローカリゼーション