

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penerjemahan merupakan suatu pekerjaan yang dilakukan pada bahasa yaitu Proses dalam menukar teks dari satu bahasa ke bahasa lainnya (Catford, 1965, 1). Pendapat ini juga didukung oleh pendapat dari Newmark (1988, 5) yaitu penerjemahan adalah proses menerjemahkan arti dari suatu teks ke bahasa lain sesuai dengan maksud dari penulis teks tersebut. Dari kedua pendapat ini kita dapat mengetahui bahwa penerjemahan adalah alih bahasa dari suatu bahasa ke bahasa lainnya.

Dalam bidang penerjemahan terdapat istilah teknik penerjemahan. Teknik penerjemahan adalah cara yang digunakan untuk mengalihkan pesan dari BSu (Bahasa Sumber) ke BSa (Bahasa Sasaran) yang diterapkan pada tataran kata, frasa, klausa maupun kalimat. Menurut Molina dan Albir (2002, 509), teknik penerjemahan memiliki lima karakteristik yaitu 1) mempengaruhi hasil terjemahan, 2) diklasifikasikan dengan perbandingan pada teks bahasa sumber, 3) berada pada tataran mikro, 4) tidak saling berkaitan tetapi berdasarkan konteks tertentu, dan 5) bersifat fungsional. Penggunaan teknik-teknik penerjemahan akan membantu penerjemah dalam menentukan bentuk dan struktur kata, frasa, klausa, serta kalimat yang diterjemahkan agar didapatkan hasil terjemahan yang lebih sepadan.

Molina dan Albir (2002, 509) membagi teknik penerjemahan menjadi 18 teknik berbeda, yaitu: adaptasi (*adaptation*), amplifikasi (*amplification*), peminjaman (*borrowing*), kalke (*calque*), kompensasi (*compensation*), deskripsi (*description*), kreasi diskursif (*discursive creation*), padanan lazim (*established equivalence*), generalisasi (*generalization*), amplifikasi linguistik (*linguistics amplification*), kompresi linguistik (*linguistics compression*), penerjemahan harfiah (*literal translation*), modulasi (*modulation*), partikularisasi (*particularization*), reduksi (*reduction*), substitusi (*substitution*), transposisi (*transposition*), variasi (*variation*).

Selain itu, ada juga istilah kualitas penerjemahan. Nababan (2008, 15) menyatakan bahwa bagi orang awam di bidang penerjemahan, terjemahan dipandang sebagai alat komunikasi antara para pembaca teks bahasa sasaran dan penulis asli teks bahasa sumber. Para pembaca membutuhkan terjemahan karena mereka tidak bisa akses ke dalam teks bahasa sumber. Oleh karena itu, tidaklah berlebihan kalau mereka menginginkan terjemahan yang dapat dengan mudah mereka pahami. Keinginan seperti itu seringkali dijadikan sebagai dasar untuk menentukan kualitas terjemahan. Bagi mereka, terjemahan yang berkualitas adalah terjemahan yang enak dibaca.

Nababan, Nuraeni, dan Sumardiono (2012, 40) menyatakan bahwa mereka memulai penelitian mengenai prototipe model penilaian kualitas terjemahan pada tahun 2009, kemudian prototipe tersebut diujikan pada tahun 2010. Hasilnya menunjukkan beberapa kelemahan dari prototipe itu. Pertama, satuan lingual atau unit terjemahan yang dinilai berada pada tataran mikro,

yaitu tataran kalimat, klausa, frasa dan kata. Oleh sebab itu, besar kemungkinan bahwa dalam penentuan kualitas terjemahan, penilai akan lepas konteks. Kedua, penilai yang memenuhi kriteria untuk jenis teks tertentu tidak selalu mudah ditemukan dan dalam banyak kasus tidak bersedia untuk dilibatkan. Ketiga, sebelum melakukan penilaian, penilai atau *rater* harus dilatih terlebih dahulu meskipun mereka sudah memenuhi kriteria sebagai penilai. Hal itu tentunya akan memakan banyak waktu (*time consuming*).

Kemudian pada tahun 2011, Nababan, Nuraeni, dan Sumardiono mencoba memperbarui model penilaian kualitas terjemahan dari tahun sebelumnya. Namun, tetap menimbulkan berbagai kendala bagi penilai terjemahan profesional, peneliti di bidang penerjemahan dan pengajar mata kuliah praktik penerjemahan. Pada tahun berikutnya, Nababan, Nuraeni, dan Sumardiono (2012, 44) menyempurnakan model penilaian kualitas terjemahan dengan membuat parameter kualitas penerjemahan yaitu: keakuratan (*accuracy*), keberterimaan (*acceptability*), dan keterbacaan (*readability*). Sebagai acuan bagi peneliti yang masih awam dalam bidang kualitas penerjemahan.

Contoh penerapan teknik penerjemahan dan kualitas penerjemahan dalam penelitian *The Prototype of Guidance in Translating Menu Text Asset. A Study of Video Game Localization* (Wibowo, 2021). Pertama, data diidentifikasi dan ditemukan bahwa 117 dari 204 data yang telah diteliti menggunakan teknik peminjaman (*borrowing*). Salah satunya, pada teks “*Hair*” umumnya diterjemahkan menjadi “Rambut”. Namun, dalam data

tersebut tetap diterjemahkan menjadi “*Hair*”. Sesuai dengan teori Molina dan Albir (2002, 509) teknik peminjaman adalah teknik pengambilan sebuah kata atau ungkapan dari bahasa sumber, teknik peminjaman dapat berupa peminjaman murni (*pure borrowing*) seperti “*Round End*” yang tetap diterjemahkan menjadi “*Round End*” atau peminjaman alamiah (*naturalized borrowing*) seperti “*Round End*” yang diterjemahkan menjadi “ラウンドエンド” (*Raundo Endo*).

Contoh lainnya, 33 dari 204 data yang telah diteliti menggunakan teknik padanan lazim (*established equivalence*). Salah satunya, pada teks “*Create*” umumnya diterjemahkan menjadi “Membuat” Namun, dalam data tersebut diterjemahkan menjadi “Buat”. Sesuai dengan teori Molina dan Albir (2002, 509) teknik padanan lazim adalah menerjemahkan istilah dalam bahasa sumber dengan istilah yang sudah lazim dalam bahasa sasaran. Istilah dalam bahasa sumber tersebut umumnya berdasarkan kamus atau ungkapan sehari-hari seperti “いただきます！” (*Itadakimasu!*) diterjemahkan menjadi “Selamat makan!”.

Kemudian, berdasarkan parameter model penilaian kualitas penerjemahan (Nababan, Nuraeni, dan Sumardiono (2012, 44), ditemukan bahwa teknik peminjaman seperti pada contoh pertama, cenderung memiliki tingkat akurasi yang tinggi (3), tingkat keberterimaan yang rendah (1), dan tingkat keterbacaan yang sedang (2). Kemudian, ditemukan bahwa teknik padanan lazim seperti pada contoh kedua, cenderung memiliki tingkat akurasi

yang tinggi (3), tingkat keberterimaan yang tinggi (3), dan tingkat keterbacaan yang tinggi (3).

Penerjemahan yang dilakukan terhadap sebuah *game* dikenal dengan istilah “*Game Localization*” atau pelokalan bahasa gim. Pelokalan bahasa adalah suatu metode untuk menulis ulang sebuah media teknologi sehingga dapat berfungsi dan lebih mudah digunakan di tempat yang berbeda. Masyarakat sasaran dalam penelitian ini adalah peminat *game* (*gamer*) dari Jepang.

Menurut Jimenez-Crespo (2013, 18), pelokalan adalah jenis penerjemahan yang berorientasi pada tujuan dan menekankan ekspektasi pengguna dan pencapaian tujuan komunikatif. dalam hal ini, penerjemahan *game* termasuk ke dalam pelokalan bahasa. Karena guna mencakup pengguna yang lebih luas, maka dibutuhkan proses penerjemahan agar isi dari *game* tersebut dapat tersampaikan pada pengguna luar. Meskipun pelokalan bahasa merupakan hal yang relatif baru. Namun, perkembangannya di dunia digital tergolong pesat dan mempunyai peranan penting sebagai jembatan penghubung antara pengguna satu dengan yang lainnya di seluruh dunia.

Legends of Runeterra atau disingkat “*LoR*” adalah sebuah *game* rilisan *developer Riot Games* yang rilis pada tanggal 29 April 2020. *Game* ini adalah sebuah *game* berjenis Permainan Kartu Koleksi Digital atau *Digital Collectible Card Game (DCCG)*. Guna mencakup pengguna yang lebih luas, maka *Riot Games* selaku *developer* melakukan sebuah pelokalan bahasa di

luar daerah lokal (US). Pelokalan ini mencakup berbagai bahasa seperti Korea, China, Spanyol, Jepang dan sebagainya.

Riot Games selaku *developer* dari *DCCG: Legends of Runeterra*, membentuk sebuah tim bernama “*Localization Generalist IP*” sebagai penanggung jawab dalam pelokalan bahasa pada *DCCG: Legends of Runeterra*. Tim ini dipimpin oleh Beth Shigemitsu selaku *Product Manager* sekaligus *Localization Producer*.

Beth Shigemitsu adalah tokoh yang sudah berpengalaman di dalam bidang pelokalan bahasa. Selain beliau menjabat sebagai *Product Manager* dan *Localization Producer* dalam *Riot Games* selama lebih dari 3 tahun. Beliau juga menjabat sebagai *Localization Program Manager* dan *Localization Operations Specialist*, Trailers di Netflix selama lebih dari 1 tahun. Dan sudah bergerak di berbagai bidang penerjemahan lainnya sejak tahun 2010. Sehingga Beth Shigemitsu terbukti memiliki kredibilitas yang relatif tinggi sebagai tokoh yang bergerak dalam bidang penerjemahan.

Alasan peneliti memilih topik ini dikarenakan pelokalan bahasa merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan teknologi dan komunikasi. Misalnya, jika kita adalah seorang *game developer*, tentunya kita ingin agar *game* yang telah kita buat mencakup lebih banyak pengguna. Pengguna di luar daerah lokal cenderung kurang tertarik pada *game* yang kita buat jika bahasa dalam *game* saja tidak dapat dipahami oleh pengguna di luar daerah lokal.

Game localization mungkin saja tidak terlalu berpengaruh pada *game* tertentu yang hanya mengandalkan grafis seperti *arcade game* misalnya *game* yang sempat ramai di tahun 2014 yaitu *Flappy Bird*. Namun, dalam kasus *Legends of Runeterra*, karena *game* ini merupakan sebuah *Digital Collectible Card Game (DCCG)*, tentunya dalam setiap kartu akan ada berbagai macam deskripsi yang mempengaruhi berjalannya permainan pada *game* tersebut.

Selain pemahaman pengguna, kenyamanan pengguna juga merupakan hal yang penting. Menurut O'Hagan dan Mangiron (2013, 55) *game localization* termasuk dalam penerjemahan terbatas karena berhadapan dengan jumlah karakter yang terbatas. Misalnya, dalam *ASCII (American Standard Code for Information Interchange)* kalimat "You cannot escape..." (20 karakter) jika diterjemahkan secara harfiah menjadi "Kamu tidak bisa melarikan diri" (30 karakter), maka teks tidak akan muat dan mewajibkan *developer* untuk membuat font bahasa sasaran lebih kecil. Hal ini mempengaruhi kenyamanan pengguna. Karena itu, tidak semua teknik penerjemahan bisa diterapkan dalam setiap penerjemahan secara bebas.

B. Rumusan dan Fokus Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari pembahasan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian judul ini sebagai berikut:

a. Bagaimanakah teknik penerjemahan yang diterapkan oleh tim

Localization Generalist II dalam *game Legends of Runeterra*?

- b. Bagaimanakah tingkat keakuratan, keberterimaan, dan keterbacaan hasil penerjemahan berdasarkan teknik penerjemahan yang diterapkan oleh tim *Localization Generalist II* dalam game *Legends of Runeterra*?

2. Fokus Masalah

Penelitian ini berfokus pada kualitas penerjemahan dari aspek keakuratan, keberterimaan, keterbacaan berdasarkan teknik penerjemahan dari Bahasa Inggris ke Bahasa Jepang yang diterapkan pada teks kartu dan teks menu dalam game *Legends of Runeterra* ekspansi awal atau disebut dengan istilah “*The foundation*” yang rilis pada tanggal 29 April 2020.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Seperti yang ada pada rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui teknik penerjemahan yang diterapkan oleh tim *Localization Generalist II* dalam game *Legends of Runeterra*.
- b. Untuk mengetahui tingkat keakuratan, keberterimaan, dan keterbacaan hasil penerjemahan berdasarkan teknik penerjemahan yang diterapkan oleh tim *Localization Generalist II* dalam game *Legends of Runeterra*.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu dapat bertumpu dengan baik manfaat secara teoretis dan juga praktis:

a. Manfaat teoretis

- 1). Manfaat penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan penelitian di bidang linguistik, khususnya mengenai penerjemahan terapan.
- 2). Untuk menambah wawasan terkait penerjemahan, khususnya teknik penerjemahan dan kualitas penerjemahan.

b. Manfaat praktis

- 1). Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman bagi peneliti dalam melakukan sebuah penelitian, serta yang paling utama adalah untuk memenuhi nilai ujian skripsi.
- 2). Bagi para pembaca dan peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pemahaman yang berkaitan dengan penerjemahan.
- 3). Penelitian ini diharapkan dapat mengingatkan kembali kepada para tim pelokalan *video game* bahwa proses pelokalan bahasa dalam *video game* bukan hanya seputar penerjemahan bahasa saja, melainkan ada unsur lain yang harus diperhatikan seperti budaya dan norma yang berlaku pada masyarakat bahasa sasaran.

D. Definisi Operasional

Dengan tujuan membuat persamaan pandangan arti dalam istilah-istilah yang akan digunakan dalam penelitian, maka peneliti menguraikan istilah-istilah yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. **Kualitas Penerjemahan:** Kualitas Penerjemahan adalah sebuah tolak ukur untuk menilai hasil terjemahan dari aspek keakuratan, keberterimaan, dan keterbacaan dalam upaya untuk mencapai tujuan penerjemahan yaitu mendapatkan hasil terjemahan yang enak dibaca (Nababan, 2012, 44).
2. **Digital Collectible Card Game:** Menurut Wikipedia, *Digital Collectible Card Game* atau disingkat “DCCG” adalah sebuah jenis *game* yang berbasis kartu digital (tidak berbentuk fisik). Kartu dalam *DCCG* berisi teks yang mempengaruhi alur permainan. Contoh *game* berbasis *DCCG* antara lain: *Hearthstone*, *Legends of Runeterra*, *Yu-gi-oh! Master Duel*, dan sejenisnya.
3. **Game:** *Game* jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia berarti “Gim” atau “Permainan”. Namun, *game* yang dimaksud merupakan singkatan dari “*video game*”. Dengan kata lain, mengacu pada permainan berbasis digital, seperti permainan pada platform *Computer*, *Playstation*, *Mobile* dan berbagai platform digital lainnya..
4. **Legends of Runeterra:** *Legends of Runeterra* atau disingkat “*LoR*” adalah sebuah *game* rilisan *Developer Riot Games* yang dirilis pada tanggal 29 April 2020. *Game* ini adalah sebuah *game* berjenis Permainan Kartu Koleksi Digital atau *Digital Collectible Card Game (DCCG)*.

E. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan penelitian skripsi ini, peneliti akan membahas hasil penelitian yang dibagi menjadi 5 bab yakni sebagai berikut. BAB I PENDAHULUAN, menerangkan sub-sub bab yang terdapat di dalamnya antara lain latar belakang masalah, rumusan dan fokus masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan. Bab II LANDASAN TEORETIS, berisi tentang tinjauan pustaka yang peneliti kutip dari penelitian terdahulu, kajian teori yang relevan dengan penerjemahan. BAB III METODOLOGI PENELITIAN, pada bab ini peneliti akan memaparkan mengenai metode yang digunakan dalam penelitian ini, pendekatan penelitian, data, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, kartu data, dan teknik pemaparan hasil analisis. ini. BAB IV ANALISIS DATA, dalam bab ini peneliti akan menerangkan secara detail informasi sumber data pada latar belakang untuk dianalisis dan akan dikaitkan dengan landasan teori lalu akan menginterpretasikan datanya. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN, pada bab ini peneliti memaparkan hasil uraian dari keseluruhan bab yang dibahas sebelumnya, yang menjadikannya sebuah kesimpulan hasil penelitian.