

ABSTRACT

Pradipta, Michael Surya Dikdaya. (2023). **THE INDONESIAN TRANSLATION OF GAME MECHANIC IN *GENSHIN IMPACT* VIDEO GAME: A STUDY OF PROCEDURES AND READABILITY**. Yogyakarta: Department of English Letters, Faculty of Letters, Universitas Sanata Dharma

The surge in gaming platforms has made video games, especially RPGs like Genshin Impact, accessible to a diverse global audience. However, language barriers can impede players' understanding and enjoyment. Translation plays a pivotal role in bridging this gap, enabling players to fully immerse themselves in the game's narrative and mechanics, regardless of their language background. As video games continue to evolve, accurate and culturally adapted translations become increasingly essential for connecting players to captivating virtual experiences.

This research focuses on two primary issues concerning Genshin Impact's translation. Firstly, it explores the various translation procedures employed in translating the combat talents of the game's characters. Secondly, it delves into assessing the readability of the Indonesian translation of these combat talents. The primary objective is to investigate whether there exists a correlation between the translation procedures utilized and the overall readability of the translated content.

The study adopts a qualitative approach to examine the translation procedures used in Genshin Impact's combat talents and assess their readability level. Data was collected from two distinct sources. Objective data was directly gathered from the game, accessed through the Paimon Menu and Character Archive (Arsip Karakter) menu. Additionally, affective data was collected through a questionnaire filled by gamers and non-gamers respondents.

The research findings reveal that the translation of Genshin Impact characters' combat talents primarily utilizes literal translation, borrowing, equivalence, and modulation, with varying frequencies. Literal translation appears most frequently, accounting for 40% of the data, followed by borrowing (29%), equivalence (22%), and modulation (9%). Surprisingly, the readability trends are similar for both non-gamers and gamers. However, the influence of translation procedures on readability seems more noticeable among non-gamers, while gamers tend to focus on visualizing the combat talents, impacting their overall readability. This insight not only contributes to translation studies but also emphasizes the effectiveness of the Indonesian translation, making Genshin Impact accessible and understandable to diverse audiences.

Keywords: *Translation Procedure, Translation Readability, Video Game Translation*

ABSTRAK

Pradipta, Michael Surya Dikdaya. (2023). **THE INDONESIAN TRANSLATION OF GAME MECHANIC IN *GENSHIN IMPACT* VIDEO GAME: A STUDY OF PROCEDURES AND READABILITY**. Yogyakarta: Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Sastra, Universitas Sanata Dharma.

Lonjakan dalam platform permainan telah membuat permainan video, terutama RPG seperti Genshin Impact, dapat diakses oleh audien global yang beragam. Namun, hambatan bahasa dapat menghalangi pemahaman dan kepuasan pemain. Terjemahan memainkan peran penting dalam mengatasi kesenjangan ini, memungkinkan pemain untuk sepenuhnya terlibat dalam narasi dan mekanika permainan, tanpa menghiraukan latar belakang bahasa mereka. Seiring permainan video terus berkembang, terjemahan yang akurat dan disesuaikan dengan budaya menjadi semakin penting untuk menghubungkan pemain dengan pengalaman virtual yang menarik.

Penelitian ini fokus pada dua isu utama terkait terjemahan Genshin Impact. Pertama, penelitian ini mengeksplorasi prosedur terjemahan yang digunakan dalam menerjemahkan *combat talent* dari karakter dalam permainan tersebut. Kedua, penelitian ini mengkaji keterbacaan terjemahan bahasa Indonesia dari *combat talents* tersebut. Tujuan utamanya adalah untuk menyelidiki apakah ada korelasi antara prosedur terjemahan yang digunakan dan tingkat keterbacaan keseluruhan dari konten terjemahan tersebut.

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif untuk menguji prosedur terjemahan yang digunakan dalam bakat pertempuran Genshin Impact dan mengukur tingkat keterbacaannya. Data dikumpulkan dari dua sumber yang berbeda. Data objektif dikumpulkan langsung dari permainan dengan mengakses menu utama dan menu arsip karakter. Selain itu, data afektif dikumpulkan melalui kuesioner yang diberikan kepada partisipan penelitian.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa terjemahan bakat tempur karakter Genshin Impact sebagian besar menggunakan terjemahan harfiah, pinjaman, ekuivalensi, dan modulasi, dengan frekuensi yang bervariasi. Terjemahan harfiah muncul paling sering, menyumbang 40% dari data, diikuti oleh pinjaman (29%), ekuivalensi (22%), dan modulasi (9%). Menariknya, tren keterbacaan mirip baik untuk pemain game maupun bukan pemain game. Namun, pengaruh prosedur terjemahan terhadap keterbacaan tampaknya lebih terlihat di antara bukan pemain game, sementara pemain game cenderung lebih fokus pada visualisasi bakat tempur, yang memengaruhi keterbacaan keseluruhan. Wawasan ini tidak hanya berkontribusi pada studi terjemahan, tetapi juga menegaskan efektivitas terjemahan bahasa Indonesia, menjadikan Genshin Impact dapat diakses dan dimengerti oleh berbagai audiens.

Kata Kunci: *Translation Procedure, Translation Readability, Video Game Translation*