

ABSTRACT

Nova, Ivan Chandra. (2022). THE INDONESIAN SUBTITLES OF QIQI AND BENNETT CHARACTERS' UTTERANCES IN *GENSHIN IMPACT* GAME: A STUDY OF SUBTITLING STRATEGIES AND ACCEPTABILITY. Yogyakarta: Department of English Letters, Faculty of Letters, Universitas Sanata Dharma

Video game translation is a difficult process that includes elements from various types of translation. Regardless of the fact that video game translation is a comparatively recent phenomenon in the field of translation studies, the practice of video game translation has been conducted several times in the past year.

This thesis analyses the two characters' utterances, namely Qiqi and Bennett, in a game named Genshin Impact. There are two objectives aimed in this study, namely to identify the English-Indonesian subtitling strategies and to the acceptability of the Indonesian subtitles of Qiqi and Bennett characters' utterances from Genshin Impact. The subtitling strategies are analyzed using Gottlieb's subtitling strategy theory and the acceptability is measured using Nababan's acceptability rubric.

Qualitative study methods are used for this thesis to identify the subtitling strategy using Gottlieb's theory and measure the acceptability of Qiqi and Bennett's utterances using Nababan's acceptability assessment. Two types of data are utilized in this thesis, primary and secondary data. Primary data were collected by the researcher, which included the source and target text of both Qiqi and Bennett's utterances, as well as questionnaire responses on the acceptability assessment. Secondary data were obtained from reputable sources using the library research method.

The most frequent strategy in Qiqi's utterances is paraphrase, found in 16 utterances, while the least frequent strategy, deletion, appears in only one utterance. In The most used strategy in Bennett's utterances is imitation, used 14 times, while dislocation is the least used strategy, is only used once. In Qiqi's acceptability section, the acceptable translation is the most frequent level with 74% of the total data, which consists of 14 utterances. Meanwhile, in Bennett's utterances acceptability level, the most frequent category is the less acceptable category with 61% of the total data consisting of 14 utterances.

Several conclusions that can be taken from the research. First, paraphrase become the most used subtitling strategy in Qiqi's utterances with 16 utterances and imitation become the most used subtitling strategy in Bennett's utterances, used in 14 Bennett's utterances. Second, acceptable translation is the most prevalent level in Qiqi's utterances, accounting for 74% of the whole data while in Bennett's utterances, the less acceptable category comprises 61% of the whole data, which is the most prevalent level. Third, in Qiqi's utterances, the transfer strategy produces the most acceptable utterances, while in Bennett's utterances, paraphrase is the strategy that produces the most acceptable utterances.

Keywords: *acceptability, genshin impact, video game translation, subtitling strategy*

ABSTRAK

Nova, Ivan Chandra. (2022). **THE INDONESIAN SUBTITLES OF QIQI AND BENNETT CHARACTERS' UTTERANCES IN GENSHIN IMPACT GAME: A STUDY OF SUBTITLING STRATEGIES AND ACCEPTABILITY**. Yogyakarta: Yogyakarta: Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Sastra, Universitas Sanata Dharma.

Terjemahan video game adalah proses yang sulit yang mencakup elemen dari berbagai jenis terjemahan. Terlepas dari fakta bahwa penerjemahan video game merupakan fenomena yang relatif baru di bidang studi penerjemahan, praktik penerjemahan video game telah dilakukan beberapa kali dalam satu tahun terakhir.

Skripsi ini menganalisis ucapan – ucapan dua karakter, yaitu Qiqi dan Bennett, dalam game bernama *Genshin Impact*. Ada dua tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu mengidentifikasi strategi pentakariran bahasa Inggris-Indonesia dan keberterimaan subtitle Indonesia dalam ucapan - ucapan karakter Qiqi dan Bennett dari *Genshin Impact*. Strategi subtiling dianalisis menggunakan teori strategi subtitling Gottlieb dan keberterimaan diukur menggunakan rubrik keberterimaan Nababan.

Metode studi kualitatif digunakan untuk skripsi ini untuk mengidentifikasi strategi pentakariran menggunakan teori Gottlieb dan mengukur keberterimaan ucapan Qiqi dan Bennett menggunakan penilaian Nababan. Dua jenis data yang digunakan dalam tugas akhir ini, data primer dan data sekunder. Data primer dikumpulkan oleh peneliti, yang meliputi teks sumber dan teks sasaran ucapan Qiqi dan Bennett, serta tanggapan kuesioner tentang penilaian keberterimaan. Data sekunder diperoleh dari sumber tambahan yang memiliki reputasi baik dengan menggunakan metode penelitian kepustakaan.

Strategi yang paling sering digunakan pada ucapan – ucapan Qiqi adalah parafrase, ditemukan di 16 ucapan, sedangkan strategi yang paling jarang, penghapusan, hanya muncul di satu ucapan. Strategi yang paling banyak digunakan dalam ucapan – ucapan Bennett adalah imitasi, digunakan sebanyak 14 kali, sedangkan dislokasi adalah strategi yang paling sedikit digunakan, hanya digunakan satu kali. Pada bagian keberterimaan ucapan Qiqi, terjemahan yang berterima adalah tingkat yang paling banyak dengan 74% dari total data, yang terdiri dari 14 ucapan. Sementara itu, pada tingkat penerimaan ucapan Bennett, kategori yang paling banyak ditemukan adalah kategori kurang dapat diterima dengan 61% dari total data yang terdiri dari 14 ucapan.

Beberapa kesimpulan yang bisa diambil dari penelitian tersebut. Pertama, parafrase menjadi strategi pentakariran yang paling banyak digunakan dalam ujaran Qiqi dengan 16 ujaran dan imitasi menjadi strategi subtitling yang paling banyak digunakan dalam ujaran Bennett, digunakan dalam 14 ucapan Bennett. Kedua, terjemahan yang berterima adalah tingkat yang paling umum dalam ucapan Qiqi, terhitung 74% dari keseluruhan data sedangkan dalam ucapan Bennett, kategori yang kurang berterima terdiri dari 61% dari keseluruhan data, yaitu tingkat yang paling umum. Ketiga, pada ucapan Qiqi, strategi transfer paling banyak menghasilkan ucapan yang berterima, sedangkan pada ucapan Bennett, parafrase adalah strategi yang paling banyak menghasilkan ucapan yang berterima.

Kata Kunci: acceptability, genshin impact, video game translation, subtitling strategy

