

ABSTRACT

KISWARA, PIUS BRILLIANTDARU WIDYA. (2023). **The Translation Strategies and Equivalence of the English Subtitle of Italian Dialogue in Assassin's Creed II Game**. Yogyakarta: Department of English Letters, Faculty of Letters, Universitas Sanata Dharma.

A subtitle in a game is considered a requirement in gaming experience nowadays. The subtitle helps many players to understand the plot of the game better since the dialogues are written down at the bottom of the games. One of the games that needs subtitles is Role Playing Games or RPG. As for its purposes in gaming experience, the subtitle helps the player to understand what the characters says in their conversation to avoid the plot misunderstanding.

This study focuses on two objectives. The first is to identify the strategies for translating the subtitle of Italian dialogue into English. The second objective is to identify the equivalence for the subtitle of Italian dialogue into English in *Assassin's Creed II*.

The method applied in this research is qualitative and library research. The theories are taken from credible journal articles and books to assist the in-depth analysis and discussion. The main theoretical topics in this research are the subtitling strategies terms by Jorge Cintas Diaz and Anderman, and Gottlieb; game localization by Carmen Mangiron; and the theory of equivalence by Nida and Taber, and Depiona Panou. The data of the dialogues are taken from *Assassin's Creed 2 Remastered – Gameplay Walkthrough Part 1- Prologue (PS4)* on Shirrako's YouTube channel.

The result shows that forty utterance data contained subtitling strategies and equivalence found in *Assassin's Creed II*. The subtitling strategies are spread throughout the data (transfer, paraphrase, imitation, and addition). The equivalence is also spread throughout the data (formal correspondence and dynamic). Formal correspondence is most applied on transfer strategy and the dynamic equivalence is most found in paraphrase strategy to get the context of the story and the conversation between the characters naturally.

Keywords: *Assassin's Creed, dialogue, equivalence, subtitling strategies*

ABSTRAK

KISWARA, PIUS BRILLIANTDARU WIDYA. (2023). **The Translation Strategies and Equivalence of the English Subtitle of Italian Dialogue in Assassin's Creed II Game**. Yogyakarta: Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Sastra, Universitas Sanata Dharma.

Dewasa ini *subtitle* atau teks dalam film diketahui sebagai syarat dalam pengalaman bermain. *Subtitle* membantu banyak pemain untuk memahami plot dalam gim karena dialog ditulis di bagian bawah gim. Salah satu gim yang membutuhkan *subtitle* adalah gim Role Playing Games atau RPG. Sebagaimana tujuannya dalam pengalaman bermain, *subtitle* membantu para pemain untuk memahami apa yang dibicarakan oleh karakter agar menghindari kesalahpahaman cerita.

Penelitian ini berfokus pada dua tujuan. Pertama, studi ini untuk mengetahui strategi yang digunakan untuk menerjemahkan *subtitle* percakapan bahasa Italia ke bahasa Inggris. Objektif kedua adalah untuk mengetahui persamaan pada *subtitle* percakapan bahasa Italia ke bahasa Inggris di *Assassin's Creed II*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dan studi pustaka. Teori-teori diambil dari jurnal dan buku yang kredibel untuk analisis dan diskusi yang mendalam. Topik teori yang utama dalam penelitian ini adalah strategi penerjemahan takarir oleh Jorge Cintas Diaz dan Anderman, dan Gottlieb; lokalisasi gim dari Carmen Mangiron; serta teori persamaan oleh Nida dan Taber, dan Despiona Panou. Data dialog diambil dari Channel Youtube Shirrako *Assassin's Creed 2 Remastered – Gameplay Walkthrough Part 1- Prologue (PS4)*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat empat puluh data dialog yang diucapkan berisi strategi takarir dan persamaan bahasa dalam *Assassin's Creed II*. Strategi takarir tersebar di seluruh data (transfer, parafrase, imitasi, dan penambahan). Persamaan bahasa juga tersebar di seluruh data (*formal correspondence, dynamic*). *Formal correspondence* paling banyak diaplikasikan pada strategi transfer dan *dynamic equivalence* paling banyak diaplikasikan pada strategi parafrase agar mendapatkan konteks cerita dan pembicaraan yang lebih natural.

Kata kunci: *Assassin's Creed, dialogue, equivalence, subtitling strategies*