

ABSTRACT

NUGROHO, RASYID AZIZ. (2025). **Translation Procedures and Equivalence Analysis in the Indonesian Translation of *Harvest Moon: Back to Nature***. Yogyakarta: Department of English Letters, Faculty of Letters, Universitas Sanata Dharma.

Language is one of the many important elements in the video game industry for delivering the narrative to the players. Many problems occur from the inability of players to understand the main points of the plot in the dialogues because of the language difference each player understands, which makes translation necessary. It poses problems and difficulties on video game to develop in Indonesia because of the language barrier. Since it is a problem, translator is needed to deliver the main point of the story towards player that make the video game is engaging to play. Therefore, translators must have skills and language proficiency to achieve natural and equivalent result.

This research examines the translation procedure and equivalence in the Indonesian translation of *Harvest Moon: Back to Nature*. This research is interesting to analyze since *Harvest Moon: Back to Nature* is have its own market in Indonesia with over 130,000 copies downloaded. This research aims to examine the translation procedure applied in the prologue of *Harvest Moon: Back to Nature* and the translation equivalence it produced.

This research falls into the category of qualitative research, which applies a library research method in order to examine the object based on theories from reliable sources to strengthen the analysis. The objective data are taken from the prologue of *Harvest Moon: Back to Nature Global Version* and the Indonesian translation in the prologue of *Harvest Moon: Back to Nature Bahasa Indonesia*, with a total of 26 data. The researcher utilized Vinay & Darbelenet's translation procedure in order to categorize the translation procedure applied and Koller's translation equivalence to determine the type of translation equivalence.

The result shows that the translation procedures applied in the prologue of *Harvest Moon: Back to Nature* are dominated by equivalence (38%), literal translation (19%), modulation (19%), transposition (12%), and adaptation (12%). Then, in regard to the types of equivalence, it is found that they are dominated by pragmatic equivalence (38%), then followed by denotative equivalence (27%), connotative equivalence (23%), lastly text-normative equivalence (12%). In conclusion, the translator often translates the dialogue with TT orientation, considering how it can make the translation more communicative in Bahasa Indonesia.

Keywords: *dialogue, translation equivalence, translation procedure, video game*

ABSTRAK

NUGROHO, RASYID AZIZ. (2025). **Translation Procedures and Equivalence Analysis in the Indonesian Translation of *Harvest Moon: Back to Nature***. Yogyakarta: Prodi Sastra Inggris, Fakultas Sastra, Universitas Sanata Dharma.

Bahasa merupakan salah satu bagian dari banyak elemen penting dalam industri video game untuk menyampaikan sebuah cerita kepada para pemain. Banyak masalah muncul ketika ketidak-mampuan seorang pemain untuk memahami poin-poin utama pada plot dalam dialog karena bahasa yang dipahami setiap pemain berbeda-beda, yang membuat terjemahan diperlukan. Oleh karena itu, masalah ini menghambat perkembangan industri video game di Indonesia dikarenakan penerjemah mempunyai peran penting untuk menyampaikan poin-poin penting dalam sebuah narasi didalam video game agar menarik untuk dimainkan. Namun, seorang penerjemah harus mempertimbangkan banyak hal untuk mendapatkan hasil terjemahan yang natural dan sesuai dengan bahasa Indonesia.

Penelitian ini mengkaji prosedur penerjemahan dan kesetaraan dalam terjemahan bahasa Indonesia dari *Harvest Moon: Back to Nature*. Penelitian ini menarik untuk dianalisis karena *Harvest Moon: Back to Nature* memiliki pasar tersendiri di Indonesia dengan kurang lebih dari 130.000 kopi yang diunduh. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji prosedur terjemahan yang diterapkan dalam prolog *Harvest Moon: Back to Nature* dan kesetaraan terjemahan yang dihasilkannya.

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kualitatif, yang menerapkan metode penelitian kepustakaan dalam mengkaji objek berdasarkan teori dari sumber terpercaya untuk memperkuat analisis. Data objektif diambil dari prolog *Harvest Moon: Back to Nature Global Version* dan terjemahan bahasa Indonesia dalam prolog *Harvest Moon: Back to Nature Bahasa Indonesia*, dengan total data yang didapat adalah 26 data. Peneliti memanfaatkan teori Vinay & Darbelenet untuk mengkategorikan prosedur terjemahan yang diterapkan serta teori Koller tentang kesetaraan penerjemahan untuk menentukan jenis kesetaraan terjemahan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa prosedur terjemahan yang diterapkan dalam prolog *Harvest Moon: Back to Nature* didominasi oleh ekuivalensi (38%), terjemahan literal (19%), modulasi (19%), transposisi (12%), dan adaptasi (12%). Kemudian, berkenaan dengan jenis kesetaraan terjemahan, ditemukan bahwa yang mendominasi adalah jenis kesetaraan pragmatis (38%), kemudian diikuti oleh kesetaraan denotatif (27%), kesetaraan konotatif (23%), terakhir kesetaraan teks-normatif (12%). Kesimpulannya, penerjemah sering menerjemahkan dialog yang berorientasi dengan bahasa tujuan, mengingat bagaimana terjemahan dapat membuat bahasa jauh lebih komunikatif dalam Bahasa Indonesia.

Keywords: *dialogue, translation equivalence, translation procedure, video game*