

ABSTRACT

ANTONIUS, EUNIKE YUNITA. (2025). **The Strategies and Equivalence of The Indonesian Subtitle of Ganyu's Story Quest in The *Genshin Impact* Game.** Yogyakarta: Department of English Letters, Faculty of Letters, Universitas Sanata Dharma.

Subtitling and dubbing have been two dominant methods of audiovisual translation since the introduction of the first sound film. Nowadays, subtitling is not limited to videos, movies, and TV shows, but also extends to video games. Subtitles in the game are necessary so that players can better understand the story or content of the game. However, subtitling is not easy, as the translator must shift the spoken dialogue into a written medium while maintaining the meaning and naturalness of the translation. Therefore, a strategy to shift the medium is needed, such as subtitling strategies.

This undergraduate thesis examines the Indonesian subtitles from the game *Genshin Impact*, published by Mihoyo, now known as Hoyoverse, in 2020. The focus of this research is to analyze subtitling strategies applied and also the translation equivalences. There are two objectives of this study. The first objective is to identify the subtitling strategies in the translation process based on Gottlieb's theory. The second objective is to examine the translation equivalence occurring based on Nida and Taber's theory.

This study is categorized as a qualitative study that employs library methods. A qualitative study is used for a study that results in words, images, or non-numeric symbols. This study is classified as a qualitative study as it examines the context and equivalent meaning of the subtitles. The library method is applied to collect the data and theories through books, journals, and other sources to aid the researcher in examining the subtitling strategies and translation equivalence for this study.

At the end of the study, it is expected that the study results will show the categories of the subtitling strategies along with the translation equivalence types. There are 7 out of 10 categories of Gottlieb's subtitling strategies applied in the Indonesian subtitle of the game, which are transfer, imitation, paraphrase, deletion, expansion, decimation, and condensation. This finding indicates the translator is making use of the strategies to deliver the message as closely and naturally as the dialogue intended. For the translation equivalence, the subtitle translation resulted in 2 types of Nida and Taber's equivalence, which are formal and dynamic. The results show how the translator was able to transfer the subtitle to the equivalent audience's target language.

Keywords: *audiovisual translation, subtitle, subtitling strategies, translation equivalence, video game.*

ABSTRAK

ANTONIUS, EUNIKE YUNITA. (2025). **The Strategies and Equivalence of The Indonesian Subtitle of Ganyu's Story Quest in The Genshin Impact Game.** Yogyakarta: Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Sastra, Universitas Sanata Dharma.

Penyulihan teks dan pengalihan suara telah menjadi dua metode utama dalam penerjemahan audiovisual sejak film dengan suara pertama kali diperkenalkan. Saat ini sulih teks tidak hanya terbatas pada video, film, dan acara televisi saja, tetapi juga telah merambah ke dalam gim video. Sulih teks dalam gim video dibutuhkan agar pemain dapat memahami cerita atau inti dari gim dengan lebih baik. Namun, proses penyulihan teks bukanlah hal yang mudah karena penerjemah harus mengubah dialog lisan ke dalam bentuk tulisan tanpa menghilangkan makna dan keluwesan terjemahannya. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi khusus untuk mengalihkan medium tersebut, seperti penggunaan strategi sulih teks.

Skripsi sarjana ini mengkaji sulih teks berbahasa Indonesia dari gim yang berjudul *Genshin Impact*, yang diterbitkan oleh MiHoyo, yang sekarang dikenal sebagai Hoyoverse, pada tahun 2020. Fokus dari penelitian ini adalah untuk menganalisis strategi sulih teks yang diterapkan serta padanan terjemahannya. Penelitian ini memiliki dua tujuan utama. Tujuan pertama adalah mengidentifikasi strategi sulih teks dalam proses penerjemahan berdasarkan teori dari Gottlieb. Tujuan keduanya adalah mengkaji kesepadanan terjemahan yang terjadi berdasarkan teori dari Nida dan Taber.

Penelitian ini termasuk dalam kategori studi kualitatif yang menggunakan metode kepustakaan. Studi kualitatif digunakan untuk penelitian yang menghasilkan data berupa kata-kata, gambar, atau simbol non-numerik. Penelitian ini dikategorikan sebagai studi kualitatif karena mengkaji konteks dan makna yang setara dari sulih teks tersebut. Metode kepustakaan digunakan untuk mengumpulkan data dan teori melalui buku, jurnal, dan sumber lainnya guna membantu peneliti dalam menganalisis strategi sulih teks dan kesepadanan terjemahan dalam penelitian ini.

Pada akhir penelitian, diharapkan hasil penelitian akan menunjukkan kategori strategi sulih teks beserta jenis-jenis kesepadanan terjemahannya. Terdapat 7 dari 10 kategori strategi sulih teks menurut Gottlieb yang diterapkan dalam sulih teks berbahasa Indonesia dari gim ini, yaitu *transfer*, *imitation*, *paraphrase*, *deletion*, *expansion*, *decimation*, dan *condensation*. Temuan ini menunjukkan bahwa penerjemah memanfaatkan strategi-strategi tersebut untuk menyampaikan pesan semirip dan sealami mungkin dengan maksud dari dialog aslinya. Untuk kesepadanan terjemahan, hasil terjemahan sulih teks menunjukkan dua jenis kesepadanan menurut Nida dan Taber, yaitu *formal* dan *dynamic*. Hasil ini memperlihatkan bagaimana penerjemah berhasil menyampaikan sulih teks ke dalam bahasa lokal yang sepadan bagi audiensnya.

Kata kunci: *audiovisual translation, subtitle, subtitling strategies, translation equivalence, video game.*