

ABSTRACT

KADENGANAN, GILKRIST. (2025). **The Relation of Game Localization Strategies and The Errors in The Indonesian Version of Bad2Bad: Apocalypse Video Game**. Yogyakarta: Department of English Letters, Faculty of Letters, Universitas Sanata Dharma.

Video game localization has become increasingly important as games reach global markets. Localization not only translates text but also adapts cultural references, tone, and style to ensure immersive experiences for target audiences. This study investigates the Indonesian localization of the video game *Bad2Bad: Apocalypse*, with a specific focus on how well the game has been localized and what types of translation errors are present. The research draws attention to the challenges faced in making localized versions both linguistically accurate and culturally resonant.

The study aims to answer two primary research objectives. The first is to identify the localization strategies employed in the Indonesian version of *Bad2Bad: Apocalypse* based on O'Hagan and Mangiron's game localization theory. The second is to classify the translation errors found in the Indonesian version using Baker's error framework and to analyze how these errors relate to the applied localization strategies. By addressing these objectives, the study seeks to evaluate the effectiveness of the localization strategies and reveal the connection between the strategies and the translation errors found in the game.

This research adopts two methods, namely qualitative and descriptive analysis. The data consist of 696 scenes (348 scenes from the English version and 348 from the Indonesian version) that were collected through direct gameplay. The analysis uses O'Hagan and Mangiron's game localization strategies namely interlingual, text-specific, pragmatic, intercultural, and transcreation, as well as Baker's translation error framework, which classifies errors into equivalence at word level, equivalence above word level, grammatical equivalence, textual equivalence (thematic and information structure), textual equivalence (cohesion), and pragmatic equivalence.

The findings show that the most frequently applied strategies were interlingual and text-specific translation strategies, both of which were fully applied across all acts. However, higher-level strategies such as transcreation and intercultural translation were rarely or only partially applied. This imbalance contributed to the persistence of translation errors. The study concludes that although localization strategies were employed, the lack of cultural and creative adaptation led to significant flaws in the Indonesian translation, indicating the need for a more balanced and context-aware localization process.

Keywords: *Bad2Bad: Apocalypse*, cultural adaptation, game localization, in-game text translation, translation errors.

ABSTRAK

KADENGANAN, GILKRIST. (2025). **The Relation of Game Localization Strategies and The Errors in The Indonesian Version of Bad2Bad: Apocalypse Video Game**. Yogyakarta: Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Sastra, Universitas Sanata Dharma.

Lokalisasi video game menjadi semakin penting seiring dengan meluasnya distribusi game ke pasar global. Lokalisasi tidak hanya mencakup penerjemahan teks, tetapi juga penyesuaian referensi budaya, nada bicara, dan gaya bahasa agar sesuai dengan audiens target dan menciptakan pengalaman bermain yang imersif. Penelitian ini mengkaji lokalisasi bahasa Indonesia dari permainan video *Bad2Bad: Apocalypse*, dengan fokus pada efektivitas strategi lokalisasi yang digunakan serta jenis kesalahan terjemahan yang ditemukan dalam versi tersebut. Penelitian ini menyoroti tantangan dalam menciptakan terjemahan yang akurat secara linguistik sekaligus relevan secara budaya.

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab dua tujuan utama. Tujuan pertama adalah mengidentifikasi strategi lokalisasi yang digunakan dalam versi bahasa Indonesia dari *Bad2Bad: Apocalypse* berdasarkan teori lokalisasi game yang dikemukakan oleh O'Hagan dan Mangiron. Tujuan kedua adalah mengklasifikasikan kesalahan terjemahan yang ditemukan dalam versi bahasa Indonesia menggunakan kerangka klasifikasi kesalahan dari Baker serta menganalisis keterkaitannya dengan strategi lokalisasi yang diterapkan. Dengan menjawab kedua tujuan tersebut, penelitian ini berupaya untuk mengevaluasi efektivitas strategi lokalisasi serta mengungkap hubungan antara strategi yang digunakan dengan kesalahan terjemahan yang muncul dalam game.

Penelitian ini menggunakan dua metode, yaitu analisis kualitatif dan deskriptif. Data penelitian terdiri dari 696 adegan (348 adegan dari versi bahasa Inggris dan 348 dari versi bahasa Indonesia) yang dikumpulkan melalui observasi langsung dengan memainkan game. Analisis dilakukan menggunakan teori strategi lokalisasi game dari O'Hagan dan Mangiron yang mencakup strategi *interlingual*, *text-specific*, *pragmatic*, *intercultural*, dan *transcreation*, serta kerangka kesalahan terjemahan dari Baker, yang mengklasifikasikan kesalahan ke dalam kategori *equivalence at word level*, *equivalence above word level*, *grammatical equivalence*, *textual equivalence (thematic and information structure)*, *textual equivalence (cohesion)*, dan *pragmatic equivalence*.

Hasil analisis menunjukkan bahwa strategi yang paling sering diterapkan secara penuh adalah strategi *interlingual* dan *text-specific*. Namun, strategi yang berada pada tingkat tertinggi dalam hierarki, seperti *transcreation* dan *intercultural translation*, hanya diterapkan sebagian atau bahkan tidak sama sekali. Ketidakseimbangan ini berkontribusi pada munculnya berbagai kesalahan terjemahan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa meskipun strategi lokalisasi telah diterapkan, kurangnya penyesuaian budaya dan kreativitas dalam penerjemahan menyebabkan sejumlah kekeliruan yang signifikan dalam versi bahasa Indonesia sehingga diperlukan pendekatan lokalisasi yang lebih seimbang dan kontekstual.

Keywords: *Bad2Bad: Apocalypse*, *cultural adaptation*, *game localization*, *in-game text translation*, *translation error*