

## ABSTRACT

ALMINDA, ERICA, (2026). **Textual Equivalence as a Result of Interpreting Strategies in Windah Basudara's Sight Translation of Fear Expressions in The Stalked**. Yogyakarta: Department of English Letters, Faculty of Letters, Universitas Sanata Dharma.

Language plays an important role in human communication, but when people speak different languages, barriers can get in the way. Translation exists to bridge that gap, allowing meaning to cross from one language to another regardless of different linguistic and cultural backgrounds. This study looks at a specific type of oral translation called sight translation. This phenomenon was found in a YouTube livestream by Windah Basudara, one of Indonesia's most popular gaming content creators, where he translated written English dialogue from the horror game *The Stalked* into spoken Indonesian as the words appeared on screen during gameplay. As the game is very much about fear and tension, it is important to take into consideration how the texts are translated to the extent that meaning and atmosphere of the game is presented to the audience in the target language.

This study has two objectives: first, to identify the interpreting strategies used by Windah Basudara during real-time game translation based on Xiangdong Li's theory, and second, to analyze how these strategies reflect textual equivalence according to Mona Baker's framework. Through these objectives, the research provides a clearer understanding of how narrative equivalence is maintained within the spontaneous context of livestream sight translation.

This research used a qualitative approach backed by library research and explicatory research to analyze the data against existing theories. The data were taken from 13 English utterances in the conflict and climax section of the game paired with Windah's spoken Indonesian translations transcribed from the livestream, which broke down into 38 data points for analysis. Xiangdong Li's (2015) framework was used to classify the interpreting strategies while Mona Baker's (2011) theory of cohesive devices was used to examine textual equivalence.

The analysis found 11 types of interpreting strategies in total. Text expansion/addition came out as the most frequent with 10 occurrences followed by omission with 8. As for textual equivalence, lexical cohesion was the most affected device appearing in 23 data points while reference showed up in 11 and conjunction in only 3. Reproduction, adaptation and morpho-syntactic transformation were the strategies that caused the least disruption to textual equivalence. Overall, while Windah managed to get the general meaning of the source text across to his audience, the cohesive structure of the original was often changed along the way, which reflects just how difficult it is to do sight translation live when you are also playing a game and performing for an audience at the same time.

**Keywords:** *interpreting strategies, livestream, sight translation, textual equivalence, The Stalked, Windah Basudara*

## ABSTRAK

ALMINDA, ERICA, (2026). **Textual Equivalence as a Result of Interpreting Strategies in Windah Basudara's Sight Translation of Fear Expressions in The Stalked**. Yogyakarta: Department of English Letters, Faculty of Letters, Universitas Sanata Dharma.

Bahasa memainkan peran penting dalam komunikasi manusia, namun ketika orang berbicara dalam bahasa yang berbeda, hambatan bisa muncul di tengah-tengah. Penerjemahan hadir untuk menjembatani kesenjangan tersebut, memungkinkan makna berpindah dari satu bahasa ke bahasa lain tanpa memandang perbedaan latar belakang linguistik dan budaya. Penelitian ini mengkaji jenis penerjemahan lisan yang disebut penerjemahan *sight translation*. Fenomena ini ditemukan dalam sebuah siaran langsung YouTube oleh Windah Basudara, salah satu creator konten gim paling populer di Indonesia, di mana ia menerjemahkan dialog bahasa Inggris dari gim horor *The Stalked* ke dalam bahasa Indonesia secara lisan saat kata-kata tersebut muncul di layar selama permainan. Karena gim ini sangat bergantung pada rasa takut dan ketegangan, cara teks-teks tersebut diterjemahkan sangat berpengaruh terhadap apakah makna dan suasana gim tersebut sampai kepada penonton dalam bahasa target.

Penelitian ini memiliki dua tujuan: pertama, untuk mengidentifikasi strategi penjurubahasaan yang digunakan Windah Basudara ketika menerjemahkan gim secara waktu nyata dengan merujuk pada teori Xiangdong Li. Kedua, untuk menganalisis bagaimana strategi penjurubahasaan tersebut mencerminkan konsep ekuivalensi tekstual berdasarkan kerangka teori Mona Baker. Melalui penelitian ini, diharapkan muncul pemahaman yang lebih jelas tentang bagaimana ekuivalensi tekstual dapat terjaga dalam situasi penerjemahan *sight translation* yang spontan pada saat siaran langsung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang didukung oleh studi pustaka dan penelitian eksplikatif untuk menganalisis data berdasarkan teori-teori yang ada. Data diambil dari 13 ujaran bahasa Inggris dalam bagian konflik dan klimaks game yang dipasangkan dengan terjemahan lisan bahasa Indonesia Windah yang ditranskrip dari siaran langsung, yang kemudian dipecah menjadi 38 data untuk dianalisis. Kerangka kerja Xiangdong Li (2015) digunakan untuk mengklasifikasikan strategi penjurubahasaan, sementara teori perangkat kohesif Mona Baker (2011) digunakan untuk mengkaji kesepadanan tekstual.

Analisis menemukan 11 jenis strategi interpretasi secara keseluruhan. Text expansion/addition muncul sebagai yang paling sering dengan total 10, diikuti oleh omission 8. Mengenai kesepadanan tekstual, kohesi leksikal merupakan perangkat yang paling banyak terpengaruh dengan muncul dalam 23 data, sementara referensi muncul dalam 11 data dan konjungsi hanya dalam 3 data. Reproduction, adaptation, dan morpho-syntactic transformation merupakan strategi yang paling sedikit mempengaruhi kesepadanan tekstual. Secara keseluruhan, meskipun Windah berhasil menyampaikan makna umum teks sumber kepada penontonnya, struktur kohesif dari teks asli sering berubah dalam prosesnya, yang mencerminkan betapa sulitnya melakukan penerjemahan *sight translation* secara langsung ketika pada saat yang sama juga bermain game untuk penonton.

**Kata Kunci:** *interpreting strategies, livestream, sight translation, textual equivalence, The Stalked, Windah Basudara*