

## ABSTRACT

Shahanirwan, Faizandro. (2026). **THE TRANSLATION PROCEDURES AND EQUIVALENCE OF THE INDONESIAN VERSION OF *HONKAI: STAR RAIL* CHARACTER VOICELINES**. Yogyakarta: Department of English Letters, Faculty of Letters, Universitas Sanata Dharma.

Video game localization involves more than translating linguistic meaning, as it also requires preserving character personality and ensuring that dialogues sound natural and engaging for players in the target language. Since character voicelines contribute significantly to characterization and player immersion, the translation strategies used in localization play an important role in maintaining the intended experience. This study focuses on the English-Indonesian localization of character voicelines in *Honkai: Star Rail*.

The objectives of this study are to identify the translation procedures used in translating the character voicelines and to analyze the types of equivalence achieved in the Indonesian localization. To accomplish these objectives, the study applies Newmark's (1988) theory of translation procedures and Nida's concept of formal and dynamic equivalence as the main theoretical frameworks.

This research employs a qualitative descriptive method. The data consist of 60 English-Indonesian character voicelines selected from *Honkai: Star Rail*. The source text and target text are compared to identify the translation procedures applied in each voiceline and to determine the type of equivalence achieved in the Indonesian translation.

The findings reveal that the Indonesian localization employs various translation procedures, including literal translation, transference, naturalization, cultural equivalent, functional equivalent, descriptive equivalent, synonymy, calque, shift, modulation, reduction, and expansion. Literal translation is the most frequently used procedure, indicating that the localization generally preserves the grammatical structure and meaning of the source text. However, other procedures are employed when linguistic or cultural adaptation is necessary to produce translations that are clear and natural for Indonesian players. The analysis also shows that both formal and dynamic equivalence are achieved throughout the data. Formal equivalence is commonly found when the source text can be translated directly while maintaining its meaning and structure, whereas dynamic equivalence is achieved when adaptations are required to preserve the intended communicative effect in the target language.

**Keywords:** *equivalence, translation procedures, video game, video game localization.*

## ABSTRAK

Shahanirwan, Faizandro. (2026). **THE TRANSLATION PROCEDURES AND EQUIVALENCE OF THE INDONESIAN VERSION OF HONKAI: STAR RAIL CHARACTER VOICELINES**. Yogyakarta: Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Sastra, Universitas Sanata Dharma.

Lokalisasi video game tidak hanya melibatkan penerjemahan makna linguistik, tetapi juga memerlukan pelestarian kepribadian karakter serta memastikan bahwa dialog terdengar alami dan menarik bagi pemain dalam bahasa sasaran. Karena *character voicelines* berkontribusi secara signifikan terhadap karakterisasi dan pengalaman imersif pemain, strategi penerjemahan yang digunakan dalam proses lokalisasi memegang peranan penting dalam mempertahankan pengalaman yang dimaksud. Penelitian ini berfokus pada lokalisasi *character voicelines* bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia pada *Honkai: Star Rail*.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi *translation procedures* yang digunakan dalam menerjemahkan *character voicelines* serta menganalisis jenis *equivalence* yang dicapai dalam lokalisasi bahasa Indonesia. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan teori *translation procedures* dari Newmark (1988) dan konsep *formal equivalence* serta *dynamic equivalence* dari Nida sebagai landasan teori utama.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data penelitian terdiri atas 60 *character voicelines* bahasa Inggris dan bahasa Indonesia yang dipilih dari *Honkai: Star Rail*. Teks sumber dan teks sasaran dibandingkan untuk mengidentifikasi *translation procedures* yang diterapkan pada setiap *voiceline* serta menentukan jenis *equivalence* yang dicapai dalam hasil terjemahan bahasa Indonesia.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa lokalisasi bahasa Indonesia menerapkan berbagai *translation procedures*, yaitu *literal translation*, *transference*, *naturalization*, *cultural equivalent*, *functional equivalent*, *descriptive equivalent*, *synonymy*, *calque*, *shift*, *modulation*, *reduction*, dan *expansion*. *Literal translation* merupakan prosedur yang paling sering digunakan, yang menunjukkan bahwa lokalisasi pada umumnya mempertahankan struktur gramatikal dan makna teks sumber. Namun, prosedur lainnya diterapkan ketika diperlukan penyesuaian linguistik maupun budaya agar hasil terjemahan terdengar jelas dan alami bagi pemain Indonesia. Analisis juga menunjukkan bahwa *formal equivalence* dan *dynamic equivalence* sama-sama ditemukan dalam data penelitian. *Formal equivalence* umumnya dicapai ketika teks sumber dapat diterjemahkan secara langsung dengan tetap mempertahankan makna dan strukturnya, sedangkan *dynamic equivalence* dicapai ketika diperlukan penyesuaian untuk mempertahankan efek komunikatif yang dimaksud dalam bahasa sasaran.

**Kata kunci:** *equivalence, translation procedures, video game, video game localization.*