

ABSTRACT

Apryan Noegraha, Rafy. 2022. *Subtitling Strategy and Readability of Directive Speech Act in Genshin Impact Prologue Chapter Subtitle*. Thesis. English Literature Study Program. English Department. Faculty of Humanities, Universitas Jenderal Soedirman. Purwokerto. Supervisor 1: Raden Pujo Handoyo, S.S., M.Hum., Supervisor 2: Ambhita Dhyaningrum, S.S., M.Hum., External Examiner: Dyah Raina Purwaningsih, S.S., M.Hum.

This research entitled *Subtitling Strategy and Readability of Directive Speech Act in Genshin Impact Prologue Chapter Subtitle*. This research aims to analyze subtitling strategy and the readability of directive speech act in video game *Genshin Impact*. The theories applied in conducting this research are subtitling strategies by Gottlieb (1992), translation quality assessment readability level by Nababan et, al. (2012), and Directive speech act theory by John Searle (1976). This research is conducted by using descriptive qualitative and quantitative method. The data of this research is 198 data of directive speech act that uttered by all of the characters in video game *Genshin Impact* prologue chapter. The result of this research for the type of directive speech act are 87 question type, 44 request type, 39 command type, 24 prohibition type, and 4 permission type. Furthermore, for the result of the subtitling strategies used are 45 paraphrase strategy, 40 transfer strategy, 33 imitation strategy, 23 expansion strategy, 21 condensation and transcription strategy, and 15 deletion strategy. Since this is a subtitle of a game, the most used strategy is paraphrase because in the subtitle, the translator needs to explain or elaborate what player have to do to play the game. Meanwhile for the result of the readability level, 182 data are considered readable and 16 data less readable. Therefore, with this high readability score, the translation is considered readable. As a suggestion, further similar research may apply different object and theory.

Keywords: Translation, Subtitling Strategy, Directive Speech Act, Readability, *Genshin Impact*.

ABSTRAK

Apryan Noegraha, Rafy. 2022. *Subtitling Strategy and Readability of Directive Speech Act in Genshin Impact Prologue Chapter Subtitle*. Skripsi. Program Studi Sastra Inggris. Jurusan Sastra Inggris. Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Jenderal Soedirman. Purwokerto. Pembimbing 1: Raden Pujo Handoyo, S.S., M.Hum., Pembimbing 2: Ambhita Dhyaningrum, S.S., M.Hum., Penguji eksternal: Dyah Raina Purwaningsih, S.S., M.Hum.

Penelitian ini berjudul *Subtitling Strategy and Readability of Directive Speech Act in Genshin Impact Prologue Chapter Subtitle*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi subtitling dan keterbacaan tindak tutur direktif dalam video game *Genshin Impact*. Teori yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah strategi *subtitling* oleh Gottlieb (1992), tingkat keterbacaan penilaian kualitas terjemahan oleh Nababan dkk. (2012), dan teori tindak tutur direktif oleh John Searle (1976). Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data dari penelitian ini adalah 198 data tindak tutur direktif yang diucapkan oleh semua karakter dalam video game dalam prolog *Genshin Impact*. Hasil penelitian ini untuk jenis tindak tutur direktif adalah 87 *question type*, 44 *request type*, 39 *command type*, 24 *prohibition type*, dan 4 *permission type*. Selanjutnya untuk hasil subtitling strategi yang digunakan adalah 45 *paraphrase strategy*, 40 *transfer strategy*, 33 *imitation strategy*, 23 *expansion strategy*, 21 *condensation and transcription strategy*, dan 15 *deletion strategy*. Karena ini adalah subtitle dari sebuah *game*, strategi yang paling banyak digunakan adalah *paraphrase* karena dalam subtitle, penerjemah perlu menjelaskan atau menguraikan apa yang harus dilakukan pemain untuk memainkan *game* tersebut. Sedangkan untuk hasil tingkat keterbacaan, 182 data dinyatakan terbaca dan 16 data kurang terbaca. Oleh karena itu, dengan skor keterbacaan yang tinggi ini, terjemahan tersebut dianggap terbaca. Sebagai saran, penelitian selanjutnya yang serupa dapat menggunakan objek dan teori yang berbeda.

Kata kunci: Penerjemahan, Strategi *Subtitling*, Tindak Tutur Direktif, Keterbacaan, *Genshin Impact*.