

ABSTRACT

Cahya Pradana, Bintang. *Translation Techniques and Accuracy of Material and Social Culture in Bakso Simulator Video Game Localization.* Thesis. English Literature Study Program. English Language and Literature Department. Faculty of Humanities. Jenderal Soedirman University. Purwokerto. Supervisor 1: Asrofin Nur Kholifah, S.S., M.Hum., Supervisor 2: Raden Pujo Handoyo, S.S., M.Hum., External Examiner: Dyah Raina Purwaningsih, S.S., M.Hum., Secretary: Hanifa Pascarina, S.S., M.Hum..

This study aims to analyze the translation techniques used to translate material and social culture terms in the localization of the video game "Bakso Simulator", as well as aspects of the accuracy of the translation product. The theory used in this study is the theory of translation techniques by Molina and Albir (2002), the category of cultural terms by Newmark (1988) and Accuracy as a model of Translation Quality Assessment proposed by Nababan (2012). The data of this study are 50 words containing material and social culture terms found in the video game "Bakso Simulator", in the form of words and phrases. To answer the research question, researchers used a qualitative descriptive method and total sampling. Questionnaires containing input from respondents were also taken into consideration in analyzing this study. Based on the analysis, there are 5 categories of material culture terms found in this research, those are food (17.50%), clothing (10%), housing (5%), transportation (5%), and tools and equipments (62.50%). Total data is 40 data. In addition, there are 2 socio-cultural categories examined in this study, namely beliefs (80%) and works (20%) Total data is 10 data. Eight translation techniques were also used: Borrowing 28 data (56%), Generalizing 9 data (18%), Established Equivalence 8 data (16%), Literal 1 data (2%), Particularization 1 data (2%), Reduction 1 data (2%), Amplification 1 data (2%), and Description 1 data (2%). Moreover, the details are 40 data, or 80%, classified as Accurate, 9 data, or 18%, classified as Less Accurate, and 1 data, or 2%, classified as Inaccurate. Based on these findings, it can be concluded that 5 categories of material culture and 2 categories of social culture have been found. There are 8 translation techniques used in this research, and this localization is 80% considered accurate.

Keywords: Translation Studies, Translation Technique, Accuracy, Material Culture, Social Culture, "Bakso Simulator" video game

ABSTRAK

Cahaya Pradana, Bintang. *Translation Techniques and Accuracy of Material and Social Culture in Bakso Simulator Video Game Localization.* Skripsi. Program Studi Sastra Inggris. Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris. Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Jenderal Soedirman. Purwokerto. Pembimbing 1: Asrofin Nur Kholifah, S.S., M.Hum., Pembimbing 2: Raden Pujo Handoyo, S.S., M.Hum., Penguji Eksternal: Dyah Raina Purwaningsih, S.S., M.Hum., Sekretaris: Hanifa Pascarina, S.S., M.Hum

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis teknik penerjemahan yang digunakan untuk menerjemahkan istilah materi dan sosial budaya dalam lokalisasi video game “Bakso Simulator”, serta aspek keakuratan hasil terjemahan. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori teknik penerjemahan oleh Molina dan Albir (2002), kategori istilah budaya oleh Newmark (1988) dan Akurasi sebagai model Penilaian Kualitas Terjemahan yang dikemukakan oleh Nababan (2012). Data penelitian ini adalah 50 kata yang mengandung istilah material dan sosial budaya yang terdapat dalam video game “Bakso Simulator”, berupa kata dan frase. Untuk menjawab pertanyaan penelitian, peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif dan total sampling. Kuesioner yang berisi masukan dari responden juga menjadi bahan pertimbangan dalam menganalisis penelitian ini. Berdasarkan analisis, terdapat 5 kategori istilah budaya material yang ditemukan dalam penelitian ini, yaitu pangan (17,50%), sandang (10%), perumahan (5%), transportasi (5%), dan perkakas (62,50). %. Jumlah data adalah 40 data. Selain itu, ada 2 kategori sosial budaya yang diteliti dalam penelitian ini yaitu kepercayaan (80%) dan pekerjaan (20%) Total data adalah 10 data. Delapan teknik penerjemahan juga digunakan: Meminjam 28 data (56%), Generalisasi 9 data (18%), Menetapkan Kesetaraan 8 data (16%), Literal 1 data (2%), Particularization 1 data (2%), Reduksi 1 data (2%), data Amplifikasi 1 (2%), dan data Deskripsi 1 (2%). Rinciannya, 40 data atau 80% tergolong Akurat, 9 data atau 18% tergolong Kurang Akurat, dan 1 data atau 2% tergolong Tidak Akurat. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa telah ditemukan 5 kategori budaya material dan 2 kategori budaya sosial. Ada 8 teknik penerjemahan yang digunakan dalam penelitian ini, dan lokalisasi ini dinilai 80% akurat.

Kata kunci: Kajian Penerjemahan, Teknik Penerjemahan, Akurasi, Budaya Material, Sosial Budaya, video game “Bakso Simulator”.