

ABSTRACT

NUGRAHENI, Hesti. 2024. AN ANALYSIS ON CULTURAL TERMS TRANSLATION IN THE ACHIEVEMENTS MENU OF “HONKAI: STAR RAIL”. Supervisor 1: Asrofin Nur Kholifah, S.S., M.Hum., Supervisor 2: Dr. Raden Pujo Handoyo, S.S., M.Hum., External Examiner: Nadia Gitya Yulianita, S.Pd., M.Li., Ministry of Research, Technology, and Higher Education. Universitas Jenderal Soedirman. Faculty of Humanities. Department of English. English Literature Study Program. Purwokerto.

This research aims to identify cultural terms found in the achievements menu of *Honkai: Star Rail*, analyze the translation strategies used to deliver those cultural terms from English into Indonesian and find what the translation ideology applied in translating the cultural terms. This research used a descriptive qualitative approach to explain the results of the analysis. In collecting the data, the writer used several steps. Those are observing, collecting, identifying, and analyzing by using Newmark's cultural terms category, Vinay and Darbelnet's translation strategy, and Venuti's translation ideology theory. The data was collected from the achievements menu of the *Honkai: Star Rail*. The analysis revealed 52 cultural terms, categorized as follows: 25 terms (48.1%) as social culture, 13 terms (25%) to political and social organizations, 6 terms (11.5%) are related to ecology, 4 terms (7.7%) to material culture, and 4 terms (7.7%) to gestures and habits. There are seven strategies of translation, those are borrowing, calque, literal translation, transposition, modulation, equivalence, and adaptation. Although borrowing was the strategy applied most by the translator, the translation of the achievements menu of *Honkai: Star Rail* is still dominated by domestication because the total of the application of transposition, modulation, equivalence, and adaptation is greater than the total of borrowing, calque, and literal translation. The purpose of the translator was to reach the target players' understanding.

Keywords: cultural term, translation strategy, translation ideology, video game, *Honkai: Star Rail*.

ABSTRAK

NUGRAHENI, Hesti. 2024. AN ANALYSIS ON CULTURAL TERMS TRANSLATION IN THE ACHIEVEMENTS MENU OF “HONKAI: STAR RAIL”. Pembimbing 1: Asrofin Nur Kholifah, S.S., M.Hum., Pembimbing 2: Dr. Raden Pujo Handoyo, S.S., M.Hum., Penguji Eksternal: Nadia Gitya Yulianita, S.Pd., M.Li., Kementerian Pendidikan, Budaya, Riset, dan Teknologi. Universitas Jenderal Soedirman. Fakultas Ilmu Budaya. Program Studi Sastra Inggris. Purwokerto.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi istilah-istilah budaya yang terdapat di dalam menu pencapaian *Honkai: Star Rail*, menganalisis strategi penerjemahan yang digunakan untuk menyampaikan istilah-istilah budaya dari Bahasa Inggris ke dalam Bahasa Indonesia dan menemukan ideologi penerjemah apa yang digunakan dalam menerjemahkan istilah-istilah budaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menjelaskan hasil dari analisis. Dalam mengumpulkan data, penulis menggunakan beberapa langkah. Diantaranya mengamati, mengumpulkan, mengidentifikasi, dan menganalisis menggunakan teori pengkategorian istilah-istilah budaya dari Newmark, strategi penerjemah dari Vinay dan Darbelnet, dan ideologi penerjemah dari Venuti. Data yang dikumpulkan berasal dari menu pencapaian *Honkai: Star Rail*. Hasil analisis menunjukkan bahwa ada 52 istilah budaya di dalam menu pencapaian *Honkai: Star Rail*, dikategorikan sebagai berikut: 25 istilah budaya (48.1%) untuk kategori budaya sosial, 13 istilah budaya (25%) untuk kategori politik dan organisasi sosial, 6 istilah budaya (11.5%) untuk kategori ekologi, 4 istilah budaya (7.7%) untuk kategori budaya material, dan 4 istilah budaya (7.7%) untuk kategori bahasa tubuh dan kebiasaan. Tujuh strategi penerjemahan yang digunakan adalah peminjaman, kalke, penerjemahan literal, transposisi, modulasi, padanan setara, dan adaptasi. Meskipun strategi peminjaman paling banyak digunakan oleh penerjemah, penerjemahan menu pencapaian *Honkai: Star Rail* masih didominasi oleh domestikasi karena jumlah dari pengaplikasian strategi transposisi, modulasi, padanan setara, dan adaptasi lebih banyak daripada jumlah pengaplikasian strategi peminjaman, kalke, dan penerjemahan literal. Tujuan penerjemah menerapkan ideologi tersebut adalah untuk mencapai pemahan target pemain.

Kata kunci: istilah budaya, strategi penerjemah, ideologi penerjemah, video gim, *Honkai: Star Rail*.