

## INTISARI

Penelitian ini berisi tentang strategi penerjemahan nama pahlawan dalam gim online "Defense of the Ancients 2" (Dota 2) dari bahasa Inggris ke bahasa Korea. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi penerjemahan apa saja yang digunakan pada penerjemahan nama pahlawan dalam gim Dota 2, serta alasan mengapa strategi itu digunakan. Objek yang diteliti adalah nama pahlawan gim online Dota 2 yang dirilis oleh Valve pada tahun 2013 dengan total 126 data. Nama pahlawan gim Dota 2 secara resmi hanya diterjemahkan ke dalam Mandarin dan bahasa Korea. Analisis dilakukan menggunakan teori strategi penerjemahan nama milik Fernandes (2006), yang membaginya menjadi 10 strategi penerjemahan, yakni strategi *rendition*, *copy*, *transcription*, *substitution*, *recreation*, *deletion*, *addition*, *transposition*, *phonological replacement*, dan *conventionality*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ditemukan 6 strategi yang digunakan yakni strategi *rendition* digunakan untuk menerjemahkan profesi, gelar, dan julukan, *transcription* digunakan untuk menerjemahkan nama asli dan kata dalam bahasa Inggris tetapi dipertahankan menyesuaikan fonetik bahasa Korea serta istilah spesifik dalam gim, *recreation* digunakan untuk membuat nama baru yang menyesuaikan karakteristik serta budaya dalam bahasa Korea, *substitution* digunakan ketika nama dalam BSu diganti dengan nama dalam BSa yang lebih sesuai secara budaya, *addition* digunakan untuk menambahkan informasi agar hasil penerjemahan tidak ambigu, dan *conventionality* digunakan untuk menerjemahkan nama makhluk mitologi sesuai dengan kesepakatan dalam bahasa Korea. Beberapa nama juga diterjemahkan menggunakan 2 (dua) strategi. Strategi yang tidak ditemukan adalah strategi *copy*, *deletion*, *transposition*, dan *phonological replacement*. Strategi *copy* dan *phonological replacement* tidak ditemukan karena perbedaan sistem fonologi bahasa Inggris dan bahasa Korea. Sementara itu, strategi *deletion* tidak ditemukan karena setiap nama pahlawan relevan dalam *world-building* Dota 2. Strategi *transposition* tidak ditemukan karena strategi ini digunakan untuk menerjemahkan judul karya sastra.

**Kata Kunci: Strategi Penerjemahan Nama, Pahlawan, Dota 2, Bahasa Korea, Bahasa Inggris**

## ABSTRACT

This study discusses the name translation strategy of the online game “Defense of the Ancients 2” (Dota 2) hero names from English into Korean. This research aims to identify name translation strategies that were used to translate the hero names in Dota 2 and analyze the reason behind the use of the strategies. The object of the study consists of 126 hero names from Dota 2, released by Valve in 2013. Dota 2 hero names are only translated into Chinese and Korean language officially by Valve. The analysis is based on Fernandes (2006) name translating theory that categorized them into 10 strategies: rendition, copy, transcription, substitution, recreation, deletion, addition, transposition, phonological replacement, and conventionality. The result of the study found that 6 strategies were used. Rendition was used to translating professions, name titles, and epithets; transcription was applied to hero’s original name, English words that is adapted into Korean phonology system, as well as game-specific term; recreation was used to create a new name that matches the characteristic of the heroes, also adjusting it with target language cultural setting; substitution was used to replace source language name into more culturally accepted name in target language; addition was utilized to remove any ambiguity by inserting additional information; and conventionality was used to translate mythological creatures names based on Korean convention. Some hero names also translated by using 2 (two) strategies. Strategies that are not found were copy, deletion, transposition, and phonological replacement. The absence of copy and phonological replacement can be attributed to the phonological system difference between English and Korean. Meanwhile, deletion was not found, as such hero names plays an essential role in the world-building of Dota 2. Lastly, transposition was not applied, as this strategy is typically used for translating literary title.

**Kata Kunci: Name Translating Strategies, Hero, Dota 2, English, Korean**

## 초록

이 연구는 온라인 게임 “*Defense of the Ancients 2*” (도타 2) 영웅 이름 영어-한국어 번역 전략에 대한 연구다. 이 연구 목적은 번역 시 어떤 전략을 사용하며, 이에 대한 근거를 알아보고자 한다. 연구 대상은 2013 년에 밸브 코퍼레이션에서 출시한 온라인 게임 도타 2 속 126 명의 영웅 이름이다. 밸브 코퍼레이션은 공식적으로 중국어 및 한국어로만 영웅 이름들을 번역했다. 이 연구는 Fernandes (2006) 의 아동문학에 나온 인물 이름 번역 전략 이론을 사용하여 10 가지 전략으로 나누었다. 이는 *rendition* (의역), *copy* (복사), *transcription* (전사), *substitution* (대체), *recreation* (재창조), *deletion* (삭제), *addition* (추가), *transposition* (전환), *phonological replacement* (음운 대체), 및 *conventionality* (관습화)다. 의역 전략은 직함, 별명 또는 직업을 번역하는 데 사용되었고 전사 전략은 본명, 도타 2 게임 세계의 특정 용어 및 종족, 영어 단어이지만 한국어로 번역되지 않으며 한국어 음운 체계에 맞게 조정하는 데 사용되었고 영웅의 특성에 맞는 새로운 이름을 만들기 위해 재창조가 사용되었으며, 목표 언어 문화 설정에 맞게 조정되었고, 대체 전략은 목표어에서 원시 언어 이름을 문화적으로 적절한 이름으로 대체하여 적용되었고, 추가 전략은 의미의 모호함을 줄이기 위해 추가 정보를 삽입하는 데 사용되었고, 관습화는 한국의 관습을 바탕으로 신화 생물들의 이름을 번역하는 데 사용되었다. 일부 영웅 이름은 2 가지 전략을 사용하여 번역되기도 했다. 반면 발견되지 않은 5 가지 전략은 복사, 삭제, 전환, 및 음운 대체다. 복사 및 음운 대체의 없음 근거는 영어와 한국의 음운 체계 차이이다. 한편에 모든 영웅 이름이 도타 2 월드빌딩에서 중요한 역할을 가지고 있기 때문에 삭제 전략이 사용되지 않았다. 전환 전략은 일반적으로 아동문학 제목을 번역하는 데에 사용하기 때문에 발견되지 않았다.

키워드: 이름 번역 전략, 영웅, 도타 2, 영어, 한국어