

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN SAMPUL DALAM BAHASA INGGRIS.....	ii
HALAMAN SAMPUL DALAM BAHASA KOREA	iii
HALAMAN JUDUL	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
PEDOMAN TRANSLITERASI	xv
INTISARI	xxi
ABSTRACT.....	xxii
초록.....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Tinjauan Pustaka.....	6
1.6 Landasan Teori.....	10
1.6.1 Definisi <i>Video Game</i>	10
1.6.2 Defense of the Ancients 2 (Dota 2).....	12
1.6.3 Definisi Penerjemahan	14
1.6.4 Definisi Nama	23
1.7 Metode Penelitian	24
1.8 Sistematika Penyajian	26

BAB II STRATEGI PENERJEMAHAN NAMA PAHLAWAN DALAM <i>GAME</i>	
DOTA 2	27
2.1 1 (Satu) Strategi Penerjemahan	28
2.1.1 <i>Rendition</i>	28
2.1.2 <i>Transcription</i>	43
2.1.3 <i>Recreation</i>	51
2.1.4 <i>Conventionality</i>	60
2.1.5 <i>Substitution</i>	62
2.1.6 <i>Addition</i>	65
2.2 2 (Dua) Strategi Penerjemahan	67
2.2.1 <i>Transcription dan Rendition</i>	68
2.2.2 <i>Rendition dan Conventionality</i>	77
2.2.3 <i>Recreation dan Rendition</i>	87
BAB III SIMPULAN	92
3.1 Kesimpulan	92
3.2 Saran	94
요약	99
DAFTAR PUSTAKA	97
DAFTAR LAMAN	99
LAMPIRAN.....	102
Lampiran 1. Data Nama Pahlawan dalam BSu, BSa, Strategi Penerjemahan Nama	102