

ABSTRAK

Studi ini mengkaji sebuah analisis perbandingan terjemahan game Genshin Impact Bahasa Inggris dan Indonesia pada Archon Quest Chapter I: "Kita Akan Bertemu Lagi". Penelitian ini berfokus pada strategi adaptasi yang mungkin digunakan untuk menyampaikan strategi tersebut, pilihan linguistik, dan nada emosional, dengan menekankan keseimbangan antara kesetiaan terhadap materi sumber dan adaptasi linguistic dengan teori *dynamic equivalence* Nida (1964), teori Skopos (1978), dan teori lokalisasi. Untuk memaksimalkan hasil temuan, cakupannya dibatasi pada dialog dan narasi di mana emosi cerita terjadi dengan tinggi. Yaitu pada bagian reuni antarsaudara. Bagian ini dipilih karena termasuk bagian penting dari cerita di mana tokoh utama mencapai tujuan utamanya dan termasuk titik klimaksnya. Dari analisis tersebut, terlihat bahwa terjemahan cenderung lebih condong ke arah *formal equivalence* (Nida) dan terjemahan literal (Skopos) dengan rasio yang konsisten, yaitu 5:2. Analisis dengan teori Skopos dapat diperluas dengan adanya *coherence* dan *fidelity rule*. Semua teks terjemahan terbukti koheren dengan hampir semua text tetap setia pada source text. Meskipun demikian, terdapat kekurangan lokalisasi eksplisit dalam aspek budayanya. Sementara pada bagian ekspresinya, termuat beberapa perubahan yang dilakukan agar sesuai dengan nada Bahasa Indonesia melalui beberapa kategori: empat dalam *tone modification*, tujuh dalam *poetic/metaphorical language*, sebelas dalam *emotional repetition and pacing*, sembilan dalam *hesitation and shock*, sembilan dalam *emotional urgency and pleading*.

Kata kunci:

Analisis Perbandingan, Genshin Impact, Game, Terjemahan

ABSTRACT

This study examines the comparative analysis of the English-Indonesian translation of Genshin Impact's Archon Quest Chapter I: "We Will Be Reunited". The research focuses on the adaptation strategies that might be used to convey the strategy used, linguistic choice, and emotional tones, emphasizing the balance between faithfulness to the source material and linguistic adaptation with Nida's dynamic equivalence theory (1964), Skopos theory (1978), and localization theory. To maximize the findings, the scope is limited to dialogues and narrative where the emotions of the story was particularly high which is at the reunion section between the siblings. It was chosen because it was an important part of the story where the main character achieved their main goal and a climax point. From the analysis, it can be seen that the translation tends to lean more toward formal equivalence (Nida) and literal translation (Skopos) with a consistent 5:2 ratio. Furthermore, the analysis with Skopos theory can be stretched with coherence and fidelity rules. All translated text is shown to be coherent with most of them to remain faithful to the source text. Despite this, there's a lack of explicit localization within their cultural aspects. While on the expression part of the localization theory, certain changes are made to match the tone of Indonesian language through a few categories: four in tone modification, seven in poetic/metaphorical language, eleven in emotional repetition and pacing, nine in hesitation and shock, nine in emotional urgency and pleading.

Keywords:

Comparative Analysis, Genshin Impact, Game, Translation