

PERBANDINGAN DIALOG BAHASA MANDARIN DENGAN TEKS TERJEMAHAN BAHASA INDONESIA KARAKTER GIM GENSHIN IMPACT

《原神》角色中文语音和印尼文译文的比较

Angelin Puteri Setiawan

Universitas Kristen Petra, Surabaya-Indonesia

E-mail: a12180012@john.petra.ac.id

ABSTRAK

Gim Genshin Impact adalah gim aksi *role-playing* yang dirilis oleh MiHoYo pada tahun 2020. Penulis menyadari terdapat perbedaan antara dialog bahasa Mandarin dengan teks terjemahan bahasa Indonesia. Penelitian ini akan meneliti perbedaan yang terjadi pada dialog bahasa Mandarin dan teks terjemahan bahasa Indonesia, beserta penyebab terjadinya perbedaan tersebut. Penulis memilih dialog dari karakter bernama Tartaglia untuk menjadi bahan penelitian skripsi ini. Dialog yang menjadi data penelitian ini adalah dialog satu arah yang dapat ditemukan pada *character page* Tartaglia. Skripsi ini menggunakan metode kualitatif perbandingan, lebih tepatnya perbandingan teks terjemahan bahasa Indonesia pada gim dengan hasil terjemahan bahasa Indonesia penulis. Hasil analisis menunjukkan bahwa penulis beberapa kali menemukan perbedaan arti dan kesan pada teks terjemahan bahasa Indonesia Tartaglia yang disebabkan oleh penggunaan teknik penerjemahan yang tidak tepat, ketakterjemahan pada kata dalam dialog bahasa Mandarin, penerjemah menerjemahkan dari dialog terjemahan versi bahasa Inggris, dan karena kata yang dipilih oleh penerjemah tidak cocok dengan konteks.

Kata Kunci: dialog game, penerjemahan, teknik penerjemahan, ketakterjemahan

摘要

《原神》是由米哈游于2020年发布的动作角色扮演游戏。笔者发现中文语音和印尼文译文有差异。本研究将分析中文原文语音和印尼文译文的差异和它的原因。本研究的数据是达达利亚角色的语音。所谓语音就是达达利亚角色界面里达达利亚所说的单项话语。本研究是描述性的定性研究，使用比较研究方法，就是游戏印尼文译文和笔者印尼文译文的比较。分析结果表明在达达利亚的印尼文译文，笔者很多次找到了意义和感受差异，发生差异的原因是由于使用不准确的翻译技巧、中文语音内容有不可译性、翻译者从英文语音翻译过来以及翻译者选择的词不符合语境。

关键词: 游戏语音、翻译、翻译技巧、不可译性

PENDAHULUAN

Genshin Impact adalah gim MMORPG yang dikembangkan oleh COGNOSPHERE (Fauzi, F.R, 2021). Salah satu jenis pemain gim MMORPG terbanyak adalah pemain dengan alasan *immersion* (Yee, 2006), yang sangat mendalami sifat dan latar belakang karakter. Bila terjemahan gim tidak dapat menyampaikan informasi atau kesan karakter yang tepat, maka pemain jenis ini tidak akan dapat menikmati gim sepenuhnya.

Selain dialog antar 2 karakter atau lebih, Genshin Impact juga memiliki dialog satu arah, dimana satu karakter berbicara sendiri namun seakan-akan sedang berbicara dengan para pemain. Dialog ini dapat ditemukan di *character page* setiap karakter yang bisa dimainkan di Genshin Impact. Melalui dialog ini, pemain dapat lebih mengenal karakter yang mereka sukai. Saat mendengarkan dialog-dialog ini, penulis menyadari terdapat perbedaan antara dialog bahasa Mandarin dengan teks terjemahan bahasa Indonesia-nya.

Penulis memilih dialog dari *character page* Tartaglia untuk menjadi bahan penelitian ini. Tartaglia adalah karakter yang sangat populer. Pada bulan Oktober tahun 2021, *keyword* “Genshin Impact Tartaglia” telah dicari di *Google* sebanyak 880.000 kali lebih (Genshin Impact Characters Popularity Index, n.d). Meskipun Tartaglia adalah karakter antagonis, tapi dia bersedia untuk berpetualang bersama tokoh utama. Fakta ini beserta dengan sifatnya yang unik membuat Tartaglia karakter yang menarik untuk diteliti menurut penulis.

Menurut Ayun et al.(2019), kesalahan dalam penerjemahan webtoon bukan faktor kegagalan, karena pembaca dapat menebak konteks dari gambar. Tapi, saat mendengarkan dialog data dari penelitian ini, tidak ada gambar/video yang dapat membantu pemain menebak konteks dialog. Selain itu, penerjemahan yang baik dapat membuat konsumen lebih menikmati gim dan terhubung dengan karakter yang mereka sukai. Penelitian dari Sæther (2020) dan Escusa (2020) menyimpulkan bahwa meskipun perbedaan antara produk terjemahan dengan yang orisinal kecil, namun tetap memberikan kesan karakter yang berbeda bagi konsumen.

Rahardjo (2021) juga meneliti dialog *character page* karakter Genshin Impact, dan menyatakan bahwa makna utama dari dialog terjemahan bahasa Jepang telah disampaikan oleh mayoritas dialog terjemahan bahasa Inggris, tapi ternyata masih terjadi perbedaan makna dan kesan karakter. Penelitian Rahardjo tidak menjelaskan bagaimana terjadi perbedaan-perbedaan tersebut. Belum ada penelitian mengenai teks terjemahan bahasa Indonesia Genshin Impact. Melalui penelitian ini, penulis akan membahas perbedaan yang terjadi pada dialog bahasa Mandarin dan teks terjemahan bahasa Indonesia, beserta penyebab dari perbedaan tersebut. Karena membandingkannya dengan dialog bahasa sumber Genshin Impact (bahasa Mandarin), hasil penelitian bisa lebih akurat. Penulis berharap melalui penelitian ini, penerjemah akan lebih teliti dalam menerjemahkan, terutama dalam menerjemahkan karya terjemahan bahasa Mandarin. Penulis juga berharap kedepannya penerbit dapat lebih selektif dalam memilih produk terjemahan.

Penelitian ini merupakan penelitian terjemahan. Dialog yang menjadi bahan

penelitian ini adalah dialog satu arah Tartaglia dari Genshin Impact versi 2.6 yang terdapat di *character page* milik Tartaglia. Penelitian ini akan meneliti perbedaan yang terjadi pada dialog bahasa Mandarin dan teks terjemahan bahasa Indonesia, beserta alasan terjadi perbedaan tersebut.

KAJIAN PUSTAKA

Penerjemahan Gim

Dahulu kala, kualitas penerjemahan gim sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari tata bahasa mereka yang berantakan, banyak kesalahan ejaan, hasil terjemahan terlalu harfiah yang dikarenakan oleh penerjemah menerjemahkan kata per kata, dan lain-lain. Penerjemahan gim adalah hal penting. Gim dapat me-representasikan budaya, dan hal ini dapat mempengaruhi persepsi para pemain gim (Crawford and Rutter 2006, 148).

Dialog Dalam Gim

Menurut Horowitz dan Looney (2014), dialog gim dapat dibagi menjadi 3 jenis: *game feedback voice-over*, *narrative voice over*, dan *dialogue-based voice-over*. Ketiga jenis ini dapat muncul dalam dua bentuk: *diegetic sound* dan *non-diegetic sound*. Bahan penelitian dari penelitian ini termasuk dari *diegetic sound*.

Genshin Impact

Teyvat adalah nama dunia di Genshin Impact. Teyvat terbagi menjadi tiga “dunia”: Dunia Terang, Dunia Manusia, dan Abyss. Untuk saat ini, pemain hanya bisa meng-eksplorasi 3 negara di Dunia Manusia: Monstadt, Liyue, dan Inazuma. Pemain akan berperan sebagai tokoh utama. Tujuan utama tokoh utama terus berkelana adalah untuk mencari saudara/saudarinya yang hilang. Di awal permainan, bila pemain memilih untuk bermain sebagai laki-laki, maka tujuan utamanya adalah untuk mencari saudarinya yang hilang, begitu juga sebaliknya. Selain tokoh utama, pemain juga bisa memainkan karakter lainnya yang bisa didapat melalui *gacha*.

Teknik Terjemahan Oleh Molina dan Albir

Teknik terjemahan terbagi menjadi 18 jenis (Molina & Albir, 2002), yaitu: adaptasi, amplifikasi, peminjaman, kalke, kompensasi, deskripsi, kreasi diskursif, kesepadanan lazim, generalisasi, amplifikasi linguistik, kompresi linguistik, penerjemahan harfiah, modulasi, partikularisasi, reduksi, substitusi, variasi, dan transposisi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Bahan penelitian kualitatif umumnya berupa teks atau gambar, bukan menekankan pada angka

(Sugiyono, 2014). Pada 6 Mei 2022, penulis mula-mula mendengarkan dan mencatat dialog Tartaglia yang dapat ditemukan pada *character page* nya. Selanjutnya, penulis akan menerjemahkannya ke bahasa Indonesia dengan memperhatikan makna beserta detail dari sifat Tartaglia yang tercerminkan disana. Setelah selesai menerjemahkan, penulis baru akan mencatat teks terjemahan bahasa Indonesia pada gim beserta dialog terjemahan versi bahasa Inggris untuk dibandingkan nantinya. Terakhir, semua data ini akan dimasukkan ke tabel *Microsoft Excel*.

Menurut Sugiyono (2016), metode komparatif adalah perbandingan antara 2 atau lebih dua variabel yang sama atau berbeda. Penulis menggunakan metode komparatif untuk membandingkan hasil terjemahan penulis dengan teks bahasa Indonesia gim. Setelah menemukan perbedaan, penulis akan mengecek apakah dialog bahasa Mandarin gim mengandung ketakterjemahan. Lalu dilanjutkan dengan analisis teknik penerjemahan yang digunakan oleh penerjemah gim. Catford (1965) membagi ketakterjemahan menjadi dua kategori, ketakterjemahan linguistik dan ketakterjemahan budaya. Ketakterjemahan linguistik meliputi tingkat fonetik, leksikal, sintatik dan retorika (Wang, 2014). Sementara ketakterjemahan budaya meliputi aspek sosial budaya, budaya ekologi dan geografi, budaya material, budaya agama atau kepercayaan, beserta aspek budaya linguistik/bahasa (Nida, 1993, p. 37).

TEMUAN DAN ANALISIS

Perbandingan antara hasil terjemahan penulis dengan teks terjemahan gim akan membantu penulis menemukan letak dan alasan terjadinya perbedaan antara kedua terjemahan. Analisis menemukan bahwa terjadi perbedaan makna dan kesan karakter pada teks terjemahan bahasa Indonesia gim dengan hasil terjemahan bahasa Indonesia penulis. Setelah membandingkan dengan dialog bahasa Mandarin Indonesia, dapat diketahui penyebab terjadinya perbedaan-perbedaan tersebut adalah:

1. Teknik Penerjemahan Tidak Tepat

Diantara teknik penerjemahan yang penerjemah gim gunakan, teknik-teknik yang menghasilkan perbedaan adalah: teknik adaptasi, amplifikasi, generalisasi, kompresi linguistik, penerjemahan harfiah, modulasi, reduksi, dan substitusi. Salah satu contohnya adalah:

初次见面... (chūcì jiànmiàn...)	Dialog Bahasa Mandarin Gim	我是愚人众执行官第十一席，「公子」 达达利亚。而你——哈，也是能招致纷 争之人，实在愉快。我们应该会很合得 来吧？
	Teks Terjemahan Gim Bahasa Indonesia	Aku adalah Harbinger ke-11 dari Fatui, Childe, aku juga dikenal dengan nama Tartaglia. Kamu——sepertinya adalah seseorang yang bisa menimbulkan perselisihan juga, senang bertemu denganmu. Kita harus rukun-rukun, ya?
	Hasil Terjemahan Bahasa Indonesia Penulis	Aku adalah agen eksekutif ke-11 Organisasi Yúrén, "Tuan muda" Tartaglia. Dan kamu... ha, kamu juga seseorang yang bisa menciptakan konflik, sangat bagus. Kita pasti bisa menjadi teman baik. Ya, kan?

Penerjemah menggunakan teknik penerjemahan reduksi dan menghilangkan “ha” dari 而你——哈. Menurut penulis, kata “ha” dapat menunjukkan sisi dari sifat Tartaglia. Saat pertama kali berkenalan, pada umumnya kita akan menjaga sopan santun, tidak akan mengatakan kata seru “ha” seperti yang Tartaglia lakukan di dialog ini. Dari sini kita bisa tahu kalau Tartaglia merasa senang, dan dia bukan tipe orang yang menahan diri dalam bicara dan menunjukkan perasaannya. Karena penerjemah menghilangkan kata “ha”, kesan sifat Tartaglia yang disampaikan pun berbeda dengan dialog bahasa Mandarin-nya.

Makna dari 实在愉快 adalah sangat senang, atau merujuk ke suasana hati yang sangat bagus. Kata ini menunjukkan reaksi yang sangat positif dari Tartaglia setelah dia tahu kalau pemain memiliki kemiripan dengannya. Penulis menerjemahkan kata ini menjadi “sangat bagus”. Penerjemah menggunakan teknik amplifikasi dan menambahkan detail di belakang kata “senang” (arti utama dari 实在愉快) dan menerjemahkannya menjadi “senang bertemu denganmu”, sehingga merubah makna dan kesan dari sifat Tartaglia. “Senang bertemu denganmu” adalah frasa yang sangat sopan, sehingga Tartaglia menjadi berkesan lebih sopan.

Karena “我们应该会很合得来吧？” memiliki maksud Tartaglia berspekulasi dia dan pemain bisa cocok atau cepat akrab, penulis menggunakan teknik penerjemahan adaptasi, menerjemahkannya menjadi “Kita pasti bisa menjadi teman baik.”, lalu menggunakan teknik amplifikasi dan menambahkan “Ya, kan?” di akhir. Penerjemah menggunakan teknik adaptasi dan reduksi. Karena kata “应该会” dihilangkan, maknanya pun berubah. “Kita harus rukun-rukun, ya?” memiliki maksud untuk meminta atau membujuk. Pada teks terjemahan Indonesia gim, Tartaglia berkesan orang yang sopan dan ramah tamah, sementara pada dialog Mandarin, kalimat ini menunjukkan kalau Tartaglia adalah orang yang sangat percaya diri.

2. Ketakterjemahan

Dialog yang mengandung ketakterjemahan sangat susah untuk diterjemahkan. Tidak hanya harus memikirkan kata yang setara dengan penuh pertimbangan, penerjemah juga harus memikirkan teknik terjemahan yang terbaik. Ketakterjemahan dalam dialog bahasa Mandarin Tartaglia yang membawa perubahan adalah: ketakterjemahan tingkat leksikal, tingkat sintatik, aspek sosial budaya dan aspek budaya linguistik/bahasa. Penulis menemukan kalau penerjemah beberapa kali menerjemahkan dialog terjemahan versi bahasa Inggris bila dialog mengandung ketakterjemahan. Salah satu contohnya adalah:

想要了解达达利亚·其二 (xiǎng yào liǎojiě dádáliyǎ · qí èr)	Dialog Gim Bahasa Mandarin	无论决斗的对手是神，还是深渊的魔兽，只要有形，就有得胜的可能。但执行官当中，有的人热衷于权术、阴谋那些...「看不见的手段」。我跟那些无聊的家伙合不来。
	Teks Terjemahan Gim Bahasa Indonesia	Tidak peduli bila lawanku adalah dewa, atau monster dari Abyss, asalkan dia memiliki bentuk, berarti aku memiliki kesempatan untuk menang. Tetapi para Eleven Harbingers itu memiliki “teknik yang tak terlihat” melalui trik kekuasaan dan konspirasi. Aku benar-benar tidak bisa akur dengan orang-orang seperti itu.
	Hasil Terjemahan Bahasa Indonesia Penulis	Tidak peduli musuhnya adalah dewa atau monster dari "Neraka", asalkan mereka terlihat, maka ada kemungkinan untuk menang. Tapi diantara agen eksekutif Organisasi Yúrén, ada saja yang suka mengandalkan kekuatan politik dan merencanakan seperti... “trik

		tersembunyi”. Aku tidak cocok bergaul dengan orang-orang membosankan seperti mereka.
	Dialog Terjemahan Versi Bahasa Inggris	Face me in person, man to man, and I'll always have a chance of beating you. Same goes if you're a deity or a monster from the abyss. But the Harbingers? They are more enamored with their intangible methods, spending their days scheming and maneuvering. This is why we cannot get along.

深渊 adalah sebuah tempat di Genshin Impact. Kata ini dapat berarti air atau ngarai dalam yang tak berujung, atau berarti rasa sakit dan penderitaan, juga dapat merujuk ke situasi yang berbahaya atau sulit. Penulis kesusahan mencari kata yang setara untuk kata ini (ketakterjemahan leksikal). Penulis ingin sebisa mungkin melokalisasi semua kata, dan setelah banyak pertimbangan, penulis akhirnya menerjemahkan 深渊 menjadi “Neraka”. Penerjemah gim menerjemahkannya menjadi Abyss, mengikuti kata dari dialog terjemahan gim bahasa Inggris. Dibandingkan dengan “Neraka”, Abyss memiliki arti yang lebih luas dan lebih mendekati makna kata 深渊.

Dialog ini memiliki ketakterjemahan lagi, yaitu 权术, lebih tepatnya ketakterjemahan sosial budaya. Saat zaman kuno di Tiongkok, semua taktik dan trik yang diterapkan oleh penguasa feodal dalam memerintah negara disebut dengan 权术. Kata ini juga dapat berarti taktik politik level tinggi dan tipu muslihat. Karena maknanya yang luas, penulis agak kesusahan saat mencari kata yang setara untuk 权术(ketakterjemahan leksikal). Dalam hal ini, penerjemah tidak menerjemahkan dari dialog versi bahasa Inggris, yang berarti penerjemah tidak menerjemahkan semua dari dialog bahasa Inggris. Penerjemah menerjemahkan kata ini menjadi “trik kekuasaan”. Kata ini terdengar asing di telinga penulis. 执行官(zhíxíng guān) yang dibicarakan di dialog ini tidak hanya memiliki kekuatan bertarung yang hebat, namun juga memiliki kekuatan politik yang kuat. Oleh karena itu, menurut penulis lebih baik kalau menerjemahkan 权术 menjadi “kekuatan politik”.

3. Penerjemah Menerjemahkan dari Dialog Terjemahan Bahasa Inggris

Meskipun dialog bahasa Mandarin tidak mengandung ketakterjemahan, namun penerjemah masih menerjemahkan dari dialog terjemahan versi bahasa Inggris. Contoh:

想要了解达达利亚·其二 (xiǎng yào liǎojiě dádáliyǎ · qí èr)	Dialog Gim Bahasa Mandarin	无论决斗的对手是神，还是深渊的魔兽，只要有形，就有得胜的可能。但执行官当中，有的人热衷于权术、阴谋那些...「看不见的手段」。我跟那些无聊的家伙合不来。
	Teks Terjemahan Gim Bahasa Indonesia	Tidak peduli bila lawanku adalah dewa, atau monster dari Abyss, asalkan dia memiliki bentuk, berarti aku memiliki kesempatan untuk menang. Tetapi para Eleven Harbingers itu memiliki “teknik yang tak terlihat” melalui trik kekuasaan dan konspirasi. Aku benar-benar tidak bisa akur dengan orang-orang seperti itu.
	Hasil Terjemahan Bahasa Indonesia Penulis	Tidak peduli musuhnya adalah dewa atau monster dari "Neraka", asalkan mereka terlihat, maka ada kemungkinan untuk menang. Tapi diantara agen eksekutif Organisasi Yúrén, ada saja yang suka mengandalkan kekuatan politik dan merencanakan seperti... “trik tersembunyi”. Aku tidak cocok bergaul dengan orang-orang membosankan seperti mereka.
	Dialog Terjemahan Versi Bahasa Inggris	Face me in person, man to man, and I'll always have a chance of beating you. Same goes if you're a deity or a monster from the abyss. But the Harbingers? They are more enamored with their intangible methods, spending their days scheming and maneuvering. This is why we cannot get along.

Kalimat akhir pada dialog bahasa Mandarin memiliki arti menghina. Kalimat ini menunjukkan sifat Tartaglia yang tidak suka dengan orang yang tidak bertarung secara langsung atau orang yang mengandalkan trik. Tartaglia jelas-jelas membenci Harbinger lainnya, memberi kesan kalau dia tidak mau melakukan kontak apapun atau berhubungan dengan mereka. Karena penulis menerjemahkan langsung dari dialog bahasa Mandarin, kalimat akhir dari hasil terjemahan penulis memiliki makna dan kesan yang mirip.

Hasil terjemahan dari penerjemah gim bahasa Indonesia hanya menunjukkan kalau Tartaglia tidak bisa akur dengan mereka, dan memberi kesan kalau Tartaglia tidak masalah bertemu atau bekerja dengan mereka, namun sering bertengkar/berbeda pendapat. Hasil terjemahan gim bahasa Indonesia tidak menunjukkan kebencian Tartaglia terhadap Harbinger yang bersifat seperti yang disebutkan dengan jelas. Ini dikarenakan oleh penerjemah menerjemahkan kalimat paling akhir dari dialog versi bahasa Inggris.

4. Kata yang Dipilih Tidak Sesuai Dengan Konteks Dialog

Kata yang tidak sesuai dengan konteks dapat mempengaruhi hasil terjemahan. Meskipun tidak ditemukan ketakterjemahan dalam dialog bahasa Mandarin, namun penulis menemukan beberapa kata pada teks terjemahan gim bahasa Indonesia tidak cocok dengan konteks dialog. Contoh:

刮大风了·至冬国 (guā dàfēng le · zhīdōng guó)	Dialog Gim Bahasa Mandarin	感觉身体和头脑，都被穿过身体的风洗净了。真舒畅。
	Teks Terjemahan Gim Bahasa Indonesia	Rasanya tubuh dan kepalaku disapu bersih oleh angin yang bertiup melewatiku. Benar-benar menyegarkan.
	Hasil Terjemahan Bahasa Indonesia Penulis	Rasanya seperti mental dan fisikku dibersihkan oleh angin yang melewatiku. Benar-benar menenangkan pikiran.
	Dialog Terjemahan Versi Bahasa Inggris	The wind permeates all, cleansing both mind and body. Excellent.

Penulis menerjemahkan “身体和头脑” menjadi “tubuh dan kepala”, yang memiliki perbedaan makna dengan hasil terjemahan penulis (mental dan fisik). 身体和头脑 dapat diartikan sebagai “tubuh dan kepala”, tapi tidak sesuai dengan konteks dari dialog. Hasil terjemahan “洗净” dari penerjemah juga kurang cocok dengan konteks. Alhasil, teks terjemahan bahasa Indonesia memberikan kesan kalau tubuh dan kepala benar-benar dibersihkan secara harfiah.

KESIMPULAN

Analisis di atas menemukan bahwa terjadi perbedaan makna beserta kesan karakteristik pada dialog bahasa Mandarin Tartaglia dan teks terjemahan bahasa Indonesia-nya. Terjadinya perbedaan tersebut dikarenakan oleh: teknik penerjemahan yang tidak tepat, dialog bahasa Mandarin mengandung ketakterjemahan, penerjemah menerjemahkan dialog terjemahan versi bahasa Inggris, dan karena penerjemah menggunakan kata yang kurang tepat dengan konteks. Saat penerjemah menggunakan teknik penerjemahan reduksi atau amplifikasi, kadang kala mereka membuang kata yang mengandung informasi penting. Penerjemah juga beberapa kali menambahkan kata yang menyebabkan perubahan makna atau kesan dari sifat karakter.

Dalam menerjemahkan dialog yang mengandung ketakterjemahan, penerjemah sering menerjemahkan dari dialog versi bahasa Inggris. Namun, bila dialog versi bahasa Inggris memiliki perbedaan dengan dialog bahasa Mandarin, maka hasil terjemahan bahasa Indonesia pun juga akan memiliki perbedaan makna atau kesan.

Tidak hanya dialog bahasa Mandarin yang mengandung ketakterjemahan, ternyata perbedaan makna atau kesan karakter juga ditemukan pada dialog bahasa Mandarin yang tidak mengandung ketakterjemahan dengan teks terjemahan bahasa Indonesia-nya. Beberapa kata sebenarnya tidak susah untuk diterjemahkan, hasil terjemahan oleh penerjemah gim juga tidak salah, namun kata-kata yang mereka pilih tidak cocok dengan konteks dialog. Penerjemah juga masih sering menerjemahkan versi dialog terjemahan bahasa Inggris. Penulis menyimpulkan bahwa kebanyakan perbedaan yang terjadi dikarenakan oleh penerjemah bahasa Indonesia menerjemahkan dialog terjemahan versi bahasa Inggris dan bukan dari dialog bahasa Mandarin, yaitu bahasa sumber gim Genshin Impact. Berdasarkan analisis, spekulasi penulis mengapa hal ini terjadi adalah:

- Dialog bahasa Mandarin terlalu susah untuk diterjemahkan, sehingga penerjemah kesusahan mencari kata yang cocok/setara
- Struktur kalimat bahasa Inggris lebih mirip dengan bahasa Indonesia, jadi lebih mudah untuk diterjemahkan
- Beberapa kata tidak bisa sepenuhnya di lokalisasi
- Internasionalisasi. Banyak kata atau istilah pada gim hasil terjemahan yang menggunakan bahasa asing, pemain Indonesia jadi merasa aneh kalau semua kata-kata pada gim di lokalisasi.

Kesan sifat Tartaglia yang diberikan oleh dialog bahasa Mandarin berbeda dengan teks terjemahan bahasa Indonesia. Pada dialog bahasa Mandarin, Tartaglia adalah seseorang yang sangat percaya diri dan tidak pernah menahan diri untuk mengekspresikan diri atau mengutarakan pendapatnya. Sementara Tartaglia pada teks terjemahan bahasa Indonesia berkesan lebih tenang dan ramah tamah. Hal ini sangat disayangkan, karena pemain yang bermain menggunakan teks terjemahan bahasa Indonesia akan melewatkan detail-detail dari sifat Tartaglia yang ditunjukkan di dialog bahasa Mandarin.

DAFTAR PUSTAKA

- A'yun, Q. (2019). Analisis Ketakterjemahan Dialog Dalam Terjemahan Bahasa Mandarin *Webtoon* "Pasutri Gaje". *Mandarin Unesa*, 2(1), 1-8.
- Catford, J. C. (1965). *A linguistic theory of translation* (Vol. 31). London: Oxford University Press.
- Crawford, G., & Rutter, J. (2006). Digital games and cultural studies. In J. Rutter & J. Bryce (Eds). *Understanding Digital Games*, (pp. 148-165). SAGE
- Escusa, S. P. (2020). *Dubbed to Absurdity: Michael Scott's Change of Personality in The Office's Spanish Translation*. [Dissertation, University of Zaragoza]
- Fauzi F,R. (2021, Desember 14) *Genshin Impact Ganti Publisher Jadi Cognosphere, Ini Penyebabnya*. Grid Games.
<https://games.grid.id/read/153044453/genshin-impact-ganti-publisher-jadi-cognosphere-ini-penyebabnya?page=all>
- Genshin impact characters popularity index. (n.d).
<https://www.genshinlab.com/genshin-impact-characters-popularity-index/>
- Horowitz, S. & Looney,S. (2014). *The Essential Guide to Game Audio*. Focal Press.
- Molina, L., & Albir, A. H. (2002). Translation techniques revisited: A dynamic and functionalist approach. *Meta*, 47(4), 498–512.
<https://doi.org/10.7202/008033AR>
- Nida, E. A. (1993). *Language, Culture and Translating*. Shanghai Foreign Language Education Press.
- Rahardjo, H. (2021). Different Personality Nuances Caused By Translation Differences (Semantic Analysis of Fictional Characters Personality Differences Caused By Japanese and English Dialogue Translation in Genshin Impact). *WIDAI Japanese Journal*, 1(2), 42–52.
<https://doi.org/10.33197/widai.vol1.iss2.2021.874>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sæther, M. E. (2020). *What kinds of losses have occurred in the subtitle translation of the movie The King's Speech, and what are the likely effects on the target audience?* [Bachelor's Thesis, Norwegian University of Science

and Technology]. <https://ntnuopen.ntnu.no/ntnu-xmlui/handle/11250/2669361>

Wang, J. (2014). An Analysis of Untranslatability between English and Chinese from Intercultural Perspective. *English Language Teaching*, 7(4), 119-125.

Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(6), 772-775. 10.1089/cpb.2006.9.772