

Analisis Penerjemahan Dialog pada Karakter Paimon di Genshin Impact

Marcelina Francesca *¹
Ika Sari Dewi ²

^{1,2} Program Studi Sastra Inggris Bidang Minat Penerjemahan, FHISIP, Universitas Terbuka, Indonesia
*e-mail: marcelinafrancesca@gmail.com¹, ikasariidewi24@gmail.com²

Abstrak

Genshin Impact merupakan gim role-playing (RPG) populer yang diluncurkan oleh MiHoYo pada tahun 2020. Gim yang memiliki versi dari berbagai bahasa ini memiliki cerita yang mendalam dan karakter yang menarik. Salah satu karakter yang paling menonjol adalah Paimon yang merupakan pemandu pengembara. Tujuan dari penelitian ini dilakukan untuk menganalisis teknik penerjemahan, pemilihan kata, dan keterlibatan unsur non verbal dan verbal yang digunakan penerjemah pada gim *Genshin Impact*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif-kualitatif. Data pada penelitian ini adalah keseluruhan dialog Paimon dalam bahasa Inggris dengan teks terjemahan bahasa Indonesia yang ditemukan pada character page Paimon dari bab "Quest Archon: Percepatan Bencana Alam". Teknik analisis data dilakukan dengan cara memainkan gim dan menjalankan misi. Setelah itu, peneliti mendengarkan dan mencatat setiap detail dialog yang diucapkan Paimon. Hasil penelitian menunjukkan adanya beragam teknik penerjemahan berbasis budaya dalam penerjemahan dialog Paimon di antaranya adalah teknik adaptasi, borrowing, kompensasi, kreasi diskursif, padanan lazim, dan variasi sehingga menciptakan perbedaan dalam gaya bahasa dan karakterisasi. Penelitian ini juga menyoroti betapa pentingnya konsistensi penerjemahan dan pengembangan karakter dalam gim RPG, terutama ketika karakter dan alur cerita yang sangat bergantung pada dialog.

Kata kunci: Gaya Bahasa, Penerjemahan Dialog GIM, Teknik Penerjemahan

Abstract

Genshin Impact is a popular role-playing game (RPG) launched by MiHoYo in 2020. The game, which has versions in multiple languages, has an in-depth story and interesting characters. One of the most outstanding characters is Paimon who serves as a traveler's guide. The purpose of this research is to analyze the translation techniques, word choice, and the involvement of non-verbal and verbal elements used by translators in the game *Genshin Impact*. The method of research used is descriptive-qualitative method. The data for this research consists of the entire dialogue of Paimon in English with the corresponding Indonesian translation found on Paimon's character page from the chapter "Quest Archon: Cataclysm's Quickening". Data analysis was conducted by playing the game and completing the mission. Afterward, the researcher listened to and recorded every detail of Paimon's dialogue. The results show that there are various culture-based translation techniques in translating Paimon's dialogue, including adaptation, borrowing, compensation, discursive creation, equivalence, and variation, which create differences in language style and characterization. This research also emphasizes the importance of translation consistency and character development in RPG games, especially when characters and the storyline heavily rely on dialogue.

Keywords: Language Style, GIM Dialogue Translation, Translation Techniques

PENDAHULUAN

Cara paling mudah untuk menulis di ARIMA adalah dengan mengedit langsung paper template ini dengan mengisikan paper dari penulis. Jumlah halaman minimal di ARIMA adalah 10 halaman termasuk daftar pustaka.

Video gim atau yang lebih dikenal sebagai permainan video merupakan bentuk hiburan interaktif yang melibatkan pemain dalam pengalaman visual dan audio yang menantang dan mendebarkan. Hiburan yang satu ini dapat dimainkan melalui platform elektronik seperti komputer, konsol gim, dan juga gadget. Terdapat berbagai genre dalam video gim, di antaranya adalah laga, petualangan, olahraga, role-playing, dan strategi. Masing-masing dari genre tersebut memiliki keunikan tersendiri yang membuat para pemain betah menghabiskan waktu dengan bermain video gim.

Saat ini video gim menjadi bentuk hiburan interaktif paling berpengaruh bagi masyarakat kontemporer. Banyak video gim populer yang memungkinkan pemain untuk menjelajahi dunia

maya dengan penyajian alur dan narasi menarik yang dapat menciptakan pertukaran budaya dan bahasa. *Genshin Impact* menjadi salah satu contoh video gim yang memiliki elemen penting dalam aspek penerjemahan dari dialog para karakternya. Hal ini untuk memastikan pemahaman dan kualitas pengalaman bermain yang baik bagi para pemain dari berbagai negara. Dalam gim bertema *open world* ini, pemain dapat berinteraksi dengan beragam karakter, termasuk karakter pendamping imut bernama Paimon. Karakter ini membawa warna unik di setiap misi yang dijalankan oleh pemain dengan dialognya yang penuh humor, emosi, dan karakteristik khas yang sulit diterjemahkan dengan tepat. Maka dari itu, peneliti memilih untuk menganalisis penerjemahan dialog bahasa Inggris dengan teks terjemahan bahasa Indonesia pada karakter Paimon.

Penerjemah video gim tentunya melewati proses penerjemahan terlebih dahulu agar pemain dari berbagai negara dapat menikmati konten gim dengan baik. Proses penerjemahan merupakan salah satu kegiatan mengalihkan satu bahasa ke bahasa lain. Menurut Jayantini *et, al* (2019) dalam melakukan proses penerjemahan, penerjemah tidak hanya membutuhkan pengetahuan tentang dua bahasa, tetapi juga memiliki pemahaman tentang kedua budaya, Hal ini dimaksud agar hasil terjemahan dalam bahasa sasaran (BSa) dapat diterima dengan baik.

Bernal-Merino (2013) mengungkapkan bahwa penerjemahan merupakan istilah yang paling tepat untuk merujuk pada pengalihan bahasa yang terjadi dalam proses *localisation* atau pelokalan yang lebih luas dalam suatu gim. Ia juga menyatakan bahwa istilah pelokalan sudah sesuai untuk industri gim, meskipun akan lebih tepat jika menggunakan istilah pelokalan linguistik atau pelokalan budaya saat merujuk pada penerjemahan bahasa. Sementara itu, O'Hagan dan Mangiron (2018) memilih terminologi yang berbeda untuk menggambarkan proses penerjemahan di dalam gim. Keduanya sepakat memilih istilah *game localisation* atau pelokalan gim untuk menggambarkan praktek yang ada pada industri dan menggunakan istilah penerjemahan gim secara bergantian dengan merujuk pada proses penerjemahan tekstual yang dilakukan oleh penerjemah.

Tidak seperti penerjemahan pada umumnya, proses penerjemahan dalam video gim sedikit lebih rumit karena melibatkan unsur verbal dan nonverbal. Sebagaimana dipostulatkan oleh Bernal-Merino (dikutip dalam Jakobson, 1959:2) mengemukakan adanya keterkaitan antara sistem verbal dan nonverbal yang dibedakan dengan tiga cara dalam menafsirkan sebuah tanda verbal, di antaranya adalah penerjemahan intralingual, penerjemahan interlingual, dan terjemahan intersemiotik. Penerjemahan intralingual dapat terjadi ketika tanda-tanda verbal diterjemahkan ulang ke dalam bahasa yang sama, lalu untuk penerjemahan interlingual penafsiran tanda-tanda verbalnya menggunakan bahasa lain dan untuk terjemahan intersemiotik atau biasanya disebut dengan transmudasi melibatkan penafsiran tanda-tanda verbal ke dalam sistem nonverbal seperti gambar, tarian atau musik.

Dalam melakukan proses penerjemahan, terdapat beragam teknik penerjemahan yang digunakan oleh penerjemah untuk menghasilkan terjemahan yang baik dan dapat diterima oleh pembaca. Putranti (2018) dalam "*Modulation: A Translation Method to Obtain Naturalness in Target Language Texts*" menyebut bahwa kegagalan penerjemah dalam melakukan proses penerjemahan terjadi karena perbedaan budaya dan pola pikir pembaca BSu dan BSa. Perbedaan ini dapat tercermin dari beragamnya kosakata yang digunakan dalam satu bahasa dibanding dengan bahasa lainnya. Menurutnya, teknik modulasi menjadi pilihan yang tepat dan akan membuat hasil penerjemahan terlihat wajar karena penerjemah memasukkan padanan yang secara semantik berbeda dalam cakupannya, tetapi konteksnya tetap memberikan pesan yang sama. Penelitian dari Sudarto (2019) dalam "*Penyesuaian Budaya pada Penerjemahan Bahasa Inggris ke Bahasa Indonesia dalam Teks Terjemahan Acara TV National Geographic*" juga menyebut bahwa penerjemahan bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia memerlukan penyesuaian budaya. Pemilihan kata yang digunakan penerjemah dalam narasi acara menjadi bukti bahwa penyesuaian ini dapat membuat penonton lebih jelas menangkap pesan yang disampaikan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif-kualitatif, di mana gambar dan teks menjadi bahan umum yang digunakan dalam penelitian kualitatif. Data pada penelitian ini adalah keseluruhan dialog Paimon dalam bahasa Inggris dengan teks terjemahan bahasa Indonesia yang ditemukan pada *character page* Paimon dari bab "*Quest Archon: Percepatan Bencana Alam*". Proses pengumpulan data dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu peneliti memainkan gim dan menjalankan misi dari bab "*Quest Archon: Percepatan Bencana Alam*". Saat menjadi seorang pengembara di dalam gim, peneliti mendengarkan dialog bahasa Inggris dengan teks terjemahan bahasa Indonesia yang ditampilkan pada *character page* Paimon. Peneliti mencatat dan memperhatikan secara detail makna dan ekspresi yang ditampilkan Paimon dalam alur cerita pada bab tersebut. Kemudian data yang didapat, diolah dan dijabarkan sesuai dengan tujuan penelitian dengan merujuk pada teori yang digunakan dan selanjutnya membuat simpulan berdasarkan temuan penelitian yang didapatkan.

Menurut William dan Chesterman (2002:48-57) dalam buku "*Metode Penelitian Linguistik Terjemahan*" karya Bessie (2017), terdapat tiga model penelitian pada studi penerjemahan, di antaranya adalah *Comparative Model* (model perbandingan), *Process Models* (model proses), dan *Causal Models* (model sebab-akibat). Namun pada penelitian ini, peneliti menggunakan model komparatif dengan membandingkan teks dialog bahasa Inggris dan terjemahan teks bahasa Indonesia yang ditampilkan pada *character page*. Setelah melakukan proses perbandingan, peneliti melakukan pengecekan apakah terdapat pengaruh budaya yang mempengaruhi hasil terjemahan di *Genshin Impact*. Newmark (1988) dalam buku "*Teori Masalah Penerjemahan*" karya Budiman *et, al* (2014) mengemukakan bahwa teks sumber (TSu) dipengaruhi oleh sejumlah faktor yang di antaranya adalah faktor penulis (pemproduksi TSu), norma yang berlaku dalam bahasa sumber (BSu), kebudayaan yang melatari BSu, budaya tulis cetak teks sumber (TSu), dan hal yang dibicarakan TSu.

Langkah terakhir, peneliti akan menganalisis teknik penerjemahan apa saja yang digunakan oleh penerjemah gim di *Genshin Impact*. Menurut Molina dan Albir (2002:509), terjemahan berbasis budaya di antara lain adalah teknik adaptasi, *borrowing*, kompensasi, kreasi diskursif, padanan lazim, dan variasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan proses penerjemahan dalam video gim, ada kalanya seorang penerjemah memiliki pengalaman bermain gim. Pengalaman tersebut dapat membantu penerjemah untuk memahami karakter, alur cerita, dan istilah khusus atau frasa dari gim yang mungkin sulit untuk dipahami, sehingga nantinya penerjemah dapat menyampaikan pesan dan menerjemahkannya dengan baik. Pengalaman dalam bermain gim juga membantu penerjemah untuk merasakan atmosfer dan nuansa yang terdapat dalam gim, hal ini guna untuk menghasilkan terjemahan yang setia terhadap emosi dan suasana karakter serta latar dalam gim. Setelah melakukan analisis data, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat berbagai macam teknik penerjemahan berbasis budaya yang digunakan dalam menerjemahkan dialog pada karakter Paimon di gim *Genshin Impact* di antaranya adalah teknik penerjemahan adaptasi, *borrowing*, kompensasi, padanan lazim, variasi, dan kreasi diskursif dengan data sebagai berikut :

Tabel 1. Data Teknik Penerjemahan Dialog karakter Paimon pada Gim *Genshin Impact*

NO	Teknik Penerjemahan	Jumlah (data)	Persentase
1	Teknik Padanan Lazim	11	28,9%
2	Teknik Adaptasi	8	21,1%
3	Teknik Variasi	8	21,1%
4	Teknik <i>Borrowing</i>	6	15,8%
5	Teknik Kreasi Diskursif	4	10,5%
6	Teknik Kompensasi	1	2,6%
	Total	38	100%

Selain itu, peneliti juga menemukan keterlibatan unsur penerjemahan verbal dan non verbal pada dialog yang diucapkan oleh Paimon, di antaranya adalah unsur penerjemahan interlingual, intralingual, dan intersemiotik dengan data sebagai berikut.

Tabel 2. Data Penerjemahan Verbal dan Non Verbal Dialog Paimon pada Gim *Genshin Impact*

NO	Penerjemahan Verbal dan Non Verbal	Jumlah (data)	Persentase
1	Penerjemahan Interlingual	32	80%
2	Penerjemahan Intralingual	5	12,5%
3	Penerjemahan Intersemiotik	3	7,5%
	Total	40	100%

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat dilihat bahwa teknik penerjemahan yang paling banyak digunakan dalam penerjemahan dialog Paimon pada Gim *Genshin Impact* adalah teknik penerjemahan padanan lazim dengan jumlah data sebanyak 11 dialog atau setara dengan 28,9% sedangkan teknik penerjemahan kompensasi merupakan teknik yang paling sedikit digunakan yaitu hanya 1 dialog saja dengan persentase 2,6%. Kemudian pada tabel 2 menunjukkan bahwa penerjemahan verbal dan non verbal yang paling banyak digunakan pada penerjemahan dialog Paimon adalah penerjemahan interlingual dengan jumlah 32 dialog atau setara dengan 80%. Sementara itu, penerjemahan intersemiotik menjadi penerjemahan yang paling sedikit digunakan yaitu hanya 3 dialog dengan persentase 7,5%. Hal ini dikarenakan penerjemah lebih berfokus pada dialog antar karakter daripada perpindahan makna atau pesan ke dalam bentuk semiotik lain seperti musik, tarian, ataupun gambar.

Pada pembahasan di bawah ini, peneliti akan menganalisis bagaimana penerjemahan pada dialog gim di *Genshin Impact* mempengaruhi persepsi salah satu karakternya yaitu Paimon.

Pemilihan Kata Penerjemah Mempengaruhi Gaya Bahasa Karakter Paimon

Word choice atau pemilihan kata yang dilakukan penerjemah menjadi hal yang begitu krusial karena dapat mempengaruhi cara pemain dalam merasakan dan memahami alur cerita, karakter dan suasana dalam gim. Karakter Paimon sendiri memiliki kepribadian yang ceria dan sering menggunakan kata-kata atau frasa yang mencerminkan karakternya yang lucu juga menggemaskan. Penerjemah mempertahankan konsistensinya untuk memilih kata-kata yang mengekspresikan keceriaan Paimon dengan bahasa gaul yang digunakan dan kepribadiannya yang ramah ke dalam bahasa sasaran, seperti beberapa contoh berikut ini.

Bahasa Sumber	Bahasa Sasaran
<i>Hmm, we still have some time before we meet up. Let's talk with the people here for a bit more before we go!</i>	Hmm, masih ada waktu sebelum ketemuan. Kita ngobrol dulu sama orang-orang sini sebentar yuk sebelum cabut.

Kutipan di atas merupakan dialog yang diucapkan oleh Paimon kepada Pengembara setelah keduanya mendapatkan sebuah kartu rahasia dari Lyney. Penerjemah mengungkapkan makna BSu dengan memperhatikan gaya dan nuansa percakapan untuk membuat hasil terjemahan terkesan lebih alami dan mudah dimengerti dalam bahasa target. Selain itu, bahasa gaul dalam BSa tak luput dari perhatian. Menurut Wulandari *et al.* (2021), bahasa gaul berfungsi sebagai ekspresi dari rasa keakraban dari para pemakainya. Penerjemah bisa saja menerjemahkan kata "go" menjadi "pergi". Namun pada *character page* dialog Paimon, kata tersebut diterjemahkan sebagai "cabut". Kata "cabut" pada dialog di atas digunakan untuk menyatakan keinginan untuk pergi atau meninggalkan tempat.

Berikut ini adalah contoh lainnya:

Bahasa Sumber	Bahasa Sasaran
<i>Whoa, sounds like they're really unhappy about the overworld.</i>	Buset, kayaknya mereka jijik banget sama dunia di atas ya.

Kutipan dialog di atas terjadi saat Paimon dan pengembara melakukan penyelidikan di penjara Benteng Meropide dengan melakukan wawancara kepada dua tahanan. Pada BSA, penerjemah menciptakan terjemahan yang lebih natural dan mudah dipahami oleh pemain.

Ada beberapa poin yang dapat dianalisis pada kalimat di atas. Pertama, kata "Whoa" digunakan untuk mengekspresikan kejutan atau keterkejutan. Kemungkinan besar penerjemah memilih untuk menggunakan kata "Buset" daripada "Wah" karena ingin menyesuaikan kepribadian Paimon yang terkadang terlalu hiperbola akan suatu hal. Kemudian terdapat frasa "really unhappy" yang diterjemahkan sebagai "jijik banget" di mana hal ini menyiratkan akan ketidaksukaan mereka pada dunia atas. Dunia atas yang dimaksud Paimon adalah daratan, ini dikarenakan penjara Benteng Meropide terletak di bawah laut.

Dari kedua contoh di atas, pemilihan kata penerjemah dalam BSA yang digunakan pada dialog Paimon mempengaruhi gaya bahasa karakter tersebut karena mencerminkan kepribadiannya sehari-hari dalam gim tersebut.

Beberapa Struktur Kalimat Terjemahan Melibatkan Teknik Penerjemahan Berbasis Budaya

Genshin Impact memiliki dasar budaya yang kuat dalam pengembangannya, karena menggabungkan pengaruh dari berbagai budaya dan mitologi di dunia nyata untuk dimasukkan ke dalam dunia fantasi yang dikenal dengan nama Teyvat. Gim asal Tiongkok ini memasukkan unsur-unsur budaya dari beberapa negara populer ke dalam kontennya seperti Mondstadt yang merepresentasikan Jerman, Liyue merepresentasikan Cina, Inazuma merepresentasikan Jepang, Sumeru yang terinspirasi dari negara-negara di Timur Tengah dan Asia Tenggara, dan Fontaine dari negara Prancis.

Tentunya, tak hanya bagian dari wilayah dunia Teyvat saja yang berbasis budaya, teknik penerjemahan dialog dari para karakter pun memiliki unsur budaya di dalamnya. Penelitian Sudarto (2019) menggunakan teknik penerjemahan yang dikemukakan oleh Molina dan Albir (2002:509) karena teknik penerjemahannya lebih lengkap dan dapat dipraktikkan dalam penerjemahan bahasa asing apapun. Menurutnya, teknik penerjemahan berbasis budaya versi Molina dan Albir di antaranya adalah teknik adaptasi, *borrowing* (peminjaman), kompensasi, kreasi diskursif, padanan lazim, dan variasi. Dialog Paimon di *Genshin Impact* memiliki keenam teknik penerjemahan tersebut.

1. Teknik Adaptasi

Teknik penerjemahan ini berkaitan dengan penyesuaian teks asli agar lebih cocok atau sesuai dengan konteks budaya.

Bahasa Sumber	Bahasa Sasaran
<i>Oh? You're going to take a nap already? Okay, then, you get some rest!</i>	Oh, kamu sudah mau bobo? Ya sudah, sana istirahat!

Kutipan dialog di atas terjadi saat Paimon menyuruh pengembara untuk beristirahat setelah diobati oleh seorang perawat bernama Sigewinne. Frasa "take a nap" dalam bahasa Inggris yang diterjemahkan menjadi "bobo" merupakan salah satu bentuk teknik penerjemahan adaptasi. Terjemahan yang melibatkan teknik adaptasi dimaksud untuk

menjaga makna dan nuansa dalam konteks alur cerita. Kata “bobo” yang berarti “tidur” diucapkan Paimon dalam *character page* dialog terjemahannya sebagai bentuk keakrabannya terhadap pengembara.

2. Teknik *Borrowing*

Teknik *borrowing* atau biasanya disebut juga peminjaman merupakan teknik penerjemahan yang dilakukan dengan meminjam kata atau ungkapan langsung dalam BSu. Teknik ini dibagi menjadi dua jenis di antaranya adalah *pure borrowing* (peminjaman murni) dan *naturalized borrowing* (peminjaman yang sudah dinaturalisasi). Berikut ini adalah teknik *borrowing* yang diucapkan oleh Paimon di *Genshin Impact*.

Bahasa Sumber	Bahasa Sasaran
<i>You TCG players are like Mint in the wild. Literally sprouting up everywhere</i>	Pemain TCG sudah kayak Mint di alam liar ya. Di mana-mana ada!

Paimon mengucapkan dialog tersebut kepada salah satu tahanan bernama Bavilliers yang berada di penjara Benteng Meropide, yang mana tahanan tersebut mengajaknya untuk bermain kartu Genius Invokation TCG. Pada BSu terdapat kata “*Mint*” dan penerjemah tetap mempertahankan kata tersebut di dalam BSa. Teknik penerjemahan ini bisa dibilang sebagai *pure borrowing* atau peminjaman murni. Kata “*mint*” merujuk pada tumbuhan yang berada di alam liar dunia Teyvat dan penyebarannya memang ada di mana-mana. Oleh karena itu, Paimon mengibaratkan pemain TCG seperti tanaman mint. Ada pula teknik *borrowing* lainnya seperti di bawah ini:

Bahasa Sumber	Bahasa Sasaran
<i>Are the rumors true? That you're also a former criminal?</i>	Jadi gosipnya benar? Kamu juga mantan kriminal?

Dialog tersebut diucapkan Paimon kepada Wriothesley yang merupakan pemimpin paling disegani para tahanan di penjara Benteng Meropide. Penerjemah melakukan teknik peminjaman yang sudah dinaturalisasi pada kata “*criminal*” menjadi “kriminal” dengan penyesuaian ejaan dan pelafalan yang sesuai dengan KBBI. Meski pada awalnya merupakan kata asing, namun “kriminal” sudah menjadi bagian umum dan cukup lazim digunakan dalam bahasa Indonesia untuk merujuk pada seseorang yang terlibat dalam aksi kriminal.

3. Teknik Kompensasi

Teknik kompensasi merupakan salah satu strategi yang digunakan dalam penerjemahan dengan memperkenalkan unsur informasi atau pengaruh stilistik dari TSu ke dalam TSa. Berikut ini adalah contoh teknik kompensasi dalam dialog Paimon.

Bahasa Sumber	Bahasa Sasaran
<i>Hey, this is no time to be modest! Just tell him we've found a boatload of information!</i>	Eh, jangan merendah untuk meroket ya! Kasih tahu dia, kita dapat banyak banget info.

Paimon mengucapkan dialog tersebut kepada Lyney setelah dia dan Pengembara mewawancarai beberapa tahanan di penjara Benteng Meropide untuk mengumpulkan

beberapa informasi terkait hilangnya Childe. Dalam dialog tersebut terdapat ungkapan idiomatik yang sulit diterjemahkan secara harfiah. Ungkapan idiomnya adalah “*no time to be modest!*” yang dalam BSa diterjemahkan menjadi “jangan merendah untuk meroket”. Pada kasus ini, terjemahan “merendah untuk meroket” tidak memiliki makna harfiah dan dapat dianggap sebagai kreasi dalam BSa untuk menyampaikan makna idiom yang asli. Hal ini bersamaan dengan pendapat Larson (1884) dalam penelitian Galingging dan Tambunsaribu (2021) bahwa penerjemahan idiomatis lebih bertekanan pada makna BSu dan mengekspresikannya dengan menggunakan struktur serta kosakata pada BSa. Selain itu, teknik kompensasi juga terdapat dalam frasa “*boatload of information*” yang mengandung nuansa informal dan kuat, dan memiliki arti bahwa mereka memiliki sangat banyak informasi. Dalam BSa, penerjemah memilih untuk menggunakan frasa “banyak banget info” untuk mengkompensasi dan menyampaikan kesan bahwa mereka menemukan sejumlah besar informasi tanpa menggunakan ekspresi yang identik secara harfiah. Dengan demikian, penggunaan teknik kompensasi dapat membantu penerjemah untuk memastikan bahwa pesan dan makna dalam BSu tetap terjaga dalam BSa.

4. Teknik Kreasi Diskursif

Dalam teknik ini, penerjemah melibatkan penggunaan padanan yang keluar dari konteks untuk menampilkan kesepadanan sementara yang tidak terduga sebelumnya. Tujuannya adalah untuk menarik calon pembaca dan dapat memudahkan pembaca untuk memahami pesan yang disampaikan. Berikut adalah contoh dari teknik kreasi diskursif dalam dialog Paimon.

Bahasa Sumber	Bahasa Sasaran
<i>You can do it, Traveler!</i>	Bertahan ya, Bestie!

Kutipan dialog ini terjadi saat Paimon melihat Pengembara kesakitan dan sedang diobati oleh Sigewinne. Ada hal yang menarik dari ucapan Paimon dalam *character page* terjemahan bahasa Indonesia, di mana pemandu imut tersebut lebih memilih menggunakan panggilan bahasa gaul berupa *Bestie* daripada “Pengembara”. Penerjemah menerapkan teknik kreasi diskursif di dalamnya dengan menggunakan padanan yang keluar dari konteks agar memudahkan pemain untuk memahami dialog yang disampaikan Paimon. Kata “*Bestie*” merupakan panggilan singkat bahasa gaul yang diambil dari padanan bahasa Inggris “*Best friend*” dan memiliki arti “sahabat”. Lagi-lagi, penerjemah ingin menunjukkan keakraban Paimon dengan pengembara yang kedekatannya seperti sahabat yang tidak dapat terpisahkan.

5. Teknik Padanan Lazim

Pada teknik ini, penerjemah melibatkan penggunaan istilah dan ungkapan yang sudah ada atau lazim digunakan dalam penggunaan sehari-hari oleh masyarakat BSa. Tujuannya adalah untuk memudahkan pembaca dalam memahami pesan yang disampaikan dengan menggunakan istilah yang sudah familiar dalam bahasa sasaran.

Bahasa Sumber	Bahasa Sasaran
<i>No, we just worked our shifts according to the schedule. Nothing weird happened.</i>	Enggak kok, kita kerja sesuai jadwal. Enggak ada yang aneh.

Dialog ini diucapkan Paimon saat Lyney bertanya apakah Paimon dan pengembara mengalami masalah dalam beberapa hari terakhir, dan pemandu tersebut menjawabnya

dengan santai seperti kutipan dialog di atas. Penerjemahan pada dialog di atas menggunakan teknik padanan lazim, di mana penerjemah memakai padanan umum dan konvensional dalam mentransfer makna dari B_{Su} ke B_{Sa}. Seperti pada frasa *“worked our shifts according to the schedule”* yang diterjemahkan secara langsung dan umum sebagai “kita kerja sesuai jadwal” dalam bahasa Indonesia tanpa adanya penyesuaian khusus. Teknik ini digunakan untuk memastikan bahwa pesan dalam B_{Su} tetap jelas dan mudah dipahami tanpa adanya modifikasi yang signifikan.

6. Teknik Variasi

Teknik penerjemahan yang satu ini melibatkan penerjemah untuk mengubah unsur linguistik dan paralinguistik yang mana hal ini dapat mempengaruhi varian-varian linguistik itu sendiri. Berikut ini adalah contoh dari teknik variasi pada dialog Paimon di *Genshin Impact*.

Bahasa Sumber	Bahasa Sasaran
<i>We're fine! But what about you guys? It was such a huge mess! How bad was it?</i>	Kami oke kok! Kalian sendiri gimana? Parah banget yang tadi itu!

Dialog di atas dikutip setelah bencana alam terjadi dan Paimon menanyakan keadaan Sigewinne dan warga Fontaine. Pada kutipan dialog tersebut, terdapat teknik penerjemahan variasi substitusi dan pertimbangan budaya. Dalam frasa *“We're fine!”* substitusi terjadi saat penggunaan kata *“fine”* yang menjadi *“oke”*. Frasa *“what about you guys”* diterjemahkan menjadi *“kalian sendiri”* dengan mempertimbangkan cara bicara yang umum dan lazim dalam bahasa Indonesia. Terakhir, untuk istilah *“huge mess”* diterjemahkan dengan *“parah banget”* yang mencerminkan pemahaman kontekstual dan budaya.

Melibatkan Unsur Verbal dan Nonverbal yang Menghidupkan Karakter Unik Paimon

Seperti yang diungkapkan oleh Jakobson (1959:2), proses penerjemahan video gim melibatkan unsur verbal dan nonverbal. Terdapat tiga cara dalam menafsirkan unsur verbal di antaranya dengan penerjemahan intralingual, penerjemahan interlingual, dan terjemahan intersemiotik. Dalam gim *Genshin Impact*, terutama pada dialog yang diucapkan oleh Paimon, penggunaan elemen verbal dan non verbal memberi pengaruh besar pada karakter Paimon. Karakter yang dikembangkan oleh *developer* gim menjadi lebih hidup dan unik sehingga berhasil mencuri perhatian pemain di setiap menjalankan misi.

Dari pendapat Jakobson tersebut, peneliti menemukan bahwa pada bab *“Quest Archon: Percepatan Bencana Alam”* dialog pada Paimon mencakupi tiga cara penafsiran unsur verbal. Berikut adalah penjelasannya.

1. Penerjemahan Intralingual

Penerjemahan ini merujuk pada proses transfer atau mengubah teks dari suatu bentuk ke bentuk lain dalam bahasa yang sama, tanpa melibatkan perpindahan antarbahasa. Proses ini biasanya disebut juga sebagai *“rewording”* atau *“rephrasing”*

Ucapan Narator (Paimon)	Teks Dialog Character Page
<i>Hey, don't start arguing now! Please keep it civil at least</i>	<i>Ah, they're arguing again! Hope they keep it civil at least.</i>

Terjadi penerjemahan intralingual pada dialog di atas, di mana apa yang diucapkan oleh narator pada karakter Paimon tidak sama dengan teks dialog bahasa Inggris pada *character page*-nya. Tidak ada perpindahan antarbahasa di dalamnya, tetapi struktur kalimat dan penggunaan kata diubah oleh penerjemah untuk menyampaikan makna yang sama.

Penerjemah melakukan proses *rephrasing* untuk menciptakan variasi dalam penyampaian informasi tanpa mengubah BSu-nya.

2. Penerjemahan Interlingual

Tidak seperti intralingual, penerjemahan interlingual melibatkan perpindahan antarbahasa. Penerjemahan ini melibatkan proses transfer makna dari satu bahasa ke bahasa lain.

Bahasa Sumber	Bahasa Sasaran
<i>Oh! So you're the one who made those delicious steaks... Amazing! You could be a professional chef!</i>	Oh! Jadi <i>steak</i> super enak itu buatan kamu ya? Keren, keren! Sudah bisa nih jadi koki profesional!

Dalam contoh dialog milik Paimon di atas, terjadi perpindahan antarbahasa, dari pesan yang diungkapkan dalam bahasa Inggris kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Proses interlingual ini melibatkan penggantian kata, struktur kalimat, dan elemen-elemen lainnya untuk menjaga makna yang sesuai dengan konteks bahasa sasaran agar diterima oleh pembaca. Hal ini sejalan dengan penelitian Umam (2018) mengenai keberterimaan antara teks sumber dan teks sasaran bahwa terjemahan dengan tingkat tinggi menghasilkan terjemahan yang luwes, alamiah, dan tidak kaku, sama halnya seperti pada penerjemahan di atas yang mencakup ketiga aspek tersebut.

3. Penerjemahan Intersemiotik

Jenis penerjemahan ini melibatkan perpindahan dari satu sistem tanda ke sistem tanda yang lain, tanpa keterlibatan bahasa. Hal ini dapat terjadi ketika suatu pesan atau makna dalam karya ditafsirkan ke dalam bentuk semiotik yang berbeda seperti musik, gambar, dan tarian. Contohnya adalah sebagai berikut:

Bahasa Sumber	Penerjemahan Intersemiotik (Latar Visual)
<i>Huh? Why is it raining all of a sudden?</i>	Langit yang tadinya biru cerah tiba-tiba mendung. Hujannya berubah dari rintik-rintik menjadi lebih deras.

Bahasa sumber di atas merupakan sebuah kutipan dari dialog Paimon ketika dirinya dan pengembara sedang berbincang dengan Neuvillette setelah bencana alam terjadi. Ungkapan Paimon tersebut kemudian dijelaskan ke dalam narasi dengan tampilan visual latar gim, ketika langit yang tadinya cerah tiba-tiba mendung dan akhirnya turun hujan deras. Visual latar tersebut menggambarkan kesenduan seorang Neuvillette sebagai Naga Hydro Fontaine yang berkuasa atas segala air. Menurut legenda, jika Naga Hydro menitikkan air mata, maka langit yang cerah pun bisa berubah menjadi mendung dan kemudian hujan.

Dari ketiga jenis penerjemahan yang dipaparkan oleh Roman Jakobson, setiap jenis penerjemahannya memiliki fungsi uniknya masing-masing dalam mentransfer makna atau ungkapan dari satu kode bentuk ke bentuk lainnya. Penerjemahan jenis ini memungkinkan untuk berkomunikasi secara lintas bahasa, budaya, dan juga sebagai media ekspresi seni.

KESIMPULAN

Penerjemahan dalam video gim seperti *Genshin Impact* memiliki tantangan tersendiri yang perlu diperhatikan oleh penerjemah. Pada bab "*Quest Archon: Percepatan Bencana Alam*" terutama dalam dialog yang diucapkan Paimon kepada setiap karakter di dalam gim, ditemukan bahwa pemilihan kata penerjemah mempengaruhi gaya bahasa yang digunakan Paimon. Karakternya yang ceria dan blak-blakan menjadi ciri khas yang dimiliki Paimon sehingga bahasa

gaul yang selalu digunakannya ketika berkomunikasi membangun alur cerita pada gim dan membuat pemain penasaran tentang apa yang akan terjadi pada misi selanjutnya. Tak hanya itu saja, gim ini menggunakan beragam teknik penerjemahan berbasis budaya di antaranya adalah adaptasi, *borrowing*, kompensasi, kreasi diskursif, padanan lazim, dan variasi. Teknik penerjemahan padanan lazim lebih banyak digunakan oleh penerjemah yakni sebanyak 28,9%, berbanding terbalik dengan teknik kompensasi yang justru lebih sedikit digunakan dengan persentase 2,6%

Proses penerjemahan video gim sedikit berbeda dari penerjemahan dalam media lainnya karena mencakupi tiga cara penafsiran secara verbal seperti penerjemahan intralingual, interlingual dan intersemiotik. Dialog yang diucapkan Paimon juga masuk ke dalam tiga cara penafsiran tersebut. Penggunaan penerjemahan interlingual oleh penerjemah berhasil mencapai 80% dibandingkan dengan penerjemahan intersemiotik yang hanya berada di persentase 7,5%, hal ini dapat terjadi karena penerjemah lebih berfokus pada dialog antar karakter daripada perpindahan makna atau pesan ke dalam bentuk semiotik lain seperti gambar, musik atau tarian.

Penting bagi penerjemah untuk mempertimbangkan konteks budaya dalam video gim agar pesan dan nuansa asli tetap terjaga di dalam sebuah terjemahan. Konsistensi saat melakukan proses penerjemahan diperlukan untuk menjaga kesinambungan cerita. Dengan menerapkan hal tersebut, diharapkan penerjemahan dialog dalam video gim seperti *Genshin Impact* dapat lebih baik dalam menjaga kualitas pengalaman bermain dengan mempertahankan pesan asli dari gim tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Bessie, P. A. (2017). *Metode penelitian linguistik terjemahan*. Jakarta: Indeks.
- Bernal-Merino, M. Á. (2013). *The localisation of video games*. Imperial College London
- Budiman, Rahmat, et al. (2014). *Teori dan Masalah Penerjemahan*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Galingging, Y., & Tambunsaribu, G. (2021). *Penerjemahan Idiomatis Peter Newmark dan Mildred Larson*. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 8(1), 56-70. <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/dia/article/view/3112>
- Jayantini, I. G. A. S. R., Sulatra, I. K., & Putri, N. L. P. N. U. (2019). SASTRA DAN PENERJEMAHAN: PENGALIHAN GAYA NARATIF MELALUI PEMADANAN DINAMIS DALAM PENERJEMAHAN NOVEL. In Seminar Nasional Inovasi dalam Penelitian Sains, Teknologi dan Humaniora-InoBali (pp. 280-287). <https://eproceeding.undwi.ac.id/index.php/inobali/article/view/208>
- Mangiron, C. (2018). *Game on! Burning issues in game localisation*. *Journal of Audiovisual Translation*, 1(1), 122-138.
- Putranti, A. (2018). *Modulation: A translation method to obtain naturalness in target language texts*. *Journal of Language and Literature*, 18(1), 98-101. <https://ejournal.usd.ac.id/index.php/JOLL/article/download/1115/886>
- Sudarto, Y. D., Suhartono., Mintowati. (2019). *Penyesuaian Budaya pada Penerjemahan Bahasa Inggris ke Bahasa Indonesia dalam Teks Terjemahan Acara TV National Geographic*. *Edulingua: Jurnal Linguistik Terapan dan Pendidikan Bahasa Inggris*, 6(1). <https://ejournal.unisnu.ac.id/JE/article/view/950>
- Umam, A. H. (2018). *Keberterimaan Antara Teks Sumber dan Teks Sasaran*. *Wanastra: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 10(2), 47-54. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/wanastra/article/viewFile/3901/2595>
- Wulandari, R., Fawaid, F. N., Hieu, H. N., & Iswatiningsih, D. (2021). *Penggunaan bahasa gaul pada remaja milenial di media sosial*. *Literasi: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya*, 5(1), 64-76. <https://jurnal.unigal.ac.id/literasi/article/view/4969/3888>