

## BAB I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pelokalan *video games* yang bertujuan untuk memberikan rasa lokal pada *game* sumber meninggalkan beberapa tantangan yang signifikan bagi pelokal. Salah satu tantangannya adalah menjaga pesan sebuah *game* agar tidak bergeser namun di saat yang sama *game* tersebut harus berasa lokal. Permasalahan yang muncul adalah bahwa pesan di dalam *game* secara linguistik mempunyai ciri khusus yang tidak ditemukan dari pesan yang berasal dari media audiovisual lainnya. Pesan tersebut adalah pesan mekanis dan naratif yang berpadu padan dengan elemen visual dan fungsional sebuah *game* dalam membentuk sebuah identitas bermain yang disebut dengan ludifikasi. Identitas bermain ini menjadi ciri sebuah *game* sehingga ketika sebuah *game* dilokalkan, terdapat kemungkinan bahwa identitas bermainnya mengalami pergeseran. Oleh karena itu, ludifikasi seharusnya dijadikan sebuah pijakan untuk melakukan penilaian kualitas sebuah pelokalan *game*.

Penilaian kualitas pelokalan *video games* membutuhkan sebuah model yang mampu mengintegrasikan antara ludifikasi dengan pelokalan *game* itu sendiri. Pengintegrasian ludifikasi dalam sebuah model penilaian kualitas pelokalan menunjukkan bahwa pelokalan sebagai sebuah bagian terpisah dari identitas bermain sebuah *game*. Mengintegrasikan ludifikasi menandakan bahwa model penilaian kualitas pelokalan harus berporos pada elemen mekanis dan naratif,

*gap* yang ditinggalkan oleh embrio, prototipe, dan model penilaian dari penelitian sebelumnya.

Embrio, prototipe, dan model penilaian dari penelitian sebelumnya, meminjam teori *user function* dari Aarseth (1997), pada dasarnya dibangun dengan mengaplikasikan pendekatan interpretif, eksploratif, konfiguratif, dan tekstonis. Pendekatan prototipe model penilaian kualitas pelokalan interpretif memfokuskan pada respon interpretif sinkronis yang cenderung berbasis budaya terhadap *games* yang akan dilokalkan. Transkreasi (Mangiron & O'Hagan, 2006), orientasi dan disorientasi budaya (Di Marco, 2007), budaya konvergensi (Lin, 2010), kulturalisasi (Edwards, 2011; Honeywood & Fung, 2012), avatarisme (Kapell, 2015), *responsible localization* (Mandiberg, 2015), auteurisme (Pettini, 2015), estetika visual (Chung, 2015), dan kompetensi (Dietz, 2007) adalah beberapa contohnya. Pendekatan ini secara spesifik mampu menjelaskan fenomena budaya dalam menilai kualitas sebuah pelokalan. Namun demikian pendekatan ini, disebabkan sifatnya yang interpretif, tidak memiliki langkah penilaian pelokalan yang sistematis. Dampak dari ketiadaan langkah sistematis ini adalah pelaksanaan dan penerapan pendekatannya cenderung bersifat manasuka sesuai dengan fokus penilaian yang ingin dianalisis.

Pendekatan prototipe model kedua adalah eksploratif, yang melihat *game* sebuah produk piranti lunak yang memiliki sisi fungsional dan operasionalitas yang sama sehingga model penilaian kualitas pelokalan pun cenderung disamakan dengan piranti lunak, produk *Audiovisual Translation* (AVT) lainnya, atau produk lainnya yang sama sekali tidak terkait dengan AVT maupun *video games*. Model

*tripartit metric* (operasionalitas/fungsionalitas, linguistik, kosmetik) dan atau gabungan ketiganya (Esselink, 2000; LISA in Costales, 2009 dan Anastasiou & Schaler, 2010; Bass, 2006; Dunne, 2006; Lommel, 2006; Wright, 2006; Dietz, 2006; Heimbarg, 2006; Jiménez-Crespo, 2011) adalah contohnya. Pendekatan ini menghasilkan sebuah langkah yang sistematis dan terstruktur dalam menilai kualitas pelokalan karena fokusnya yang menggabungkan antara parameter kualitatif dan kuantitatif. Di sisi lain karena *video game* dipersepsikan sama dengan piranti lunak lainnya, esensi *video game* sebagai pengejawantahan pengalaman ludik menjadi kurang diperhatikan. Akibat yang muncul adalah bahwa sisi operasionalitas/fungsionalitas, linguistik, dan kosmetik berada hanya pada ranah asumsi ketika di-interkonesikan dengan unsur ludik yang sudah melekat pada setiap genre *video game*.

Pendekatan prototipe model ketiga adalah konfiguratif. Pendekatan ini melihat pelokalan sebagai sebuah bagian dari bagian-bagian lain yang lebih besar yaitu internasionalisasi, globalisasi, kulturalisasi dan bagian yang paling kecil yaitu penerjemahan. Oleh karena itu, proses penilaian kualitas pelokalannya tertaut dengan keempat bagian tersebut. Model prosedural (Honeywood, 2007), klasifikatif berbasis teks diegetis dan non-diegetis (Mangiron & O'Hagan, 2013), *Layers of Localization* (Chroust, 2008), polisistem kreatifitas (Bernal-Merino, 2006; 2009; 2015), teori pertimbangan model pelokalan seperti sim-ship/post-gold/final mix (Mangiron & O'Hagan, 2006; Arno, 2011), teori keseimbangan finansial (Bartelt-Kanz, 2011), sensorial (Zhang, 2012), proseduralis berbasis internasionalisasi (Chandler & Deming, 2011) dan *crowdsourcing* (Jiménez-

Crespo, 2011). Model ini mampu menyajikan skema penilaian holistik yang interkonektif dan integratif sebuah proses pelokalan dengan penerjemahan, internasionalisasi, globalisasi, dan kulturalisasi. Skema holistik ini dapat dijadikan acuan secara komersial sebelum sebuah *game* dilokalkan untuk suatu kawasan dan dipasarkan kepada konsumen di kawasan tersebut. Namun tautan dan integrasi yang dimiliki oleh pendekatan ini terkadang tidak mampu menunjukkan dengan jelas hubungan timbal balik antara penerjemahan, pelokalan, internasionalisasi, globalisasi, dan kulturalisasi yang memunculkan kesulitan tersendiri jika penilaian terhadap sebuah kualitas keterkaitan harus dinumeralisasi. Selain itu model ini terkadang mengalami tumpang tindih dalam prosesnya utamanya berkenaan dengan siklus pengerjaannya.

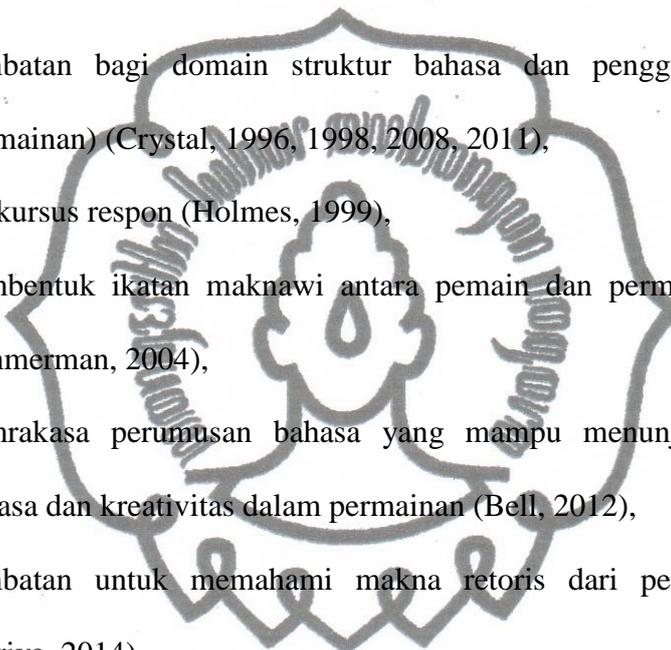
Pendekatan prototipe model keempat adalah tekstonis yang melihat penilaian kualitas pelokalan hanya pada pelokalannya itu sendiri. Menurut pendekatan prototipe model ini proses pelokalan memiliki beberapa elemen dan pertimbangan yang membangun pelokalan tersebut sehingga proses penilaian harus berpusat pada pelokalan itu sendiri. Jika model konfiguratif melihat pelokalan sebagai sebuah bagian dari bagian yang lain, model tekstonis melihat bahwa proses pelokalan itu sendiri memiliki bagian-bagian yang saling bertaut dan menyatu yang memberikan dampak bagi bagian-bagian di luar pelokalan seperti yang dijabarkan pada model konfiguratif. Imersif (Wood, 2015), eksperensial (Fernandez-Costales, 2016), *re-localization* (Scheider & Kiefer, 2018) adalah contoh model penilaian kualitas pelokalan tekstonis. Pendekatan prototipe model mampu menunjukkan keputusan pelokalan yang akan dinilai diambil berdasarkan

uraian holistik yang terkandung dalam pelokalan itu sendiri. Di sisi lain pendekatan ini memisahkan pelokalan dari bagian-bagian lain seperti penerjemahan, internasionalisasi, globalisasi, dan kulturalisasi sehingga penafian bahwa pelokalan adalah bagian dari GILT muncul.

*Research gap* yang ditemukan dari penelitian di atas, seperti yang sudah disinggung sebelumnya, adalah ketiadaan pengintegrasian ludifikasi dalam desain embrio, prototipe maupun modelnya. Belum disentuhnya ludifikasi dalam desain model penilaian kualitas pelokalan *video games* ini menandakan bahwa penelitian-penelitian sebelumnya tersebut tidak mempertimbangkan hubungan yang muncul antara elemen mekanis dan naratif dengan linguistik ludik sebagai penghubungnya. Ketiadaan fokus terhadap elemen mekanis dan naratif yang dipunyai oleh *video games* akan mempengaruhi *enactive subunctivity* yaitu ketersediaan beragam kemungkinan untuk melakukan sebuah tindakan ludik (*play act*), dan *optimistic ludicism*, penerapan tindakan ludik ini dalam konteks optimisme, egosentrisitas, dan labilitas permainan (Sutton-Smith, 2009). Oleh karena itu, baik desain embrio, prototipe, dan model penilaian kualitasnya tidak mampu menunjukkan pergeseran yang mungkin timbul pada identitas bermain yang dimunculkan sebuah *game* ketika *game* tersebut dilokalkan.

Pendekatan linguistik ludik diasumsikan mampu mengejawantahkan model penilaian kualitas pelokalan berbasis ludifikasi sebab pendekatan ini adalah penanda elemen mekanis dan naratif dalam *video games* yang bersifat *rule-play*. Bersifat *rule-play* berarti bahwa sebuah permainan dikonstruksi dan dieksekusi melalui seperangkat peraturan yang mengikat pembuat, pemain, pihak ketiga di

luar permainan, dan permainan itu sendiri (Juul, 2011; Bogost, 2008; Kim & Kellog, 2006; Frasca, 2007; Malliet, 2007; Salen dan Zimmerman, 2004; Simons, 2007). Berpijak dari pendapat ini, peran bahasa dalam menjembatani peraturan dalam sebuah permainan dengan pemain maupun pelaku non pemain menjadi krusial karena, dalam konteks ludologi, bahasa berperan sebagai:

- 
- (a) Jembatan bagi domain struktur bahasa dan penggunaannya (dalam permainan) (Crystal, 1996, 1998, 2008, 2011),
  - (b) Diskursus respon (Holmes, 1999),
  - (c) Pembentuk ikatan maknawi antara pemain dan permainan (Salen dan Zimmerman, 2004),
  - (d) Pemrakasa perumusan bahasa yang mampu menunjukkan hubungan bahasa dan kreativitas dalam permainan (Bell, 2012),
  - (e) Jembatan untuk memahami makna retorik dari permainan (Daniel-Wariya, 2014).

Berdasarkan *research gap* dalam poin di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang bertujuan mendesain model penilaian kualitas pelokalan *video games* berbasis ludifikasi. Topik ini direalisasikan dengan judul **MODEL PENILAIAN KUALITAS PELOKALAN VIDEO GAMES BERBASIS LUDIFIKASI.**

Terdapat tiga alasan yang melatarbelakangi pemilihan judul di atas. Ketiga alasan tersebut berkenaan dengan penilaian kualitas pelokalan, linguistik ludik, dan ludifikasi. Alasan pertama adalah topik penilaian kualitas pelokalan.

Permasalahan mendasar pelokalan *video games* dalam konteks penerjemahan sebagai bagian darinya adalah bahwa proses pelokalan memiliki kompleksitas mekanis tersendiri yang pada akhirnya menempatkan penerjemahan sebagai sebuah proses yang restriktif (Mangiron & O'Hagan, 2006). Restriktifitas penerjemahan ini membutuhkan penilaian kualitas yang bersifat khusus yang tidak hanya dipandang dalam perspektif penerjemahan saja namun juga dalam perspektif mekanis pelokalan. Walaupun model penilaian kualitas terjemahan seperti yang diklasifikasikan tetap berporos pada keakuratan, keberterimaan, dan keterbacaan, sisi mekanis pelokalan yang diejawantahkan melalui elemen ludik dan naratif juga harus dipertimbangkan.

Alasan kedua adalah pemilihan pendekatan linguistik ludik. Linguistik ludik yang berakar dari filosofi *Homo Ludens* Johan Huizinga (1949) memberikan perhatian kepada peran bahasa untuk tujuan bermain dan dalam permainan yang pada awalnya berakar dari studi humor (Crystal, 1996, 1998, 2008, 2011; Alatis, 1996; Cook, 2000; Carter, 2015) dan menunjukkan bahwa bahasa memiliki fungsi ludik yang mampu menengahkan sebuah keterkaitan antara bahasa dan permainan yang dituangkan dalam pola dan preferensi (Alatis, 1996; Holmes, 1999; Bell, 2012) yang tercermin dari *phratric* (pemain), *pretium* (tujuan) dan *methetic* (peraturan partisipasi) (Huizinga, 1949). Kontribusi linguistik ludik terletak utamanya pada analisis humor (Crystal, 1998; Forman, 2011; Sanchez-Castro, 2007) dan penggunaan bahasa untuk mempromosikan pembelajaran bahasa melalui permainan berbasis bahasa (Holmes & Romeo, 2013; Bell, 2012; Bell, Skalicky, & Salsbury, 2014). Dalam perkembangannya linguistik ludik tidak

hanya berfokus pada diskusi mengenai humor dan permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa yang darinya pengalaman ludik diperoleh, tetapi juga peran bahasa dalam penyusunan permainan untuk menumbuhkan dan mengalihkan pengalaman ludik dengan naratif sebagai dasarnya (Calleja, 2011), ketertarikan ludik dengan keterkaitannya dengan naratif (Caracciolo, 2015), dan bipolarisme ludologi dan naratologi dalam *video games* (Frasca, 2003, 2007; Murray, 2005; Eskelinen, 2001, 2012; Raessens, 2006). Fokus dari penelitian ini, dalam kaitannya dengan pengaplikasian linguistik ludik sebagai sebuah pendekatan adalah observasi terhadap peran bahasa dalam menjembatani aspek ludologis dan naratologis dalam *video games* yang berperan dalam menumbuhkan dan mengalihkan pengalaman ludik bagi pemainnya. Dalam konteks pelokalan, linguistik ludik akan membantu mengejawantahkan model penilaian kualitas pelokalan berbasis ludifikasi yang berfokus kepada eksploitasi linguistik untuk memperoleh keterkaitan antara pengalaman ludik melalui elemen mekanis dan naratif dengan genre *video games*.

Alasan ketiga adalah ludifikasi. Istilah ini berkaitan dengan identitas bermain seseorang yang diperoleh melalui perangkat ludik (Raessens, 2006; 2012; Frissen, Lammes, de Lange, de Mul, & Raessens, 2015). Perangkat ludik ini disusun berdasarkan seperangkat peraturan (Goffman, 1961) yang darinya pemain memasuki keadaan paratelik yaitu keadaan yang menggambarkan seseorang berada pada kondisi bermain yang membuatnya terlepas dari konvensi budaya yang muncul dari sesuatu yang serius (Apter dan Kerr dalam Nieuwdorp, 2009). Dalam keadaan paratelik pada akhirnya rasionalisasi terhadap sebuah permainan

diperoleh (Grimes dan Feenberg, 2009). Dalam konteks *video games*, ludifikasi diejawantahkan melalui berbagai macam elemen yang terdapat di dalamnya. Dalam perspektif superordinasi, ludifikasi *games* diwujudkan melalui aset, genre, platform, paraphernalia, manual, lama bermain, dan *replayability*. Sementara itu, ludifikasi dalam perspektif komposisi bahasa artifisial, *constructed language (conlang)*, linguistik ludik, tekstografi, tekstologi, dan tekstonomi. Fokus dari penelitian ini adalah pada ludifikasi superordinatif yang berkenaan dengan aset dan genre serta ludifikasi kompositif pada linguistik ludik dan tekstonomi. Keterkaitan keempatnya diasumsikan akan memunculkan ludifikasi yang berdasarkan pada (a) elemen eksplisit dan implisit, yang merupakan representasi dari linguistik ludik, (b) mekanis dan naratif, yang merupakan representasi tekstonomi, (c) statis dan dinamis, yang merupakan representasi dari integrasi linguistik ludik dan tekstonomi, pada aset dan genre.

## **B. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah dalam disertasi ini mencakup beberapa aspek pembatasan. Pertama, genre *game* yang akan diteliti adalah genre payung yaitu *story-driven*, *gameplay-driven*, dan kombinasi keduanya yang merupakan realisasi dari perdebatan antara naratologi dan ludologi (Clearwater, 2011). Pembatasan *genre* yang hanya mengambil teori Clearwater bertujuan untuk menghindari bias dari keberadaan *genre* yang terlalu beragam dan tidak sistematis dalam klasifikasinya.

Kedua, judul *game* yang dipilih berdasarkan klasifikasi di atas adalah *Buff Knight*, *Jagoan Jones*, *Criminal Case* (Bahasa Inggris), *Criminal Case* (Bahasa Indonesia), *Explorer: Age of Universe* (Bahasa Inggris), *Explorer: Age of Universe* (Bahasa Indonesia), *Booya Texas Poker*, *Booya Texas Poker*, *Love Spice*, *Bumbu Cinta*, *Spiderman Unlimited* (Bahasa Inggris), *Spiderman Unlimited* (Bahasa Indonesia), *Gods of Rome* (Bahasa Inggris), dan *Gods of Rome* (Bahasa Indonesia). Keempatbelas *game* di atas adalah representasi per *genre* yang mempunyai konten dengan pertautan mekanis dan naratif yang dapat memberikan dampak signifikan dalam proses memainkannya.

Ketiga, fokus *game* yang dianalisis adalah *game* Facebook dan Android yang merupakan *game* yang mendominasi pasar *game* di Indonesia. *Game* dengan platform Facebook dan Android mempunyai aksesibilitas terluas dan terbesar di Indonesia dengan pelokalan (a) yang bersifat multi bahasa, (b) yang harus disesuaikan dengan sifat kasual *game*-nya. Oleh karena itu, dengan mempertimbangkan elemen ini, model kualitas pelokalan yang dihasilkan dari penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis secara langsung dibandingkan jika fokus yang diambil adalah *game* konsol atau *Massively Multiplayer Online Game* (MMOG). Keempat, disertasi ini tidak mengklasifikasikan *game* yang akan diteliti berdasarkan penggolongan kelas yang didasarkan pada budget A, A, atau AAA dan tidak mencoba mengkaitkan tingkat penetrasi media dengan pelokalan yang dilakukan meskipun data mengenai tingkat penetrasi setiap judul tetap disajikan sebagai data pendukung. Penggolongan kelas dan penetrasi media tidak dapat dijadikan sebagai salah satu parameter dalam penyusunan ludifikasi dan

hanya dapat dijadikan referensi dalam penyusunan dan pengaplikasiannya. Oleh karena itu, kedua elemen ini menjadi pembatas dalam penelitian ini.

### C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan pada *research gap* yang telah dipaparkan pada latar belakang di atas, peneliti merumuskan pertanyaan penelitiannya sebagai berikut:

1. Apakah kelemahan dan kelebihan yang dimiliki embrio, prototipe, dan model penilaian kualitas pelokalan *video games* non-ludifikasi?
2. Apakah komponen yang digunakan untuk mengkonstruksikan model penilaian kualitas pelokalan *video games* berbasis ludifikasi?
3. Bagaimanakah cara pengaplikasian model penilaian kualitas pelokalan *video games* berbasis ludifikasi?

### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, peneliti merumuskan tujuan penelitiannya sebagai berikut:

1. Untuk mengungkapkan kelemahan dan kelebihan yang dimiliki embrio, prototipe, dan model penilaian kualitas pelokalan *video games* non-ludifikasi
2. Untuk mengungkapkan komponen yang digunakan untuk mengkonstruksikan model penilaian kualitas pelokalan *video games* berbasis ludifikasi

3. Untuk mengungkapkan cara pengaplikasian model penilaian kualitas pelokalan *video games* berbasis ludifikasi

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian dalam disertasi ini dibagi menjadi manfaat teoritis dan praktis. Manfaat teoritis berkenaan dengan kontribusi keilmuan, yang dalam kasus ini berkaitan dengan penilaian kualitas pelokalan *video games*. Sementara itu manfaat praktis berkenaan dengan manfaat yang secara praktis dapat diaplikasikan langsung dalam sebuah industri yang terkait dengan keilmuan yang dijadikan landasan. Dalam kaitannya dengan penelitian ini, manfaat praktisnya berkenaan dengan industri *video games* dengan penilaian kualitas pelokalan *video games* sebagai industri derivatifnya.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Model ludifikasi yang dihasilkan dari disertasi ini mampu menunjukkan integrasi antara studi pelokalan dengan fokus pada penilaian kualitas pelokalan dengan studi *game*. Integrasi ini secara teoritis adalah sisi kebaruan penelitian ini yang oleh pakar pelokalan seperti O'Hagan dan Chandler (2016) menjadi sebuah perhatian disebabkan tingkat pengaruh satu dengan lainnya beserta tingkat kepentingannya. Integrasi ini dimungkinkan karena keduanya berakar dari filosofi yang sama yaitu *homo ludens*, manusia sebagai makhluk bermain (Huizinga, 1949).

## 2. Manfaat Praktis

Manfaat dari penelitian ini adalah dihasilkannya sebuah model penilaian kualitas pelokalan *video game* berdasarkan ludifikasi yang mampu menjawab permasalahan demarkasi antara *Audiovisual Translation* (AVT) dengan *game studies*. Model ini dapat digunakan untuk akademisi maupun praktisi AVT khususnya untuk menganalisis kualitas pelokalan sebuah *video games*. Dalam konteks industri kreatif *video game* Indonesia, Badan Ekonomi Kreatif dan pengembang *game* di dan untuk pasar Indonesia dapat mengadopsi prototipe ini untuk menjamin kualitas *game* yang telah dilokalkan ke dalam bahasa Indonesia.

## F. Penjelasan Istilah

Berikut ini adalah daftar istilah yang muncul dalam disertasi ini:

### 1) Aset

Bagian *game* yang mengkonstruksi sebuah *game* dan yang darinya pelokalan dilakukan (Chandler dan Darning, 2011; Mangiron dan O'Hagan, 2013)

### 2) *Cybertext*

Tingkatan tertinggi dari tiga tingkat teks hierarkis dengan teks dan hypertext sebagai tingkatan pertama dan kedua (Aarseth, 1997, 2003; Eskelinen, 2012)

### 3) Eksploratif

Pengaksesan teks dengan memadukan interpretasi dan eksplorasi teks sesuai dengan sistem teks yang dikonstruksi (Aarseth, 1997, 2003;

Gunzel, 2010; Eskelinen, 2012; Simanowski, Schäfer dan Gendolla, 2015)

4) Fungsi *Traversal*

Fungsi eksplorasi teks dengan jalan tertentu yang ditentukan oleh sistem teks tersebut (Aarseth, 1997)

5) *Gameplay*

Sebuah alur yang direalisasikan melalui sekuens *game* (Walther, 2003) yang menunjukkan keterkaitan dalam aspek interaksi antara sistem *game*, strategi pemain, dan proses penyelesaian masalah (Jørgensen, 2008)

6) *Gameplay-Driven*

Sebuah genre *game* yang menekankan bukan pada naratifnya tetapi mekanisme bermain (Clearwater, 2011)

7) *Game Story-Driven*

Sebuah genre *game* yang menekankan pada sisi naratif *game*-nya (Clearwater, 2011)

8) *Gameplay Story-Driven*

Sebuah genre *game* yang menekankan pada sisi naratif dan mekanis *game*-nya (Clearwater, 2011)

9) *Game Experience*

Pengalaman dalam bermain *game* yang diperoleh melalui desain *game* dan *gameplay* (Ermi & Mäyrä, 2005; Mäyrä, 2010)

#### 10) Genre *Game* Makro

Genre *game* pada dasarnya diklasifikasikan menjadi tiga genre makro yaitu *Gameplay-Driven*, *Game Story-Driven*, dan *Gameplay Story-Driven* (Clearwater, 2011).

#### 11) *Gimmick*

Desain *game* yang mengkhaskan sebuah *game* dari *game* lainnya walaupun keduanya memiliki *gameplay* yang sama (Jarvinen, 2002)

#### 12) Interpretif

Pengaksesan teks dengan jalan interpretasi oleh pembaca (Aarseth, 1997, 2003; Gunzel, 2010; Eskelinen, 2012; Simanowski, Schäfer, & Gendolla, 2015)

#### 13) Ideologi Pengaruh

Penyampaian pesan dalam sebuah *game* yang dibagi menjadi penyampaian secara anamorfis, penyampaian secara implisit, dan metamorfis, penyampaian secara eksplisit, yang darinya memberikan pengaruh kepada pemain dalam berinteraksi dengan *game*-nya dan mengambil keputusan terhadap pesan yang tersaji (Aarseth, 1997)

#### 14) Konfiguratif

Pengaksesan teks secara konfiguratif yaitu dengan melakukan beberapa prosedur mekanis pra akses, akses, dan post akses yang darinya interpretasi dilakukan (Aarseth, 1997, 2003; Gunzel, 2010; Eskelinen, 2012; Simanowski, Schäfer, & Gendolla, 2015)

### 15) *Layers of Localization*

Sebuah piramida hierarki yang menunjukkan urutan proses pelokalan sebuah *game* yang meliputi budaya, teknologi, tata bahasa, semantik, representasi grafis dan ikon, bisnis, dan komunikasi dan interaksi sosial (Chroust, 2008; Putnik & Cunha, 2008)

### 16) Luden

Struktur pembentuk aset yang mampu memperlihatkan bahwa sebuah *game* adalah sebuah genre makro yang disusun dari beberapa elemen genre mikro sehingga sebuah genre *game* tidak murni berjenis tunggal (Purnomo et.al., 2016)

### 17) Ludik

Kata yang merujuk kepada permainan (*game*) yang terstruktur dan memiliki aturan memainkannya yang darinya derivasi kata seperti nilai ludik (*ludic values*), ruang ludik (*ludic space*), kerelaan ludik (*ludic voluntary*), mobilitas ludik (*ludic mobilities*), ludifikasi dan teori ludik (*ludic theory*) mengemuka (Huizinga, 1949; Caillois, 1961; Sutton-Smith, 2001; Frasca, 2003, 2007; Lindley, 2005; Bogost, 2008; Richardson, 2010; Gunzel, 2010)

### 18) Ludifikasi

Identitas bermain seseorang yang diperoleh melalui perangkat ludik yang disusun berdasarkan seperangkat peraturan yang darinya pemain memasuki keadaan paratelik, keadaan yang menggambarkan seseorang berada pada kondisi bermain yang membuatnya terlepas dari konvensi

budaya yang muncul dari sesuatu yang serius yang pada akhirnya terjadi sebuah rasionalisasi terhadap sesuatu yang mengandung elemen permainan tersebut (Goffman, 1961; Apter & Kerr, 1991; Raessens, 2006; 2009; Grimes dan Feenberg, 2009; Lupton & Thomas, 2015; Frissen, Lemmes, de Lange, de Mul, & Raessens, 2015)

#### 19) Ludologi

Studi tentang permainan khususnya *video game* yang menempatkan *video game* sebagai produk mekanik bukan naratif (Eskelinen, 2004; Frasca, 2007; Bogost, 2008, 2009; Juul, 2011, Murray, 2013)

#### 20) Model Pelokalan

Model eksekusi bentuk pelokalan berbasis waktu rilis *game* yang dibagi menjadi *sim-ship* yaitu model pelokalan yang dikerjakan bersamaan dengan waktu pembuatan *game* sehingga pelokalan sudah selesai ketika *game* sudah dirilis, *post-gold* yaitu model pelokalan yang dikerjakan setelah *game* dirilis dengan rata-rata jeda enam bulan, dan *final mix* yaitu model pelokalan yang melokalan sebuah *game* yang sudah dilokalkan ke bahasa sasaran kembali ke bahasa sumber (Mangiron & O'Hagan, 2006; Arno, 2011; Dellepiane, 2011)

#### 21) Naratologi

Studi yang melihat *video games* sebagai sebuah produk naratif (Branigan, 2006; Simons, 2007; Bogost, 2009; Murray, 2013)

## 22) *Paraphernalia*

Elemen *game* ekstra atau tambahan yang merefleksikan keterkaitan naratif dan mekanis dengan genre *game* dan tema *game* secara keseluruhan baik tersaji sebagai bagian dari *in-game* maupun terpisah secara fisik. Contohnya adalah *item* dalam menu *equipment* dalam *Role Playing Game* (RPG) dan manual bermain *game* (Signorielli, McLeod, Healy, 1994; Nitsche, 2008)

## 23) Poligon

Grafik tiga dimensi yang diintegrasikan dengan lingkungan di dalam sebuah *game* (Eidelson & Shean, 2011)

## 24) Proseduralis

Perspektif operasionalitas sebuah sistem *game* berdasarkan sisi pentahapan langkahnya (Treanor dan Mateas, 2011; Chandler & Darning, 2011; Sicart, 2011; Vella, 2015)

## 25) Skripton

Teks yang terlihat oleh pembaca (Aarseth, 1997)

## 26) Simbiosis Diegetis

Hubungan antara teks dan visual yang dibagi menjadi hegemonis, hubungan yang menunjukkan bahwa sebuah aset *game* cenderung menggunakan salah satu elemen baik itu teks atau visual, dan mnemonik, hubungan mutual antara teks dan visual yang disajikan bersama untuk menyampaikan pesan kepada pemain *game* (Dimodifikasi dari (Dimodifikasi dari Aarseth, 1997; Dabbagh &

Saeed, 2013; Mangiron & O'Hagan, 2013; Purnomo et al, 2016; McArthur, Stewart, Sandler, 2017)

27) *Sprite*

Grafik dua dimensi yang diintegrasikan dengan lingkungan di dalam sebuah *game*

(Eidelson & Shean, 2011)

28) *Sprite Font*

Format font berbasis *image* yang memungkinkan pengembang, penerbit, dan pelokal *game* untuk mempertahankan efisiensi spasial dalam mengirimkan pesan (Cameron, 2011)

29) Tingkat Pelokalan

Tingkat sebuah pelokalan diaplikasikan pada sebuah *game* yang mencakup *full localization* (pelokalan penuh), *partial localization* (pelokalan parsial), dan *no localization* (nir pelokalan) (Mangiron & O'Hagan, 2013)

30) Tekstonomi

Studi mengenai cara mengakses sebuah konten dengan media tertentu sebagai wadahnya (Aarseth, 1997, 2003; Eskelinen, 2012)

31) Tekston

Teks yang tidak terlihat oleh pembaca (Aarseth, 1997)

### 32) Tekstonis

Pengaksesan teks yang memungkinkan pembaca mengganti konten teksnya tersebut (Aarseth, 1997, 2003; Gunzel, 2010; Eskelinen, 2012; Simanowski, Schäfer, & Gendolla, 2015)

### 33) *Tripartit Metric*

Model penilaian pelokalan yang menggunakan tiga aspek penilaian yang meliputi linguistik, operasionalitas, kosmetik yang biasanya dikalkulasikan dengan angka (Esselink, 2000; Jiménez-Crespo, 2011; Dietz, 2007; Heimburg, 2011)

