

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Multimedia Interactive Entertainment Software atau umumnya dikenal sebagai *Video game*, pertama kali populer di Amerika dan Kanada pada awal dekade 1970 dan di Jepang sekitar akhir dekade 1970. Beberapa judul *video game* seperti *Pong* (Atari, 1972), *Space Invaders* (Taito, 1978), dan *Pac-Man* (Namco, 1979) menjadi pelopor negara lain seperti Jerman, Perancis, dan Spanyol dalam membuat hal yang serupa pada dekade berikutnya (Bernal-Merino, 2015, p.1). Karena judul-judul *video game* yang beredar luas mayoritas diciptakan oleh pengembang dari Amerika kala itu, bahasa yang tertulis di layar pun berbahasa Inggris. Hal ini juga disebabkan mayoritas *video game* memang ditujukan untuk pasar Amerika-Kanada yang sampai saat ini masih menjadi pasar terbesar.

Hingga kini, *video game* dengan cepat berkembang menjadi sebuah sarana hiburan yang dapat dinikmati oleh berbagai kalangan, baik pria maupun wanita di seluruh dunia. Bermain *video game* dapat menjadi aktivitas untuk menghabiskan waktu seperti layaknya membaca buku, menonton film, atau mendengarkan musik dan dalam sekejap menjadi sarana hiburan yang paling diminati. Mazel (2011) bahkan menyatakan bahwa industri *video game* menempati urutan teratas dalam segmentasi dunia hiburan dan mencapai angka 33 miliar dolar Amerika pada penjualannya di tahun 2010. Angka tersebut berarti melewati angka pemasaran industri perfilman yang ‘hanya’ mencapai 31, 8 milyar dolar Amerika (Frankel, 2011). Fenomena seperti ini sesungguhnya bukanlah hal yang mengejutkan. *Video*

game yang berjudul *World of Warcraft* (Blizzard, 2010:14), sebuah *video game* yang hanya dapat dimainkan secara *online* bahkan memiliki lebih dari 7,7 juta pelanggan di seluruh dunia. Terlebih *video game* tersebut hanya dapat dimainkan setelah membayar iuran bulanan.

Video game yang pertama kali muncul ke permukaan sudah sangat berbeda dengan teknologi multimedia pada saat ini. Keterlibatan dan interaksi para pemain *video game* itu sendiri merupakan suatu elemen penting yang tak terpisahkan. Konsep *video game* juga telah mengalami banyak perubahan: tidak hanya dalam segi teknik, seperti teknologi kartu grafis atau suara, tetapi juga dalam konsep alur cerita. Pemakaian cerita naratif yang kompleks memaksa pembuatan *video game* diharuskan mengandung lebih banyak ide cerita agar lebih diminati banyak orang. Bahkan dewasa ini, *video game* dipandang sebagai sarana baru yang dapat dipakai untuk menanamkan berbagai nilai dan mengajarkan berbagai hal, misalnya pelajaran sejarah.

Sebuah penelitian yang dilakukan Millstone (2012) dengan mengambil sampel anak-anak sekolah dasar di Amerika, menyatakan bahwa anak-anak lebih memahami sejarah ketika bermain *video game* daripada ketika mereka membaca buku pelajaran sejarah di sekolah. Ketika menyebutkan materi sejarah yang dibawakan oleh *video game*, perhatian para *gamer* akan tertuju pada serial-serial *video game* seperti: *Romance of The Three Kingdoms*, *Dynasty Warrior*, dan *Kessen* yang mengusung sejarah Tiongkok pada masa dinasti; sejarah Jepang yang mengambil latar kepemimpinan *Shogun* yang menjadi sajian utama dalam *video game Sengoku Basara*, *Samurai Warrior*, dan *Nobunaga Ambition*; sejarah negara-negara Eropa pada *video game Civilization*, *Ryse The Son of Rome*,

Assassin's Creed, dan *video game* yang diterbitkan pengembang *The History Channel*. Bahkan, sejarah perang dunia ke-I dan ke-II pun ditampilkan pada *video game Medal of Honor, Battlefield, Call of Duty*, dan *Brothers In Arms*.

Tidak hanya mengajarkan tema sejarah dalam temanya, *video game* juga membawa nilai-nilai kesetiakawanan, kerja sama, persaudaraan dan rasa tanggung jawab yang biasanya dicerminkan oleh tokoh-tokohnya. Lebih lengkap, Merino (2015) menjabarkan bahwa terdapat banyak ilmu yang bisa didapatkan ketika memainkan *video game*, diantaranya: Sastra dan linguistik dalam narasi dan dialog; arsitektur dan seni pahat dalam permodelan 3D untuk membuat pemandangan yang realistis; musik dan *special effects* dalam musik dan suara dinamis yang disesuaikan pada aksi pemain; matematika dan fisika dalam simulasi lingkungan yang membuat grafis bergerak terhadap gerakan pemain; Sinematografi dan cara kerja kamera dalam penempatan sudut pandang untuk meningkatkan nuansa drama dalam cerita.

Dilihat berdasarkan segi genrenya, *video game* dapat dikategorikan ke dalam genre yang berbeda-beda, seperti *action, adventure, simulation, role-playing video game (RPG), first-person shooters (FPSs), racing, sports, strategy*, dll. (O'Hagan, 2007). *Video game* juga dapat dibedakan berdasarkan jenis platform atau tempat *video game* itu dimainkan. Beberapa *video game* memiliki banyak platform, misalnya konsol rumahan seperti *PlayStation, Microsoft Xbox*, dan *Nintendo*, konsol genggam seperti *PSP, Nintendo DS*, dan *mobile phone* maupun *Personal Computer (PC)*.

Sementara itu seiring perkembangan teknologi, pengalaman bermain *video game* tidak lagi hanya berhubungan dengan kegiatan menekan tombol saja, tetapi dapat diibaratkan membawa sang pemain masuk ke dalam dunia *video game*. Tingginya minat masyarakat pada *video game* tidak hanya mendesak para pembuat *video game* untuk membuat lebih banyak judul *video game*, tetapi mereka juga dipaksa untuk menerbitkan dan menerjemahkan *video game* tersebut ke dalam lebih banyak bahasa. Status *video game* sebagai fenomena yang mendunia tidak mungkin dapat dicapai tanpa adanya usaha peralihan bahasa yang dapat membuat *video game* tersebut dapat diterima oleh para pengguna di berbagai belahan dunia

Saat ini, *video game* menjadi hal yang sangat kompleks bagi *gamer*. Mereka harus tahu apa yang perlu mereka lakukan agar dapat memainkan, menikmati, memahami peraturan, dan menyelesaikan *video game*-nya. Hal itu akan sulit tercapai jika *video game* tersebut tidak melalui proses penerjemahan yang baik. Tentunya hal ini memerlukan seni dan kemampuan menerjemahkan yang baik karena banyak *video game*, bahkan yang berjenis *action* sekalipun, memiliki panduan yang panjang, kontrol yang sulit, kaya akan cerita, serta dilengkapi dengan banyak tokoh dengan latar belakang cerita berbeda yang dapat dimainkan.

Seperti yang telah disinggung sebelumnya bahwa *video game* memiliki banyak genre, jika dihubungkan dengan cara menerjemahkan, cara menerjemahkan masing-masing genre tersebut juga cenderung berbeda. Sebagai contoh, *video game* bergenre RPG yang cenderung melibatkan teks yang lebih

banyak dan sangat menitikberatkan pada narasi, karenanya *video game* RPG memiliki lebih banyak implikasi pada penerjemahan (Mangiron, 2007).

Sekilas, penerjemahan *video game* terlihat sebagai *software localization*, yang telah dikenal dan dijabarkan dengan baik dalam kajian terjemahan. Persepsi ini masih sempat menjadi sebuah kontroversi dalam kajian penerjemahan. *Video game* memang berbentuk perangkat lunak dan membutuhkan komputer, konsol, atau *smartphone* untuk menjalankannya layaknya perangkat lunak pada umumnya yang membutuhkan komputer untuk menjalankannya. Namun, penerjemahan *video game* membentuk area spesialisasi sendiri yang bernama *video game localization* (Chandler, 2005:12). Membandingkan penerjemahan *video game* dengan penerjemahan perangkat lunak pada umumnya ibarat membandingkan terjemahan novel dengan terjemahan buku panduan cara menggunakan perkakas dapur. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Mangiron dan O'Hagan (2006):

Another difference between video game and software localisation lies in the fact that whilst functionality has been the key priority in the software localisation paradigm, in a video game this functionality must be achieved with a high degree of creativity and originality. (...) This is because the main purpose of a video game is to entertain the user, whereas the utilitarian dimension is the goal of business software (Mangiron & O'Hagan 2006).

Diakui oleh *gamer*, terdapat pola tertentu yang dapat diprediksi pada setiap genre. Pelokalan *video game* lebih mudah jika dilakukan oleh penerjemah yang memiliki pemahaman tentang pola tertentu tersebut, terutama ketika versi asli dan versi lokalnya akan diterbitkan secara serentak dalam mode pelokalan yang dikenal sebagai *sim-ship*. Pelokalan mode *sim-ship* harus dilakukan tanpa teks sumber dalam bentuk lengkap dan dalam ketiadaan *co-teks* atau konteks

(Bernal-Merino, 2006). Menurut sumber industri (O'Hagan, 2005) dalam kasus penerjemahan *sim-ship*, penerjemah hanya dapat mengandalkan intuisinya berdasarkan pengetahuan sebelumnya dan keakrabannya dengan domain *video game*. Penelitian ke dalam peran yang dimainkan oleh domain pengetahuan penerjemah akan membentuk area potensi penelitian dengan implikasi untuk pelatihan penerjemah (*ibid.*). Celah ini lah yang akan menjadi salah satu dasar dibuatnya prototipe pelokalan ini. Jika sebelumnya penerjemahan teks *video game* akan lebih buruk hasilnya jika penerjemah tidak memiliki wawasan akan *video game*, maka model penerjemahan teks *video game* akan sangat diperlukan sebagai panduan bagi penerjemah yang awam akan dunia *video game*.

Hoft dalam Thayer dan Kolko (2004) mengungkapkan bahwa pelokalan adalah proses menciptakan atau mengadaptasi sebuah produk yang ditujukan kepada negara atau konsumen tertentu. Karena ditujukan untuk konsumen tertentu, produk hasil pelokalan yang sesuai implikasi dari nama pelokalan akan memiliki nuansa lokal. Proses untuk melokalkan nuansa sebuah produk ini mencakup semua elemen yang terdapat di dalam produk yang dilokalkan tersebut. Dalam lingkup *video game*, tidak hanya elemen di dalam cerita yang dilokalkan, namun juga elemen operasional. Elemen cerita yang dilokalkan biasanya berkuat pada nama karakter, nama barang (*item*), terkadang juga alur cerita, serta judul *video game*-nya (Purnama, 2014). Contoh perubahan nama karakter ialah pada kasus Zidane Tribal, tokoh utama *Final Fantasy IX*. Saat *video game*-nya dilokalkan ke Eropa, namanya harus diubah menjadi Yitan untuk *gamer* Spanyol, Gidan untuk *gamer* Italia, dan Djidane untuk *gamer* Perancis. Perubahan ini

dimaksudkan untuk menghindari kemiripan nama dengan Zinedine Zidane, seorang bintang sepak bola (*ibid.*).

Selain nama karakter, nama barang (*item*) juga seringkali mengalami pelokalan. Contohnya adalah nama-nama perlengkapan yang dimiliki oleh karakter utama *Final Fantasy IV*, Cecil Harvey, yang pada versi bahasa Jepang hampir semuanya berawalan dengan *Shadow (kage)* dan *Black (kuro)*. Nama-nama ini agak berubah setelah *video game*-nya dijual di Amerika. Dalam bahasa Inggris *kage* dan *kuro* diganti dengan awalan *Demon*, *Hades*, dan *Devil (ibid.)*. Cecil Harvey adalah seorang *Dark Knight* (ksatria kegelapan), oleh karena itu untuk memperkuat kesan kegelapan dari dalam dirinya, semua baju baja dan senjatanya berwarna hitam dan memiliki nama yang berunsur kegelapan. Versi Inggrisnya tidak menggunakan nama *kage* dan *kuro* melainkan menggunakan *Hades*, *Demon*, dan *Devil* dengan tujuan untuk menyelaraskan dengan keberterimaan lokal yang merepresentasikan kegelapan dengan nama dewa kegelapan dan nama setan serta iblis. Asumsi ini diperoleh dengan munculnya beberapa tokoh fiksi dengan nama-nama di atas di Amerika seperti *Hades*, *Dare Devil*, *Etrigan The Demon*, dan masih banyak yang lainnya (*ibid.*).

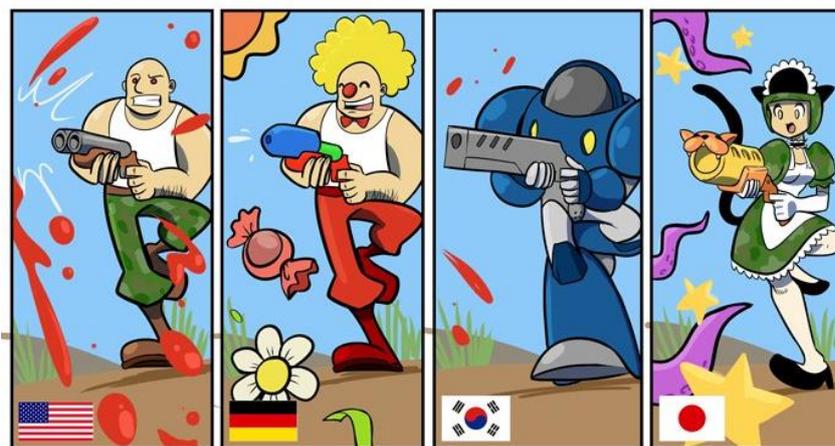
Selain nama barang (*item*), aspek budaya dan minat *gamer* terhadap *video game* juga menjadi pertimbangan dalam pelokalan *video game*. Jika *gamer* Amerika lebih suka adegan kekerasan penuh dengan pertumpahan darah, lain halnya dengan *video game* yang beredar di Jerman. Disebabkan ketatnya peraturan di Jerman mengenai konten *video game*, banyak perusahaan *video game* yang merilis *video game*-nya dengan versi yang lebih berterima di Jerman. Contohnya, *video game online* berjudul *Team Fortress 2* (2007) versi Jerman

yang sama sekali tidak menampilkan darah maupun bagian tubuh yang tercecer di lantai setelah adegan penyerangan dan bahkan diganti dengan hamburger atau pegas besi dan sebagainya (Lundin, 2009). Hal ini tentu merugikan *gamer* Jerman ketika sedang bermain *multiplayer* dengan *gamer* dari berbagai belahan dunia, karena berkurangnya tingkat ketegangan dan keseruan dalam bermain.



Gambar 1.1: Team Fortres 2 versi Jerman, darah dan organ tubuh diganti menjadi hamburger dan pegas

Lain halnya dengan *gamer* Korea yang cenderung menyukai *Sci-Fi* atau *gamer* Jepang yang menyukai fantasi dan wanita sebagai objek hiburan.



Gambar 1.2: Konsep pelokalan berdasarkan negara (sumber: Nerfnow.com)

Dalam aspek warna, warna bisa memunculkan makna yang berbeda di setiap budaya. Contohnya di negara-negara barat, warna merah dianggap sebagai warna yang agresif, sehingga dapat membuat orang berfikir tentang darah, api dan

elemen menakutkan lainnya. Sementara itu di Tiongkok, warna merah merepresentasikan kebaikan sehingga digunakan dalam perayaan seperti perayaan tahun baru Tiongkok dan juga pemakaian gaun pengantin tradisional di Tiongkok. Sebaliknya ketika membicarakan warna putih, pada umumnya warna tersebut dipakai untuk gaun pengantin di negara-negara barat. Sedangkan di Tiongkok, warna putih merupakan warna yang dipakai pada pakaian tradisional untuk pemakaman. Dari fenomena di atas, penerjemah juga harus memerhatikan konsep warna yang dipakai ketika melokalkan *video game*.



Gambar 1.3: Warna yang mepresentasikan budaya

Selain memperhatikan hal-hal tersebut, penerjemahan *video game* sangat terbatas dalam segi ruang. Perlu diperhatikan bahwa dalam penerjemahan *video game* mengacu pada teks yang secara semiotik kompleks dan ketika diterjemakan untuk pengguna dari kalangan tertentu diperlukan sejumlah mekanisme khusus, seperti *dubbing*, *subtitling*, pelokalan, deskripsi *audio*, dan lainnya (Ricoy, 2012). Sejalan dengan hal tersebut, jumlah karakter dalam dialog suatu *video game* juga sangat perlu diperhatikan. Hal pertama yang perlu diperhatikan apakah teks yang digunakan adalah *variable* atau *fixed*.

Jenis teks *variable* lebih leluasa untuk diterjemahkan dibandingkan jenis *fixed*. Dalam teks jenis *fixed*, jika kata, frasa, atau kalimat diterjemahkan melebihi jumlah karakter dari teks sumber, maka bisa dipastikan *video game* tersebut akan rusak atau tidak bisa dimainkan. Dalam teks *variable*, ketika jumlah karakternya melebihi jumlah karakter aslinya, maka *video game* tersebut tetap dapat dimainkan meskipun kemungkinan besar tampilannya menjadi tidak teratur atau *timing*-nya menjadi kurang pas. Selain itu, dalam teks *variable* umumnya terdapat *space* tambahan yang dapat diperoleh dengan cara memodifikasi menggunakan kode-kode khusus yang berbeda-beda untuk setiap *video game* (Purnama, 2014).

Di sinilah menariknya pelokalan *video game*. Penerjemah *video game* cenderung menemukan tantangan teka-teki terjemahan yang unik seperti yang dihadapi oleh penerjemah dalam kasus-kasus di atas. Penerjemah *video game* harus cerdas menggunakan istilah penamaan dalam berbagai konteks yang sangat spesifik, namun harus tetap memperhatikan aspek ruang maksimal yang bisa digunakan.

Berkaitain dengan sifat dasar hiburan multimedia interaktif seperti *video game* yang membutuhkan penerjemahan berjenis khusus, industri *video game* membutuhkan penerjemah profesional dengan keterampilan yang agak berbeda dari profesi pengalih bahasa pada umumnya. Penerjemah *video game* perlu memiliki keterampilan komputer yang baik agar mampu bekerja dengan perangkat lunak dan format *file* yang berbeda, serta dapat menerjemahkan berbagai jenis konteks, mulai dari konteks promosi sampai konteks yang bersifat teknis, kreatif, edukatif dan sastra (Bernal-Merino, 2015:1). Meskipun keterampilan tersebut mungkin bukanlah merupakan bidang baru bagi ranah

penerjemahan, namun konvergensinya dapat dikatakan tidak biasa dan layak untuk dipelajari secara terpisah.

Ironisnya, hingga saat ini belum ada pelatihan profesional atau akademis tertentu yang secara khusus membahas penerjemah *video game*, meskipun beberapa lembaga pendidikan tinggi telah mulai menawarkan kelas pendek tentang penerjemahan *video game* beserta modulnya sebagai bagian dari programnya (Bernal-Merino, 2015). Di sisi lain, industri pengembangan *video game*, penerbitan dan pelokalan masih terkesan enggan untuk memungkinkan akademisi masuk ke dalam lingkaran profesional mereka karena tekanan waktu dan kekhawatiran akan bocornya kerahasiaan, atau karena kurangnya pemahaman tentang bagaimana berkolaborasi dengan para akademisi bidang penerjemahan yang bisa membantu mereka untuk merampingkan proses dan meningkatkan praktik secara keseluruhan.

Di lain pihak, beberapa penerbit *video game* dan perusahaan pelokalan *video game* masih sangat tertarik untuk mempekerjakan pegawai yang tak terlatih dan hanya berbekal kemampuan bahasa yang ‘lumayan’ (Bernal-Merino, 2015:2). Mereka berharap mendapatkan kualitas yang maksimal dan produktivitas yang tinggi dengan investasi yang minimal. Harapan tinggi ini jarang tercapai dan sering kali forum *gamer* dengan cepatnya mengecam kualitas buruknya terjemahan, bahkan hanya beberapa jam setelah *video game* dirilis.

Di Indonesia sendiri, sebagai negara yang tidak menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utama, tentunya penerjemahan adalah salah satu aspek yang harus diperhatikan oleh para *developer* dan *publisher video game*. Tetapi

bagian apa saja yang harus diterjemahkan? Dalam hal ini, asset dalam *video game* akan menjadi penentu akan bagian dari *video game* yang dapat diterjemahkan.

Chandler (2005, p.4) sendiri mendeskripsikan *game localization* sebagai proses aktual dalam menerjemahkan aset bahasa dalam sebuah *video game* ke dalam bahasa lain. Namun, jika menilik lebih jauh ke dalam isi buku yang ditulis oleh Chandler tersebut, Chandler kemudian menggunakan istilah dalam dua aset yang berbeda: yang pertama merujuk ke penerjemahan linguistik dan kedua merujuk pada segala jenis penyesuaian yang dapat dilakukan oleh *video game* yang bersangkutan agar dapat diterima di negara lain.

Aset dalam *video game* adalah semua kebutuhan atau bahan-bahan yang akan digunakan dalam perancangan game engine berupa objek seperti *2D sprites*, *3D models*, *missions*, *levels*, *areas*, *voice*, *key framing* dan *motion capture*, *sound effects*, musik dan *special effects* (Bethke, 2003). Dengan kata lain, aset adalah aspek dari permainan yang akan direferensikan oleh beberapa komponen atau aset itu sendiri sebagai penunjang pembuatan game.

Perkembangan industri *video game* di Indonesia saat ini bisa dibilang sangat baik, meskipun dulu hanya terdapat segelintir *publisher* saja yang mendatangkan *video game* MMO (*massive multiplayer online*) luar ke Indonesia. Kini jumlah *publisher* sudah jauh lebih banyak dan tentu saja jumlah *video game* yang dibawa ke Indonesia juga semakin banyak. Tentunya sudah menjadi kewajiban bagi para *publisher* untuk menerjemahkan *video game* tersebut ke Bahasa Indonesia agar lebih bisa dinikmati semua *gamer* di Indonesia.

Sebenarnya, apakah para *gamer* Indonesia memerlukan terjemahan pada *video game* tersebut? Banyak terjadi perdebatan akan hal ini. Banyak sekali terjemahan *video game* yang terkesan dilakukan asal-asalan, bahkan mungkin menggunakan penerjemah otomatis seperti *Google Translate* sehingga *gamer* Indonesia kembali dibawa oleh pertanyaan tersebut, apakah *gamer* Indonesia memerlukan terjemahan *video game*?

Bagi *gamer* yang tidak terlalu pandai berbahasa Inggris tentunya akan sedikit terganggu dengan penerjemahan yang buruk, dan *gamer* yang ahli justru lebih terganggu lagi, berhubung *gamer* yang dapat berbahasa Inggris tentunya akan bisa menikmati *video game* dengan lebih baik jika *video game* tidak diterjemahkan sama sekali. Hal ini juga yang menyebabkan para *gamer*, termasuk peneliti, sama sekali tidak bisa menikmati *storyline* pada MMORPG berbahasa Indonesia, dan seringkali menghabiskan waktu lebih lama untuk membaca deskripsi *skill* atau jurus karena penjelasannya yang kurang detail dan sedikit berantakan.

Peneliti berpendapat penting atau tidaknya penerjemahan pada *video game* tergantung dari genre *video game* itu sendiri. *Video game* RPG atau MMORPG akan sangat memerlukan penerjemahan yang baik terutama untuk dialog dan berbagai deskripsi. Sementara *video game* FPS (first person shooting) seperti *Point Blank* dan *Crossfire* tentunya tidak akan terlalu membutuhkan penerjemahan karena *gamer* bisa menikmati segala aspeknya tanpa harus menguasai bahasa.

Penelitian tentang penerjemahan *video game* mulai menjadi tren pada tahun 2000-an. Penelitian awal yang mengangkat tema pelokalan *video game* menitikberatkan pada masalah teknis dalam melokalkan *video game*, seputar perangkat lunak, pemasaran global, anggaran untuk melakukan pelokalan, dan hanya sedikit menyinggung masalah kebahasaannya (Chandler, 2005). Bibit-bibit penelitian penerjemahan *video game* sebagai cabang dari *Software Localization* dimulai ketika dilakukan penelitian tentang tantangan cara untuk menuangkan semua imajinasi dalam konteks yang terbatas pada pelokalan *video game* (Merino, 2006).

Domain *video game* sebagai target penelitian dalam kajian penerjemahan dilakukan pada tahun 2007. Penelitian ini seakan menjadi sebuah pemicu bagi para peneliti pada bidang penerjemahan, khususnya penerjemahan *video game* untuk melakukan penelitian lebih lanjut. Pada penelitian tersebut, disadari bahwa seiring dengan pesatnya perkembangan *video game* dalam industri global, peranan penerjemahan akan menjadi semakin vital. Di lain pihak, kajian terjemahan seperti masih dianak-tirikan oleh kajian *video game*. Pada penelitian ini, disimpulkan bahwa penerjemahan *video game* tidak hanya bisa berguna bagi industri *video game*, tetapi juga menjadi cabang kajian baru dalam kajian penerjemahan (O' Hagan, 2007). Pada penelitiannya yang lain, diungkapkan bahwa penerjemah seharusnya tidak hanya menerjemahkan teks atau narasi dalam sebuah *video game*, tetapi juga pengalaman yang didapatkan dari *video game play*-nya. Sebagai contoh, di sini disebutkan tentang sebuah simulasi kencana *Tokimeki Memorial* produksi *Konami* yang bercerita tentang kisah anak SMU dalam menemukan dan menjalin cinta di sekolahnya. *Video game* tersebut sangat

populer di Jepang dan juga di luar Jepang (*Fan Game Translation*). Namun ketika versi terjemahan resminya diluncurkan untuk pasar Amerika, banyak perubahan yang ada dalam *video game* tersebut. Mulai dari grafik karakter yang sebelumnya sangat khas kartun Jepang diubah menjadi terkesan Barat, latar tempat yang tidak lagi di Jepang tetapi di Amerika, nama karakter yang juga nama-nama Barat, sampai ke urusan *video game play* dan cerita yang disesuaikan dengan keinginan pasar Amerika. Hal ini menimbulkan perdebatan apakah *video game* ini masih termasuk pelokalan atau sebuah *ibid.*).

Penelitian tentang prioritas dan keterbatasan pada pelokalan *video game* pernah dilakukan namun hanya meneliti tentang prioritas dan keterbatasan dalam pelokalan *video game*. Salah satu hal yang menjadi perhatian utama adalah menyampaikan pesan seakurat mungkin dengan keterbatasan karakter yang ada, baik untuk tutorial perangkat lunak maupun *video game* (Mangiron dan O'Hagan, 2006). Sementara itu, penelitian yang membahas tantangan ketika menerjemahkan *video game* berhasil menyimpulkan fakta bahwa terdapat banyak tipe teks yang berbeda yang mungkin ditemukan penerjemah kala berkecimpung pada industri perangkat lunak hiburan multimedia interaktif, dan betapa berbedanya menerjemahkan *video game* dengan teks pada umumnya. Di sini dijelaskan bahwa penerjemah *video game* membutuhkan berbagai *skill* dan teknik seperti kemampuan menggunakan *Translation Memory Tools* (TMT), pengalaman bermain *video game*, keahlian menciptakan sesuatu yang baru, dan teknik penelitian yang baik (Merino, 2007).

Penelitian lain yang masih membahas tantangan ketika menerjemahkan *video game* lebih menitik beratkan tentang kesalahan dan tantangan dalam

menerjemahkan teks, grafik, dan audio pada *video game*. Di sini diungkapkan bahwa dalam melokalkan *video game*, semua aspek yang berkaitan dengan budaya harus diterjemahkan baik berupa teks grafik, dan suara. Secara teknis penerjemahan grafik dan suara tidak semudah penerjemahan teks tertulis. Suara berkaitan dengan karakteristik tokoh yang ada dalam *video game* tersebut, apalagi jika ada logat khusus dan latar belakang budaya tertentu dari karakternya. Jika penerjemahan suara (*dubbing*) masih bisa dicarikan pengisi suara yang suaranya memiliki kemiripan meskipun sulit, penerjemahan grafik lebih sulit lagi karena grafik sebuah *video game* merupakan sebuah karya seni yang ketika diubah akan mengubah *image* serta atmosfer *video game* tersebut. Tentu saja itu hampir sama artinya dengan membuat grafik baru sehingga sama halnya dengan membuat *video game* baru.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, *video game* erat kaitannya dengan budaya, bahkan dianggap sebagai sebuah produk *pop culture*. Pertalian antara *video game* dan budaya sudah beberapa kali diangkat sebagai tema penelitian. Salah satunya tentang sirkulasi produk budaya antarbangsa dengan menggunakan *video game* Amerika. Penelitian tersebut berhasil mengemukakan hubungan antara sirkulasi global *video game* dan implikasi pelokalan *video game* dalam kajian komunikasi internasional dan globalisasi budaya. Lebih spesifik, penelitian ini membahas tentang bagaimana kekuatan dan faktor dalam domain budaya, ekonomi, dan teknologi memengaruhi pelokalan *video game* Amerika di Taiwan. Penelitian ini memilih perusahaan *video game* terbesar di Amerika, yaitu *Electronic Arts* (EA) sebagai subjek analisis mendalamnya (Lin, 2006).

Penelitian lain terkait pengalihan budaya pada pelokalan *video game* berhasil mengungkapkan representasi budaya yang ada dalam *video game* (Hyttinen, 2010). Penelitian ini mengelompokkan data yang dianalisisnya menjadi dua kategori besar, yaitu *representation* dan *functionality* (menu dalam *game* dan instruksi dalam *game*). Dalam *representation*, *aspect* dalam *video game* dikelompokkan menjadi tiga kategori utama, yaitu *in-game text*, *visual* dan *audio*. Sedangkan untuk kategori *functionality aspect*, dibagi menjadi dua kategori yaitu *game menu* dan *in-game instruction*,

Adapun penelitian lain terkait fenomena pelokalan *video game* telah berhasil membahas tentang pelokalan *video game* pada *video game* Jepang dengan studi kasus serial *video game Siren* (Szurawitzki, 2010). Penelitian ini mengangkat masalah tentang apakah peraturan dalam *video game* mempengaruhi pelokalan dan bagaimana unsur-unsur fiktif dapat mempengaruhi pelokalan. Dalam penelitian tersebut, hal yang didapat adalah bahwa peraturan dan fiksi dalam *video game* sering kali bertalian. Agar dapat menikmati sebuah *video game* secara sempurna, hal yang terpenting bagi *gamer* adalah harus dapat menguasai dan memahami peraturan *video game* tersebut. Sedangkan fiksi memberikan keterpaduan dalam bermain *video game*, dan menjadi alasan utama dalam memainkan sebuah *video game*. Dalam analisisnya pada *video game Siren*, penelitian ini sengaja untuk tidak memisahkan aturan dan unsur fiksi terlalu ketat. Sebaliknya penelitian ini mengambil contoh yang menarik dari sudut pelokalan. Beberapa kasus dibahas baik dalam domain aturan dan elemen fiksi pada waktu yang sama, dan dengan demikian dapat dianalisis dalam konteks pertanyaan. Penelitian serupa yang mengangkat fenomena pelokalan berhasil membahas

penerjemahan *video game* di Republik Ceko (Petru, 2011). Penelitian ini berfokus pada linimasa penerjemahan *video game* semenjak era penerjemahan yang dilakukan oleh *fan* hingga era penerjemahan yang dilakukan oleh profesional di Republik Ceko. Penelitian ini hanya membahas fenomena yang ada secara historis.

Dari referensi penelitian dan uraian yang dibahas pada paragraf sebelumnya, penelitian ini akan membahas *video game* dengan mempertimbangkan yakni; (1) *video game* seringkali dipandang tidak penting untuk diteliti padahal sebaliknya penelitian mengenai media interaktif, termasuk *video game*, penting untuk dilakukan karena dapat berfungsi sebagai alat yang efektif untuk pembelajaran bahasa dan pengembangan diri. (2) penelitian mengenai pelokalan *in game text asset* dalam *video game* ialah satu cara untuk turut mengawasi dan mengendalikan isi terjemahan agar tidak mengancam nilai-nilai yang ditanamkan pada masyarakat, utamanya nilai moral sebagai bangsa Indonesia yang mempunyai adat ketimuran. (3) *Video game* lebih dipilih oleh berbagai kalangan masyarakat dibandingkan media hiburan lain seperti novel, komik, atau film karena adanya hubungan interaktif antar pemain dan *video game*. (4) Unsur *video game* yang terdiri atas tulisan, gambar maupun suara yang tidak hanya harus sesuai dengan budaya sasaran namun juga harus proporsional dari segi hal ruang dalam panel sehingga banyak batasan dalam menerjemahkan tulisan agar tidak mengganggu gambar. (5) Hasil terjemahan *video game* di Indonesia saat ini dinilai masih kurang layak.

Selain hal tersebut, topik pelokalan *in game text asset* dalam *video game* ini menarik untuk dikaji, mengingat sebuah *video game* akan mampu dinikmati

secara utuh oleh para *gamer* jika penerjemah *video game* tersebut mampu melokalkan *video game* tersebut dengan baik. Seperti yang sudah dibahas sebelumnya, bahwa penerjemahan *video game* yang merupakan salah satu media kreatif dan interaktif, membutuhkan keterampilan penerjemahan khusus sehingga melalui penelitian ini akan diketahui kualitas terjemahannya. Namun keterbatasan jumlah penerjemah di Indonesia yang memahami sistematika *video game* menjadi hambatan yang besar bagi industri *video game* di Indonesia. Seperti dikutip dari situs Bisnis Indonesia:

“Besarnya jumlah pemain yang berasal dari Indonesia menimbulkan semakin banyaknya kebutuhan games berbahasa Indonesia. Kondisi inilah yang memberikan peluang besar bagi para penerjemah di Indonesia untuk menekuni penerjemahan games.”

(sumber: ekonomi.bisnis.com)

Terlebih saat ini, pemerintah mulai berkonsentrasi untuk memajukan sektor pengembangan *video game* lewat program pemajuan industri ekonomi kreatif. Keseriusan pemerintah dapat dilihat dari dibentuknya sebuah badan tersendiri yang bernama Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf). Bekraf sendiri menyatakan bahwa akan berkonsentrasi pada pengembangan berbagai jenis aplikasi digital seperti peta atau navigasi, media sosial, berita, bisnis, musik, penerjemah, *video game* dan lain sebagainya (sumber: bekraf.go.id). Bekraf pun menyadari bahwa Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan dalam pengembangan sektor ini. Beberapa di antaranya adalah keterbatasan sumber daya manusia (SDM) baik secara kuantitas atau kualitas.

Faktor-faktor yang telah disebutkan tersebut menjadi urgensi penelitian ini. Dengan terciptanya sebuah panduan penerjemahan, diharapkan *video game*

yang diterjemahkan oleh penerjemah yang tidak memiliki wawasan *video game* pun dapat menghasilkan sebuah terjemahan yang berkualitas. Penelitian ini secara garis besar akan mengidentifikasi jenis *assets* yang ada pada *video game* RPG, analisis teknik, metode dan ideologi, serta dampak penggunaannya terhadap kualitas terjemahan dan pada akhirnya semua pembahasan tersebut akan menghasilkan suatu prototipe model penerjemahan *asset* dalam *in game text* pada *video game* RPG yang berisi saran teknik dan metode penerjemahan untuk menerjemahkan *in game text asset* dalam *video game* berbahasa Inggris ke bahasa Indonesia.

Prototipe yang akan dihasilkan di dalam penelitian ini dapat dikembangkan untuk menjadi suatu model penerjemahan *video game* yang dapat menghasilkan terjemahan berkualitas yang hasil pengembangannya akan penting sebagai panduan penerjemah untuk menghasilkan terjemahan yang akurat, berterima dan terbaca bagi pembaca hasil terjemahannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, dan agar penelitian ini lebih dalam serta terarah, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Tipe *in-game text* apakah yang ditemui dalam *video game* RPG di Indonesia?
2. *Asset* apakah yang ada dalam pelokalan *in-game text video game* RPG di Indonesia?

3. Teknik dan metode serta ideologi penerjemahan apakah yang cenderung digunakan oleh penerjemah *video game* dalam menerjemahkan *assets* pada *in-game text* dalam *video game RPG* berbahasa Inggris ke dalam Bahasa Indonesia?
4. Bagaimana dampak penggunaan teknik dan metode serta ideologi penerjemahan tertentu terhadap kualitas terjemahan *assets* pada *in-game text* dalam *video game RPG* berbahasa Inggris ke dalam Bahasa Indonesia?
5. Bagaimana prototipe model penerjemahan *assets* pada *in-game text* dalam *video game RPG* berbahasa Inggris ke dalam Bahasa Indonesia yang dapat dikembangkan menjadi suatu model untuk menghasilkan terjemahan berkualitas dari bahasa Inggris ke dalam Bahasa Indonesia yang dibangun melalui konsep-konsep pada rumusan masalah 1-4?

1.3 Tujuan penelitian

Sesuai dengan masalah yang telah dirumuskan di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memaparkan dan menjelaskan tipe *in-game text* yang ditemui dalam *video game RPG* di Indonesia.
2. Mendeskripsikan dan menjelaskan *assets* yang muncul pada pelokalan *in-game text* dalam pelokalan *video game RPG* di Indonesia.
3. Mendeskripsikan dan menjelaskan teknik dan metode penerjemahan serta ideologi penerjemahan yang cenderung digunakan oleh penerjemah *video game* dalam menerjemahkan *assets* pada *in-game*

text dalam *video game RPG* berbahasa Inggris ke dalam Bahasa Indonesia.

4. Mendeskripsikan dan menjelaskan dampak penggunaan teknik dan metode serta ideologi penerjemahan tertentu terhadap kualitas terjemahan *assets* pada *in-game text* dalam *video game RPG* berbahasa Inggris ke dalam Bahasa Indonesia
5. Merancang prototip model penerjemahan *assets* pada *in-game text* dalam *video game* yang dapat dikembangkan menjadi suatu model untuk menghasilkan terjemahan berkualitas dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia yang dibangun melalui konsep-konsep pada rumusan masalah 1-4.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini, peneliti berharap bisa memberikan dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi baru tentang bagaimana proses pelokalan *video game* di Indonesia secara komprehensif. Hal ini disebabkan belum banyak referensi tentang kajian terjemahan *video game* yang dijumpai pada *video game* Bahasa Inggris ke dalam Bahasa Indonesia.

Bagi para akademisi maupun peneliti yang menggeluti bidang penerjemahan, khususnya penerjemahan *video game*, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebagai berikut:

- a. Referensi tentang bagaimana proses pelokalan *video game* di Indonesia dilakukan dan memberikan gambaran lebih jauh tentang proses penerjemahan dengan bantuan komputer. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat memberi sumbangan wawasan seputar kajian penerjemahan, khususnya penerjemahan *video game*.
- b. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi prototipe pelokalan *video game* yang baik dan kemudian berlanjut menjadi model pelokalan *video game* yang dapat dipakai sebagai pedoman ketika suatu pengembang *video game* ingin melokalkan *video game*-nya ke dalam Bahasa Indonesia.
- c. Memberikan masukan pada penerjemah *video game* bahwa untuk mencapai derajat keakuratan, keberterimaan, dan keterbacaan, penerjemah harus mengintegrasikan keseluruhan aspek dalam *video game*. Hal ini akan berdampak kepada hasil terjemahan yang akurat, berterima dan terbaca.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih kepada para pelaku pelokalan *video game* di Indonesia bahwa proses pelokalan *video game* tidaklah semudah menggunakan *Google Translate* maupun penerjemahan kata demi kata. Penelitian ini juga diharapkan dapat menyadarkan para pengembang *video game* untuk lebih selektif dalam mempekerjakan orang dalam mengerjakan lokalisasi, karena latar belakang sangatlah penting dalam hal ini. Bagi *gamer* yang tidak terlalu pandai berbahasa Inggris tentunya akan sedikit terganggu dengan penerjemahan yang buruk, dan *gamer* yang ahli justru lebih terganggu lagi, berhubung *gamer* yang dapat berbahasa Inggris tentunya dapat menikmati

video game dengan lebih baik jika *video game* tidak diterjemahkan sama sekali. Pengembang *video game* juga sebaiknya memilih tim pelokalan yang tidak hanya baik dalam segi Bahasa, tetapi juga paham akan dunia *video game* itu sendiri karena berkaitan dengan spesialisasi Bahasa. Seperti yang telah disebutkan diatas, sifat dasar hiburan multimedia interaktif seperti *video game* membutuhkan penerjemahan berjenis khusus. Industri *video game* membutuhkan penerjemah profesional dengan keterampilan yang berbeda dari profesi pengalihan bahasa pada umumnya. Penerjemah *video game* perlu memiliki keterampilan komputer yang baik agar mampu bekerja dengan perangkat lunak dan format *file* yang berbeda, serta agar dapat menerjemahkan berbagai jenis konteks, mulai dari konteks promosi sampai konteks yang bersifat teknis, kreatif, edukatif dan sastra. Terakhir, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada para pelaku pelokalan *video game* bahwa proses pelokalan *video game* bukanlah hanya seputar penerjemahan bahasa saja, melainkan memperhatikan unsur budaya dan norma yang berlaku pada masyarakat.