

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini memaparkan hal yang berhubungan dengan metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Dalam bab ini, peneliti menyajikan dan menjelaskan bagian-bagian yang dilakukan guna mengetahui langkah yang ditempuh sebelum, selama dan sesudah penelitian dilakukan.

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan kasus tunggal. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif artinya data terurai dalam bentuk kata-kata atau gambar-gambar, bukan dalam bentuk angka-angka. Bodgan dan Taylor dalam Moleong (1990) mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang berbentuk tulisan atau perkataan lisan dan perilaku seseorang yang dapat diamati. Kesesuaian ciri pendekatan kualitatif dengan penelitian ini juga terletak pada wujud data yang dimiliki. Sementara itu, Strauss dan Corbin (1990) menyatakan bahwa metode kualitatif dapat digunakan untuk lebih memahami fenomena tentang suatu hal yang belum banyak diketahui.

Penelitian kualitatif juga dapat digunakan untuk mendapatkan perspektif baru tentang hal-hal yang telah banyak diketahui, atau untuk mendapatkan informasi secara lebih mendalam. Masalah penelitian yang cenderung dirumuskan dalam bentuk pertanyaan terbuka menunjang untuk menghasilkan penemuan informasi baru.

Penelitian ini merupakan studi kasus dengan jenis deskriptif karena sifatnya memberikan gambaran fenomena yang terjadi pada konteks nyata (Yin, 2003). Juga, studi kasus pada penelitian ini bersifat tunggal karena memberikan gambaran fenomena proses pelokalan *video game* di Indonesia beserta analisis seputar hasil *video game* yang telah dilokalkan tersebut. Tetapi studi kasus pada penelitian ini merupakan studi kasus terpancang karena tidak hanya melibatkan *video game* yang telah dilokalkan saja, namun juga melibatkan perusahaan pengembang *video game*, penerjemah, penilai dan pemain sebagai sumber data.

Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif karena penelitian kualitatif kaya akan wawasan pengalaman secara detil terkait dunia dan secara epistemologis selaras dengan pengalaman pembaca (Stake, 1978) sehingga temuannya lebih bermakna. Objek dari penelitian ini adalah proses pelokalan *video game* dari Bahasa Inggris ke Bahasa Indonesia. Data penelitian diambil dari kuesioner, wawancara mendalam dan observasi pada proses penerjemahan yang dilakukan oleh pengembang *video game* serta dokumentasi yang berupa *video game* yang telah dilokalkan. Selain itu, data juga diambil dari tanggapan pada kualitas terjemahan *video game* yang melibatkan *gamer* dan pakar, yaitu pakar penerjemah dan pakar bidang bahasa.

### **3.2 Data dan Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian kualitatif dapat berupa manusia, peristiwa dan tingkah laku, dokumen dan arsip serta berbagai benda lainnya (Sutopo, 2002). Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi aspek-aspek yang disebutkan diatas, yaitu: (1) manusia atau informan, terdiri dari satu orang pakar penerjemahan dua orang pakar linguistik. (2) responden meliputi 3 orang *rater*

yang ditugaskan untuk memberikan nilai keakuratan dan keberterimaan dan 3 orang responden yang ditugaskan untuk menilai aspek keterbacaan. (3) dokumen, terdiri dari dua *video game* yang telah dilokalkan.

### 3.2.1 Informan

Sumber data yang digunakan sebagai data genetik dan afektif diperoleh dari informan. Keterangan dari informan merupakan perwujudan dari “*world view*” terkait masalah yang dikaji pada suatu penelitian (Sentosa, 2014). peneliti melibatkan satu orang pakar penerjemahan dan dua orang pakar linguistik. Para pakar tersebut dihadirkan dalam *forum group discussion (FGD)* untuk memberikan masukan terkait komponen yang akan menjadi dasar prototip yang diusulkan. Di samping itu pakar penerjemahan juga memberikan masukan seputar ideologi, metode, dan teknik teknik yang dapat menjadi rekomendasi dalam prototip yang diajukan.

### 3.2.2 Responden

Penelitian kualitatif berusaha memahami makna (*understanding the meaning*) yang dimiliki oleh partisipan dalam sebuah studi tentang peristiwa, situasi, dan perilaku di mana mereka terlibat di dalamnya. Peneliti berupaya menangkap makna yang berasal dari sudut pandang partisipan (*participants’ perspective*) manakala mereka berhadapan dengan peristiwa atau kejadian yang bersifat fisik (*physical events*) dan sekaligus upaya partisipan mengerti dan merasakan (*sense making*) tentang peristiwa tersebut. Dalam penelitian ini juga dilibatkan responden yang meliputi tiga orang *rater* yang ditugaskan untuk memberikan keakuratan dan keberterimaan terjemahan *video game Dragon Nest*

dan *Final Fantasy*. Proses respondensinya dilakukan dengan FGD dan juga wawancara.

Edley dan Litosseliti (2010:176) mendeskripsikan wawancara sebagai suatu mekanisme di mana suatu pihak (pewawancara) menggali informasi utama dari pihak lainnya. Mereka menambahkan bahwa:

*“Within the social and human sciences, as part of a general shift from quantitative towards qualitative methods, and in response to a growing disenchantment with positivistic and laboratory-style experiments, the use of interviews has increased significantly, to the point that it has become the method of choice in some quarters” (id. at 156).*

Pengumpulan data melalui wawancara memiliki keunggulan yang mana wawancara memberikan akses khusus ke dalam pemikiran seseorang, maupun opini tentang topik tertentu, yang sulit didapat melalui pengamatan tingkah laku secara langsung.

### 3.2.3 Dokumen

Dokumen yang menjadi sumber data dalam penelitian ini berupa *video game* Dragon Nest dan *video game Final Fantasy* dan terjemahannya dalam bahasa Indonesia yang secara berurutan diterjemahkan oleh PT Kreon-Gemscool dan Altermyth.

Melalui dua sumber data tersebut di atas, peneliti mendapat data berupa:

1. *In-game text* yang berupa teks verbal baik dalam tataran lexis maupun sintaksis.
2. Satuan linguistik *video game* yang tertuang dalam wujud *assets*.
3. Teknik, metode dan ideologi penerjemahan yang diterapkan oleh para penerjemah pada saat menerjemahkan *video game* tersebut.

### 3.3 Sampel dan Teknik *Sampling* (Cuplikan)

Sutopo (2002:54) menyatakan bahwa cuplikan berhubungan dengan pembatasan data dan jenis data dan juga sumber data yang akan digunakan dalam penelitian. Dalam desain penelitian kualitatif, *sampling* cuplikan tidak digunakan untuk memperoleh data yang digunakan untuk menggeneralisasi populasi tertentu, tetapi digunakan untuk mencapai tujuan penelitian. Dengan kata lain, cuplikan yang diambil bersifat selektif (Santosa, 2012:44).

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan *Forum Group Discussion (FGD)* dan memberi penugasan, kuesioner dan melakukan wawancara mendalam terhadap pakar penerjemahan dan *rater*. Adapun pakar yang dimaksud ialah satu orang pakar dalam bidang penerjemahan dan *rater* di sini terdiri dari dua orang ahli linguistik dan 1 pembaca awam. Pakar penerjemahan berperan untuk mengukur tingkat keakuratan terjemahan, pakar linguistik berperan untuk mengukur tingkat keberterimaan dari sudut pandang *video game*, dan pembaca awam berperan untuk mengukur tingkat keterbacaan terjemahan pada *video game* tersebut.

Sutopo (2002:55) menambahkan bahwa cuplikan dalam penelitian kualitatif diambil untuk mewakili informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Pendapat tersebut seirama dengan pendapat yang diutarakan Hughes (2002:55) yang menyatakan bahwa dalam penelitian kualitatif, seseorang mungkin in melakukan serangkaian wawancara pada sebuah kelompok yang besar, namun kemungkinan akan berfokus pada satu orang.

Secara garis besar, cuplikan diambil untuk mewakili informasinya dengan kelengkapan dan kedalaman yang tidak ditentukan oleh jumlah sumber datanya.

Sumber data yang digunakan di sini tidak mewakili populasinya tetapi lebih cenderung mewakili informasinya. Karena itulah cuplikan dalam penelitian kualitatif menerapkan jenis cuplikan yang berdasarkan pada tujuan penelitian atau yang biasa disebut *purposive sampling*. Cuplikan tersebut juga dikenal dengan istilah *criterion-based sampling*. Hal ini membuat hasil temuan dalam penelitian dikategorikan pada fenomena yang faktual atau sebenarnya, tidak dipaksa untuk diklasifikasikan pada kategori tertentu (Lincoln dan Guba dalam Santosa, 2012:44).

Selanjutnya Sutopo (2002:56) juga menyatakan bahwa *purposive sampling* digunakan untuk memilih dan menentukan data yang akan digunakan dalam penelitian dan memilih informan yang dianggap memiliki informasi yang dibutuhkan dalam penelitian dan dianggap memiliki kredibilitas untuk menjadi sumber data. Hal ini bertujuan untuk memperoleh kelengkapan dan kekomprehensifan data dan hal tersebut juga ditujukan untuk mencapai studi yang mendalam dalam konteks tertentu (*id. at* 36-37). Kesimpulannya, sampel ditentukan dari sumber data yang telah dipilih secara ketat dan hati-hati berdasarkan kriteria-kriteria tertentu yang disusun oleh peneliti. Berdasarkan hal tersebut, maka didapatkan *video game* bergenre RPG yang diterjemahkan oleh perusahaan pengembang *video game*; Altermyth dan Kreon Gemscool sebagai sumber data dalam penelitian ini, seorang pakar penerjemahan yang menilai keakuratan, dua *rater* yang menilai aspek keberterimaan serta responden yang menilai keterbacaan *video game* tersebut.

Alasan pemilihan *video game* bergenre RPG dan yang diterjemahkan oleh perusahaan pengembang *video game* Altermyth dan Kreon Gemscool ini berdasarkan kriteria pemilihan sumber data untuk penelitian ini:

1. Dua *video game* bergenre RPG. *Video game* dapat diklasifikasikan ke dalam berbagai jenis genre seperti *adventure/action*, *sports/racing*, *Role-playing video game* (RPG), *first/third person shooter*, *simulation*, dan sebagainya. *Video game* tertentu seperti RPG, memiliki cerita yang lebih rumit sehingga lingkup yang dapat diterjemahkan sangat luas. Alasan pemilihan *video game* bergenre RPG dalam penelitian ini dikarenakan *video game* RPG cenderung memiliki teks dalam jumlah besar sehingga seringkali dianggap sebagai genre *video game* yang paling cocok untuk dibahas dalam kajian terjemahan (Mangiron, 2004).
2. *Video game* dari perusahaan pengembang *video game* Altermyth dan Kreon-Gemscool dikarenakan perusahaan tersebut merupakan perusahaan *video game* yang tengah berkembang pesat dan memiliki jutaan *gamer* aktif.

Berikut ini daftar kriteria pemilihan *rater* yang menilai instrumen keakuratan dan yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Bersedia berpartisipasi dalam penelitian ini.
2. Memiliki kemampuan dan pengetahuan tentang teori penerjemahan (Bahasa Inggris ke dalam Bahasa Indonesia dan sebaliknya).
3. Memiliki pengetahuan tentang teori *video game* khususnya penerjemahan *video game*.
4. Memiliki pendidikan minimal master dalam dunia penerjemahan.

Berikut ini daftar kriteria pemilihan *rater* yang menilai instrumen keberterimaan dan yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Bersedia berpartisipasi dalam penelitian ini.
2. Memiliki kemampuan teori linguistik Bahasa Indonesia.
3. Memiliki pendidikan minimal master dalam ilmu linguistik Bahasa Indonesia.
4. Memiliki pengetahuan dalam ilmu pragmatic.

Responden yang menilai keterbacaan *video game* RPG:

1. Berusia minimal 17 tahun.
2. Lancar membaca dan menyukai *video game*.
3. Bersedia berpartisipasi dalam penelitian.
4. Berpendidikan minimal SMA.

Dalam memilih dan menentukan data penelitian dalam penelitian ini, peneliti memilih semua teks yang terdapat di dalam *video game* baik dalam Bahasa Inggris (bahasa sumber) dan terjemahannya dalam Bahasa Indonesia (bahasa sasaran) dari *video game* RPG yang dilokalkan oleh Altermyth dan Kreon Gemscool. Setelah semua data terkumpul kemudian diklasifikasikan menurut jenis teksnya dan *assetnya* kemudian dianalisis menggunakan teori penerjemahan khususnya teknik penerjemahan oleh Molina dan Albir (2002:509-511) dan teori penerjemahan *video game* oleh O'Hagan dan Mangiron (2013) sehingga akhirnya analisis penerjemahan pada *video game* serta efeknya pada keakuratan, keterbacaan dan keberterimaan pada *video game* RPG dapat ditemukan.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Peneliti harus melakukan berbagai cara untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam teknik pengumpulan data. Hal ini diutarakan Sutopo (2002:58) bahwa beragam sumber dalam suatu penelitian menuntut cara atau teknik pengumpulan data tertentu yang sesuai guna mendapatkan data yang diperlukan untuk menjawab pemasalahannya. Punch (2014:144) menambahkan dalam bukunya bahwa:

*Qualitative social science researchers study spoken and written representations and records of human experience, using multiple methods and multiple sources of data. Several types of data collection might well be used in the one qualitative project.....the main ways of collecting qualitative data – the interview, observation, participant observation and documents.*

Menilik pada teori di atas, maka penelitian ini menggunakan kuesioner, wawancara mendalam, dan observasi dalam pengumpulan data.

#### 1. Kuesioner

Sutopo (2002:70) menyatakan bahwa kuesioner merupakan sebuah daftar pertanyaan yang ditujukan untuk mengumpulkan data dalam penelitian yang bisa dilakukan secara tertulis maupun secara lisan. Karena itulah kuesioner tertulis diberikan kepada para pelaku pelokalan dan *rater* sebagai informan. Tujuannya adalah sebagai data awal untuk melihat latar belakang pelaku pelokalan dan tingkat keakuratan serta keberterimaan terjemahan.

Dalam konteks pelokalan, peneliti menggunakan kuesioner untuk menggali informasi tentang latar belakang penerjemah. Data tentang latar belakang penerjemah yang hendak digali meliputi tingkat pendidikan formal, bidang keahlian akademis, pengalaman praktis di bidang penerjemahan *video game*, keterampilan berbahasa Inggris, partisipasi dalam pelatihan penerjemahan

akademis dan vokasional, dan keikutsertaan dalam pengembangan profesi (Nababan, 2004).

Selain itu, Kuesioner juga diberikan kepada pakar penerjemahan dan pakar Bahasa Indonesia untuk menggali data tentang latar belakang para pakar tersebut dan pendapat mereka tentang kualitas terjemahannya. Pakar penerjemahan akan menghasilkan data mengenai keakuratan hasil terjemahan dan pakar Bahasa Indonesia akan menghasilkan data mengenai keberterimaan hasil terjemahannya.

Selain kuesioner mengenai latar belakang pelaku pelokalan dan para *rater*, terdapat pula kuesioner yang digunakan untuk memperoleh informasi terkait kualitas terjemahan yang meliputi aspek keakuratan, keberterimaan dan keterbacaan dari *video game* yang telah dilokalkan ke dalam Bahasa Indonesia.

Observasi melalui instrumen kuesioner ini diterapkan dengan cara meminta para penilai dan *gamer* untuk memerikan pilihan jawaban yang disediakan dari tiap aspek tersebut dan juga memberikan komentarnya terkait pilihan jawaban itu. Kuesioner pada disertasi ini mengacu pada model penilaian kualitas terjemahan dari Bahasa Inggris ke Bahasa Indonesia yang dihasilkan oleh Nababan, Nuraeni dan Sumardiono (2012).

Model ini dianggap tepat untuk menilai kualitas terjemahan karena pertama, model penilaian kualitas terjemahan ini menghasilkan evaluasi karya terjemahan secara komprehensif atau holistik. Kedua, model penilaian kualitas terjemahan ini sangat sesuai untuk menilai kualitas terjemahan dalam konteks penelitian dan pengajaran penerjemahan profesional. Ketiga, model penilaian kualitas terjemahan ini memberikan peluang bagi para penilai (*rater*) untuk memberikan penilaian terjemahan dalam berbagai satuan unit, baik pada tataran

mikro maupun makro. Keempat, keefektifan model penilaian kualitas terjemahan ini dalam menilai kualitas terjemahan sangat bergantung pada kemampuan para penilai (*rater*) tersebut dalam menerapkannya di berbagai hal, utamanya bagi mereka yang terlibat dalam penilaian kualitas penerjemahan tersebut harus membaca dan mengerti semua informasi yang relevan serta prosedur bagaimana seharusnya menggunakan alat penilaian ini (*ibid.*).

Masing-masing dari instrumen penilaian kualitas terjemahan ini terdiri atas tiga bagian. Bagian pertama menunjukkan kategori terjemahan. Bagian kedua merupakan skor atau angka dengan skala 1 sampai dengan 3, yang diurutkan menurut piramida terbalik yaitu semakin berkualitas suatu terjemahan, semakin tinggi skornya atau angka yang diperolehnya dan demikian pula sebaliknya. Bagian ketiga merupakan parameter kualitatif dari masing-masing kategori terjemahan (*ibid.*).

a. Kuesioner aspek keakuratan

Keakuratan merupakan sebuah istilah yang digunakan dalam pengevaluasian terjemahan untuk merujuk pada apakah teks bahasa sumber dan teks bahasa sasaran sudah sepadan atau belum. Konsep kesepadanan mengarah pada kesamaan isi atau pesan antar keduanya. Suatu teks dapat disebut sebagai suatu terjemahan, jika teks tersebut mempunyai makna atau pesan yang sama dengan teks lainnya (baca: teks bahasa sumber). Oleh sebab itu, usaha-usaha untuk mengurangi atau menambahi isi atau pesan teks bahasa sumber dalam teks bahasa sasaran harus dihindari. Usaha-usaha yang seperti itu berarti mengkhianati penulis asli teks bahasa sumber dan sekaligus membohongi pembaca sasaran (*ibid.*).

Dalam konteks yang lebih luas, pengurangan atau penambahan dapat menimbulkan akibat yang fatal pada manusia yang menggunakan suatu karya terjemahan, terutama pada teks-teks terjemahan yang berisiko tinggi, seperti teks terjemahan di bidang hukum, kedokteran, agama dan teknik. Di dalam literatur teori penerjemahan terdapat beberapa teknik penerjemahan yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi masalah padanan. Dua di antaranya adalah penghilangan (*deletion*) dan penambahan (*addition*). Kedua teknik penerjemahan itu bukan dimaksudkan untuk mengurangi informasi atau menambahi informasi sesuka hati, tetapi dimaksudkan untuk menghasilkan terjemahan yang berterima dan mudah dipahami oleh pembaca sasaran (*ibid.*).

Tabel 3.1. Instrumen Penilai Keakuratan Terjemahan

| <b>Kategori Terjemahan</b> | <b>Skor</b> | <b>Parameter Kualitatif</b>   |
|----------------------------|-------------|---|
| Akurat                     | 3           | Makna kata, istilah teknis, frasa, klausa atau kalimat bahasa sumber dialihkan secara akurat ke dalam bahasa sasaran; sama sekali tidak terjadi distorsi makna.   |
| Kurang Akurat              | 2           | Sebagian besar makna kata, istilah teknis, frasa, klausa atau kalimat bahasa sumber sudah dialihkan secara akurat ke dalam bahasa sasaran, namun masih terdapat distorsi makna atau terjemahan makna ganda (taksa) atau ada makna yang dihilangkan, yang mengganggu keutuhan pesan. |
| Tidak Akurat               | 1           | Makna kata, istilah teknis, frasa, klausa atau kalimat bahasa sumber dialihkan secara tidak akurat ke dalam bahasa sasaran atau dihilangkan ( <i>deleted</i> ).   |

(*ibid.*)

Dengan mengacu pada instrumen di atas, penilai diminta untuk menilai aspek keakuratan dengan mengisi kuesioner berikut:



Tabel 3.2. Kuesioner Keakuratan *Video game* Berbahasa Indonesia

| No<br>Data | Teks sumber | Teks Sasaran | Nilai |   |   |
|------------|-------------|--------------|-------|---|---|
|            |             |              | 3     | 2 | 1 |
|            |             |              |       |   |   |
| Komentar:  |             |              |       |   |   |

b. Kuesioner aspek keberterimaan

Aspek kedua dari terjemahan yang berkualitas terkait dengan masalah keberterimaan. Istilah keberterimaan merujuk pada kesesuaian terjemahan dengan kaidah-kaidah, norma dan budaya yang berlaku dalam bahasa sasaran, baik pada tataran mikro maupun pada tataran makro. Konsep keberterimaan ini menjadi sangat penting karena meskipun suatu terjemahan sudah akurat dari segi isi atau pesannya, terjemahan tersebut akan ditolak oleh pembaca sasaran jika cara pengungkapannya bertentangan dengan kaidah-kaidah, norma dan budaya bahasa sasaran (*ibid.*).

Dalam budaya penutur asli Bahasa Inggris, seorang cucu dapat menyapa kakeknya dengan *How are you, John*. Tampak jelas bahwa sang cucu langsung menyebut nama kecil kakeknya. Penyapaan yang seperti itu tentu saja dipandang tidak sopan bagi penutur bahasa Jawa, yang selalu menyertakan sapaan Mbah yang diikuti oleh nama kecil kakeknya, misalnya Mbah Prawiro, ketika seorang cucu berinteraksi dengan kakeknya. Dalam konteks budaya bahasa batak Tapanuli, penyebutan nama kecil seorang kakek dianggap tidak sopan. Contoh ini menunjukkan bahwa konsep keberterimaan merupakan suatu konsep yang relatif.

Sesuatu yang dianggap sopan dalam suatu kelompok masyarakat bisa dipandang tidak sopan dalam masyarakat lainnya (*ibid.*).

Di atas telah dijelaskan bahwa salah satu parameter dari konsep keberterimaan adalah apakah suatu terjemahan sudah diungkapkan sesuai dengan kaidah-kaidah tata bahasa sasaran. Suatu terjemahan dalam Bahasa Indonesia yang diungkapkan menurut kaidah-kaidah tata Bahasa Inggris, misalnya, akan membuat terjemahan tersebut menjadi tidak alamiah dan dalam banyak kasus akan sulit dipahami maksudnya. Demikian pula, suatu terjemahan abstrak penelitian sebagai salah bentuk dari teks ilmiah akan ditolak pembaca sasaran jika terjemahan tersebut diungkapkan dengan bahasa gaul. Demikian pula sebaliknya, suatu terjemahan karya sastra akan tidak berterima bagi pembaca sasaran jika terjemahan karya sastra tersebut diungkapkan dengan kaidah-kaidah tata bahasa baku (*ibid.*).

Suatu istilah teknis mungkin mempunyai padanan yang akurat dalam bahasa sasaran. Namun, penerjemah seyogianya tidak dengan serta-merta menggunakan padanan tersebut karena bisa berakibat terjemahan yang dihasilkannya tidak berterima bagi pembaca sasaran. Dalam bidang ilmu kedokteran, misalnya, terdapat istilah vagina. Meskipun, istilah tersebut mempunyai padanan dalam bahasa Jawa, penerjemah biasanya tidak menggunakan padanan dalam Bahasa Jawa tersebut karena dipandang tidak sopan (*ibid.*).

Tabel 3.3. Instrumen Penilai Keberterimaan Terjemahan

| Kategori   | Skor | Parameter Kualitatif |
|------------|------|----------------------|
| Terjemahan |      |                      |

|                  |   |   |
|------------------|---|---|
| Berterima        | 3 | Terjemahan terasa alamiah; istilah teknis yang digunakan lazim digunakan dan akrab bagi pembaca; frasa, klausa dan kalimat yang digunakan sudah sesuai dengan kaidah-kaidah Bahasa Indonesia.   |
| Kurang Berterima | 2 | Pada umumnya terjemahan sudah terasa alamiah; namun ada sedikit masalah pada penggunaan istilah teknis atau terjadi sedikit kesalahan gramatikal.   |
| Tidak Berterima  | 1 | Terjemahan tidak alamiah atau terasa seperti karya terjemahan; istilah teknis yang digunakan tidak lazim digunakan dan tidak akrab bagi pembaca; frasa, klausa dan kalimat yang digunakan tidak sesuai dengan kaidah-kaidah Bahasa Indonesia. |

(ibid.)

Dengan mengacu pada instrumen di atas, penilai diminta untuk menilai aspek keberterimaan dengan mengisi kuesioner berikut:

Tabel 3.4. Kuesioner Keberterimaan *Video game* Berbahasa Indonesia

| No Data   | Teks sumber | Teks Sasaran | Nilai |   |   |
|-----------|-------------|--------------|-------|---|---|
|           |             |              | 3     | 2 | 1 |
|           |             |              |       |   |   |
| Komentar: |             |              |       |   |   |

c. Kuesioner aspek keterbacaan

Pada mulanya istilah keterbacaan hanya dikaitkan dengan kegiatan membaca. Kemudian, istilah keterbacaan itu digunakan pula dalam bidang

penerjemahan karena setiap kegiatan menerjemahkan tidak bisa lepas dari kegiatan membaca. Dalam konteks penerjemahan, istilah keterbacaan itu pada dasarnya tidak hanya menyangkut keterbacaan teks bahasa sumber tetapi juga keterbacaan teks bahasa sasaran. Hal itu sesuai dengan hakekat dari setiap proses penerjemahan yang memang selalu melibatkan kedua bahasa itu sekaligus (*ibid.*).

Akan tetapi, hingga saat ini indikator yang digunakan untuk mengukur tingkat keterbacaan suatu teks masih perlu dipertanyakan keandalannya. Bahkan, Gilmore dan Root (1977:102) dalam Nababan, Nuraeni dan Sumardiono (*ibid.*) berpendapat bahwa ukuran suatu teks yang didasarkan pada faktor-faktor kebahasaan dan pesonainsani tidak lebih dari sekedar alat Bantu bagi seorang penulis dalam menyesuaikan tingkat keterbacaan teks dengan kemampuan para pembaca teks itu (*ibid.*).

Terlepas dari belum mantapnya alat ukur keterbacaan itu, seorang penerjemah perlu memahami anggitan atau konsep keterbacaan teks bahasa sumber dan bahasa sasaran. Pemahaman yang baik terhadap konsep keterbacaan itu akan sangat membantu penerjemah dalam melakukan tugasnya (*ibid.*).

Tabel 3.5. Instrumen Penilai Keterbacaan Terjemahan

| <b>Kategori Terjemahan</b> | <b>Skor</b> | <b>Parameter Kualitatif</b>  |
|----------------------------|-------------|--|
| Tingkat Keterbacaan Tinggi | 3           | Kata, istilah teknis, frasa, klausa, dan kalimat terjemahan dapat dipahami dengan mudah oleh pembaca.            |
| Tingkat Keterbacaan        | 2           | Pada umumnya terjemahan dapat dipahami oleh pembaca; namun ada bagian tertentu yang harus dibaca lebih dari satu |

|                                  |   |   |
|----------------------------------|---|---|
| Sedang                           |   | kali untuk memahami terjemahan.         |
| Tingkat<br>Keterbacaan<br>Rendah | 1 | Terjemahan sulit dipahami oleh pembaca. |

(ibid.)

Dengan mengacu pada instrumen di atas, penonton diminta untuk menilai aspek keterbacaan dengan mengisi kuesioner berikut:

Tabel 3.6. Kuesioner Keterbacaan *Video game* Berbahasa Indonesia

| No<br>Data | Teks sumber | Teks Sasaran | Nilai |   |   |
|------------|-------------|--------------|-------|---|---|
|            |             |              | 3     | 2 | 1 |
|            |             |              |       |   |   |
| Komentar:  |             |              |       |   |   |

## 2. Wawancara mendalam (*in-depth interview*).

Sutopo (2002:58) menyatakan bahwa untuk mengumpulkan informasi dari sumber data manusia, diperlukan teknik wawancara, khususnya dilakukan dalam bentuk wawancara mendalam. Wawancara ini dapat dilakukan sebelum dan sesudah penugasan. Wawancara sangat berguna untuk mendapatkan cerita di balik pengalaman dan/atau pendapat dari informan. Wawancara juga berguna sebagai tindak lanjut dari informasi yang diberikan dalam kuesioner (McNamara, 1999).

Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam wawancara sebelum penugasan seharusnya diarahkan pada pengungkapan pengetahuan umum penerjemah (lazim disebut dengan pengetahuan deklaratif) tentang hal-hal yang

terkait dengan konsep dasar teori penerjemahan. Termasuk di dalamnya adalah pengetahuan tentang proses penerjemahan, strategi dan pendekatan penerjemahan, pemecahan masalah padanan, kualitas terjemahan, dan pembaca teks sasaran.

Pada disertasi ini, wawancara dilakukan kepada pakar, *rater* dan pembaca (dalam hal ini *gamer*). Wawancara ke penilai dan *gamer* dikaitkan dengan jawaban mereka pada kuesioner saat FGD, yaitu untuk mendapatkan informasi mendalam terkait penilaian kualitas terjemahan yang diberikan oleh penilai dan *gamer*.

Jenis wawancara terdiri atas wawancara terstruktur, semi-terstruktur, dan tidak terstruktur. Wawancara terstruktur merupakan jenis wawancara yang diterapkan pada penelitian kuantitatif dengan pendekatan *survey*. Sementara dua jenis wawancara lainnya berada pada ranah penelitian kualitatif dengan tingkat fleksibilitas yang tinggi (Edwards dan Holland, 2013).

Mason (2002) berpendapat bahwa semua wawancara kualitatif dan semi-terstruktur memiliki fitur tertentu yang sama: 1. Terjadi dialog yang interaktif (antara dua atau lebih peserta, baik saling bertatap muka atau melalui media komunikasi); 2. Wawancara bersifat tematik, yaitu pewawancara memiliki tema, topik atau isu kajian yang ditanyakan ke terwawancara dengan struktur wawancara yang luwes dan fleksibel; 3. Wawancara bertujuan mengungkap perspektif terkait pengetahuan yang bersifat situasional dan kontekstual, yaitu pengetahuan yang terkait dengan tema, topik atau isu kajian yang berusaha dijawab melalui wawancara.

Dalam hal ini, pewawancara perlu memastikan bahwa dalam wawancara, situasi dan konteks yang relevan menjadi fokus wawancara dengan terwawancara sehingga pengetahuan dapat semakin digali dan berpotensi melahirkan pengembangan dari pengetahuan yang sudah ada. Makna dan pemahaman yang terjadi dalam wawancara yang interaktif ini, secara efektif, merupakan wujud dari pelibatan pengembangan pengetahuan bersama antara pewawancara dan terwawancara, sehingga mengarah pada konstruksi atau rekonstruksi pengetahuan (Mason, 2002: 62).

Pada disertasi ini, jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara semi-terstruktur. Sebelum wawancara, peneliti telah menyusun serangkaian pertanyaan. Selama wawancara, pertanyaan dan urutannya diajukan secara fleksibel dan terwawancara juga diberikan fleksibilitas dalam menjawabnya. Juga, pewawancara dapat mengajukan pertanyaan sebagai respons dari jawaban yang diutarakan oleh terwawancara sehingga dalam hal ini terjadi diskusi terbuka yang interaktif. Pada umumnya, pewawancara tertarik dengan konteks dan isi wawancara, pemahaman terwawancara terkait topik yang didiskusikan dan informasi yang ingin sampaikan kepada pewawancara. Pada dasarnya, jenis wawancara ini memberikan lebih banyak ruang kepada terwawancara untuk menjawab dengan cara mereka sendiri. Pertanyaan dan jawaban pada jenis wawancara ini adalah pertanyaan dengan jawaban yang terbuka (*opened-ended*).

Rangkaian pertanyaan yang diajukan dalam wawancara dengan para penilai dan penonton disusun berdasarkan jawaban dan komentar mereka pada kuesioner terkait kualitas terjemahan.

### 3. Observasi

Teks terjemahan yang dihasilkan tersebut, selanjutnya dievaluasi. Evaluasi ini biasanya berkaitan dengan kualitas terjemahannya, yang terdiri dari keakuratan, keterbacaan, dan keberterimaannya. Hasil evaluasi tersebut akan memberikan gambaran tentang kompetensi para penerjemah.

#### 3.5 Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Pemeriksaan keabsahan data penting dilakukan untuk memperoleh kepercayaan data. Peneliti kualitatif sering memeriksa keabsahan datanya menggunakan teknik triangulasi (Sentosa, 2014).

Penerapan triangulasi sangat erat terkait dengan praktik pengukuran di penelitian sosial dan perilaku. Referensi awal tentang penerapan triangulasi pada penelitian terkait dengan *Unobstrusive Method* yang diusulkan oleh Webb dkk. (1966), yang menyatakan, "*Once a proposition has been confirmed by two or more independent measurement processes, the uncertainty of its interpretation is greatly reduced. The most persuasive evidence comes through a triangulation of measurement processes.*" Jadi, penerapan triangulasi merupakan upaya untuk memastikan bahwa tingkat kepercayaan data berada pada tingkat yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan memerikan implikasi yang bersifat empiris. Triangulasi dibagi menjadi empat tipe, yaitu:

1. Triangulasi sumber data, yaitu pengumpulan data melalui beberapa *sampling*, sehingga terdapat beberapa jenis data.
2. Triangulasi peneliti, yang mengacu pada penggunaan lebih dari satu peneliti di lapangan untuk mengumpulkan dan menginterpretasikan data.

3. Triangulasi teori, yang mengacu pada penggunaan lebih dari satu teori dalam menafsirkan data.
4. Triangulasi metode, yang mengacu pada penggunaan lebih dari satu metode untuk mengumpulkan data (Denzin, 1978; Patton, 1990, Lincoln dan Guba, 1985).

Dari empat tipe triangulasi tersebut, disertasi ini hanya menggunakan dua tipe triangulasi yaitu triangulasi sumber dan metode. Alasan tidak menggunakan triangulasi peneliti adalah karena disertasi ini hanya diteliti oleh satu peneliti dan alasan tidak menggunakan triangulasi teori adalah karena disertasi ini hanya menggunakan satu teori dalam menafsirkan data, yaitu teori penerjemahan.

#### 1. Triangulasi Sumber data

Data yang sama akan lebih tinggi validitasnya bila data tersebut digali dari dua sumber yang berbeda sekaligus. Dalam penelitian kualitatif, penggunaan sumber data lebih dari satu akan membuat simpulan penting yang dihasilkan lebih mendalam dan lebih terukur dari segala sisi. Teknik ini juga disebut teknik triangulasi data (Paton dalam Sutopo, 2006). Dengan menggunakan teknik triangulasi sumber data, hasil penelitian dapat ditingkatkan dan dijamin validitasnya (*id. at 31*).

Ada dua macam sumber data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu 1) sumber data objektif yaitu *game* yang telah dilokalkan dan 2) sumber data afektif yaitu pakar, penilai dan *gamer*.

#### 2. Triangulasi Metode

Sementara alasan menggunakan triangulasi metode adalah karena pengumpulan data dilakukan dengan beberapa metode. Triangulasi metode dapat

dilakukan oleh seorang peneliti dengan cara mengumpulkan data sejenis tetapi dengan teknik atau metode pengumpulan data yang berbeda (*id. at 95*). Penelitian ini menggunakan triangulasi metode karena untuk mengumpulkan data baik dari sumber data objektif maupun afektif dilakukan dengan cara yang berbeda, yaitu dengan kuesioner, wawancara, maupun dengan observasi.

### 3.6 Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul melalui teknik pengumpulan data, data perlu dianalisis dengan teknik tertentu. Menurut Spradley (1997) dalam proses analisis kualitatif, yang diadopsi dari penelitian antropologi budaya, ada empat tahap analisis yang harus dilalui. Tahap-tahap itu adalah sebagai berikut:

#### 1. Analisis Domain

Analisis Domain merupakan langkah awal dalam analisis data. Analisis domain biasanya dilakukan untuk memperoleh gambaran/pengertian yang bersifat umum dan relatif menyeluruh tentang apa yang tercakup di suatu fokus/pokok permasalahan yang tengah diteliti. Dalam melakukan analisis domain disarankan untuk melakukan penelusuran hubungan semantis yang bersifat universal. Terdapat 9 tipe hubungan semantis yang dapat digunakan untuk menelusuri domain yang ada (*ibid.*). Berikut ini disajikan hubungan semantis antar topik dan subtopik penelitian dalam analisis domain:

Tabel 3.7 Analisis Domain

| Judul Game    | In-game text        | Assets | Data        |              |
|---------------|---------------------|--------|-------------|--------------|
|               |                     |        | Teks Sumber | Teks Sasaran |
| Final Fantasy | User Interface (UI) |        |             |              |
|               | System messages     |        |             |              |
|               | Narrative text      |        |             |              |
|               | Exposition/tutorial |        |             |              |
|               | Unvoiced Dialogue   |        |             |              |
| Dragon Nest   | User Interface (UI) |        |             |              |

|  |                            |  |  |  |
|--|----------------------------|--|--|--|
|  | <i>System messages</i>     |  |  |  |
|  | <i>Narrative text</i>      |  |  |  |
|  | <i>Exposition/tutorial</i> |  |  |  |
|  | <i>Unvoiced Dialogue</i>   |  |  |  |

Analisis domain dilakukan untuk memilah mana jenis teks yang termasuk dalam *in-game text*. Peneliti melakukan analisis ini dengan memainkan tiga judul game yaitu *Final Fantasy*, *Dragon Nest*, dan *Dragon Blaze* baik yang berbahasa Inggris maupun yang berbahasa Indonesia. Berikutnya peneliti melakukan *capture frame* yang memiliki tersebut baik dalam Bahasa Inggris maupun dalam Bahasa Indonesia yang kemudian dituliskan ke dalam kolom untuk ditandai dengan kode-kode tertentu.

## 2. Analisis Taksonomi

Analisis taksonomi merupakan kelanjutan dari analisis domain. Jika analisis domain hanya menemukan kawasan-kawasan saja, maka analisis taksonomi merupakan analisis untuk mengetahui domain secara lebih rinci dan mendalam. Pada analisis ini fokus penelitian ditetapkan pada terbatas pada domain tertentu yang sangat berguna dalam upaya mendeskripsikan atau menjelaskan fenomena/ fokus yang menjadi sasaran semua penelitian.

Spradley (*ibid.*) mendefinisikan “*taxonomy as a classification system that inventories the domains into a flowchart or other pictorial representation to help the researcher understand the relationships among the domains*”. Pada bagian ini, setelah penulis mengelompokkan teks berdasarkan *game assets* nya beserta padanannya, peneliti mengidentifikasi sifat dan karakter data tersebut. Sifat dan data karakter yang dimaksud di dalam penelitian ini ialah jenis teknik penerjemahan yang digunakan serta nilai kualitas terjemahan yang didapatkan melalui penggunaan teknik tersebut. Untuk dapat mengidentifikasi sifat dan



analisis etnografis. Menurut Spradley, *componential analysis is a “systematic search for attributes (components of meaning) associated with cultural symbols”* (Spradley, 1979).

Pada tahap ini peneliti mencari hubungan antara beberapa domain dengan kategori. Pada analisis domain, peneliti mengambil teks yang diambil dari *video game* berdasarkan *game assets*-nya pada *video game* sumber dan memindahkannya ke dalam tabel yang tersedia sesuai dengan tatarannya. Kemudian, peneliti mencari padanannya dan meletakkannya pada kolom tepat di samping kolom teks sumber. Dengan mengatur letak antara komponen, yaitu judul *video game*, *game assets*, *sub-domain*, teks sumber, teks sasaran, teknik penerjemahan dan nilai kualitas terjemahan, peneliti akan dapat melihat hubungan komponen-komponen tersebut dan memperoleh benang merah antar faktor di dalam penelitian ini.

Lebih lanjut, pada tahap ini juga dilakukan FGD tahap selanjutnya dalam rangka penyusunan prototip yang akan digunakan sebagai rekomendasi panduan penerjemahan *in-game text assets* yang dilakukan bersama tiga pakar dan dua orang *rater.*

