



---

# **ANALISIS METODE PENERJEMAHAN DESKRIPSI LATAR BELAKANG HERO CADIA RIVERLANDS DAN VONETIS ISLANDS DALAM GAME MOBILE LEGENDS**

**Livia Dwi Oktavianti Margono<sup>1</sup>, Ressi Maulidia Delijar<sup>2</sup>**  
*Program Studi Sastra Cina, Universitas Brawijaya*  
*E-mail : liviadwi@student.ub.ac.id, ressimd@ub.ac.id*

---

## **Abstrak**

*Saat ini game banyak diminati oleh berbagai kalangan orang, mulai dari anak kecil hingga orang dewasa. Dalam game banyak karakter atau hero yang menarik dan bisa dimainkan, salah satunya adalah game mobile legends. Mobile legends merupakan game online asal Cina yang digemari oleh pemain dari berbagai negara salah satunya Indonesia. Game ini digemari karena memiliki banyak hero dengan kemampuan khusus yang memiliki latar belakang menarik. Penelitian ini membahas analisis metode penerjemahan yang digunakan dalam latar belakang hero Cadia Riverlands dan Vonetis Islands dalam game Mobile Legends. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif dengan metode penelitian analisis deskriptif. Metode pengumpulan data menggunakan metode catat hasil pengamatan. Teori yang digunakan untuk menganalisis adalah teori metode penerjemahan Newmark (1988). Hasil dari data yang dianalisis ditemukan 25 hero Mobile Legends, 14 hero Cadia Riverlands, dan 11 hero Vonetis Islands. Dari 8 metode penerjemahan, pada latar belakang hero Cadia Riverlands dan Vonetis Islands dalam Mobile Legends hanya ditemukan 2 metode penerjemahan yang digunakan yaitu, 18 kalimat menggunakan metode penerjemahan bebas dan 7 kalimat menggunakan metode penerjemahan komunikatif.*

*Kata Kunci : metode penerjemahan, deskripsi, game, Mobile Legends.*

## **PENDAHULUAN**

Bahasa dalam berkomunikasi di kehidupan sehari-hari memiliki peran yang sangat penting untuk tercapainya tujuan berkomunikasi yaitu menyampaikan informasi dengan tepat. Bahasa adalah alat komunikasi yang selalu digunakan untuk berkomunikasi (Chaer, 2002:30). Fungsi bahasa antara lain adalah untuk menyampaikan ide, pikiran, dan keinginan untuk dapat dimengerti oleh orang lain. Tetapi tidak semua



komunikasi dapat berjalan lancar dan dimengerti orang lain. Tujuan berkomunikasi tidak dapat tercapai apabila salah satu diantara dua orang atau lebih yang sedang berkomunikasi tidak dapat memahami yang sedang dibicarakan. Salah satu contoh yang dapat diambil adalah orang Indonesia yang belum tentu dapat memahami yang dikatakan oleh orang yang berkebangsaan selain Indonesia karena perbedaan bahasa.

Berdasarkan contoh di atas, cara agar komunikasi dapat berjalan dengan baik diperlukan orang yang dapat mengartikan bahasa sumber (BSu) ke bahasa sasaran (BSa) ataupun teks sumber (TSu) ke teks sasaran (TSa) untuk membantu terjalannya komunikasi yaitu penerjemah. Penerjemah dalam melakukan tugasnya untuk menerjemahkan BSu ke BSa agar komunikasi tidak terjadi kesalahpahaman, hasilnya disebut terjemahan. Penerjemahan merupakan proses perubahan material TSu ke material TSa dengan tanpa mengubah maknanya (Catford, 1978). Teks sumber (TSu) yaitu bahasa awal sebelum diterjemahkan, dan teks sasaran (TSa) yaitu target bahasa yang akan diterjemahkan. Penerjemahan selain dilakukan dalam berkomunikasi secara lisan, juga dilakukan untuk menerjemahkan hal-hal non lisan atau tulisan seperti menerjemahkan buku, film, musik, dokumen, *game*, dan lain-lain.

*Game* merupakan permainan yang biasa dimainkan oleh individu maupun kelompok baik secara *online* maupun *offline*. Tujuan memainkan *game* bagi setiap orang berbeda dan memiliki alasannya masing-masing. Salah satu *game* yang ramai dimainkan oleh jutaan pemain dari berbagai dunia adalah *Mobile Legends* 《决胜巅峰》 *Juëshèng diānfēng*. *Mobile Legends* adalah *game online* video berbasis *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang di dalamnya memiliki banyak hero dengan latar belakang menarik sehingga memiliki banyak peminat. *Game Mobile Legends* sebelumnya



sudah populer dikalangan masyarakat Indonesia yang kemudian terciptalah sebuah komunitas *electronic sport (e-sport)* untuk *Mobile Legends* yang sering dilombakan dan sangat diminati oleh semua kalangan. Dalam *game Mobile Legends* memiliki banyak bahasa seperti bahasa Inggris, Perancis, Jepang, Cina, Korea, Indonesia, dan lain-lain sehingga memudahkan pemain dari berbagai negara untuk bermain *game* tersebut.

Penelitian ini menggunakan *Mobile Legends* sebagai fokus utama karena *Mobile Legends* memiliki berbagai bahasa salah satunya bahasa Indonesia dan bahasa Cina. Penelitian ini termasuk kajian linguistik terapan dan menjadikan deskripsi latar belakang hero *Cadia Riverlands* dan *Vonetis Islands* dalam *Mobile Legends* 《决胜巅峰》 *Juëshèng diānfēng* versi bahasa Cina sebagai teks sumber (TSu) dan deskripsi latar belakang hero *Cadia Riverlands* dan *Vonetis Islands* dalam *Mobile Legends* versi bahasa Indonesia sebagai teks sasaran (TSa) untuk diteliti metode penerjemahan yang digunakan berdasarkan teori Newmark (1988).

## 1. KAJIAN LITERATUR

Penerjemahan menurut Newmark (1988) merupakan menerjemahkan makna dari teks sumber (TSu) ke teks sasaran (TSa) sesuai dengan yang dimaksud oleh penulis tersebut. Artinya, unsur TSu harus sangat diperhatikan oleh para penerjemah karena merupakan unsur utama. Jadi, penerjemah saat membaca TSu harus mengerti dan memahami maksud TSu tersebut. Definisi penerjemahan menurut Newmark ini lebih sederhana dan mudah dipahami namun tetap mengandung arti yang sebenarnya.

Penerjemah menjadi jembatan penghubung bagi penulis untuk pembacanya agar terhubung secara batin dengan sang penulis melalui tulisannya. Menurut Sperber dan Wilson (1991) terjemahan merupakan



penggantian representasi teks bahasa awal dan direpresentasikan dengan teks yang setara dengan bahasa kedua. Definisi ini memiliki arti yang cukup serupa dengan definisi yang dikemukakan oleh Newmark. Perbedaan definisi Sperber dan Wilson dengan definisi yang dikemukakan oleh Newmark adalah Sperber dan Wilson menggunakan konsep representasi sepadan.

Menurut Hervey, Higgs, dan Loughridge proses penerjemahan merupakan proses sederhana dan mudah yang dibagi menjadi dua kegiatan. Pertama, teks sumber (TSu) perlu dipahami oleh penerjemah. Kedua, merumuskan teks tersebut ke teks sasaran (TSa). Kegiatan tersebut tidak berarti harus selalu dilakukan secara berurutan ataupun bergantian, tetapi bisa juga dilakukan bersamaan. Maksudnya adalah saat penerjemah memahami TSu, pada saat yang sama juga penerjemah merumuskannya ke TSa.

Newmark dalam Ordudary (2007) berpendapat bahwa prosedur penerjemahan digunakan untuk menerjemahkan kalimat, sedangkan metode penerjemahan berkaitan dengan isi seluruh teks. Newmark (1988) mengelompokkan metode penerjemahan menjadi dua kelompok yang terdiri dari empat metode pertama berpihak pada bahasa sumber (BSu) dan empat metode lainnya yang berpihak pada bahasa sasaran (BSa). Berikut merupakan metode penerjemahan menurut Newmark.

#### 1. Metode Penerjemahan Kata Demi Kata (逐字翻译 Zhú zì fānyì)

Metode penerjemahan kata demi kata merupakan metode penerjemahan yang meletakkan langsung teks sasaran (TSa) di bawah teks sumber (TSu). Metode ini biasanya digunakan oleh para penerjemah saat teks sulit diterjemahkan atau harus terlebih dahulu memahami konsep bahasa sumber. Contoh :



TSu : 我喜欢吃肉。

*Wǒ xǐhuān chī ròu.*

TSa : Saya suka makan daging.

Pada contoh kalimat di atas, susunan kata pada TSa sama persis dengan susunan kata pada TSu dan penerjemahannya tidak ada yang berbeda dari TSu.

## 2. Metode Penerjemahan Harfiah (直译翻译 *Zhíyì fānyì*)

Metode penerjemahan harfiah merupakan metode penerjemahan yang berada diantara metode penerjemahan kata demi kata dan metode penerjemahan bebas. Dikatakan demikian karena metode penerjemahan harfiah mencari kontruksi gramatikal bahasa sumber (Bsu) yang dekat maknanya dengan bahasa sasaran (BSa). Contoh :

TSu : 昨天 A 班一起去动物园。

*Zuótiān A bān yìqǐ qù dòngwùyuán.*

TSa : Kemarin kelas A pergi ke kebun binatang bersama.

Pada contoh kalimat di atas, TSa dan TSu memiliki makna yang sama namun TSa memiliki struktur gramatikal yang berbeda dengan TSu.

## 3. Metode Penerjemahan Setia (忠实翻译 *Zhōngshí fānyì*)

Metode penerjemahan setia merupakan metode penerjemahan yang mempertahankan format dan bentuk metafora ataupun istilah dan terkadang terkesan kaku. Metode penerjemahan ini biasanya memelihara keaslian pesannya yang bernilai budaya, namun masih terdapat penyimpangan tata bahasa. Contoh :

TSu : 安娜在香港工作, 她四年以后想回国。

*Ānnà zài xiānggǎng gōngzuò, tā sì nián yǐhòu xiǎng huíguó.*



TSa : Anna di Hongkong bekerja, dia empat tahun kemudian ingin kembali negara.

Pada contoh kalimat di atas, kata “回国” diterjemahkan menggunakan metode penerjemahan setia menjadi “kembali negara”. Arti yang sebenarnya dari kata tersebut adalah “kembali ke negara asal”. Hal ini dilakukan karena metode penerjemahan setia memiliki prinsip berpegang teguh pada budaya Tsu sehingga penerjemahan terkesan kaku.

#### 4. Metode Penerjemahan Semantis (语义翻译 *Yǔyì fānyì*)

Metode penerjemahan semantis merupakan metode penerjemahan yang mirip dengan metode penerjemahan setia, namun tidak kaku. Penerjemahan ini lebih fleksibel dengan bahasa sasaran (BSa) dan mempertimbangkan makna bahasa sumber (BSu) dengan cara mengompromikan maknanya. Contoh :

TSu : 别担心，我保证每天在你身边。

*Bié dānxīn, wǒ bǎozhèng měitiān zài nǐ shēnbiān.*

TSa : Tidak perlu khawatir, saya berjanji setiap hari selalu di sampingmu.

Pada contoh kalimat di atas, kata “别担心” diterjemahkan menjadi “tidak perlu khawatir”. Dalam kamus, “别” memiliki arti yang sebenarnya yaitu “jangan”. Namun dalam metode penerjemahan semantis diartikan menjadi “tidak perlu” karena prinsip metode semantis mempertimbangkan unsur estetik bahasa sumber (BSu).

#### 5. Metode Penerjemahan Saduran (改编翻译 *Gǎibiān fānyì*)

Metode penerjemahan saduran atau biasa juga disebut dengan metode adaptasi merupakan metode penerjemahan yang bebas



tetapi tetap mendekati bahasa sasaran. Metode penerjemaha ini sering digunakan untuk menerjemahkan puisi dan drama. Contoh :

TSu : 父母很珍贵象无尽的宝藏。

*Fùmǔ hěn zhēnguì xiàng wújìn de bǎozàng.*

TSa : Orang tua sangatlah berharga bagi harta yang tak ada habisnya.

Pada kalimat contoh di atas, terjemahan menggunakan metode penerjemahan saduran karena kalimat di atas merupakan potongan bait puisi. Hal ini dikarenakan sejalan dengan penggunaan metode penerjemahan saduran yang digunakan untuk menerjemahkan karya sastra seperti puisi, cerpen, drama, dan lain-lain.

#### 6. Metode Penerjemahan Bebas (自由翻译 *Zìyóu fānyì*)

Metode penerjemahan bebas merupakan metode penerjemahan yang mengutamakan isi teks sasaran (TSa) dibandingkan dengan bentuk teks sumber (TSu). Metode penerjemahan ini biasanya berbentuk seperti parafrase yang mungkin lebih panjang jika dibandingkan dengan TSu. Hal ini demikian agar pembaca TSa lebih memahami isi pesan dengan membuat hasil TSa terkesan panjang dan bertele-tele. Contoh :

TSu : 浪费食物是不好！你必须吃完你的食物。

*Làngfèi shíwù shì bù hǎo! Nǐ bìxū chī wán nǐ de shíwù.*

TSa : Membuang makanan itu tidak baik. Kamu harus menghabiskan makananmu, kalau tidak nanti mereka menangis.

Pada contoh kalimat di atas, hasil penerjemahan menggunakan metode penerjemahan bebas memberikan informasi tambahan dan terjemahan menjadi lebih panjang dari bahasa sumber (BSu) agar dapat diterima dengan jelas oleh pembaca.



### 7. Metode Penerjemahan Idiomatis (习语翻译 Xíyǔ fānyì)

Metode penerjemahan idiomatis merupakan metode penerjemahan yang menggunakan bentuk asli teks dari bahasa sumber (BSu). Hasil penerjemahan idiomatis biasanya tidak terlihat seperti terjemahan karena hasil terjemahannya seolah-olah seperti tulisan langsung sang penutur. Newmark (1988) mengatakan bahwa metode penerjemahan ini membawa pesan langsung teks dari bahasa sasaran (BSa) dan menambahkan ungkapan yang lebih akrab dengan BSu. Contoh :

TSu : 李伟是善良的人，她总是热心帮助别人。

*Lǐ wěi shì shànliáng de rén, tā zǒng shì rèxīn bāngzhù biérén.*

TSa : Liwei adalah orang yang baik, dia selalu antusias membantu orang lain.

Pada contoh kalimat di atas, kata "热心" diterjemahkan secara idiomatis menjadi "antusias". Kata tersebut juga memiliki arti lain yaitu "bersemangat", namun kedua kata tersebut memiliki makna yang sama.

### 8. Metode Penerjemahan Komunikatif (交际翻译 Jiāojì fānyì)

Metode penerjemahan komunikatif merupakan metode penerjemahan yang berupaya menerjemahkan makna kontekstual teks bahasa sumber (BSu) dengan tujuan agar mudah dimengerti oleh pembaca teks bahasa sasaran (BSa). Contoh :

TSu : 注意儿童。

*Zhùyì ertóng*

TSa : Area banyak anak-anak.

Pada contoh kalimat di atas, dalam kamus "注意儿童" memiliki arti "perhatikan anak-anak". Namun pada penggunaan metode penerjemahan komunikatif, kalimat tersebut menjadi "Area banyak



anak-anak". Hal ini dikarenakan kalimat tersebut merupakan rambu lalu lintas di jalanan yang dekat dengan wilayah rawan anak-anak. Penerjemahan metode komunikatif mengisyaratkan bahwa area tersebut banyak anak-anak dan harus berhati-hati melewatinya.

Deskripsi merupakan kesan atau panca indera yang dilukiskan dengan teliti untuk dapat dinikmati oleh pembaca (Mariskan, 2015:93). Berdasarkan pendapat tersebut, pengertian deskripsi bisa disimpulkan bahwa deskripsi merupakan tulisan yang dibuat untuk menggambarkan objek maupun peristiwa dengan jelas dan menggunakan kata-kata yang bermakna agar pembaca terbawa suasana oleh karangan tersebut. Sejalan dengan deskripsi tersebut, Finoza (2015:93) juga menjelaskan bahwa kalimat deskripsi merupakan tulisan yang ditulis dengan melukiskan hakikat objek sebenarnya dan bertujuan untuk memperluas pengalaman pembaca.

Menurut Keraf (2015:95), deskripsi memiliki beberapa ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Deskripsi diisi dengan rinci agar pembaca bisa memandang objeknya di depan mata
- b. Deskripsi dibuat agar pembaca bisa mendapatkan kesan dan bisa menghayal
- c. Deskripsi berisi penjelasan menarik sehingga dapat menarik minat pembaca
- d. Sejalan seperti ciri-ciri pertama, deskripsi dibuat dengan menyampaikan sifat dan perincian wujud dari objek tersebut
- e. Deskripsi dibuat dengan menggunakan bahasa yang hidup, kuat, bersemangat serta konkret



Deskripsi berdasarkan isi paragraf dibagi menjadi tiga jenis, yaitu deskripsi spasial, deskripsi objektif, dan deskripsi subjektif.

### 1. Deskripsi spasial

Objek deskripsi spasial berkaitan dengan ruang dan waktu yang dimana berisi hal yang berkaitan dengan data ruang. Contoh :

TSu : 一位老奶奶住在一间茅舍与厨房和卫生间二为一。里面有当被褥用的纸箱，当枕头用的书堆，已经丑得当毯子的布，还有从垃圾堆里捡来做家用品的垃圾。

*Yī wèi lǎonǎinai zhù zài yī jiān máoshè yǔ chúfáng hé wèishēngjiān èr wéi yī. Lǐmiàn yǒu dāng bèirù yòng de zhǐxiāng, dāng zhěntou yòng de shū duī, yǐjīng chǒu dédàng tǎnzi de bù, hái yǒu cóng lèsè duī lǐ jiǎn lái zuò jiā yòngpǐn de lèsè.*

TSa : Seorang nenek tua tinggal di gubuk sempit yang menjadi satu dengan dapur dan kamar mandi. Di dalamnya terdapat kardus yang dijadikan alas tidur, tumpukan buku yang dijadikan bantal, kain yang sudah jelek dijadikan selimut, serta barang rongsokan yang diambil dari tempat pembuangan untuk dijadikan peralatan rumah.

### 2. Deskripsi objektif

Deskripsi objektif berisi fakta karena merupakan gambaran keadaan yang sebenarnya dan tidak ada tambahan opini apapun dari penulis. Contoh :

TSu : 我的男朋友又高又瘦。身高 183 厘米，黑头发，鼻子尖，眼睛小，唇嘴厚。

*Wǒ de nán péngyǒu yòu gāo yòu shòu. Shēngāo 183 límǐ, hēi tóufǎ, bízi jiǎn, yǎnjīng xiǎo, chún zuǐ hòu.*

TSa : Pacar saya tinggi dan kurus. Tingginya 183 cm, berambut hitam, hidungnya mancung, matanya kecil, bibirnya tebal.



### 3. Deskripsi subjektif

Deskripsi subjektif berbeda dengan deskripsi spasial dan deskripsi objektif. Deskripsi subjektif berisi tentang opini penulis tentang objek agar pembaca merasakan yang penulis lihat dan rasakan. Contoh :

TSu : 她有如鸟鸣般动听的声音，如瀑布般舒缓的眼眸，如天使般迷人的容颜，如雪般洁白的肌肤。

*Tā yǒurú niǎo míng bān dòngtīng de shēngyīn, rú pùbù bān shūhuǎn de yǎn móu, rú tiānshǐ bān mírén de róngyán, rú xuě bān jiébái de jīfū.*

TSa : Dia (wanita) memiliki suara yang indah bagai kicauan burung, mata yang menyejukkan bagai air terjun, wajah menawan bagai bidadari, dan kulitnya putih seputih salju.

*Game* merupakan permainan yang biasa dimainkan oleh orang-orang secara individu atau kelompok dan memiliki tujuannya sendiri dalam memainkan *game* tersebut. Saat ini *game* sudah banyak yang memainkannya secara *online* maupun *offline* dan berlomba-lomba untuk memenangkan permainan tersebut. Karena banyaknya peminat, *game* pun sekarang dijadikan sebuah *e-sport* atau *electronic sport* yang cukup bergengsi dan ramai diminati. *E-sport* bisa dikatakan sejenis olahraga elektronik yang menggunakan alat elektronik seperti komputer, *smartphone*, konsol game, dan lain-lain. Genre *game* yang dimainkan dalam *e-sport* sangat bervariasi salah satunya *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA). Cakupan *game* yang dimainkan untuk *e-sport* membuat berbagai genre *game* yang unik bermunculan untuk dijadikan kejuaran dalam *e-sport*.

*Mobile Legends* 《决胜巅峰》 *Juèshèng diānfēng* merupakan salah satu *game* MOBA yang dikembangkan oleh *developer* asal Negeri Tirai Bambu bernama *Shanghai Moonton Technology Co. Ltd* (上海沐瞳科技有限公司)



*Shànghǎi mù tóng kējì yǒuxiàn gōngsī*) dan dirilis pada tahun 2016. *Mobile Legends* sangat diminati sejak bertahun-tahun yang lalu dikalangan para *gamer*. Anak kecil hingga orang dewasa memainkan *Mobile Legends* karena memiliki beberapa manfaat yaitu menjadi atlet *e-sport*, mendapatkan teman baru, melatih kesabaran pemain, melatih kerjasama tim, melatih tanggung jawab pemain, menjadi *content creator* dan menghasilkan uang, dan lain-lain. *Game* MOBA pada umumnya memiliki karakter-karakter menarik yang memiliki kemampuan tertentu. *Mobile Legends* sendiri memiliki banyak *hero* fiksi maupun *hero* yang berdasarkan mitologi dari berbagai dunia dan setiap *hero* tersebut memiliki latar belakang yang menarik. *Game* ini dalam satu kali permainan bisa dimainkan oleh 2 tim yang terdiri dari 5 orang setiap tim dengan durasi yang tidak bisa ditentukan. Tujuan dalam *game Mobile Legends* adalah memenangkan permainan dengan cara menghancurkan *base* musuh dengan *hero* yang digunakan masing-masing pemain. *Game* ini mengasah kerjasama tim dan mengasah *skill* para pemain untuk memenangkan permainan.

*Mobile Legends* menghadirkan laga tingkat dunia musim pertama (*M1-World Championship*) di Kuala Lumpur pada tanggal 17 November 2019 dan dimenangkan oleh tim *e-sport* yang berasal dari Indonesia yaitu Evos *e-sport*. Pada musim kedua (*M2-World Championship*) diselenggarakan di Singapura tepatnya pada tanggal 18-24 januari 2021 dan dimenangkan oleh Bren *e-sports* yang berasal dari Filipina. Lalu pada musim ketiga (*M3-World Championship*) kembali diselenggarakan di Singapura tepatnya pada tanggal 6-19 desember 2021. Pada kejuaraan ini, kemenangan kembali berhasil diraih oleh salah satu tim E-sports dari Filipina yaitu Blacklist International. Setelah melewati 3 musim kejuaraan dunia, *Mobile Legend* akan kembali menghadirkan laga bergengsi tingkat dunia musim keempat yang kemungkinan akan diselenggarakan pada awal tahun 2023.



## 2. PENELITIAN TERDAHULU

Peneliti menemukan tiga penelitian dengan pembahasan serupa yaitu membahas metode penelitian. Tiga penelitian tersebut antara lain adalah Ricky (2022), Arnetta (2021), dan Hany Prima Putri (2018).

Penelitian Ricky (2022) berjudul “Analisis Metode Penerjemahan Deskripsi Profil Karakter Asal *Liyue* dan *Mondstat* Pada *Game Genshin Impact* / 《愿神》 *Yuànshén* Versi 2.6” menganalisis metode penerjemahan yang digunakan dalam deskripsi profil karakter pada *game Genshin Impact*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan menggunakan teori Newmark dalam menganalisis metode penerjemahannya. Hasil penelitian ini dari 33 data terdapat 2 metode penerjemahan yang digunakan, 28 kalimat menggunakan metode penerjemahan bebas dan 5 kalimat menggunakan metode penerjemahan komunikatif. Persamaan penelitian Ricky dan penelitian ini adalah metode penelitian, teori yang digunakan, dan berfokus pada beberapa karakter atau hero dalam *game*. Perbedaan penelitian Ricky dan penelitian ini terdapat pada objek penelitian yakni penelitian Ricky menganalisis *game Genshin Impact* / 《愿神》 *Yuànshén* sebagai objek penelitiannya sedangkan penelitian ini menganalisis *game Mobile Legends* 《决胜巅峰》 *Juéshèng diānfēng* sebagai objek penelitian.

Penelitian Arnetta (2021) berjudul “Analisis Metode Penerjemahan Kalimat Instruksi Pada *Game PUBG*” menganalisis metode penerjemahan yang digunakan dalam kalimat intruksi pada *game PUBG*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan juga menggunakan teori Newmark. Hasil penelitian ini dari 43 data terdapat 3 metode penerjemahan yang digunakan. Yang pertama 8 kalimat menggunakan metode kata demi kata, yang kedua 17 kalimat menggunakan metode penerjemahan bebas, dan



yang terakhir 18 kalimat menggunakan metode penerjemahan komunikatif. Persamaan penelitian Arnetta dengan penelitian ini adalah metode penelitian dan teori yang digunakan. Perbedaan penelitian Arnetta dan penelitian ini terdapat pada objek penelitian yakni penelitian Arnetta menganalisis kalimat instruksi sedangkan penelitian ini menganalisis deskripsi latar belakang *hero*.

Penelitian Hany Prima Putri (2018) berjudul “Analisis Metode Penerjemahan Pada Cerpen Pertunjukkan Tari Kelinci Putih Karya Venny Effendy” menganalisis metode penerjemahan yang digunakan dalam cerpen Tari Kelinci Putih. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan juga menggunakan teori Newmark. Objek yang diteliti dalam penelitian ini adalah seluruh kata, frasa, klausa, dan kalimat pada cerpen Tari Kelinci Putih. Persamaan penelitian Hany dengan penelitian ini adalah metode penelitian dan teori yang digunakan. Perbedaan penelitian Hany dan penelitian ini terdapat pada objek penelitian yakni penelitian Hany menganalisis kata, frasa, klausa, dan kalimat pada sebuah cerpen sedangkan penelitian ini menganalisis deskripsi latar belakang *hero*.

### **3. METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ada dua jenis yaitu penelitian kualitatif dan kuantitatif. Menurut Strauss dan Corbin, penelitian kualitatif adalah penelitian yang tidak dapat diperoleh statistik atau kuantifikasi (pengukuran). Oleh karena itu, jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang cocok digunakan untuk meneliti kondisi atau situasi objek penelitian (Sugiyono, 2002). Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode penelitian analisis deskriptif.



Menurut Sugiyono (2008:456) sumber data memiliki dua jenis yaitu data primer dan sekunder. Sumber data merupakan segala sesuatu yang menghasilkan sebuah data (Sugiyono, 2009:137). Data primer dapat diperoleh secara langsung, sedangkan data sekunder dapat diperoleh dari dokumen. Sumber data primer pada penelitian ini adalah *game Mobile Legends* versi bahasa Cina dan bahasa Indonesia. Kemudian sumber data sekunder pada penelitian ini adalah penelitian terdahulu dan kepustakaan yang berhubungan dengan penelitian ini.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, yaitu proses pengamatan dan pencatatan data dari situasi sebenarnya maupun situasi buatan yang ditulis secara sistematis, logis, objektif, dan rasional (Kristanto, 2018:133). Pengumpulan data dilakukan dengan membaca dan memahami terlebih dahulu deskripsi latar belakang *hero Cadia Riverlands* dan *Vonetis Islands* dalam *Mobile Legends* 《决胜巅峰》 *Juéshèng diānfēng* versi bahasa Cina dan bahasa Indonesia lalu mencatat hasil pengamatan.

## **HASIL, PEMBAHASAN, DAN DISKUSI**

Penelitian ini menggunakan deskripsi latar belakang *hero Cadia Riverlands* dan *Vonetis Islands* dalam *Mobile Legends* 《决胜巅峰》 *Juéshèng diānfēng* versi bahasa Cina dan bahasa Indonesia sebagai data penelitian. Hasil dari data yang dianalisis ditemukan 25 *hero Mobile Legends*, 14 *hero Cadia Riverlands*, dan 11 *hero Vonetis Islands*. Dari 8 metode penerjemahan, pada deskripsi latar belakang *hero Cadia Riverlands* dan *Vonetis Islands* dalam *Mobile Legends* hanya ditemukan 2 metode penerjemahan yang digunakan yaitu, 18 kalimat menggunakan metode penerjemahan bebas (自由翻译 *Zìyóu fānyì*) dan 7 kalimat menggunakan metode penerjemahan komunikatif (交际翻译 *Jiāoji fānyì*).



Tabel 1. Daftar *hero Cadia Riverlands* dan *Vonetis Islands* dalam *Mobile Legends*

No.	Nama Hero	No.	Nama Hero
1	Zilong 子龙 Zilóng	14	Minsitthar 麦西塔尔 Mǎixītǎěr
2	Chang'e 嫦娥 Cháng'è	15	Lapu-lapu 拉普拉普 Lāpǔ lāpǔ
3	Ling 翎 Líng	16	Kadita 卡蒂塔 Kǎdītǎ
4	Wanwan 唐绾绾 Táng wǎnwǎn	17	Badang 巴当 Bādāng
5	Baxia 霸下 Bàxià	18	Saber 剑锋 Jiànfēng
6	Yu Zhong 狷 Chōng	19	Alpha 阿尔法 Ā'ěrfǎ
7	Akai 阿凯 Ākǎi	20	Jawhead 大铁罐 Dàtiěguǎn
8	Sun 悟空 Wùkōng	21	Angela 安卓拉 Ānzhuōlā
9	Kagura 神乐 Shénlè	22	Cyclops 基克洛普斯 Jíkèluòpǔsī
10	Hayabusa 隼 Sǔn	23	Martis 马尔提斯 Mǎ'ěrtísī
11	Hanabi 花火 Huāhuǒ	24	Gatot Kaca 迦多铎卡伽 Jiādōduó kǎjiā
12	Hanzo 半藏 Bàncáng	25	Zhask 扎斯克 Zāsikè
13	Yi Sun-shin 李舜臣 Lǐ shùnrén		



### 3.1 Metode Penerjemahan Bebas (自由翻译 *Zìyóu fānyì*)

Berdasarkan data yang telah dianalisis dari deskripsi latar belakang *hero Cadia Riverlands* dan *Vonetis Islands* dalam *Mobile Legends* 《决胜巅峰》 *Juèshèng diānfēng*, ditemukan sebanyak 20 kalimat yang menggunakan metode penerjemahan bebas (自由翻译 *Zìyóu fānyì*). Data tersebut diuraikan sebagai berikut.

Data nomor 1, Zilong (子龙 *Zilóng*)

TSu : 年幼的子龙在一场意外中与家人失散，后被龙神所收，在龙族秘境与翎一同修炼，并最终成为了龙神的传人，担任起了守护东禹的重任。

*nián yòu de zǐ lóng zài yí chǎng yì wài zhōng yǔ jiā rén shī sǎn, hòu bèi lóng shén suǒ shōu, zài lóng zú mì jìng yǔ líng yì tóng xiū liàn, bìng zuì zhōng chéng wèi le lóng shén de chuán rén, dān rèn qǐ le shǒu hù dōng yǔ de zhòng rèn.*

TSa : Zilong muda terpisah dari keluarganya dalam suatu kecelakaan dan kemudian dibawa oleh Great Dragon, di mana dia berlatih dengan Ling di Secret Realm of the Dragon Altar, kemudian menjadi penerus Great Dragon, memiliki tugas penting untuk melindungi Cadia Riverlands.

Pada data analisis di atas, ditemukan kata “龙神” memiliki arti yang sebenarnya yaitu “Dewa Naga”, namun penerjemah mengartikannya menggunakan bahasa Inggris sebagai “Great Dragon”. Makna kedua kalimat tersebut berbeda, dimana “Great” disini diartikan sebagai “Dewa” yang arti sebenarnya adalah “Tuhan”. Penerjemahan ini menggunakan metode penerjemahan



bebas karena menggunakan bahasa campuran yaitu dengan bahasa Inggris.

Data nomor 2, Chang'e (嫦娥 Cháng'é)

TSu : 龙神最年幼的弟子，因为调皮捣蛋龙神将她交给子龙管教。在子龙担起守护东禹的重任离开龙族秘境后，嫦娥又恢复了任性的本性。忍无可忍的龙神将她逐出龙之秘境让她帮助子龙以弥补错误。

*Lóngshén zuì nián yòu de dìzǐ, yīnwèi tiáopí dǎodàn lóngshén jiāng tā jiāo gěi zǐ lóng guǎnjiào. Zài zǐ lóng dān qǐ shǒuhù dōng yǔ de zhònggrèn líkāi lóngzú mìjìng hòu, cháng'é yòu huīfùle rènxìng de běnxìng. Rěnwú kě rěn de lóngshén jiāng tā zhú chū lóng zhī mìjìng, ràng tā bāngzhù zǐ lóng yǐ míbǔ cuòwù.*

TSa : Murid termuda Great Dragon. Karena dia nakal, Great Dragon menyerahkannya kepada Zilong untuk mengajarkan kedisiplinan. Setelah Zilong mengambil tanggung jawab besar untuk melindungi Cadia Riverlands dan meninggalkan Dragon Altar, Chang'e kembali menjadi nakal. Great Dragon tidak dapat menahannya dan mengizinkannya untuk pergi dari Dragon Altar dan memintanya untuk membantu Zilong memperbaiki kesalahannya.

Pada data analisis di atas, ditemukan kata “担” memiliki arti yang sebenarnya yaitu “membawa” atau “membawa tiang di bahu”, namun penerjemah menggantinya dengan “tanggung jawab” karena makna dari kedua kata tersebut sama dan “tanggung jawab”



terkesan lebih mudah dimengerti bagi pembaca teks sasaran (TSa) daripada “membawa tiang di bahu”.

Adapun selain kata “担”, ada pula kata “龙族秘境” yang diartikan menggunakan bahasa Inggris “Dragon Altar” oleh penerjemah. “龙族秘境” jika menggunakan metode penerjemahan kata demi kata akan menjadi “wilayah rahasia naga” dan terkesan baku. Penerjemahan tersebut dilakukan oleh penerjemah karena “龙族秘境” merupakan nama tempat. Penerjemahan ini menggunakan metode penerjemahan bebas karena menggunakan bahasa campuran yaitu dengan bahasa Inggris.

Data nomor 5, Baxia (霸下 Bàxià)

TSu : 曾与狲同在龙神门下学习。二人情义无间。在狲背叛之后，为了保护龙神，他亲手将黑龙撞出云端。如今，狲即将再次回到东禹，霸下也决定帮助师父抵御已经完全化为黑龙的狲。

*Céng yǔ chōng tóng zài lóngshén ménxià xuéxí. Èr rén qíngyì wújiàn. Zài chōng bèipàn zhīhòu, wèile bǎohù lóngshén, tā qīnshǒu jiāng hēilóng zhuàng chūyún duān. Rújīn, chōng jíjiāng zàicì huí dào dōng yǔ, bà xià yě juédìng bāngzhù shīfu dǐyù yǐjīng wánquán huà wéi hēilóng de chōng.*

TSa : Setelah belajar di bawah didikan dari Great Dragon di masa lalunya dengan Yu Zhong, keduanya memiliki ikatan persahabatan yang sejati. Setelah pengkhianatan Yu Zhong, untuk melindungi Great Dragon, Baxia mengusir Yu Zhong dari dunia nyata. Sekarang Yu Zhong akan kembali ke Cadia Riverlands, Baxia siap untuk sekali lagi mengusir Yu Zhong, yang telah sepenuhnya berubah menjadi Black Dragon.



Pada data penelitian di atas, terdapat kalimat “二人情义无间” yang diartikan oleh penerjemah menjadi “keduanya memiliki ikatan persahabatan yang sejati”. Selain terjemahan di atas, kalimat tersebut juga dapat diterjemahkan menjadi “dua sahabat yang sulit dipisahkan”. Penerjemahan ini menggunakan metode penerjemahan bebas karena berbentuk parafrase dan kalimat tersebut menjadi lebih panjang dari yang sebenarnya.

Data nomor 10, Hayabusa (隼 Sūn)

TSu : 隼是影宗忍者家主的次子,从小在父亲的高压统治下长大,哥哥是他在忍术修炼中始终追不上的榜样,也是给他温馨亲情的家人和朋友。当隼得到哥哥被半藏所害的消息后,他下定决心将余生用在修炼至高忍术和追杀半藏复仇上面。

*Sūn shì yǐng zōng rěnzhě jiāzhǔ de cì zǐ, cóngxiǎo zài fùqīn de gāoyā tōngzhì xià zhǎngdà, gēgē shì tā zài rěnsù xiūliàn zhōng shǐzhōng zhuī bù shàng de bǎngyàng, yěshì gěi tā wēnxīn qīnqíng de jiārén hé péngyǒu. Dāng sūn dédào gēgē bèi bàncáng suǒ hài de xiāoxī hòu, tā xiàdìng juéxīn jiāng yúshēng yòng zài xiūliàn zhìgāo rěnsù hé zhuī shā bàncáng fùchóu shàngmiàn.*

TSa : Hayabusa adalah putra kedua dari pemimpin Shadow Sect. Sejak kecil, dia dibesarkan di bawah didikan keras ayahnya, dan meskipun Ninjutsu-nya tidak pernah bisa menyaingi saudaranya, baginya dia adalah teman dan keluarga yang baik. Ketika Hayabusa mengetahui bahwa saudaranya telah dilukai oleh Hanzo, dia memutuskan untuk menghabiskan hari-harinya menguasai Ninjutsu, untuk memburu dan membalas dendam padanya.



Pada data penelitian di atas, kata “影宗忍者家” diterjemahkan menjadi “Shadow Sect” oleh penerjemah dibandingkan menggunakan bahasa Indonesia yaitu menjadi “Rumah Ninja Bayangan”. Penerjemahan tersebut dilakukan oleh penerjemah karena “影宗忍者家” merupakan nama tempat. Penerjemahan ini menggunakan metode penerjemahan bebas karena menggunakan bahasa campuran yaitu dengan bahasa Inggris.

Data nomor 11, Hanabi (花火 Huāhuǒ)

TSu : 作为赤宗忍者家主的长女,花火习惯了做同龄人中的佼佼者。  
随着影宗少年忍者隼的到来,花火发现自己遇到了难缠的对手,  
经过贯穿整个少年时代的相互竞争,花火逐渐喜欢上这个对手。  
当她鼓起勇气表白时,隼却已经悄然离去远走天涯。

Zuòwéi chì zōng rěnzhě jiāzhǔ de chángnǚ, huāhuǒ xíguānle zuò  
tónglíng rén zhōng de jiǎojiǎo zhě. Suízhe yǐng zōng shàonián  
rěnzhě sūn de dàolái, huāhuǒ fāxiàn zìjǐ yù dàole nán chán de  
duìshǒu, jīngguò guànchuān zhěnggè shàonián shídài de xiānghù  
jìngzhēng, huāhuǒ zhújiàn xīhuān shàng zhège duìshǒu. Dāng tā  
gǔ qǐ yǒngqì biǎobái shí, sūn què yǐjīng qiǎorán lí qù yuǎn zǒu  
tiānyá.

TSa : Sebagai putri tertua dari Scarlet Supreme Grandmaster, Hanabi telah terbiasa menjadi yang terbaik di antara teman-temannya. Setelah kedatangan Hayabusa, seorang ninja muda dari Shadow Sect, Hanabi menyadari bahwa dia bertemu dengan saingan yang kuat... Melalui persaingan yang berlangsung sepanjang masa remaja mereka, Hanabi perlahan-lahan jatuh cinta pada saingannya-Hayabusa.



Tetapi ketika dia akhirnya berhasil mengumpulkan keberanian untuk mengungkapkan perasaannya, Hayabusa pergi tanpa mengucapkan selamat tinggal.

Pada data penelitian di atas, kata “赤宗忍者家” diterjemahkan menjadi “Scarlet Supreme Grandmaster” oleh penerjemah dibandingkan menggunakan bahasa Indonesia yaitu menjadi “Rumah Ninja Akamune”. Penerjemahan tersebut dilakukan oleh penerjemah karena “赤宗忍者家” merupakan nama tempat. Penerjemahan ini menggunakan metode penerjemahan bebas karena menggunakan bahasa campuran yaitu dengan bahasa Inggris.

### 3.2 Metode Penerjemahan Komunikatif (交际翻译 Jiāoji fānyì)

Berdasarkan data yang telah dianalisis dari deskripsi latar belakang *hero Cadia Riverlands* dan *Vonetis Islands* dalam *Mobile Legends 《决胜巅峰》 Juéshèng diānfēng*, ditemukan sebanyak 5 kalimat yang menggunakan metode penerjemahan komunikatif (交际翻译 Jiāoji fānyì). Data tersebut diuraikan sebagai berikut.

Data nomor 3, Ling (翎 Líng)

TSu: 身姿轻盈，行踪不定的剑客。曾为龙神的弟子，在子龙成为龙神最重视的弟子后因嫉妒离开龙神门下，自创隐秘组织青雀门，潜伏寻找与子龙决斗的时机。

Shēn zī qīngyíng, xíngzōng bùdìng de jiànkè. Céng wèi lóngshén de dìzǐ, zài zǐ lóng chéngwéi lóngshén zuì zhòngshì de dìzǐ hòu yīn jí dù líkāi lóngshén ménxià, zì chuàng yǐnmì zǔzhī qīng què mén, qiánfú xúnzhǎo yǔ zǐ lóng jué dòu de shíjī.



TSa : Pendekar pedang dengan tubuh langsing yang keberadaannya sulit ditebak. Pernah menjadi murid dari Great Dragon, setelah Zilong menjadi murid dari Great Dragon yang paling berprestasi, dia meninggalkan Great Dragon karena cemburu, menciptakan organisasi rahasia bernama Cyan Finch, dan bersembunyi untuk mencari kesempatan terakhir bertarung dengan Zilong.

Pada data penelitian di atas, terdapat kata “身姿轻盈” yang diartikan oleh penerjemah menjadi “tubuh langsing” dibandingkan diterjemahkan menjadi “postur langsing”. Hal ini karena kata “tubuh langsing” sudah mendeskripsikan bentuk tubuh atau postur. Dengan begitu, penerjemahan menjadi efektif dan mudah dimengerti oleh pembaca.

Data nomor 4, Wanwan (唐绉绉 Táng wǎnwǎn)

TSu : 出生于东马南部巴蜀之地的唐门世家。唐门世代研究暗器，唐绉绉父亲将暗器之道教授于她。在修炼有成后，唐绉绉告别父亲，外出游历。

*Chūshēng yú dōng mǎ nánbù bāshǔ zhī dì de táng mén shìjiā. Táng mén shìdài yánjiū ànqì, táng wǎn suǒ fùqīn jiāng ànqì zhī dào jiàoshòu yú tā. Zài xiūliàn yǒu chéng hòu, táng wǎn wǎn gàobié fùqīn, wàichū yóuli.*

TSa : Dia dilahirkan dalam Keluarga Tang di negeri Ba dan Shu di selatan Cadia Riverlands. Keluarga Tang telah mempelajari senjata tersembunyi selama beberapa generasi, dan ayah Tang Wanwan mengajarnya cara menggunakan senjata tersembunyi ini. Setelah berhasil kultivasi, Tang Wanwan



mengucapkan selamat tinggal kepada ayahnya dan memulai perjalanannya.

Pada data analisis di atas, ditemukan kalimat “...唐绉绉父亲将暗器之道教授于她” jika diartikan menggunakan metode penerjemahan harfiah akan menjadi “... ayah Tang Wanwan akan mengajarnya cara senjata tersembunyi”. Sesuai dengan prinsip metode penerjemahan komunikatif, penerjemah menggunakan metode penerjemahan bebas agar kalimat tidak baku dan mudah dipahami menjadi “... ayah Tang Wanwan mengajarnya cara menggunakan senjata tersembunyi ini”.

Data nomor 6, Yu Zhong (翀 Chōng)

TSu : 黑龙的转世，但起初翀并没有关于黑龙的记忆。龙神将其收为徒弟后，翀前往黎明大陆冒险，在冒险中与斗者珞翊相遇并被其唤醒记忆。之后，翀冲进了龙魄禁地拿回属于黑龙的逆鳞，成为了完整黑龙。

Hēilóng de zhuǎnshì, dàn qǐchū chōng bìng méiyǒu guānyú hēilóng de jìyì. Lóngshén jiāng qí shōu wèi túdì hòu, chōng qiánwǎng límíng dàlù màoxiǎn, zài màoxiǎn zhōng yǔ dòu zhě luò yì xiāngyù bìng bèi qí huànxǐng jìyì. Zhīhòu, chōng chōng jìnle lóng pò jìndì ná huí shǔyú hēilóng de nǐlín, chéng wèi le wánzhěng hēilóng.

TSa : Reinkarnasi dari Black Dragon, tetapi Yu Zhong tidak memiliki ingatan tentang Black Dragon pada awalnya. Setelah Great Dragon menerimanya sebagai murid, Yu Zhong menuju ke Land of Dawn untuk mencari petualangan, di mana dia bertemu Luo Yi dan dibangkitkan olehnya.



Setelah itu, Yu Zhong bergegas ke Forbidden Area untuk mendapatkan kembali Reverse Scale milik Black Dragon dan menjadi Black Dragon sepenuhnya.

Pada data analisis di atas, ditemukan kalimat “被其唤醒记忆” yang diartikan menjadi “dibangkitkan olehnya”. Kalimat tersebut jika diartikan menggunakan metode penerjemahan harafiah akan menjadi “ingatan dibangun olehnya”. Kedua kalimat tersebut memiliki makna yang berbeda dimana penerjemahan yang digunakan oleh penerjemah tidak dijelaskan apa yang dibangkitkan olehnya. Sedangkan penerjemahan yang menggunakan metode harfiah memiliki arti yang cukup jelas karena menyampaikan apa yang dibangkitkan, namun kata “dibangun” tetap terkesan kaku.

Data nomor 7, Akai (阿凯 Ākǎi)

TSu : 灵溪村有位爱做英雄梦的熊猫阿凯，他满腔热心肠，却总笨笨倒忙。阿凯努力追逐梦想，虽曾误入歧途，但最终找回初心，成为英雄。

*Líng xīcūn yǒu wèi ài zuò yīngxióng mèng de xióngmāo ā kǎi, tā mǎnqiāng rèxīncháng, què zǒng bèn bèn dào máng. Ākǎi nǚlì zhuīzhú mèngxiǎng, suī céng wù rù qítú, dàn zuìzhōng zhǎo huí chūxīn, chéngwéi yīngxióng.*

TSa : Suatu hari, hiduplah panda di Stream Valley yang bernama Akai. Dengan mimpinya untuk menjadi pahlawan, dia selalu bersemangat untuk menawarkan bantuan, tetapi dia bahkan semakin membuat masalah. Dia bekerja keras untuk mengejar mimpinya, dan meskipun dia pernah memilih jalan yang



salah, pada akhirnya, dia mengingat tujuan pertamanya dan menjadi pahlawan sejati.

Pada data penelitian di atas, terdapat tambahan unsur linguistik “Suatu hari” di awal kalimat. Pada kalimat “却总笨笨倒忙” diterjemahkan menjadi “tetapi dia bahkan semakin membuat masalah” oleh penerjemah. Kalimat tersebut jika menggunakan metode penerjemahan harfiah menjadi “tapi selalu bodoh sibuk menjatuhkan”. Makna kedua kalimat tersebut serupa namun penggunaan kata nya berbeda. Hal ini sesuai dengan prinsip metode penerjemahan komunikatif yaitu mengalihkan pesan agar dapat diterima oleh pembaca.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai *analisis metode penerjemahan deskripsi latar belakang hero Cadia Riverlands dan Vonetis Islands dalam game Mobile Legends* ditemukan data sebanyak 25 hero *Mobile Legends* 《决胜巅峰》 *Juéshèng diānfēng*, yang terdiri 14 hero *Cadia Riverlands*, dan 11 hero *Vonetis Islands*. Penelitian ini menggunakan teori metode penerjemahan milik Newmark (1988). Dari 8 metode penerjemahan yang dikemukakan oleh Newmark, metode penerjemahan pada deskripsi latar belakang hero *Cadia Riverlands* dan *Vonetis Islands* dalam *Mobile Legends* hanya ditemukan 2 metode penerjemahan yang digunakan yaitu, 18 kalimat menggunakan metode penerjemahan bebas (自由翻译 *Zìyóu fānyì*) dan 7 kalimat menggunakan metode penerjemahan komunikatif (交际翻译 *Jiāojì fānyì*).

Metode penerjemahan bebas (自由翻译 *Zìyóu fānyì*) merupakan metode penerjemahan yang mengutamakan isi teks sasaran (TSa) dibandingkan dengan bentuk teks sumber (TSu). Pada penelitian ini



ditemukan 18 kalimat yang menggunakan metode penerjemahan bebas. 18 kalimat tersebut termasuk metode penerjemahan ini karena berbentuk seperti parafrase yang lebih panjang dari TSu. Adapun data yang TSa nya menggunakan bahasa campuran yaitu bahasa Inggris.

Metode penerjemahan komunikatif ( 交际翻译 *Jiāoji fānyì*) merupakan metode penerjemahan yang berupaya menerjemahkan makna kontekstual teks sumber (TSu) dengan tujuan agar mudah dimengerti oleh pembaca teks sasaran (TSa). Pada penelitian ini ditemukan 7 kalimat yang menggunakan metode penerjemahan komunikatif. 18 kalimat tersebut termasuk metode penerjemahan ini karena kata dan kalimat pada TSa menggunakan kata dan kalimat yang berbeda dengan TSu namun memiliki makna yang sama. Hal ini sejalan dengan prinsip metode penerjemahan komunikatif yang dikemukakan oleh Nababan (2003:25) yaitu metode penerjemahan ini pada dasarnya menekankan pengalihan pesan dan sangat memperhatikan pembaca agar tidak kesulitan membaca TSa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji serta syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penelitian yang berjudul “Analisis Metode Penerjemahan Deskripsi Latar Belakang *Hero Cadia Riverlands* Dan *Vonetis Islands* Dalam *Game Mobile Legends*” telah diselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada :

1. Ibu Ressi Maulidina Delijar, S.S., M.Li selaku pembimbing penulis yang memberikan arahan dan dukungan.
2. Ayah dan Ibu penulis yang telah memberikan semangat dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik.
3. Teman-teman penulis yang telah membantu dan mendukung penulis.



4. Serta pihak lain yang sudah membantu penulis memberikan dukungan dan semangat, terutama diri sendiri yang telah berusaha menyelesaikan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, karena penulis juga masih dalam berproses menjadi lebih baik. Oleh karenanya, penulis harap para pembaca memberikan kritik dan saran yang bermanfaat dan dapat penulis jadikan sebagai pembelajaran. Mohon maaf jika masih terdapat kesalahan dalam penelitian ini, harap dimaklumi. Semoga penelitian yang penulis tulis, dapat bermanfaat dan menginspirasi pembaca. Sekian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Tri, W; Riyadi, S. (2014). *Bahasa, Fungsi Bahasa, dan Konteks Sosial*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Rudy, H. (2017). *PENGANTAR ILMU MENERJEMAH (Teori dan Praktek Penerjemahan)*. Semarang : Cipta Prima Nusantara.
- Djoko, D. *METODE KUALITATIF: PENERAPANNYA DALAM PENELITIAN*. Yogyakarta : Universitas Gadjah Mada.
- Latifah, U, K. (2021). "Penelitian Kualitatif : Teknik Analisis Data Deskriptif". Diakses pada 7 November 2022, dari : <https://dqlab.id/penelitian-kualitatif-teknik-analisis-data-deskriptif>.
- Fisipol. (2020). "Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif". Diakses pada 7 November 2022, dari : <https://fisipol.uma.ac.id/metode-penelitian>.
- "BAB III METODE PENELITIAN Sumber dan Jenis Data". Diakses pada 8 November 2022; Halaman 1-2, dari : <http://repository.unika.ac.id>.
- "BAB II KAJIAN PUSTAKA Hakikat Mendeskripsi". Diakses pada 8 November 2022; Halaman 10-11, dari : <http://eprints.umg.ac.id/1081/3/BAB%20II.pdf>.



“BAB II TINJAUAN PUSTAKA *Game Mobile Legends Bang Bang*”. Diakses pada 8 November 2022; Halaman 6-9, dari : <http://digilib.iainkendari.ac.id>.

Billy, R. (2021). “Apa Itu Esport: Mengenal Genre & Variasi Game di Esport”. Diakses pada 8 November 2022, dari : <https://esports.id/other/news/2021/06>.

Michael. (2021). “Raih 4 Penghargaan, Indonesia Dominasi Mobile Legends di Dunia!”. Diakses pada 8 November 2022, dari : <https://esports.id/mobile-legends/news/2021/12>.

Ricky. (2022). Skripsi : “Analisis Metode Penerjemahan Deskripsi Profil Karakter Asal *Liyue* dan *Mondstat* Pada *Game Genshin Impact* / 《原神》 *Yuànshén* Versi 2.6”. Malang : Universitas Brawijaya.

Arnetta. (2021). Skripsi : “Analisis Metode Penerjemahan Kalimat Instruksi Pada *Game PUBG*”. Malang : Universitas Brawijaya.

Hany, P, P. (2018). Skripsi : “ANALISIS METODE PENERJEMAHAN PADA CERPEN *PERTUNJUKAN TARI KELINCI PUTIH* OLEH VENNY EFFENDY”. Malang : Universitas Brawijaya.