

Teknik Penerjemahan Pronomina Persona Pertama dalam Gim *Dreadout 2* dari Bahasa Inggris ke dalam Bahasa Indonesia

Haura Nabila Rinaldi¹, Doni Jaya²

^{1,2} Universitas Indonesia, Depok, Indonesia

Article Info

Article history:

Submitted April 29, 2024

Revised July 8, 2024

Accepted September 01, 2024

Published November 30, 2024

Keywords:

Game translation

Personal pronoun

Translation techniques

ABSTRACT

Game subtitle must be translated using proper techniques to avoid misunderstanding when the game is played. In addition, Indonesian and English have different systems of personal pronouns, which must be known and understood by the translator. Indonesian has several parameters of personal pronouns heavily influenced by various aspects of interpersonal relationship between speakers. This research used the descriptive qualitative method. Data in the form of sentences containing personal pronouns were taken from *Dreadout 2*'s English subtitle and its Indonesian translation. This research used two sets of theory: Molina and Albir's translation technique (2002) and Moeliono, et al.'s parameters of Indonesian personal pronouns (2017). Results show that the translator used three techniques, i.e. established equivalence, particularization, and variation, to translate the English pronouns. Besides that, the selection of Indonesian personal pronouns as equivalents was found to be deeply influenced by the parameters of social status and kinship.

Corresponding Author:

Haura Nabila Rinaldi,

Master Program of Linguistics

Universitas Indonesia, Depok, Indonesia

Email: haura.nabila21@ui.ac.id

PENDAHULUAN

Industri gim telah lama berkembang pesat di Indonesia. Gim dapat dimainkan tidak hanya dalam bahasa Inggris tetapi juga dalam bahasa Indonesia sehingga pemain dari Indonesia yang tidak mengerti bahasa Inggris juga dapat menikmati gim, sama seperti pemain yang mengerti bahasa Inggris. Oleh karena itu, para pengembang gim asing perlu menerjemahkan gimnya ke dalam bahasa sasaran yang diinginkan, yang salah satunya adalah bahasa Indonesia. Semua teks dalam gim, mulai dari antarmuka hingga takarir yang terdapat pada dialog antartokoh, perlu diterjemahkan ke dalam bahasa sasaran sehingga pemain dapat mengerti alur cerita gim dengan baik. Penerjemahan gim memerlukan teknik penerjemahan yang tepat sehingga terjemahan tidak menimbulkan kesalahpahaman atau kebingungan ketika pemain sedang memainkan gim itu. Selain itu, bahasa Indonesia dan bahasa Inggris memiliki sistem pronomina persona yang berbeda sehingga penerjemah perlu mengetahui dan memahaminya ketika menerjemahkan. Bahasa Indonesia memengaruhi penerjemahan pronomina persona karena budaya bahasa Indonesia memperhatikan hubungan sosial antarmanusia. Hal ini memungkinkan adanya variasi terjemahan pronomina persona.

Penelitian ini memilih gim *Dreadout 2* sebagai sumber data. Gim itu dikembangkan dalam bahasa Inggris, tetapi menyediakan pula terjemahan takarir dalam berbagai bahasa, yang salah satunya adalah bahasa Indonesia. Akan tetapi, bahasa Indonesia hanya tersedia dalam bentuk takarir, sedangkan sulih suara dalam gim itu tetap berbahasa Inggris. Terdapat variasi cara menerjemahkan pronomina persona dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia karena adanya faktor-faktor tertentu yang memengaruhi prosesnya. Maka, topik penelitian ini adalah teknik penerjemahan yang digunakan untuk menerjemahkan pronomina persona dalam takarir gim *Dreadout 2* dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis teknik penerjemahan yang digunakan dalam menerjemahkan pronomina persona dan pengaruh terjemahan pronomina persona itu di dalam bahasa Indonesia.

Beberapa penelitian mengenai penerjemahan pronomina pernah dilakukan sebelumnya. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Kamila (2022) membahas bentuk padanan dan jenis eksplisitasi pada penerjemahan pronomina persona dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia dalam novel *The Cuckoo's Calling* dalam bahasa Inggris dan terjemahannya *Dekut Burung Kukuk* dalam bahasa Indonesia. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Sajarwa (2022) membahas penerjemahan pronomina bahasa Perancis ke dalam bahasa Indonesia pada tiga novel, yaitu *Vendredi ou la Vie Sauvage* (1971) karya Michael Tournier, *Le Rocher de Tanios* (1993) karya Amin Maalout, dan *Madame Bovary* (1972) karya Gustave Flaubert. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Delfariyadi dan Aryanto (2023) membahas penerjemahan pronomina yang terdapat pada anime *Tada Never Falls in Love* dalam bahasa Jepang dan terjemahannya dalam bahasa Indonesia.

Perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian ini terletak pada sumber data dan teori yang digunakan. Sumber data yang digunakan dalam penelitian sebelumnya adalah novel pada penelitian yang dilakukan oleh Kamila (2022) dan Sajarwa (2022) serta anime pada penelitian yang dilakukan oleh Delfariyadi dan Aryanto (2023). Bahasa yang diteliti pun berbeda. Terlihat bahwa Delfariyadi dan Aryanto (2023) menggunakan teks sumber berbahasa Jepang dan Sajarwa (2022) menggunakan teks sumber berbahasa Perancis. Teori yang digunakan juga berbeda karena ketiga penelitian tersebut tidak menggunakan teori teknik penerjemahan Molina dan Albir (2002) atau parameter penggunaan pronomina persona dalam bahasa Indonesia oleh Moeliono, dkk. (2017). Berdasarkan tinjauan pustaka tersebut, belum pernah ada penelitian yang berfokus pada data berupa takarir gim untuk mengkaji penerjemahan pronomina persona dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi rumpang itu.

TEORI DAN METODOLOGI

Dalam menerjemahkan sebuah teks, tentunya seorang penerjemah perlu menggunakan teknik-teknik tertentu sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik dan benar. Menurut Molina dan Albir (2002), terdapat 18 teknik penerjemahan yang dapat digunakan untuk menerjemahkan sebuah teks. Teknik-teknik itu adalah sebagai berikut.

- a. Adaptasi (*adaptation*) adalah mengganti istilah budaya bahasa sumber (BSu) menjadi istilah budaya bahasa sasaran (BSa). Misalnya adalah menerjemahkan *Qabil dan Habil* dalam bahasa Indonesia yang diterjemahkan menjadi *Cain and Able* dalam bahasa Inggris.
- b. Amplifikasi (*amplification*) adalah menambahkan informasi terperinci ke dalam teks sasaran (TSa) yang sebenarnya tidak ada di teks sumber (TSu). Misalnya adalah

- menerjemahkan bulan *Ramadhan* menjadi *Ramadhan, the Muslim month of fasting* dalam bahasa Inggris.
- c. Peminjaman (*borrowing*) adalah mengambil kata atau istilah asing dari BSu. Misalnya adalah meminjam kata *lobby* dari bahasa Inggris.
 - d. Kalke (*calque*) adalah penerjemahan harfiah dari kata atau frasa asing dengan perubahan seperlunya pada tataran leksikal atau struktural. Misalnya adalah penerjemahan Association of Southeast Asian Nations (ASEAN) dalam menjadi Perhimpunan Bangsa-Bangsa Asia Tenggara.
 - e. Kompensasi (*compensation*) adalah memperkenalkan informasi atau gaya bahasa BSu di tempat lain dalam BSa karena tidak dapat direfleksikan sama seperti dalam BSu. Misalnya adalah kata *scissors* yang ditampilkan jamak dalam bahasa Inggris diterjemahkan menjadi *gunting* yang ditampilkan tunggal dalam bahasa Indonesia.
 - f. Deskripsi (*description*) adalah menerjemahkan suatu kata atau frasa menjadi uraian deskriptif dari kata atau frasa itu. Misalnya adalah menerjemahkan *tangkai lidi* menjadi *the ribs of coconut fronds*.
 - g. Kreasi diskursif (*discursive creation*) adalah membuat padanan sementara yang tidak dapat diprediksi. Biasanya teknik itu sering ditemukan dalam penerjemahan judul karya sastra. Misalnya adalah penerjemahan judul buku *Crooked House* oleh Agatha Christie yang diterjemahkan menjadi *Buku Catatan Josephine*.
 - h. Pepadanan lazim (*established equivalent*) adalah menggunakan padanan yang telah umum digunakan atau terdapat pada *kamus* dan telah sepadan dengan istilah yang ada di TSa. Misalnya adalah kata sapaan *bu* atau *ibu* dan *pak* atau *bapak* dalam bahasa Indonesia yang diterjemahkan menjadi *miss* atau *ma'am* dan *sir*.
 - i. Generalisasi (*generalization*) adalah menggunakan kata atau istilah yang lebih umum. Misalnya, terjemahan istilah sundang (senjata tradisional dari Melayu) yang diterjemahkan menjadi *knife*.
 - j. Amplifikasi linguistik (*linguistic amplification*) adalah menambahkan unsur-unsur linguistik ke dalam TSa. Biasanya teknik itu sering ditemukan dalam sulih suara atau penjurubahasaan. Misalnya, dalam bahasa Indonesia, kata "*lemparkan!*" diterjemahkan menjadi "*toss it over!*".
 - k. Kompresi linguistik (*linguistic compression*) adalah menghilangkan unsur linguistik sehingga teks terlihat lebih pendek. Teknik itu sering ditemukan dalam sulih suara atau penjurubahasaan. Jika menggunakan contoh dalam amplifikasi linguistik, frasa "*toss it over!*" dalam bahasa Inggris diterjemahkan menjadi "*lemparkan!*".
 - l. Penerjemahan harfiah (*literal translation*) adalah menerjemahkan TSu secara kata per kata dengan jumlah kata yang sama juga. Misalnya adalah kalimat *saya makan nasi* diterjemahkan menjadi *I eat rice*.
 - m. Modulasi (*modulation*) adalah mengubah sudut pandang, fokus, atau kategori kognitif yang ada di TSu. Misalnya adalah *throwing the travel bag* yang diterjemahkan menjadi *menyAndang tas* (Dewi & Wijaya, 2021).
 - n. Partikularisasi (*particualtization*) adalah menggunakan istilah yang cakupannya lebih kecil atau konkret. Misalnya adalah kata *kereta* dalam bahasa Indonesia diterjemahkan menjadi *subway*.
 - o. Reduksi (*reduction*) adalah mempersingkat frasa TSu akan dibuat tanpa adanya tambahan informasi. Misalnya, frasa *the month of fasting* diterjemahkan menjadi *bulan Ramadhan*.
 - p. Substitusi (*substitution*) adalah mengubah unsur linguistik menjadi unsur paralinguistik seperti intonasi atau gestur. Misalnya dalam penerjemahan resep, *bawang merah* diterjemahkan menjadi *red onion* (Dewi & Wijaya, 2021).

- q. Transposisi (*transposition*) adalah mengubah kategori gramatikal TSu. Misalnya frasa *tas merah* diterjemahkan menjadi *red bag*.
- r. Variasi (*variation*) adalah mengubah unsur linguistik atau paralinguistik yang mempengaruhi varian linguistik. Misalnya adalah mengubah gaya, dialek sosial, atau dialek geografis untuk tokoh tertentu dalam penerjemahan drama atau perubahan nada dalam adaptasi novel untuk anak-anak.

Dalam bahasa Indonesia, pronomina menurut Chaer (2007) biasa disebut juga dengan kata ganti atau diorangkan karena fungsi dari pronomina adalah menggantikan nomina yang telah ada atau telah disebutkan sebelumnya. Pronomina persona adalah nomina yang digunakan untuk mengacu ke orang yang sedang dibicarakan (Moeliono dkk., 2017).

Bahasa Indonesia dan bahasa Inggris memiliki sistem pronomina persona yang berbeda sehingga penerjemah perlu mengetahui dan memahaminya ketika menerjemahkan. Tabel 1 dan Tabel 2 berikut ini menunjukkan sistem pronomina persona yang digunakan dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia.

Tabel 1. Pronomina Persona Bahasa Inggris

	<i>singular</i>			<i>plural</i>
<i>1st person</i>	<i>I</i>			<i>we</i>
<i>2st person</i>	<i>you</i>			
<i>3rd person</i>	<i>masculine</i>	<i>feminine</i>	<i>neutral</i>	
	<i>he</i>	<i>she</i>	<i>it</i>	<i>they</i>

(Rachmawati, 2012, hlm. 134)

Tabel 2. Pronomina Persona Bahasa Indonesia

Persona	Makna			
	Tunggal	Jamak		
		Netral	Eksklusif	Inklusif
Pertama	saya, aku, aku, ku-, -ku		kami	kita
Kedua	engkau, kamu. Anda, dikau, kau-, -mu	kalian, kamu. sekalian, Anda sekalian		
Ketiga	ia, dia, beliau, -nya	mereka		

(Rachmawati, 2012, hlm. 134)

Dalam bahasa Indonesia, terlihat bahwa pronomina persona tersedia dalam setidaknya dua bentuk sedangkan dalam bahasa Inggris hanya ada satu bentuk. Hal ini menurut Moeliono, dkk. (2017) adalah karena pronomina di bahasa Indonesia dipengaruhi oleh budaya yang memperhatikan hubungan sosial antarmanusia. Pembicara dapat menyesuaikan pronomina yang sesuai dengan tata krama budaya Indonesia sehingga pembicara dapat dianggap sopan terhadap lawan bicaranya. Sebaliknya, dalam bahasa Inggris, pronomina hanya tersedia dalam satu bentuk yang digunakan secara umum tanpa melihat konteks apapun. Parameter yang digunakan sebagai ukuran adalah umur, status sosial, dan keakraban (2017).

Pada parameter umur, orang yang lebih muda menunjukkan rasa hormat kepada yang lebih tua. Sebaliknya, orang yang lebih tua menunjukkan tenggang rasa terhadap orang yang lebih muda. Misalnya, penggunaan pronomina *saya* lebih umum digunakan daripada *aku* oleh orang yang lebih muda ketika berbicara kepada orang yang lebih tua (2017). Jika orang yang lebih tua tidak mengenal yang lebih muda, biasanya pronomina seperti *dik* lebih sering digunakan dibandingkan dengan *kamu* (2017). Selain itu, penggunaan pronomina *bapak* atau *ibu* juga digunakan sebagai bentuk formal dan sopan dalam menyapa orang yang lebih tua (Sneddon dkk., 1996).

Selanjutnya, status sosial juga dapat memengaruhi pemakaian pronomina, seperti dalam lembaga kemasyarakatan atau badan resmi. Contohnya adalah seorang kepala kantor yang menggunakan pronomina *kamu* apabila berbicara dengan yang lebih muda. Sebaliknya, seorang pegawai akan menggunakan pronomina *ibu* atau *bapak* jika lawan bicaranya adalah atasannya (2017).

Terakhir, dalam parameter keakraban, kedekatan antara dua orang yang berbeda umurnya atau status sosialnya juga dapat memengaruhi penggunaan pronomina (Moeliono dkk., 2017). Menurut Sneddon dkk. (1996), dalam bahasa Indonesia, *aku* (orang pertama tunggal), *engkau*, *kau*, dan *kamu* (orang kedua tunggal) adalah pronomina yang bersifat intim. Sementara itu, pronomina *saya* dan *Anda* sering memiliki konotasi netral (Sneddon dkk., 1996). Hal ini karena menurutnya, pronomina *Anda* tidak menunjukkan keintiman atau hubungan kekerabatan antar pembicara sehingga biasanya pronomina *Anda* digunakan untuk menyapa orang yang asing bagi pembicara namun memiliki umur yang sama atau lebih muda dari pembicara. Berbagai pronomina itu cukup diterjemahkan menjadi *I* dan *you* tanpa adanya konotasi spesifik.

Selain itu, pronomina bahasa Indonesia juga ditemukan menggunakan nomina penyapa dan pengacu. Nomina penyapa dipakai untuk menyapa pendengar atau pembaca sedangkan nomina pengacu digunakan untuk mengacu pada orang yang dibicarakan (Moeliono dkk., 2017). Umumnya kedua nomina ini berkaitan dengan istilah kekerabatan seperti misalnya penggunaan *bapak*, *ibu*, *kakak*, *adik*, *saudara*, *lurah*, *profesor*, *dokter*, dan *kaptan* (Moeliono dkk., 2017). Hal ini karena adanya budaya Indonesia yang sangat memperhatikan tata krama dalam pergaulan sehingga nomina-nomina tersebut digunakan agar lebih hormat kepada pembicara yang dituju. Istilah kekerabatan yang disingkat dan digabungkan dengan nama orang yang dimaksud, seperti *Mas Tomo* atau *Mbak Yuli* (Sneddon dkk., 1996) juga dapat digunakan. Jika orang yang dituju sekiranya sudah menikah, dapat menggunakan *tuan* atau *nyonya*. Kemudian, pronomina *om* dan *tante* dapat digunakan dalam bahasa Indonesia ketika penutur merujuk ke orang yang lebih tua daripada dirinya. Jika penutur merasa orang yang diajak berbicara kira-kira seusia dengan kakek-nenek mereka, pronomina yang digunakan adalah *opa* atau *oma* (Sneddon dkk., 1996). Dalam situasi lain, pronomina dapat mengikuti bahasa daerah setempat seperti *gua* atau *gue* dan *lu* dalam dialek Betawi.

Penelitian ini menerapkan metode deskriptif kualitatif. Menurut Bhandari (2020) penelitian kualitatif melibatkan pengumpulan dan analisis data non-numerik seperti teks, video, atau audio. Tujuannya adalah untuk memahami konsep, pendapat, atau pengalaman. Menurut Saldanha dan O'Brien (2013), metode itu dapat digunakan untuk merangsang imajinasi agar memperoleh wawasan baru ke dalam masalah umum dan menyarankan solusi teoretis. Selain itu, penelitian ini berorientasi pada produk terjemahan. Menurut Holmes (1988), penelitian jenis itu berfokus pada mendeskripsikan terjemahan yang telah ada.

Sumber data penelitian ini adalah gim *Dreadout 2*. Gim itu adalah sekuel dari gim *Dreadout* yang dirilis di tahun 2014 dan menceritakan lanjutan petualangan dari seorang tokoh utama yang bernama Linda Melinda dengan latar Bandung, Indonesia. Gim itu dirilis pada tahun 2020 oleh pengembang asal Indonesia yang bernama Digital Happiness. Peneliti mengumpulkan transkrip takarir percakapan antara Linda dan tokoh lain sebagai sumber data. Transkrip itu tersedia dalam bahasa Inggris (sebagai BSu) dan bahasa Indonesia (sebagai BSa). Data dikumpulkan dengan teknik mencatat dan observasi.

Pada tahapan penelitian, pertama, peneliti bermain gim *Dreadout 2* dengan pengaturan takarir bahasa Inggris dan Indonesia. Kedua, peneliti menuliskan dan mengumpulkan seluruh transkrip percakapan antara Linda dan tokoh lain dalam gim itu. Percakapan antartokoh yang didengar oleh Linda tidak dihitung sebagai data karena penelitian ini hanya berfokus pada percakapan antara Linda dan tokoh lain. Selain itu, penelitian ini hanya berfokus pada takarir yang memiliki pronomina persona pertama dan kedua karena tidak tersedianya takarir yang berisi pronomina persona ketiga pada percakapan antara Linda dan tokoh lain. Totalnya, data yang ditemukan berjumlah 168 yang terdiri atas pronomina persona pertama ($n=68$) dan pronomina persona kedua ($n=100$). Ketiga, peneliti mengategorikan dan menganalisis data yang telah dikumpulkan dengan teori yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu teknik penerjemahan oleh Molina dan Albir (2002) dan menelaah pengaruh terjemahan pronomina persona dalam bahasa Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gim *Dreadout 2* adalah sekuel dari gim *Dreadout* yang dirilis pada tahun 2020. Bahasa utama yang digunakan adalah bahasa Inggris. Setelah itu, terjemahan tersedia dalam beberapa bahasa, salah satunya adalah bahasa Indonesia. Selain itu, berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, pembahasan penelitian ini akan dibagi menjadi dua bagian, yaitu pembahasan mengenai variasi penerjemahan pronomina persona pertama *I* dan kemudian dilanjutkan dengan variasi penerjemahan pronomina persona kedua *you*. Di dalam kedua bagian tersebut, masing-masing akan membahas terkait dengan masalah pertama, yaitu teknik penerjemahan yang digunakan pada penerjemahan pronomina persona menurut Molina dan Albir (2002) dan kemudian dilanjutkan dengan pembahasan masalah kedua, yaitu terkait dengan parameter yang digunakan dalam menerjemahkan pronomina persona menurut Moeliono, dkk (2017).

Penelitian ini mengidentifikasi 168 data yang memuat pronomina persona pertama dan kedua dalam terjemahan takarir gim *Dreadout 2* dalam bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia. Temuan-temuan ini akan dibahas secara mendalam pada bagian selanjutnya. Data akan disajikan sesuai dengan pronomina persona. Akan tetapi, peneliti tidak akan membahas seluruh data yang ditemukan. Peneliti hanya akan membahas tiga data terbanyak dalam masing-masing pronomina persona pertama *I* dan pronomina persona kedua *you*. Maka, total data yang akan dibahas adalah sebanyak 6 kasus. Data

tersebut kemudian akan dianalisis berdasarkan teknik penerjemahan oleh Molina dan Albir (2022). Teori ini digunakan untuk menentukan teknik penerjemahan yang terdapat dalam terjemahan takarir tersebut. Kemudian, analisis dilanjutkan dengan penjelasan mengenai parameter penggunaan pronomina persona dalam bahasa Indonesia oleh Moeliono, dkk. (2017). Parameter ini digunakan untuk melihat pengaruh penggunaan pronomina persona dalam bahasa Indonesia sehingga dapat terlihat bagaimana penerjemah memilih terjemahan pronomina persona dan pengaruh yang berkaitan dengan pilihan tersebut.

Teknik Penerjemahan dan Parameter Pronomina Persona Pertama I

Pembahasan pertama diawali dengan pronomina persona pertama *I*. Pronomina persona ini diterjemahkan dengan beragam padanan karena penerjemah mempertimbangkan faktor status sosial dan budaya. Gim *Dreadout 2* memiliki latar belakang di Bandung sehingga unsur budaya setempat berpengaruh pada penerjemahan pronomina persona pertama. Dalam hal ini, terdapat 68 kasus penerjemahan pronomina persona *I* menjadi 10 padanan berbeda, seperti ditampilkan pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Padanan Pronomina Persona Pertama *I* dalam Gim *Dreadout 2*.

No	TSu	TSa	Teknik Penerjemahan	Jumlah
1.	<i>I</i>	Aku	Kesepadanan lazim	18
2.	<i>I</i>	Saya	Kesepadanan lazim	17
3.	<i>I</i>	Nini	Partikularisasi	12
4.	<i>I</i>	Gue	Variasi	9
5.	<i>I</i>	Ibu	Partikularisasi	3
6.	<i>I</i>	Bapak	Partikularisasi	3
7.	<i>I</i>	Mamang	Partikularisasi	2
8.	<i>I</i>	Daku	Kesepadanan lazim	2
9.	<i>I</i>	Aing	Variasi	1
10.	<i>I</i>	Akika	Variasi	1
Total				68

Tabel di atas menunjukkan bahwa *I* paling banyak diterjemahkan menjadi *aku* (n=18), *saya* (n=17), dan *nini* (n=12). Pertama, *I* :: *saya* paling banyak ditemukan pada percakapan antara Linda dan seorang tokoh bernama Pembaca Nasib (seorang cenayang yang membantu Linda dalam petualangannya). Tokoh ini tidak memiliki nama tapi beliau dikenal di daerahnya dengan sebutan Pembaca Nasib. Ketika sedang berbicara kepada Linda, ia menjawab *I was lucky to find you while I was looking for my missing cat* :: **Saya** beruntung bisa menemukanmu waktu mencari kucing saya yang hilang. Percakapan ini terjadi ketika Pembaca Nasib menemukan Linda tidak sadarkan diri di malam hari di pinggir jalan. Kemudian, Pembaca Nasib memutuskan untuk membawa Linda ke rumahnya. Namun, ketika terbangun, Linda kaget karena ia tidak berada di rumahnya dan melihat Pembaca Nasib duduk di dekatnya. Pembaca Nasib pun menjelaskan kejadian sebelumnya dan alasan Linda berada di rumahnya. Pembaca Nasib juga menjelaskan bahwa dia akan membantu Linda dalam petualangannya dalam gim ini dalam memusnahkan hal yang mengganggu Linda selama ini. Dalam hal ini, berdasarkan teori teknik penerjemahan oleh Molina dan Albir (2022), teknik penerjemahan yang digunakan dalam terjemahan *I* :: *saya* adalah pepadanan lazim karena *saya* telah umum digunakan dan dianggap sepadan dengan *I*. Secara umum, *I* dapat diterjemahkan menjadi *saya* secara lepas konteks. Dalam percakapan ini, pronomina persona *I* kemudian menjadi cocok

ketika diterjemahkan menjadi *saya*. Percakapan itu menggunakan ragam formal karena kedua tokoh itu belum saling mengenal pada saat itu sehingga pronomina persona pertama *saya* dipilih agar terdengar masih adanya kesopanan yang terdapat dalam percakapan tersebut. Selain itu, penerjemah memilih *saya* sebagai TSa karena pronomina itu adalah yang paling umum dan lazim digunakan dalam bahasa Indonesia.

Berdasarkan parameter yang digunakan oleh Moeliono, dkk. (2017), penerjemahan *I* menjadi *saya* dipengaruhi oleh parameter kekerabatan antartokoh yang bercakap-cakap. Pada gim tersebut, Linda dan Pembaca Nasib belum pernah bertemu sebelumnya sehingga mereka tidak saling mengenal satu sama lainnya. Ketika bercakap-cakap, Pembaca Nasib menggunakan pronomina persona pertama *saya*. Pronomina persona *saya* adalah pronomina yang termasuk ragam resmi atau biasa. Sangat mungkin bahwa ketika menjelaskan keadaan yang sebenarnya kepada Linda, Pembaca Nasib menggunakan ragam formal agar terlihat bahwa adanya keseriusan dari Pembaca Nasib dalam membantu Linda, namun dia tidak ingin mengakrabkan dirinya kepada Linda. Hasilnya, padanan yang digunakan adalah *saya*. Selain itu, *saya* dipilih oleh penerjemah karena ia ingin memperlihatkan kepada pemain gim tersebut bahwa kedua tokoh itu memang tidak saling mengenal satu sama lain dan bahwa hubungan antara kedua tokoh itu adalah netral.

Kedua, *I* juga diterjemahkan dengan ragam *aku*, seperti dalam percakapan antara Linda sewaktu kecil dan Buto Ijo. Dalam percakapannya, Buto Ijo mengatakan *I'll guarantee no one will hurt you here :: Aku jamin tidak ada seseorang yang bisa menyakitimu*. Di dalam gim tersebut, terdapat kilas balik yang menceritakan Linda ketika ia masih kecil dan tinggal di sebuah desa. Ketika itu, Linda sedang bermain petak umpet bersama dengan ketiga temannya, Tono, Somad, dan Aka. Namun, ketika mencari seorang temannya, ia malah mengikuti seekor kelinci yang membawanya ke sebuah gua yang dihuni oleh Buto Ijo, sosok siluman raksasa berwarna hijau. Pada awalnya, Buto Ijo tidak senang karena Linda memasuki tempat tinggalnya. Namun, setelah Linda menawarkan dirinya untuk membersihkan gua yang kotor itu, Buto Ijo bersikap lebih ramah kepadanya dan memberikan jaminan bahwa tidak akan ada yang mengganggu Linda selama dia tinggal di desa tersebut.

Pada bagian ini, berdasarkan teknik penerjemahan oleh Molina dan Albir (2022), teknik yang digunakan oleh penerjemah juga adalah pemadanan lazim karena *aku* memang telah umum digunakan dan dianggap sepadan dengan *I*. Walaupun teknik yang digunakan sama dengan kasus sebelumnya, ragam yang digunakan berbeda dengan sebelumnya. Dalam kasus *I :: aku*, terlihat bahwa Buto Ijo menggunakan ragam biasa karena ia ingin terlihat bersikap ramah dan bersahabat kepada Linda karena Linda telah membantu membersihkan gua tempat tinggal Buto Ijo. Keduanya juga awalnya saling tidak mengenal, tetapi Buto Ijo berusaha mendekatkan dirinya kepada Linda dengan menggunakan pronomina persona yang menunjukkan keakraban sehingga ia terlihat ramah dan bersahabat kepada Linda.

Berdasarkan parameter yang diungkapkan oleh Moeliono, dkk. (2017), parameter yang memengaruhi kasus penerjemahan tersebut adalah keakraban antartokoh. Terlihat bahwa Buto Ijo menggunakan pronomina *aku* untuk mengakrabkan dirinya dengan Linda karena Linda telah membantu Buto Ijo untuk membersihkan gua tempat tinggalnya. Awalnya, ketika Linda masuk ke dalam gua, Buto Ijo ingin memakan Linda karena dianggap telah masuk ke rumahnya dan ingin mengganggu Buto Ijo. Namun, karena Linda telah membantu membersihkan gua itu, Buto Ijo bersikap lebih ramah dan memberikan jaminan keselamatan kepada Linda selama ia tinggal di desa itu. Dengan

menerjemahkan *I* menjadi *aku*, penerjemah dapat memperlihatkan kedekatan antara Linda dan Buto Ijo dalam gim tersebut.

Pada urutan ketiga, padanan untuk *I* yang terbanyak digunakan adalah pronomina persona sebagai penyapa dari tokoh yang dimaksud. Pronomina yang paling banyak digunakan adalah *Nini* yang ditemukan dalam percakapan antara Linda dan Nini Tetty. Contohnya adalah *I was there... :: Nini ada di sana...* Percakapan itu terjadi ketika Linda bertemu dengan seorang perempuan tua untuk mencari sebuah telur cemani di sebuah desa. Ternyata, setelah mereka bercakap-cakap, perempuan itu mengenali Linda walaupun Linda tidak mengenalinya. Perempuan itu mengatakan bahwa dia adalah pengasuh Linda ketika ia masih kecil yang bernama Nini Tetty. Lalu, beliau mengajak Linda ke rumahnya karena hari telah malam dan memperbolehkan Linda untuk menginap di situ. Linda kemudian melanjutkan percakapan dengan Nini Tetty yang menceritakan masa lalu Linda ketika masih diasuh olehnya. Linda juga bertanya mengenai asal usul telur ayam cemani, namun Nini Tetty mengatakan bahwa ia akan mengurusnya pada keesokan harinya. Dalam hal ini, berdasarkan teori teknik penerjemahan oleh Molina dan Albir (2022), persona pronomina *I :: Nini* menunjukkan penggunaan teknik partikularisasi karena TSa memiliki cakupan makna yang lebih kecil. Kata *nini* berasal dari bahasa Sunda yang berarti 'nenek' (Sumantri dkk., 1985, hlm. 310). Dengan menggunakan pronomina persona yang cakupan maknanya lebih sempit, penerjemah ingin memperlihatkan adanya perbedaan status sosial antara Linda dan Nini Tetty yang lebih tua daripada Linda. Nini Tetty, sebagai orang yang lebih tua dan lebih dihormati, menunjukkan tenggang rasa terhadap Linda yang lebih muda daripadanya. Sebaliknya, Linda yang lebih muda menunjukkan rasa hormat kepada Nini Tetty yang lebih tua daripadanya.

Selain itu, penggunaan pronomina penyapa yang mengacu ke diri sendiri juga ditemukan dalam percakapan antara Linda dan Ibu Kos (penjaga kos tempat Linda tinggal), Hansip (petugas keamanan yang berjaga di daerah tersebut), dan Pak Mamat (guru sekolah Linda di SMA Arwana 5). Semua padanan berupa pronomina penyapa itu memiliki teknik yang sama, yaitu partikularisasi. Contohnya yaitu pertama, *I* diterjemahkan menjadi *Ibu* dalam percakapan antara Linda dan Ibu Kos: *I know that's not your blood! :: Ibu tau itu bukan darah kamu!* Percakapan ini ditemukan ketika Linda kembali ke kos nya dari sekolah dengan seragamnya yang penuh dengan darah. Linda diantar pulang oleh Pak Mamat dan bertemu dengan Ibu Kos. Setelah Ibu Kos berterima kasih kepada Pak Mamat, Ibu Kos memarahi Linda dan menyuruh Linda untuk pergi ke rumah sakit. Maka dari itu, Linda kemudian pergi ke rumah sakit. Kedua, *I* diterjemahkan menjadi *Mamang* dalam percakapan antara Linda dan Hansip: *I used to work there as a Nightwatch :: Mamang juga pernah kerja di sana, jaga malam.* Percakapan ini ditemukan ketika Linda bertemu dengan seorang Hansip yang berjaga di sebuah gang ketika Linda sedang berjalan menuju ke sebuah warung. Hansip tersebut menyapa Linda dan bercerita mengenai sekolah SMA Arwana 5 yang menjadi sekolah SMA yang dituju oleh Linda. Ketiga, *I* diterjemahkan menjadi *Bapak* dalam percakapan antara Linda dan Pak Mamat: *I've been looking for you! :: Bapak dari tadi cari kamu!* Percakapan ini ditemukan ketika Linda datang ke sekolah dan mendapati Pak Mamat berdiri di depan pintu masuk sekolah. Sebagai seorang kepala sekolah, beliau berdiri di depan pintu sekolah untuk menyapa murid-murid datang setiap pagi hari. Di dalam gim tersebut, Pak Mamat menyapa Linda untuk menanyakan tentang keberadaannya kemarin malam karena beberapa teman sekolahnya melihat Linda masih berada di sekolah walaupun sudah larut malam. Beliau juga bertanya mengenai Henny, teman sekelasnya yang terluka. Beliau melanjutkan dengan memberikan nasihat kepada Linda untuk segera kembali ke rumah masing-masing

ketika waktu sekolah sudah berakhir untuk menghindari adanya insiden-insiden yang terjadi di sekolahnya beberapa waktu belakangan.

Berdasarkan parameter yang dikemukakan oleh oleh Moeliono, dkk. (2017), penerjemahan *I* menjadi *Nini* dipengaruhi oleh umur dari kedua pembicara. Terlihat bahwa tokoh *Nini* Tetty dan tokoh lainnya (*Ibu Kos*, *Hansip*, dan *Pak Mamat*) menggunakan istilah kekerabatan untuk untuk mengacu ke diri sendiri ketika berbicara dengan *Linda*. Penggunaan istilah kekerabatan itu telah tertanam dalam budaya Indonesia dan dianggap sebagai cara yang tepat untuk menyapa diri sendiri. Dengan menggunakan istilah semacam itu, pembicara dapat mengakrabkan dirinya kepada petuturnya. Selain itu, penggunaan istilah kekerabatan juga dapat menjadi tanda kesopanan karena tokoh *Ibu Kos*, *Hansip*, *Nini Tetty*, dan *Pak Mamat* lebih tua daripada *Linda*. Penggunaan sapaan *Ibu*, *Mamang*, *Nini*, atau *Bapak* ketika merujuk ke diri sendiri menunjukkan adanya tingkatan formalitas ketika mereka sedang berbicara. Jika *I* diterjemahkan dengan penggunaan sapaan digunakan dalam *TSA*, terlihat bahwa percakapan menjadi formal. Sebaliknya, jika *I* diterjemahkan dengan menggunakan pronomina persona pertama seperti *saya* atau *aku*, percakapan tersebut menjadi kurang formal.

Teknik Penerjemahan dan Parameter Pronomina Persona Kedua *You*

Selanjutnya, pronomina persona kedua *you* diterjemahkan dengan 6 variasi padanan, seperti ditunjukkan pada Tabel 5. Temuan ini menunjukkan bahwa *you* paling banyak diterjemahkan menjadi *kamu* (n=63), *Neng/Eneng/Neng Linda* (n=18), dan *elo/elu/lo* (n=13).

Tabel 4. Padanan Pronomina Persona Kedua *You* dalam Gim *Dreadout 2*.

No	TSu	TSa	Teknik Penerjemahan	Jumlah
1.	<i>You</i>	Kamu	Kesepadanan lazim	63
2.	<i>You</i>	Neng/Eneng/Neng Linda	Partikularisasi	18
3.	<i>You</i>	Elo/Elu/Lo	Variasi	13
4.	<i>You</i>	Dikau	Kesepadanan lazim	4
5.	<i>You</i>	Kamyu	Variasi	1
6.	<i>You</i>	Kalian	Kesepadanan lazim	1
Total				100

Pertama, *you* paling banyak diterjemahkan menjadi *kamu*, yang digunakan oleh sebagian besar tokoh ketika berbicara dengan *Linda*. Salah satunya ditemukan dalam percakapan antara *Andre* (teman sekolah *Linda* di SMA Arwana 5) dan *Linda*: *What? You need the key? :: Apa? Kamu butuh kunci ruang lobi? You :: kamu* menunjukkan penerapan teknik pemadanan lazim. Percakapan itu terjadi ketika *Linda* sedang berada di sekolahnya pada permulaan gim. Ketika sedang berkeliling di gedung sekolahnya, *Linda* bertemu dengan temannya yang bernama *Andre* yang sedang bersembunyi di dalam sebuah lemari di sebuah ruangan kelas. *Andre* berkata bahwa *Linda* harus keluar dari lingkungan sekolah dengan melalui lobi sekolah, tetapi pintu lobi sekolah terkunci dan *Andre* memiliki kunci tersebut. Namun, agar *Andre* memberikan kunci itu, *Linda* harus mengusir sebuah hantu yang ada di sekolahnya. Setelah *Linda* mengusirnya, *Andre* kemudian memberikan kunci lobi sekolah sehingga *Linda* dapat menyelamatkan dirinya dari *Hanny*, teman sekolahnya yang ingin membunuh *Linda*. Berdasarkan teori teknik penerjemahan oleh *Molina* dan *Albir* (2022), pemadanan lazim digunakan oleh penerjemah karena *kamu*

adalah pronomina persona kedua yang umum digunakan dan dianggap sepadan dengan *you* secara lepas konteks.

Dalam hal ini, menurut parameter yang dikemukakan oleh Moeliono, dkk. (2017), penerjemahan *you* menjadi *kamu* dipengaruhi oleh parameter keakraban. Kata *kamu* dalam KBBI memiliki makna “yang diajak bicara; yang disapa (dalam ragam akrab atau kasar)” (KBBI, 2016). Kata itu dapat digunakan ketika berbicara dengan orang yang telah dikenal atau dalam ragam percakapan informal. *You :: kamu* memperlihatkan keakraban antara Andre dan Linda karena mereka sudah saling mengenal sebagai teman sekolah. Sebagai seorang teman yang saling mengenal dengan dekat dan akrab, Andre menggunakan pronomina persona *kamu* dibandingkan dengan menggunakan pronominal persona *anda* ketika menyapa Linda. *Kamu* adalah pronomina persona yang bersifat intim dan sering ditemukan dalam percakapan antara dua teman sebaya yang telah akrab dengan satu sama lain. Jika Andre menggunakan pronomina persona *Anda*, keakraban antar dua tokoh tersebut menjadi berubah. Jika digunakan, Andre dan Linda terlihat seperti dua tokoh yang tidak saling mengenal satu sama lain. Kedua tokoh tersebut mungkin juga terlihat memiliki umur yang berbeda karena dengan menggunakan pronomina persona *Anda*, adanya tingkat kesopanan yang ditunjukkan oleh salah satu tokoh ke tokoh lainnya.

Pronomina persona kedua *you* juga ditemukan banyak diterjemahkan menjadi sapaan *Neng* dengan variasi *eneng* atau *neng Linda*. Penggunaan pronomina persona itu ditemukan ketika tokoh seperti Nini Tetty, Buray, atau Hansip sedang berbicara kepada Linda. Salah satu kasus *you :: Neng* ditemukan dalam percakapan antara Buray dan Linda: *What are you doing here? :: Neng ngapain disini?* Percakapan itu terjadi ketika Linda berhasil keluar dari gedung sekolahnya dan bertemu dengan Buray, seorang tukang sapu yang bekerja di SMA Arwana 5. Awalnya, Buray kaget ketika bertemu dengan Linda karena sekolah sudah tutup dan hari sudah larut malam. Maka, beliau mengatakan bahwa Linda harusnya sudah pulang dan tidak berada di lingkungan sekolah pada saat itu. Buray kemudian membantu Linda untuk membuka gerbang sekolah agar Linda dapat pulang dan mengatakan bahwa dia akan membereskan masalah yang terjadi di sekolah pada saat itu. Pada pronomina persona *you :: Neng*, berdasarkan teori teknik penerjemahan oleh Molina dan Albir (2022), teknik penerjemahan yang digunakan adalah partikularisasi karena TSa memiliki cakupan makna yang lebih kecil atau lebih konkret daripada TSu-nya. Kata *Neng* adalah kependekan dari *Neneng* yang dalam bahasa Sunda berarti “panggilan kepada anak perempuan dari golongan menengah” (Sumantri dkk., 1985, hlm. 307). *Neng* secara lebih spesifik merujuk ke Linda yang adalah seorang anak perempuan. Dengan menerjemahkan *you :: Neng*, pronomina persona yang digunakan sudah menggunakan cakupan makna yang lebih sempit dan hanya merujuk pada Linda saja.

Menurut parameter yang dikemukakan oleh Moeliono, dkk. (2017), penerjemahan *you* menjadi *Eneng/Neng/Neng Linda* dipengaruhi oleh parameter keakraban. TSa memperlihatkan bahwa istilah kekerabatan dapat digabungkan dengan nama orang yang dimaksud. Istilah kekerabatan dapat digunakan karena adanya perbedaan umur antara tokoh-tokoh seperti Nini Tetty, Buray, atau Hansip dan Linda. Mereka lebih tua daripada Linda yang masih duduk di bangku SMA sehingga ketiga tokoh itu dapat menggunakan istilah kekerabatan di atas untuk menyapa Linda. Penggunaan istilah kekerabatan dari bahasa Sunda juga dipengaruhi oleh latar gim, yaitu di Bandung. Dengan menggunakan istilah kekerabatan ini juga memperlihatkan adanya kesopanan yang ditujukan oleh Buray kepada Linda. Selain itu, dengan menggunakan istilah kekerabatan yang bernuansa budaya, terlihat adanya pengaruh latar tempat gim sehingga mempengaruhi penggunaan istilah kekerabatan yang digunakan antar tokoh di dalamnya.

Terakhir, *you* juga diterjemahkan menjadi *elo*, *elu*, atau *lo* yang ditemukan dalam percakapan antara Linda dan teman-temannya, yang salah satunya bernama Kim. Dalam percakapannya dengan Linda, Kim menyatakan *Yay, you've got it! Thanks, Linda! :: Yay, elu nemu juga sepatunya! Thanks banget, Lin!* Percakapan itu terjadi ketika Linda berjalan keluar dari kosnya dan bertemu dengan Kim, yaitu teman sekolah Linda di SMA Arwana 5 sekaligus teman kos Linda. Pada saat itu, Kim meminta tolong kepada Linda untuk membantu mencari sepatunya yang hilang. Jika Linda dapat menemukannya, Kim akan meminjamkan tasnya kepada Linda. Maka dari itu, Linda mencari seekor kucing yang membawa sepatu Kim dan ia menemukannya di sebuah taman dekat dengan kosnya. Akan tetapi, seorang penyapu jalan menyatakan bahwa kucing itu suka mencakar dan menggigit orang lain. Maka, Linda perlu untuk membelikan seporsi makanan berupa pecel lele untuk diberikan kepada kucing tersebut. Setelah mendapatkannya, Linda kemudian mendapatkan sepatu Kim dari kucing tersebut dan membawanya kembali ke Kim. Sesampainya di kos, Kim berterima kasih kepada Linda karena sudah mendapatkan sepatunya dari kucing tersebut. Kim kemudian meminjamkan tasnya kepada Linda dan mereka bergegas pergi ke sekolah.

Dalam terjemahan *you :: elu*, berdasarkan teori teknik penerjemahan oleh Molina dan Albir (2022), teknik terjemahan yang digunakan dalam contoh di atas adalah variasi, yang menghasilkan efek linguistik yang lebih bervariasi daripada pepadanan lazim. *Elo/elu/lo* adalah berbagai varian dari pronomina persona kedua yang paling sering digunakan oleh anak muda, khususnya yang berasal dari Jakarta, dalam percakapan santai (Sneddon, 2006). *You :: elu* menonjolkan ciri khas tokoh Kim yang menggunakan ragam bahasa daerah. Dengan ini, terlihat bahwa tokoh Kim menggunakan ragam yang santai ketika berbicara dengan Linda serta memperlihatkan adanya ragam bahasa daerah lain yang digunakan dalam gim ini selain bahasa Sunda.

Terkahir, berdasarkan parameter yang dikemukakan oleh Moeliono, dkk. (2017), penerjemahan *you* menjadi *elo/elu/lo* dipengaruhi oleh parameter keakraban antara tokoh Kim dan Linda. Terlihat bahwa Kim adalah teman dekat Linda yang belajar di sekolah yang sama, yaitu SMA Arwana 5. Karena mereka adalah teman akrab yang sebaya, Kim dapat menggunakan menyapa Linda dengan *elo/elu/lo*. Selain itu, varian itu juga digunakan karena percakapan itu bersifat santai. Dengan memilih padanan itu, penerjemah membuat percakapan antara Kim dan Linda tidak terdengar kaku. Jika Kim menggunakan pronomina yang lebih formal seperti *kamu* atau *Anda*, terlihat adanya jarak di antara kedua tokoh tersebut dan hubungan antar kedua tokoh tersebut bukan seperti teman akrab yang sebaya. Selain itu, akan terlihat adanya perbedaan umur karena adanya usaha untuk terdengar lebih sopan dari tokoh lain yang sekiranya lebih tua atau muda daripada tokoh lainnya.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis terhadap 168 data, teknik penerjemahan yang digunakan untuk menerjemahkan pronomina persona pertama dan kedua dalam gim *Dreadout 2* adalah pepadanan lazim (n=105), partikularisasi (n=38), dan variasi (n=25). Rincian tersebut ditampilkan dalam Tabel 5.

Tabel 5. Hasil temuan penelitian

No.	TSu	TSa	Teknik Penerjemahan	Jumlah
1.	<i>I</i>	Aku	Kesepadanan lazim	18
2.	<i>I</i>	Saya	Kesepadanan lazim	17
3.	<i>I</i>	Nini	Partikularisasi	12

4.	<i>I</i>	Gue	Variasi	9
5.	<i>I</i>	Ibu	Partikularisasi	3
6.	<i>I</i>	Bapak	Partikularisasi	3
7.	<i>I</i>	Mamang	Partikularisasi	2
8.	<i>I</i>	Daku	Kesepadanan lazim	2
9.	<i>I</i>	Aing	Variasi	1
10.	<i>I</i>	Akika	Variasi	1
11.	<i>You</i>	Kamu	Kesepadanan lazim	63
12.	<i>You</i>	Neng/Eneng/Neng Linda	Partikularisasi	18
13.	<i>You</i>	Elo/Elu/Lo	Variasi	13
14.	<i>You</i>	Dikau	Kesepadanan lazim	4
15.	<i>You</i>	Kamyu	Variasi	1
16.	<i>You</i>	Kalian	Kesepadanan lazim	1
TOTAL				168

Terlihat dalam tabel 5, pemadanan lazim ditemukan pada pasangan *I :: aku*, *I :: saya*, *I :: daku*, *you :: kamu*, dan *you :: dikau*. Teknik itu diterapkan karena padanan-padanan itu telah umum digunakan dan dianggap sepadan dengan TSu. Parameter yang berpengaruh adalah keakraban antartokoh. Berikutnya, partikularisasi ditemukan pada pasangan *I :: Ibu*, *I :: Bapak*, *I :: Mamang*, *I :: Nini*, dan *you :: Neng/Eneng/Neng Linda*. Teknik itu menyebabkan penyempitan makna karena TSA merujuk ke penutur atau petutur secara lebih spesifik. Parameter yang berpengaruh adalah status sosial dari penutur atau petutur. Parameter lain adalah perbedaan umur antara penutur dan petutur. Dalam kasus itu, penutur menggunakan istilah kekerabatan agar ujarannya terdengar lebih sopan dalam TSA. Terakhir, teknik variasi ditemukan pada pasangan *I :: gue*, *I :: aing*, *I :: akika*, *you :: elo/elu/lo*, dan *you :: kamyu*. Teknik itu diterapkan karena penerjemah ingin menciptakan nuansa kedaerahan dalam percakapan. Bahasa daerah seperti bahasa Sunda dan “bahasa gaul Jakarta” juga digunakan untuk menonjolkan sifat tokoh tertentu. Parameter yang berpengaruh adalah keakraban. Dengan melihat pronomina yang digunakan dalam percakapan antara Linda dan tokoh lain, pemain dapat menaksir tingkat keakraban di antara mereka.

Pada penelitian terdahulu, terdapat sebuah penelitian yang juga membahas mengenai pronomina persona yang dilakukan oleh Kamila (2022). Dalam penelitian tentang penerjemahan pronomina persona oleh Kamila (2022), hasil yang ditemukan adalah teknik eksplisitasi adalah teknik yang paling banyak ditemukan karena adanya kebutuhan penerjemah untuk mengisi kekosongan informasi tentang tingkat formalitas tuturan dan gender penutur. Kekosongan informasi tentang tingkat formalitas itu juga melatarbelakangi keputusan penerjemah takarir gim *Dreadout 2* untuk menggunakan padanan tertentu. Pronomina persona bahasa Inggris tidak secara tersurat menunjukkan tingkat formalitas tuturan, padahal aspek itu harus tampak dalam bahasa Indonesia. Hal ini karena bahasa Indonesia memiliki berbagai tingkat formalitas, terutama dalam penggunaan pronominal persona, sehingga dapat memperlihatkan hubungan antar penutur dan pendengar. Oleh karena itu, penerjemah menggunakan teknik-teknik tertentu agar tingkatan formalitas tuturan dapat terlihat dalam TSA. Dengan memperhatikan sifat percakapan, latar percakapan, dan hubungan antartokoh, penerjemah dapat memilih pronomina persona bahasa Indonesia yang tepat. Jika penerjemah menggunakan pilihan pronomina persona yang kurang tepat, akan adanya ketidakjelasan hubungan antar tokoh

yang terdapat dalam gim atau terjadi kesalahan ketika pemain gim memperkirakan hubungan antar tokoh tersebut.

KESIMPULAN

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan hal ini dapat mengisi rumpang pengetahuan tentang penerjemahan pronomina persona dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia. Hal ini karena pembahasan mengenai terjemahan yang berfokus pada pronomina masih jarang untuk ditemukan. Padahal, penelitian ini dapat membantu penerjemah dalam memilih pronomina persona ketika menerjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dari bahasa Inggris. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menambah pengetahuan penerjemah tentang cara dan pendekatan menerjemahkan pronomina persona dalam gim dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia. Wawasan itu diperlukan karena adanya berbagai parameter yang memengaruhi pemilihan pronomina persona dalam bahasa Indonesia, yang tidak diperlukan dalam bahasa Inggris. Hal ini berkaitan dengan parameter yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu umur, status sosial, dan keakraban. Dalam bahasa Inggris, parameter ini tidak ada karena pronomina persona tidak memiliki parameter yang berkaitan dengan hubungan sosial sesama manusia. Dengan memperhatikan konteks tuturan, penerjemah dapat memilih padanan pronomina persona yang paling cocok sehingga menghindari adanya kesalahan terjemahan. Penerjemah juga dapat memperlihatkan adanya kedekatan tertentu antar tokoh dengan memilih padanan pronomina persona yang tepat.

Akan tetapi, penelitian ini masih jauh dari kata sempurna sehingga masih terdapat kekurangan didalamnya. Kekurangan dari penelitian ini adalah bahwa peneliti hanya membahas penerjemahan pronomina persona pertama dan kedua, yaitu *I* dan *you*, dengan teori teknik penerjemahan Molina dan Albir (2002) dan parameter penggunaan pronomina persona dalam bahasa Indonesia oleh Moeliono, dkk. (2017). Penelitian berikutnya diharapkan dapat berfokus pula pada penerjemahan pronomina persona ketiga. Penelitian semacam itu dapat menghasilkan gambaran yang lebih menyeluruh tentang variasi penerjemahan pronomina persona dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia, terutama mengingat banyaknya parameter yang harus diperhatikan oleh penerjemah Inggris-Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Bhandari, P. (2020). *What is qualitative research? Methods & examples*. Scribbr. <https://www.scribbr.com/methodology/qualitative-research/>

Chaer, A. (2007). *Linguistik umum*. Jakarta: Rineka Cipta.

Delfariyadi, F., & Aryanto, S. S. F. (2023). Penerjemahan pronomina persona bahasa Jepang pada takarir bahasa Indonesia anime Tada Never Falls in Love. *Prasasti: Journal of Linguistics*, 8(1), 31-42. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/prasasti.v8i1.62364>

Dewi, H. D., & Wijaya, A. (2021). *Dasar-dasar penerjemahan umum* (2 ed.). Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari.



- Holmes, J. S. (1988). The name and nature of translation studies. Dalam *Translated! Papers on Literary Translation and Translation Studies* (hlm. 67–80). Amsterdam: Rodopi.
- Kamila, L. (2022). *Eksplisitasi penerjemahan pronomina persona pada novel The Cuckoo's Calling*. [Tesis]. Universitas Gadjah Mada.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (2016). *Kamu*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kamu>
- Moeliono, A. M., Lapoliwa, H., Alwi, H., Sasangka, S. S. T. W., & Sugiyono. (2017). *Tata bahasa baku bahasa Indonesia* (4 ed.). Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Molina, L., & Albir, H. A. (2002). Translation techniques revisited: A dynamic and functionalist approach. *Meta*, 47(4), 498–512. <https://doi.org/10.7202/008033ar>
- Rachmawati, R. (2012). Penerjemahan pronomina dan nama diri: Bahasa Indonesia ke bahasa Inggris dan sebaliknya. *Madah*, 3(2), 133–140. <https://doi.org/10.26499/madah.v3i2.572>
- Sajarwa, S. (2022). The translation of personal pronouns in French discourses into Indonesian. *Bahasa dan Seni: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Pengajarannya*, 50(1), 36–48. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um015v50i12022p36>
- Saldanha, G., & O'Brien, S. (2013). *Research methodologies in translation studies*. London: Routledge.
- Sneddon, J. N., Ewing, M. C., Adelaar, K. A., & Djenar, D. N. (1996). *Indonesian: A comprehensive grammar*. London: Routledge.
- Sneddon, James. N. (2006). *Colloquial Jakartan Indonesian*. Canberra: Pacific Linguistics.
- Sumantri, M., Djamaludin, A., Patoni, A., Koerdie, R. H. M., Koesman, M. O., & Adisastra, E. S. (1985). *Kamus Sunda - Indonesia*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan .