

## ABSTRACT

**Siti Hajar Linmas Fatimah, 1155030156: “Translation Method Analysis of Korean into English used on the Openig and the Ending *Another Story* of video game *Mystic Messenger*”. An Undergraduate Thesis, English Department, Faculty of Adab and Humanities, State Islamic University of Sunan Gunung Djati Bandung, Advisors: 1. Dr. Andang Saehu, M. Pd.; 2. Hasbi Assiddiqi, M. A.**

**Keyword:** translation, method, equivalence, Korean, English

*Mystic Messeneger* is one of famous visual novel video game which has the opening video in beginning of the game and the ending video in the end of the game of reach the good ending. In those video appears Korean and English subtitle which questioning its translation because the different large transferring both of languages. Based on the problem, this reseach aim to discovering about the question: 1) What is the translation method used to translate the subtitle of Korean to English which appears in the opening and the ending *Another Story* of video game *Mystic Messenger*? 2) What is the equivalence in translation of translating Korean to English in the subtitle of the opening and the ending *Another Story* of video game *Mystic Messenger*? The aim of this research is to discovering about translation method and equivalence in translation used to translating Korean to English. This research used qualitative descriptive method in analysis. The data is the subtitle that appears in subtitle on the opening and the ending *Another Story* of video game *Mystic Messenger*. Researcher used purposive sampling to get the sample of data. There are four possible translation method used to translate the subtitle, they are literal translation method, semantic translation method, communicative traslation method, and free translation method. The equivalence in transaltion they are meaning equivalence, semantic equivalence, and linguistic equivalence.

## ABSTRAK

**Siti Hajar Linmas Fatimah, 1155030156: “Analisis Metode Penerjemahan Bahasa Korea ke Bahasa Inggris dalam Video Awal dan Akhir *Another Story* Video Game *Mystic Messenger*“. Skripsi gelar sarjana humaniora, Sastra Inggris, Fakultas Adab dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Pembimbing: 1. Dr. Andang Saehu, M. Pd.; 2. Hasbi Assiddiqi, M. A.**

**Kata kunci:** penerjemahan, metode, kesetaraan, Korea, Inggris

*MysMystic Messeneger* merupakan salah satu video game visual novel terkenal yang memiliki video pembuka di awal permainan dan video penutup di akhir permainan untuk mencapai akhir yang baik. Dalam video tersebut muncul *subtitle* Bahasa Korea dan Bahasa Inggris yang dipertanyakan penerjemahannya karena perbedaan besar menerjemahkan kedua bahasa. Berdasarkan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menemukan tentang pertanyaan: 1) Apa metode terjemahan yang digunakan untuk menerjemahkan teks bahasa Korea ke bahasa Inggris yang muncul pada video pembukaan dan akhir *Another Story* dari video game *Mystic Messenger*? 2) Apa kesetaraan dalam penerjemahan dari menerjemahkan bahasa Korea ke bahasa Inggris dalam *subtitle* video pembukaan dan akhir *Another Story* dari video game *Mystic Messenger*? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang metode penerjemahan dan kesetaraan dalam terjemahan yang digunakan untuk menerjemahkan bahasa Korea ke bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dalam analisis. Data yang digunakan adalah *subtitle* yang muncul dalam pada video pembukaan dan penutup *Another Story* video game *Mystic Messenger*. Peneliti menggunakan *purposive sampling* untuk mendapatkan sampel data. Ada empat kemungkinan metode terjemahan yang digunakan untuk menerjemahkan *subtitle*, yaitu metode penerjemahan literal, metode penerjemahan semantik, metode penerjemahan komunikatif, dan metode penerjemahan bebas. Kesetaraan dalam penerjemahan yaitu kesetaraan dalam makna, kesetaraan semantik, dan kesetaraan linguistik