باب الأول

مقدمة

أ. خليفة البحث

عملية الترجمة هي عملية الوصول إلى معلومات جديدة من دولتين أو أكثر لهما لغات مختلفة. بدون القدرة على ترجمة اللغة ، لن تحصل الأمة على معلومات تم الحصول عليها من دول أخرى (نور مفيد ٢٠٠٧: ٢). يمكن لدولة أقل تقدمًا أن تتطور بل وتصبح دولة متقدمة إذا حصلت على دولة أكثر تقدمًا ، لأن المعلومات أمر بالغ الأهمية ، فإن قدرة المترجم في الدولة تصبح جانبًا مهمًا للغاية لأنها يمكن أن تدفع الدولة لتصبح أكثر تطوراً .

لا يمكن أن تتم الترجمة الأجنبية دون التمكن من اللغة الأجنبية. في هذه الحالة ، يجب تحسين وتطوير إتقان اللغة العربية ، على سبيل المثال. لأن كل أمة مطلوب منها أن تكون بارعة في مهارات الاتصال مع الدول الأخرى لتكون قادرة على استيعاب جميع جوانب الحياة. إن استيعاب هذه الجوانب من الحياة يهدف إلى تقدم الأمة في توسيع آفاق العلوم وتطوير التكنولوجيا.

يقول سومارنو Soemarno (١٩٨٨: ١٩) أن المترجم سيواجه لاحقًا صعوبات مختلفة في عملية ترجمة لغة ، على سبيل المثال صعوبات الترجمة المتعلقة بالسياق أو المعنى

، مثل المعنى المعجمي والمعنى النحوي والمعنى السياقي والظرف والمعنى النصي والمعنى الاجتماعي والثقافي. المعنى. في هذه الحالة ، يفهم المترجم الخبير هذا بالتأكيد ، لذا فإن أساس الترجمة هو معرفة اللسانيات في الدولة الأجنبية.

وفقًا لشاير (٢٠٠٧: ٤٣) ، يمكن تقسيم اللغة في علم اللغة إلى قسمين ، هما اللغة المنطوقة أو الكلامية واللغة المكتوبة أو النص. اللغة التي تخرج من جهاز الكلام البشري ، أي الفم الذي يمكن التحدث به ، هي اللغة الأساسية. اللغة التي يتم التحدث بها هنا هي أول لغة أصبحت موضوعًا لعلم اللغة. لا تُنسى اللغة المكتوبة كدراسة لغوية ، فاللغة المكتوبة الثانوية يمكن استخدامها كعنصر لغوي. اللغة المكتوبة هي في الواقع تمثيل للغة المنطوقة. لذلك فإن اللغة التي تم التحدث بها سابقًا يتم تغييرها إلى رمز على شكل أحرف وعلامات أخرى في الكتابة. تعتبر اللغة أيضًا أداة لفهم السياق بشكل أفضل في المقالة ، لأنه في بعض الأحيان تكون الكلمات الموجودة في النص هي نفسها ولكن لها سياقات مختلفة ، ويكون لها أهداف وأهداف مختلفة على الرغم من أن وحدة اللغة هي نفسها. سياق الكلمة هنا هو شرح لجملة من أجل إضافة الوضوح من حيث المعنى في الكلمة.

تشمل اللسانيات علم الأصوات والصرف والنحو والدلالات (جاني وارسياد جاني وارسياد Gani dan Arsyad ٢٠١٨: ٢). يشمل علم الأصوات الصوت ، وصرف الوحدات الصغيرة للغة أو الصرفيات ، والنحو هو العلم الذي يناقش العلاقة بين الجمل ،

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

في حين أن الدلالات هي علم معنى الجمل. من خلال معرفة اللغويات ، يمكننا فهم المقصود من الجملة ، وخاصة اللغة المصدر التي سيتم ترجمتها بواسطة المترجم. سيجد المترجم أنه من الأسهل العثور على أحدث المعلومات لتقدم أمته ، بما في ذلك في هذا العصر الحديث حيث أصبحت التكنولوجيا جانبًا مهمًا من جوانب الحياة.

إن ظهور التكنولوجيا التي تتطور بشكل متزايد يجعل التكنولوجيا حاجة أساسية في حياة الإنسان. لأن وجود التكنولوجيا يجعل البشر يحصلون على المزيد من المعلومات بسرعة مع نطاق واسع جدًا. يتم أيضًا تضمين بعض جوانب الحياة في تطوير التكنولوجيا ، مثل التعليم والعمل والأنشطة اليومية والترفيه وما إلى ذلك. التطورات التكنولوجية التي تؤثر على جوانب مختلفة مهمة للغاية في الفروق الدقيقة للعلم في هذا العصر الحديث ، لأن الثقافات المختلفة تطورت بسرعة. على سبيل المثال ، يهتم أطفال جيل الألفية ، وخاصة الشباب اليوم ، بمشاهدة الأفلام على نيتفليكس Netflix أو دور السينما أكثر من اهتمامهم بالدراما المسرحية. ثم أصبح الشباب الآن يمارسون الألعاب على الهواتف الذكية أكثر من الألعاب التقليدية. تستخدم الوسائط التعليمية اليوم أيضًا التكنولوجيا كأداة مساعدة في التدريس ، مثل أنظمة التعلم عبر الإنترنت ، وإرسال المهام عبر البريد الإلكتروني وما إلى ذلك. أحد المنتجات الترفيهية من التطورات التكنولوجية هو تطبيق لعبة موبايل ليجند.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

وفقًا لـ id.wikipedia.org ، فإن لعبة موبايل ليجند هي ساحة معركة متعددة اللاعبين عبر الإنترنت من نوع لعبة محمولة.[١] لعبة موبايل ليجند هي لعبة تم نشرها وتطويرها بواسطة شركة Moonton[٢] التابعة لشركة ByteDance.[٣] على الرغم من نشرها وتطويرها من قبل شركة مقرها في الصين ، فإن لغة المصدر المستخدمة في الإصدار الأولي عندما كان على وشك اللعب هي اللغة الإنجليزية. لأنه باستخدام اللغة الإنجليزية ، من المتوقع أن تحظى هذه اللعبة بشعبية في جميع أنحاء العالم. بعد ذلك ، بعد أن أصبحت هذه اللعبة شائعة جدًا ، أضاف مطور أو مطور هذه اللعبة لغات مختلفة ، إحداها كانت العربية ، بحيث يمكن لمستخدمي اللغة بخلاف مستخدمي اللغة الإنجليزية التفاعل بسهولة عند ممارسة الألعاب والتعلم باستخدام اللغة. ومع ذلك ، في لغة اللعبة هناك كلمات مثيرة للاهتمام في عملية الترجمة ، لأن لغة اللعبة لها خصائص معينة وتسمح لعملية الترجمة هذه

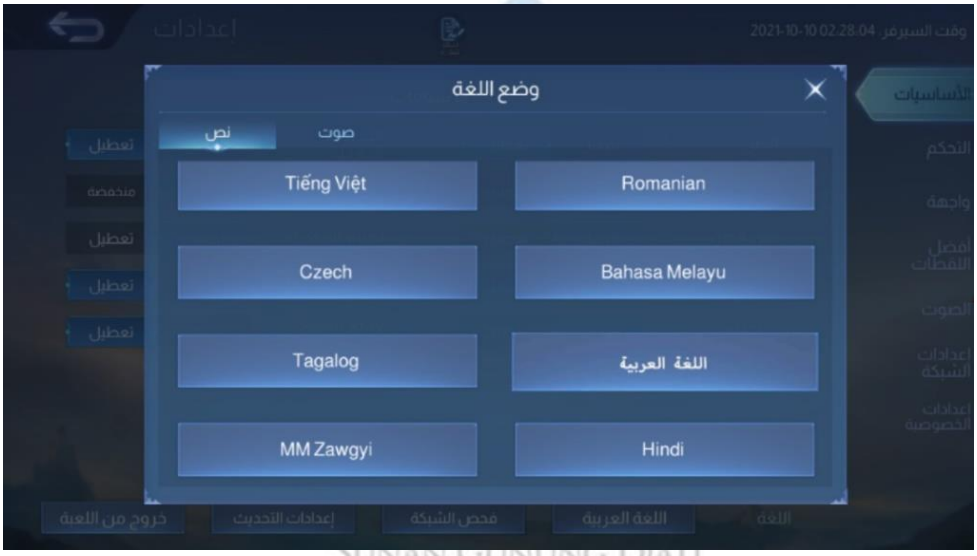
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

[١] ساحة المعركة متعددة اللاعبين عبر الإنترنت) الإنجليزية: ساحة معركة متعددة اللاعبين عبر الإنترنت ، MOBA، تُعرف أيضًا باسم إستراتيجية الوقت الفعلي أو ARTS للاختصار (، هي نوع فرعي من ألعاب الفيديو الإستراتيجية التي بدأت كنوع فرعي من إستراتيجية الوقت الحقيقي. في هذه اللعبة يتحكم اللاعب في شخصية واحدة في فريق يقاتل فرق لاعبين آخرين. الهدف هو تدمير الهيكل الرئيسي للفريق المنافس بمساعدة الوحدات التي يتحكم فيها الكمبيوتر.

[٢] شركة شنغهاي Moonton Technology Co. المحدودة. المعروفة سابقًا باسم YoungJoy Technology Pte. Ltd. ، هي مطور وناشر لألعاب الفيديو يقع مقرها الرئيسي في شنغهاي ، الصين. تأسست الشركة في أبريل ٢٠١٤ ، واشتهرت بلعبة Mobile Legends: Bang Bang متعددة اللاعبين عبر الإنترنت ، والتي تم إطلاقها في يوليو ٢٠١٦. في ٢٢ مارس ٢٠٢١ ، استحوذت ByteDance رسميًا على Moonton مقابل ٤ مليارات دولار أمريكي.

[٣] ByteDance Ltd. (Hanzi: 字节跳动; Pinyin: Zìjié Tiàodòng) هي شركة تكنولوجيا إنترنت صينية مقرها في بكين. تأسست الشركة من قبل Zhang Yiming في عام ٢٠١٢.

أن يتم الخلط بينها وبين لغويات اللغة المصدر أو السياق الذي يجب تقديمه. ثم في المجلة في البحث الذي أجرته نوفيا اريفاتون Novia Arifatun (٢٠١٢: ٢) لا يمكن أن تتم عملية الترجمة بواسطة مترجم (بشري) بعد الآن ، ولكن يمكن إجراؤها باستخدام مترجم آلي. باستخدام الترجمة الآلية ، تؤدي عملية الترجمة المقدمة أيضًا إلى خدمة "وقحة" ولا تتوافق مع القواعد العربية الجيدة والصحيحة.



الصورة ١: صفحة تبديل اللغة في إعدادات لعبة موبايل ليجند

الصورة ٢: صفحة الصوت في إعدادات لعبة موبايل ليجند

في مجال علم اللغة ، يسمى هذا خطأ. وفقًا لقاموس لونجمان Longman للدراسة النشطة (٢٠٠٢) ، فإن الخطأ هو خطأ يرتكبه شخص ما عندما يفعل أو يفعل شيئًا ما ، بحيث يتسبب الإهمال في حدوث مشكلات. بعد ذلك ، ماذا عن الأخطاء أو الأخطاء إذا كانت مرتبطة بالترجمة ، فما سيتم طرحه في هذه المناقشة أكثر تركيزًا على مفهوم الأخطاء (الأخطاء). وفقًا لكوردر (في Soemarmo، ١٩٨٨ :٦١) ، فإن الخطأ نظامي. يمكن أن يكون هذا الخطأ في شكل خطأ إملائي أو خطأ إملائي.

مثال على ذلك هو *Tier Ranked*[4] في لعبة موبايل ليجند ، حيث يتم تحديد نظام اللاعب من خلال جودة اللعبة بناءً على الترتيب ، في وضع الترتيب ، كل لاعب يتنافس

[4] *Tier Ranked* هي رتبة يمكن رفعها من خلال اللعب في وضع ماخ التصنيفي ، حيث تكون كل نقطة على المحك. إذا فزت ستحصل على نقاط أو نجوم ، بينما الخسارة ستقلل من النجوم الموجودة.

عبر الإنترنت مع لاعبين آخرين ٥ مقابل ٥[٥] نقاط مخاطرة ونجوم لبعضهم البعض للوصول إلى أعلى مستوى ، وهو Mythical Glory ، على اللاعب الذي يخسر ، يمكن تقليل النجوم أو النقاط ، مما يتسبب في انخفاض مستوى اللاعب أو العكس إذا فاز اللاعب بالنقاط أو النجوم ، سيزداد اللاعب وستزداد فئة اللاعب أيضًا زيادة.

الجدول ١ : أمثلة على تقنيات الترجمة

تقنية الترجمة	ل.هـ	ل.م
Literal, Adaptasi	محارب	Warrior
Literal, Adaptasi	نخابة	Elite

في عملية الترجمة هذه ، يقوم المترجم بالترجمة من اللغة المصدر إلى اللغة الهدف باستخدام تقنيتين في آن واحد (*kuplek*) وهما التقنيات الحرفية وتقنيات التكيف ، مولينا (Molina)و البير (Albir). لأن المترجم يستخدم تقنيات حرفية ، أي الكلمات والتعديلات من اللغة المصدر ، لأن المترجم يريد ثقافة جديدة كعملية لتكييف الترجمة. لأنه من المفترض أن يكون هذا المستوى عالميًا ، والذي يجب أن يستخدم تقنيات الاقتراض والحرفية فقط ، لكن المترجمين يستخدمون تقنيات التكيف لإدخال ثقافات جديدة باللغة العربية لترتيبها.

[٥] كل لاعب لديه فريق من ٥ أشخاص وخصم أو عدو من ٥ أشخاص أيضًا.

يمكننا أن نرى هذا في مستويي "Master" و "Grand Master" ، إذا كان يستخدم تقنيات حرفية فقط ، يجب أن يستخدم المترجم كلمة رئس بدلاً من ماسترة. بالإضافة إلى الكلمتين أسطوري و خرافي اللتين تستخدمان "ي" أو تصبحان صفة بعد الكلمة.

الصورة ٣: صفحة ملف تعريف لاعب لعبة موبايل ليجند

على هذا الأساس ، يهتم الباحثون بتطبيق لعبة الهاتف المحمول الأسطوري لفحص تقنيات الترجمة المستخدمة بواسطة تطبيق ألعاب الهاتف المحمول الأسطوري. يعد اختيار تطبيق لعبة الهاتف المحمول الأسطوري كهدف للبحث هو الخطوة الأولى في إجراء البحث وفقًا للتطور السريع للعصر. لذلك ، من خلال هذا البحث ، نأمل أن يطلق بحثًا حول الكائنات القائمة على التكنولوجيا ، وخاصة الألعاب التي غالبًا ما ينظر إليها بشكل سلبي من قبل معظم الناس.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

بناءً على الاستنتاج من الخلفية أعلاه ، يعتزم الباحث إجراء مزيد من الدراسة حول تقنية الترجمة بعنوان " مشكلات ترجمة مصطلحات برنامج لعبة Mobile Legend (تحليل طريقة الترجمة)".

ب. صياغة المشكلة

بناءً على شرح الخلفية ، يمكن استنتاج أن صياغة المشكلة التي يمكن استخلاصها هي كما يلي:

١. ما هي تقنيات الترجمة للمصطلحات في تطبيق لعبة موبايل ليجند ؟

٢. ما هي تقنيات ترجمة المصطلحات في لعبة موبايل ليجند ؟

ت. أغراض البحث

بناءً على ما ورد في صياغة المشكلة ، فإن الأهداف المراد تحقيقها في هذه الدراسة هي كما يلي:

١. وصف تقنيات الترجمة المطبقة على المصطلحات في تطبيق لعبة موبايل ليجند.

٢. شرح تقنيات الترجمة المطبقة على الشروط في تطبيق لعبة موبايل ليجند

ث. فوائد البحث

الفوائد المتوقعة من هذا البحث في المجالات العلمية النظرية والعملية هي:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

١. الفوائد النظرية

أ) تقديم مساهمات علمية وكذلك نظرة ثاقبة في تقنيات الترجمة لمراجعي اللغة العربية والمتعلمين في مجال الترجمة على وجه الخصوص. يمكن أن تقدم نتائج هذه الدراسة أمثلة على استخدام تقنيات الترجمة وفقًا لمولينا وألبير.

ب) كاهتمام واهتمام الطلاب بالتعمق في مجال علوم اللغة ، لا سيما في مجال الترجمة الذي ينمو حاليًا في العصر الرقمي المتقدم بشكل متزايد للأجيال القادمة.

٢. الفوائد العملية

أ) من المأمول أن يقدم هذا البحث دروسًا لطلاب الجامعة الإسلامية الحكومية سونان غونوج جاتي باندوج ، وخاصة طلاب قسم اللغة العربية وآدابها.

ب) تقديم المعلومات وإضافة البصيرة العلمية خاصة للمجتمع الأكاديمي في تعلم اللغة العربية وقراء الترجمة إلى كائنات حديثة حسب العصر.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

ج. البحث السابق

إن البحث الهادف إلى صياغة المشكلة هو تحليل الدراسات السابقة من خلال مراجعة الأدبيات. تحتوي معظم الأبحاث في شكل أطروحة أو مجلة مع موضوع تطبيق لعبة موبايل ليجند على دراسات حول علم النفس أو علم الاجتماع ولم يقم أحد بالتحقيق في مجال تقنيات الترجمة. لذلك ، فإن الاهتمام بتحليل تقنيات الترجمة باستخدام موضوع تطبيق لعبة موبايل ليجند باستخدام نظرية مولينا Molina و ألبير Albir سيضيف فروقًا دقيقة جديدة إلى عالم اللغة في هذا المجتمع الحديث. البحث السابق المتعلق بالكائن والدراسة النظرية كالتالي:

١. البحث التالي هو "Struktur Teks Cerita Fiksi Pada Kisah Hero Game Mobile Legends " بقلم سامبدوريا فاجار أسمرة ، كتب عام ٢٠٢١ ، برنامج دراسة تعليم اللغة الإندونيسية وتعليم الآداب ، كلية تدريب المعلمين وتعليمهم ، جامعة المحمدية في سوراكارتا. بناءً على نتائج تحليل البحث " Struktur Teks Cerita Fiksi Pada Kisah Hero *Game Mobile Legends* " يمكن استنتاج أن هناك ستة أنواع من الاختلافات في بنية نص القصة الخيالية في ٣٢ قصة بطل ، وهي (١) قصة واحدة ببنية كاملة ، (٢) خمس قصص ببنية مجردة ، (٣) ثماني قصص منظمة فقط ، التوجه المضاعف ، (٤) ست قصص منظمة فقط – المضاعفات – التقييم –

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

التوجه ، (٥) ست قصص منظمة فقط تعقيدات – التقييم – القرار التوجه ، و (٦) ستة قصص منظمة فقط المضاعفات – التقييم – القرار التوجه – كود. يمكن بعد ذلك تنفيذ نتائج هذه الدراسة في الفئة السابعة SMP بسعر ٣,٤ دينار كويتي ، فحص بنية ولغة النصوص السردية (القصص الخيالية) المقروءة والمسموعة ، وكذلك في ٤,٤ دينار كويتي. تقديم أفكار إبداعية في شكل قصص خيالية شفهيًا وكتابيًا من خلال الاهتمام بالبنية أو استخدام اللغة أو الجوانب الشفوية.

٢. البحث التالي هو "*Using Mobile Legend Media in Procedure Text to Increase Students Writing Skills Among the Eleventh Graders at Man 1 East* Lampung (Penggunaan Media Mobile Legend dalam *Procedure Text* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa Kelas XI MAN 1 Lampung Timur)" بقلم ريا سيبرينا راهايو كتب في عام ٢٠٢٠ ، برنامج تدريس لدراسة اللغة الإنجليزية ، كلية التربية وتدريب المعلمين IAIN Metro. يركز الباحثون على تحسين التعلم باستخدام وسائط لعبة موبايل ليجند. ليكون حلاً لصعوبات التعلم أو رتابة التعلم. الهدف هو إكساب الطلاب مهارات في الكتابة. البيانات التي تم جمعها في شكل اختبارات وملاحظات وتوثيق. وحصلت نتائج الدراسة على الاختبار التمهيدي على نتيجة ٥٥,٧١ وكانت نسبة النجاح ٢٨,٤٪ ، ثم زاد الاختبار البعدي ١ بمتوسط قيمة ٦٥,٠٠ وكانت نسبة النجاح ٣٣,٢٪. علاوة

على ذلك ، في الاختبار اللاحق ٢ ، زاد بمتوسط قيمة ٧٥,٢٩ وكان عرض النجاح ٧٤,٢٨٪ من الطلاب الذين استطاعوا استيفاء معيار KKM (الحد الأدنى من معايير الاكتمال). لذا فإن استخدام لعبة موبايل ليجند كوسائط تعليمية يمكن أن يحسن نتائج تعلم الطلاب في *Procedure Text*.

٣. البحث التالي بعنوان "Analisis Teknik Penerjemahan dalam Buku Tata Bahasa Arab *Ibtidaiyah* 1 Terjemahan *Annahwul Wadhih Ibtidaiyah*" للمخرج لوسي أوجستينا الذي كتب عام ٢٠١٩ ، برنامج تعليم اللغة العربية ، كلية اللغات والآداب ، جامعة الولاية. سيمارانج. تستخدم هذه الدراسة نظرية نيومارك كطريقة للترجمة ومولينا وألبير كتقنية ترجمة. أوضحت النتائج أن طرق وتقنيات الترجمة المطبقة في كتاب النحو العربي الإبتدائي ١ ترجمة للنحو الواضح الإبتدائية تتكون من ٤ أنواع من طرق الترجمة و ١٠ أنواع من تقنيات الترجمة. أنواع الأساليب المطبقة هي الطريقة الحرفية ، والطريقة الحرة ، والطريقة الصادقة ، والأسلوب التواصلي. في حين أن أنواع تقنيات الترجمة المطبقة هي تقنيات حرفية ، وتقنيات التحويل ، وتقنيات الاقتراض ، وتقنيات التخفيض ، وتقنيات التضخيم ، وتقنيات التخصيص ، وتقنيات التعميم ، وتقنيات التعديل ، وتقنيات التكافؤ الشائعة ، وتقنيات التكيف. يتألف تطبيق تقنيات الترجمة في ترجمة قواعد اللغة

UIN
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

العربية ابتدائية ١ من قبل النحول الوديع الإبتدائية من ٤ متغيرات تقنية ، وهي الفردي ، والمزدوج ، والثلاثي ، والرباعي. تم تطبيق متغير التقنية الفردية ٢٨ مرة ، وتم تطبيق متغير التقنية المتعددة ٧٦ مرة ، وتم تطبيق البديل الثلاثي ٨١ مرة ، وتم تطبيق البديل الرباعي ٢٨ مرة. أخطاء الترجمة الشائعة الموجودة في قواعد اللغة العربية ابتدائية ١ ترجمة النحول الوضيح الإبتدائية تتكون من ٣ أنواع من أخطاء الترجمة ، وهي أخطاء القوام ، وأخطاء الدلالة ، وأخطاء التخصيص.

٤. أجرى إلياس (٢٠١٤) بحثًا في شكل أطروحة في جامعة سيبيلاس ماريت بعنوان "Analisis Teknik dan Kualitas Terjemahan Istilah-Istilah Kelahiran dalam buku Williams Obstetrics 21st Edition". أظهرت النتائج (١) وجود ٧٠ جملة و ١٤٣ كلمة في اللغة المصدر و ٨٧ عبارة و ١٢٦ كلمة في اللغة المصدر. (٢) هناك ١٠ أنواع من التقنيات ذات المتغير الفردي و ٩ متغيرات للترجمات المتعددة من إجمالي ٢١٣ بيانات ، وهي تقنيات الترجمة بمعدل دقة مرتفع يبلغ ٨٦,٥٪ ، والاقتراض الطبيعي ٤٤,٦٪ ، والاقتراض الحرفي ١٧,٣٪ ، والاقتراض الخالص ١١ ، ٧٪ ، وتقنيات الترجمة بمعدل قبول عالٍ قدره ٨١,٧٪ ، والاقتراض الطبيعي هو الأكثر انتشارًا ، والتقنيات الحرفية وغيرها من التقنيات المتبقية من تقنيات الاقتراض الطبيعي ، (٣) تقييم دقة ترجمة شروط الميلاد في أظهر كتاب Williams Obstetrics

نتائج جيدة.دقيقة للغاية ، أي ٨٦,٥٪ ، (٤) تقييم مستوى قبول ترجمة المصطلحات في كتاب Williams Obstetrics يظهر نتيجة مقبولة بنسبة ٨١,٧٪ ، (٥) معظم التقنيات المستخدمة في ترجمة المصطلحات الواردة في كتاب ويليامز ، فإن طب التوليد له تأثير إيجابي على الترجمات من حيث الدقة والمقبولية لأن معظم تقنيات الترجمة المستخدمة قادرة على نقل نفس الرسالة ، والعاطفة القوية أو أسلوب اللغة الواردة في لغة المصدر والثقافة في اللغة والثقافة الهدف وكذلك لغويًا وثقافيًا مقبولاً.

٥. البحث التالي هو "Kesalahan Penerjemahan Teks Bahasa Indonesia Ke Bahasa Arab Melalui Google Translate (Studi Analisis Sintaksis)" من إعداد نوفيا أريفاتون لبرنامج دراسة تعليم اللغة العربية ، قسم اللغات الأجنبية وآدابها ، كلية اللغات والآداب ، برنامج البكالوريوس ، جامعة ولاية سيمارانج التي كتبت في عام ٢٠١٢. ستكون ترجمة النص الإندونيسي إلى اللغة العربية باستخدام خدمة الترجمة من Google دقيقة إذا تمت ترجمة اللغة المصدر كلمة بكلمة إلى اللغة الهدف. ولا تقدم ترجمة دقيقة إذا تمت ترجمة النص لكل جملة. تحصل نتائج التحليل على عدد من الأخطاء التي تهيمن على نتائج الدراسة. يصنف الباحثون الأخطاء إلى ٧ فئات. من بينها: خطأ نكرة و مكرفة مع ١٥ خطأ ، خطأ مذكر و مؤنث ٨

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

أخطاء ، استخدام أخطاء حرف ١٣ ذات مغزى ، خطأ في استخدام أخطاء ضمير ٥ ، خطأ مفرد ، مؤنث ، جمع "هناك ٥ أخطاء ، خطأ إعراب ٥ ، والخطأ في استخدام الملف يحتوي على ٦ أخطاء.

بناءً على المراجعات الأدبية السبعة المذكورة أعلاه ، فهي ذات صلة بالبحث الذي سيتم دراسته على النحو التالي. في الدراسة الأولى التي كتبتها أسمرة والتي لها نفس موضوع الدراسة وهي لعبة Mobile Legend بنفس الطريقة وهي الوصف النوعي. يكمن الاختلاف في هذه الدراسة في نتائج البحث وهي تحليل بنية النص. في الدراسة الثانية ، التي كتبتها ريا سيبرينا راهايو ، كان الكائن هو نفسه ، وهو Game Mobile Legend ولكنه اختلف من الناحية النظرية. علاوة على ذلك ، فإن البحث الثالث الذي كتبه لوسي أوجستينا ، والبحث الرابع الذي كتبه إلياس ، والبحث الخامس الذي كتبته نوفيا أريفاتون ، له نفس الدراسة النظرية ، أي عن الترجمة ولكنه يختلف من حيث الأشياء. أما الدراسة الثالثة فتصف الطرق والأساليب وأخطاء الترجمة في كتاب النَّحُولُ الوَضِيحُ ابْتِيدَايَة باستخدام طرق البحث التحليلي الوصفي. ثم في الدراسة الرابعة التي كتبها إلياس والتي توضح عدد العبارات والكلمات في اللغة المصدر واللغة الهدف ، ثم يتم تحليل البيانات التي تم جمعها باستخدام تقنيات الترجمة التي يتم إعادة تحليلها بعد ذلك بناءً على الدقة والمقبولية باعتبارها ترجمة. علاوة على ذلك ، في الدراسة الخامسة ، أجرى المؤلفون دقة تقنيات الترجمة فيما يتعلق

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

بعملية الترجمة التي تقوم بها الآلات ، وبالتحديد *Google Translate* الذي يستخدم حاليًا على نطاق واسع ، وقد تطورت عملية الترجمة دون استخدام البشر بعد الآن ، ولكن على الفور بواسطة الآلات.

ح. الإطار النظري

تهدف هذه الدراسة إلى تحليل مشكلة ترجمة المصطلحات الواردة في لعبة Mobile Legend. تم تحليل هذه المشاكل باستخدام تقنيات الترجمة. في عملية التحليل ، تصبح الوحدات اللغوية أهم أساس لعملية الترجمة. تحتوي الوحدات اللغوية على المستوى النحوي على عدة فروع علمية بما في ذلك الصوتيات ، والصرف ، والعبارات ، والجمل ، والجمل والخطابات (ولنداري Wulandari, هارتونو Hartono و حرادي Haryadi ، ٢٠١٧: ١٥). في مجال اللسانيات ، تنقسم اللغة إلى قسمين ، هما اللغة المنطوقة واللغة المكتوبة (شاير Chaer، ٢٠٠٧ :٤٣). وفقًا لشاير ، تنقسم اللغة إلى قسمين ، هما اللغة الأساسية التي تشمل اللغة المنطوقة والكلام الذي يخرج من كلام الإنسان. تشمل اللغة المكتوبة أيضًا مجال اللغويات ولكن اللغة المكتوبة ثانوية. اللغة المكتوبة هي سجل للغة المنطوقة. لذا فإن اللغة المكتوبة في الواقع تأتي من اللغة المنطوقة نفسها.

وفقًا لبارياريا Pararea (٢٠٠٩: ٥٠) ، فإن وظيفة اللغة هي معرفة المعلومات والتواصل. من خلال المتحدثين الذين يقدمون المعلومات من خلال تدفق تواصلي من قبل

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

المستمعين الذين يفهمون الرسالة ، تصبح اللغة أداة للمعلومات. يمكن تلقي الوظائف الإعلامية والتواصلية من خلال شكل جمل. يمكن دراسة الوظيفة نفسها بطريقتين ، وهما الوظائف الداخلية والوظائف الخارجية (جاني وارسياد ، ٢٠١٨: ١) ، وتشمل الدراسات الداخلية علم الأصوات والتشكيل والنحو والدلالات. بينما تشمل الوظائف الداخلية علم اللغة الاجتماعي وعلم اللغة النفسي وعلم اللغة العصبي وغيرها.

١. الصرف

وفقًا لنورحاياتي وسيتي موليانى (٢٠٠٦: ٦٢) فإن علم التشكل هو علم يناقش كلمة ما وعملية تغييرها. وبالتالي ، فإن علم التشكل هو دراسة اللسانيات التي تدرس أصل الكلمة التي تشمل تكوينها والتغييرات بما في ذلك الكلمات وأجزاء الكلمات والصرف.

٢. مورفيم

مورفيم هي أصغر وحدة نحوية لها معنى ، يمكن أن تكون جذرًا (قاعدة) أو عنوانًا. في تكوين الكلمات ، يمكن أن يكون الجذر هو الأساس في التشكيل ، بينما لا يمكن أن يكون العنوان. يمكن أن تكون الجذور معجمية بينما اللواحق أسباب نحوية فقط.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

٣. كلمات

الكلمات هي عناصر اللغة التي يتم التحدث بها أو كتابتها بناءً على تجسيد شعور أو فكرة. يمكن أيضًا تسمية الكلمة بأصغر وحدة في اللغة وهي جزء من المورفيم في شكل جذر (قاعدة).

٤. النحو

النحو هو فرع من فروع علم اللغة يتعامل مع البنية الداخلية للجملة. وفقًا لمناف (٢٠٠٩: ٣) ، فإن البنية الداخلية للجملة تتضمن عبارات وجمل وجمل. وفقًا لعائشة شليك Aisyah Chalik (٢٠١١: ١٩) ، فإن النحو هو قواعد تدرس بنية العبارات والجمل. كائنات بناء الجملة هي عبارات وجمل وجمل.

٥. عبارات

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

العبارة عبارة عن مجموعة من الكلمات تتكون من كلمتين أو أكثر تشكل وحدة لا تتجاوز الموضوع وحدود المسند.

٦. البند

إنه بناء يحتوي على عنصر تنبؤي. يمكن أن تكون الجملة أيضًا جملة. ما يميز الجملة والجملة هو التنغيم النهائي في وحدة اللغة. تنتهي الجمل بالتنغيم النهائي ، بينما الجمل لا

تنتهي. يمكن أن يكون التنغيم النهائي في شكل أسئلة وأخبار وإعجاب وأوامر (مناف Manaf، ٢٠٠٩ :13).

٧. الجملة

كما هو موضح في الجملة ، فإن الجملة عبارة عن نطق حديث له نغمة نهائية ولها معنى كامل. الجملة هي شكل لغوي يتكون من كلمات أو عبارات أو جمل.

٨. دلالات

الدلالات هي بنية لغوية مرتبطة بمعنى أو معنى الكلمات (سوهاردي Suhardi، ٢٠١٣: ٦٨). يشمل المعنى القصد من الكلام ، وإدراك المصطلح ، وكذلك السلوك البشري أو الشيء. بناءً على النوع ، يمكن تقسيم الدلالات إلى معنى معجمي ، ومعنى نحوي أو سياقي. في حين أن وجود أو عدم وجود فهم أو مرجع ، ينقسم إلى قسمين ، وهما المعنى المرجعي وغير المرجعي. ثم ما إذا كان هناك إحساس بالقيمة ينقسم إلى معاني ضمنية ودلالة. ثم من أجل دقة المعنى ، يتم تقسيمه إلى معنى المصطلح ومعنى الكلمة (جاني وارسياد ، ٢٠١٨ : ١٤).

٩. المعنى المعجمي

المعنى المعجمي حسب شاير Chaer (٢٠١٣: ٦٠) هو المعنى الذي يتوافق مع النتائج التي تم الحصول عليها في مراقبة الحواس أو المعنى الحقيقي في الحياة الواقعية. ومن

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

الأمثلة على ذلك كلمة "رأس" التي معناها المعجمي هو جزء الجسم الموجود فوق الرقبة (في الإنسان والحيوان ، يحتوي الرأس على الدماغ ، وهو مركز الشبكات العصبية والحسية). يمكن رؤية هذا المعنى المعجمي بوضوح إذا رأينا الجملة التي مفادها أن رأسه قد سُحق بحجر كبير أو في الجملة أصيب رأسه بخشب. تشير كلمة "رأس" في هاتين الجملتين إلى جزء الجسم الذي يقع فوق العنق وليس له معنى آخر.

١٠. المعنى السياقي

المعنى السياقي هو معنى كلمة أو وحدة لغة بناءً على سياق استخدامها أو موقفها (Depdiknas، ٢٠٠٨ : ٨٦٤). السياق هو شيء متعلق بالسياق. وفي الوقت نفسه ، يمكن لسياق نفس المصدر أو جزء من الجملة أن يدعم وضوح المعنى. على سبيل المثال ، في معاني السياق مثل كلمة رأس في الجملة ، (١) الشعر على رأس جدي أبيض بالكامل ، (٢) يطبق المبدأ قواعد صارمة. لذلك ، في كلمة أساسية أو كلمة مخترعة ، ليس من غير المألوف الاعتماد على سياق الجملة أو سياق الموقف. قبل فهم الكلام أو الجملة ، ما يجب فعله هو فهم سياق الموقف (باتيدا Pateda، ١٩٩٤ : ١٠٤).

١١. الترجمة

ينص هود Hoed (٢٠١١: ٥٩) على أن تعريف الترجمة بشكل عام هو محاولة لنقل الرسائل من لغة واحدة (لغة المصدر أو ل.م) إلى لغة أخرى (اللغة الهدف أو ل.هـ)

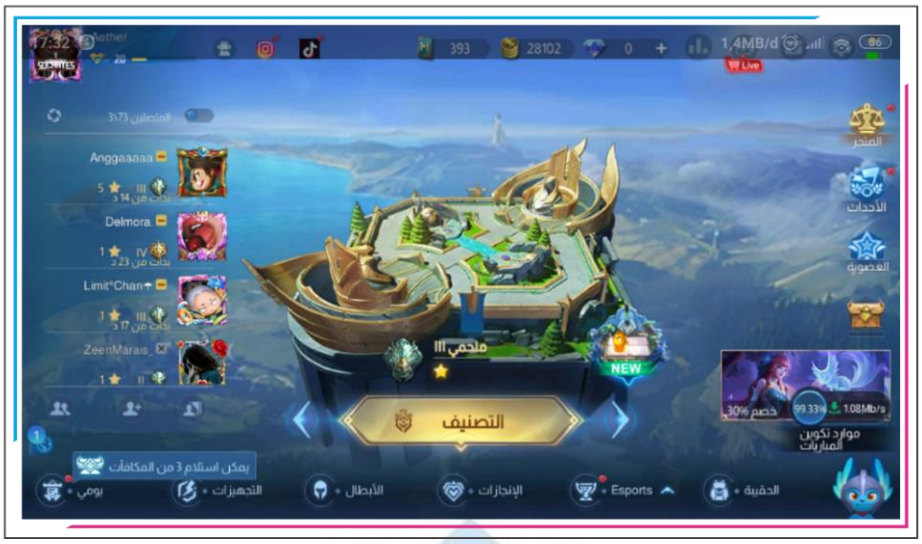
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

أو محاولة لإعادة التعبير عن الرسائل من لغة أخرى (ل.م) إلى لغة أخرى (ل.هـ). يتماشى هذا مع Moeliono (في حنيفة 9 :2013) والذي هو أكثر وضوحًا ، أن المقصود بالترجمة هو نشاط إعادة إنتاج رسالة أو رسالة لغة المصدر بأقرب ما يعادله وأكثرها منطقية في اللغة الهدف ، وكلاهما من حيث المعنى والأسلوب.

في عملية ترجمة المصطلحات ، هناك إجراءات أو تقنيات ، سواء من حيث اللغة أو الثقافة أو أشياء أخرى. المصطلح المعني هو كلمة أو عبارة في اللغة المصدر ، على الرغم من أن الجملة لا تستبعد أيضًا إمكانية أن تكون مصطلحًا. هناك أنواع مختلفة من تقنيات الترجمة ، ومن الممكن استخدام أسلوب ترجمة واحد ، يمكن للمرء أن يطبق تقنيتان (زوجان) ، أو ثلاثة (ثلاثية) ، أو أربعة (رباعية) في وقت واحد في التعامل مع مشاكل الترجمة.

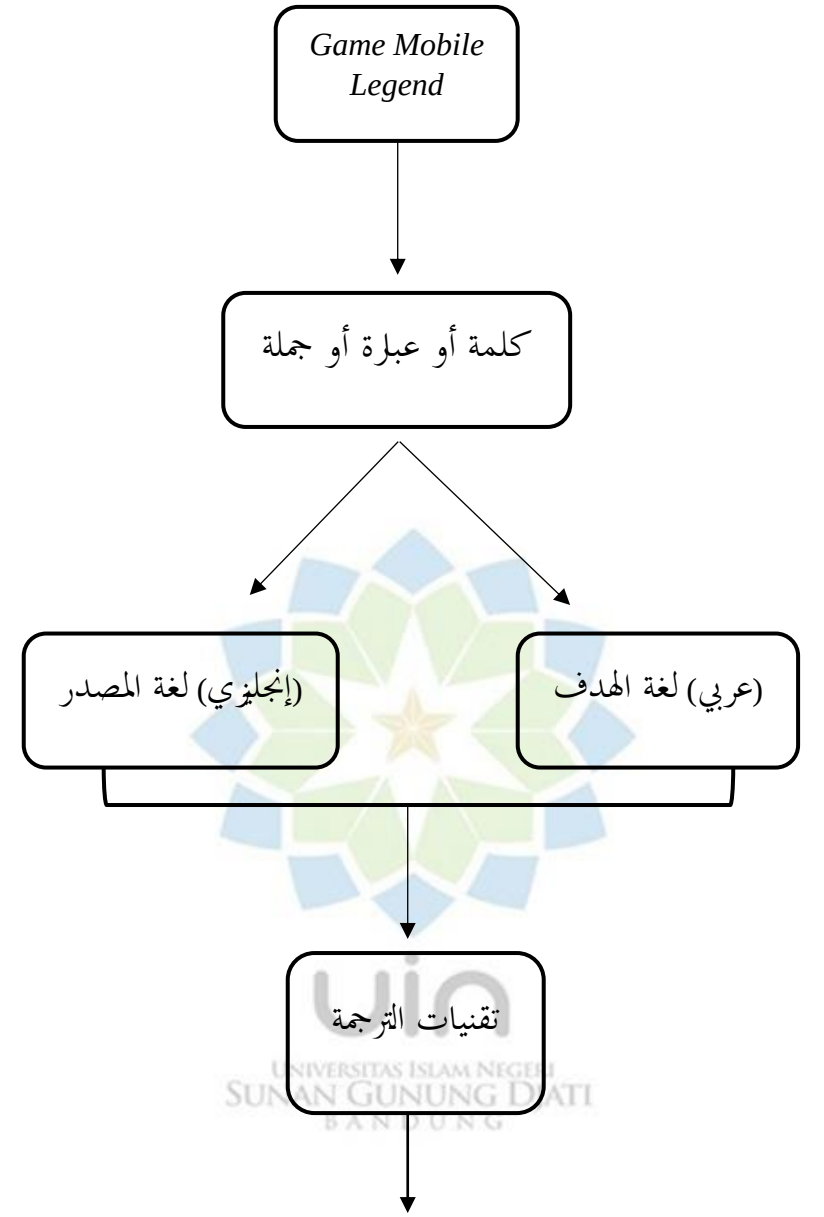
بناءً على نتائج الوصف ، يقتصر هذا البحث على وصف المصطلحات الواردة في لعبة أسطورة الهاتف المحمول ، إما في شكل كلمات أو عبارات أو جمل. الجملة المعنية هي تعبير أو كلام في لعبة أسطورة متنقلة ، وليست تفسيرًا أو أشياء معقدة أخرى.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG



الصورة ٤: الصفحة الرئيسية للعبة موبايل ليجند

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

منهجية الكتابة عبارة عن سلسلة من المناقشات الواردة في دراسة بحيث يتم تنظيم الدراسة بانتظام وثبات. توفر منهجيات الكتابة الراحة للباحثين لإجراء دراسة. يتكون هذا البحث من خمسة فصول موصوفة على النحو التالي.

خ. نظام الكتابة

منهجية الكتابة عبارة عن سلسلة من المناقشات الواردة في دراسة بحيث يتم تنظيم الدراسة بانتظام وثبات. توفر منهجيات الكتابة الراحة للباحثين لإجراء دراسة. يتكون هذا البحث من خمسة فصول موصوفة على النحو التالي.

الفصل الأول عبارة عن مقدمة تتضمن مناقشة خلفية المشكلة ، وصياغة المشكلة ، وأهداف البحث ، وفوائد البحث ، والبحوث السابقة ، وإطار التفكير ، ومنهجية البحث ، وعلم منهجية الكتابة.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

الفصل الثاني يحتوي على الأسس النظرية والأهداف الداعمة التي تهدف إلى جعل هذا البحث أكثر علمية. يركز الباحث في هذا الفصل على الدراسات النظرية حول الوحدات اللغوية في شكل كلمات وعبارات وجمل ، ثم يضيف المعاني المعجمية والسياقية في حالة وجود كلمات أو عبارات أو جمل إذا لزم الأمر. ثم بعد ذلك توجد نظرية الترجمة في هذا الفصل الثاني باعتبارها النظرية الأساسية لهذا البحث.

الفصل الثالث يحتوي على منهجية البحث

الفصل الرابع يحتوي على المناقشة على النحو التالي ،

١. مناقشة المصطلحات الموجودة في تطبيق لعبة Mobile Legend .

٢. تحليل الترجمة الفنية للمصطلحات الموجودة في تطبيق لعبة Mobile Legend.

الفصل الخامس يختتم ، ويحتوي على نتائج البحث والاقتراحات.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG