Analisis Kecenderungan Literal *Google Translate* dalam Menerjemahkan Diksi Horor Psikologis pada Teks Non-dialogis Gim *Silent Hill f* dari Bahasa Inggris ke Bahasa Indonesia

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra

ARIEF HIDAYAT

41182003220015

PROGRAM STUDI SASTRA INGGRIS

FAKULTAS KOMUNIKASI SASTRA DAN BAHASA

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH INDONESIA

2026

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Dengan ini, saya menyatakan dengan penuh kesadaran bahwa Skripsi ini telah saya susun tanpa adanya tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Indonesia. Apabila di kemudian hari terbukti adanya tindakan plagiarisme, maka saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia untuk menerima sanksi yang dijatuhkan oleh pihak Universitas Muhammadiyah Indonesia.

Bekasi, 13 Agustus 2026



Arief Hidayat

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Arief Hidayat

NPM : 41182003220015

Tanda Tangan



Tanggal : 13 Agustus 2026

Lembar Persetujuan Dosen Pembimbing

Nama : Arief Hidayat

NPM : 41182003220015

Konsentrasi : *English Linguistic and Teaching Applied*

Program Studi : Sastra Inggris

Judul Skripsi : Analisis Kecenderungan Literal *Google Translate* dalam Menerjemahkan Diksi Horor Psikologis pada Teks Non-dialogis Gim *Silent Hill f* dari Bahasa Inggris ke Bahasa Indonesia

Telah memenuhi syarat dan mendapat persetujuan dosen pembimbing untuk mengikuti ujian sidang skripsi sebagai prasyarat yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra Inggris pada Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Komunikasi, Sastra dan Bahasa, Universitas Muhammadiyah Indonesia.

Bekasi, 13 Agustus 2026

Mengetahui,	Menyetujui,
Ketua Program Studi Sastra Inggris	Dosen Pembimbing Skripsi
Dr. Novita Puspahaty, M.Hum.	Rido Budiman, S.S., M.Hum.

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang diajukan oleh:

Nama	: Arief Hidayat
NPM	: 41182003220015
Program Studi	: Sastra Inggris
Judul	: Analisis Kecenderungan Literal *Google Translate* dalam Menerjemahkan Diksi Horor Psikologis pada Teks Non-dialogis Gim *Silent Hill f* dari Bahasa Inggris ke Bahasa Indonesia

Ini telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Komunikasi, Sastra, dan Bahasa, Universitas Muhammadiyah Indonesia.

DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji	: Heri Yusup, M.A., Ph.D.	(.....)
Penguji 1	: M. Fakhran Al Ramadhan, M.Hum.	(.....)
Penguji 2	: Rido Budiman, S.S., M.Hum.	(.....)
Ditetapkan di	: Bekasi	
Tanggal	: 13 Agustus 2026	

Oleh,
Dekan Fakultas Komunikasi Sastra dan Bahasa
Universitas Muhammadiyah Indonesia

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH INDONESIA

Saepudin, S.S., M.Soc.Sc
NRP 45.1.01.11.2011.031

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Komunikasi, Sastra, dan Bahasa, Universitas Muhammadiyah Indonesia.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Saepudin, S.S., M.Soc.Sc., selaku Dekan Fakultas Komunikasi, Sastra, dan Bahasa Universitas Muhammadiyah Indonesia.
2. Ibu Dr. Novita Puspahaty, M.Hum., selaku Ketua Program Studi Sastra Inggris.
3. Bapak Rido Budiman, S.S., M.Hum., selaku dosen pembimbing utama yang telah sabar memberikan arahan, ilmu, dan waktu dalam membimbing penulis.
4. Bapak Heri Yusup, M.A., Ph.D., selaku Ketua Penguji, serta Bapak M. Fakhran Al Ramadhan, M.Hum., selaku Penguji 1 yang telah memberikan masukan berharga bagi perbaikan skripsi ini.
5. Segenap dosen pengajar di Jurusan Sastra Inggris, Bapak Endang S. Priyatna, M.Hum., M.A., Ph.D., Ibu Reza Anggriyashati Adara, M.A., dan Ibu Sya'baningrum Prihartini, M.Hum., atas ilmu dan dedikasi yang diberikan. Penulis juga ingin menyampaikan penghormatan dan terima kasih yang mendalam kepada mendiang Bapak Dr. Nuryadi, S.S., M.Hum., yang telah sangat berjasa dalam memberikan inspirasi serta ilmu yang tak ternilai bagi penulis selama masa perkuliahan.
6. Kedua orang tua tercinta yang menjadi fondasi utama dalam hidup penulis. Terima kasih atas setiap tetes keringat, doa-doa yang dipanjatkan di setiap sujud malam, serta kasih sayang tanpa syarat yang senantiasa menjadi sumber kekuatan dan motivasi terbesar penulis dalam melewati segala rintangan dan lelah demi menyelesaikan pendidikan ini.
7. Teman-teman seperjuangan: Dini Fatma Karomah Al Jamilah, Julia Putri Awalia, Dzaki Maulana Aji, Hafizh Thaifatur Rizky, Muhammad Mahardika Kusumah, Mohamad Fikri Jamalullael, Dewiani Rachman, Dimas Hidayat Akbar, Dwi Angel, dan Fathia Anggita Maharani.
8. Sahabat sejati, Putri Cahyarany, Wina Eka Putri, dan Muhammad Alif Fattah Qawly, yang selalu setia memberikan dukungan moral, menemani hari-hari penuh tantangan, serta berbagi rasa stres dalam proses perjuangan menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa depan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan perkembangan ilmu pengetahuan.

Bekasi, 13 Agustus 2026

Arief Hidayat

Artikel jurnal Arief Hidayat (Skripsi).docx

ORIGINALITY REPORT

4%	4%	0%	1%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	game8.co Internet Source	2%
2	www.silenthillmemories.net Internet Source	1%
3	www.openulis.com Internet Source	1%

Exclude quotes	On	Exclude matches	< 1%
Exclude bibliography	On		

Analisis Kecenderungan Literal *Google Translate* dalam Menerjemahkan Diksi Horor Psikologis pada Teks Non-dialo*g*is Gim *Silent Hill f* dari Bahasa Inggris ke Bahasa Indonesia

Arief Hidayat[1] Rido Budiman [2]
Program Studi Sastra Inggris, Universitas Islam 45 Bekasi
hidayatarief647@gmail.com, rido@englishunisma.org

Abstract
Keywords:
Google Translate; literal translation; non-dialogue text; psychological horror; Silent Hill f

This study aims to analyze Google Translate's translation tendencies in translating psychological horror diction found in the non-dialogue texts of the game Silent Hill f from English into Indonesian. This study employed a descriptive qualitative approach using Peter Newmark's translation theory as a framework to identify literal translation tendencies and Limantoro and Atma's concept of psychological horror as the basis for data categorization. The data were obtained from a full playthrough video of Silent Hill f uploaded by the YouTube channel MKIceAndFire (2025). From 381 screenshots of non-dialogue texts collected, 76 data containing 217 psychological horror phrases or words were identified and categorized into atmosphere, mental state, Fear/Anxiety, and Uncertainty/Psychological conflict. The findings reveal that Google Translate tends to preserve the source language's word choices, structures, and information order, indicating a tendency toward literal translation. Although most basic meanings and horror nuances remain understandable, several translations fail to fully maintain contextual meanings, emotional intensity, metaphors, and ambiguity. Therefore, some translations require editing to better preserve the psychological horror elements conveyed in the source texts.

Abstrak
Kata Kunci:
Google Translate, horor psikologis, penerjemahan literal, *Silent Hill f*, teks *non-dialog*is

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kecenderungan penerjemahan Google Translate dalam menerjemahkan diksi horor psikologis pada teks non-dialo*g*is game *Silent Hill f* dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teori penerjemahan Peter Newmark sebagai landasan untuk mengidentifikasi kecenderungan literal translation serta konsep *psychological horror* dari Limantoro dan Atma sebagai dasar pengelompokan data. Sumber data penelitian berasal dari video *full playthrough Silent Hill f* yang diunggah oleh kanal YouTube MKIceAndFire (2025). Dari 381 tangkapan layar teks *non-dialog*is yang dikumpulkan, diperoleh 76 data dengan 217 frasa atau diksi horor psikologis yang dikategorikan menjadi *atmosphere*, *mental state*, *Fear/Anxiety*, dan *Uncertainty/Psychological conflict*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Google Translate cenderung mempertahankan bentuk, struktur, dan urutan informasi bahasa sumber sehingga menunjukkan kecenderungan penerjemahan literal. Meskipun sebagian besar makna dasar dan nuansa horor masih dapat dipahami, beberapa terjemahan mengalami keterbatasan dalam mempertahankan makna kontekstual, intensitas emosi, unsur metaforis, dan ambiguitas. Oleh karena itu, beberapa data masih memerlukan penyuntingan agar nuansa horor psikologis dalam teks sumber dapat tersampaikan secara lebih optimal.

PENDAHULUAN

Perkembangan industri gim video di era digital tidak lagi terbatas sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi medium budaya yang menyajikan narasi, emosi, dan pengalaman psikologis melalui bahasa. Gim video mampu melibatkan proses psikologis pemain sehingga pengalaman bermain tidak hanya bersifat menghibur, tetapi juga emosional (Hodent, 2021). Salah satu genre yang menonjol dalam penggunaan bahasa adalah horor psikologis karena mengandalkan pilihan kata dan narasi untuk membangun suasana mencekam. Gim waralaba seperti *Resident Evil* dan *Silent Hill f* menunjukkan bahwa teks tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai unsur penting dalam membangun atmosfer dan pengalaman naratif. Gim *Silent Hill f* dirilis pada 24 September 2025, sebagai seri terbaru dalam waralaba *Silent Hill* yang berlatar budaya Jepang, menjadi contoh bagaimana diksi berperan dalam membangun nuansa horor psikologis. Di sisi lain, game ini belum menyediakan lokalisasi resmi dalam bahasa Indonesia sehingga pemain yang tidak menguasai bahasa Inggris memerlukan bantuan penerjemahan untuk memahami teks dalam permainan. Dalam kondisi tersebut, mesin penerjemah seperti Google Translate menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan. Oleh karena itu, kualitas hasil penerjemahan menjadi penting karena tidak hanya berkaitan dengan ketepatan makna, tetapi juga dengan kemampuan mempertahankan nuansa emosional dan konteks budaya (Malmkjær, 2018).

Kesenjangan lokalisasi bahasa dalam industri game internasional menjadikan mesin penerjemah sebagai salah satu alternatif untuk membantu memahami game yang belum tersedia dalam bahasa resmi pemain. Google Translate merupakan salah satu mesin penerjemah yang paling banyak digunakan secara global. Layanan ini pertama kali diluncurkan pada tahun 2006 dengan pendekatan *Statistical Machine Translation* (SMT), kemudian dikembangkan menjadi *Google Neural Machine Translation* (GNMT) pada tahun 2016 sehingga mampu mempertimbangkan konteks kalimat secara lebih utuh (Cancino, 2021). Dominasi Google Translate juga terlihat dari jumlah penggunanya yang telah melampaui satu miliar instalasi pada Maret 2021 (Pitman, 2021). Meskipun demikian, tingginya penggunaan tersebut tidak selalu diikuti oleh kualitas terjemahan yang optimal. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa Google Translate masih mengalami keterbatasan dalam menerjemahkan teks yang mengandung unsur budaya, idiom, dan makna nonliteral (Fitria, 2023), serta pada teks berkonteks tinggi yang menuntut kealamiahan dan kesepadanan makna (Asrul, 2025; Sihombing, 2025). Keterbatasan tersebut menjadi penting dikaji pada teks non-dialo*g*is *Silent Hill f* yang membangun horor psikologis melalui pilihan kata.

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji kualitas terjemahan Google Translate, sebagian besar masih berfokus pada teks umum, teks akademik, atau aspek keakuratan terjemahan secara umum. Penelitian yang secara khusus membahas kecenderungan penerjemahan literal Google Translate pada diksi horor psikologis dalam teks non-dialo*g*is video game masih sangat terbatas. Padahal, diksi pada genre horor psikologis tidak hanya berfungsi menyampaikan informasi, tetapi juga membangun atmosfer, kondisi psikologis tokoh, rasa takut, konflik batin, serta makna metaforis dan ambiguitas yang memengaruhi pengalaman pemain. Di samping itu objek penelitian gim *Silent Hill f* masih belum ada yang meneliti secara spesifik dari aspek penerjemahan bahasa. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menganalisis kecenderungan penerjemahan literal Google Translate pada diksi horor psikologis dalam teks non-dialo*g*is *Silent Hill f* serta dampaknya terhadap penyampaian makna dan nuansa horor psikologis.

Berdasarkan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini mengajukan dua pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kecenderungan Google Translate dalam menerjemahkan diksi horor psikologis pada teks *non-dialog*is *Silent Hill f* dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia berdasarkan teori penerjemahan literal Peter Newmark?
2. Sejauh mana makna dan nuansa horor psikologis pada diksi tersebut masih dapat dipahami dalam hasil terjemahan Google Translate ke dalam bahasa Indonesia?

Berdasarkan pertanyaan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kecenderungan penerjemahan literal Google Translate pada diksi horor psikologis dalam teks *non-dialog*is *Silent Hill f* serta mengidentifikasi dampaknya terhadap penyampaian makna, intensitas emosi, makna kontekstual, unsur metaforis, dan ambiguitas. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada kajian penerjemahan mesin dengan menunjukkan batasan penerjemahan literal ketika diterapkan pada teks yang kaya makna implisit dan efek emosional. Selain itu, penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengkaji penerjemahan mesin pada teks sastra maupun video game, serta memberikan pemahaman kepada pengguna Google Translate, termasuk pemain game, bahwa hasil terjemahan pada teks horor psikologis masih perlu dipahami secara kontekstual atau disunting agar makna dan nuansa yang dibangun oleh teks sumber dapat dipertahankan secara lebih optimal.

Beberapa penelitian terdahulu telah menggunakan teori penerjemahan Peter Newmark untuk menganalisis berbagai jenis teks, seperti teks dalam video game, novel, teks naratif, dan cerita anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemilihan metode penerjemahan sangat dipengaruhi oleh karakteristik teks, dengan metode bebas, komunikatif, semantik, idiomatik, dan literal digunakan untuk mempertahankan makna serta menyesuaikan konteks bahasa sasaran (Dwi, 2022; Gusthini, 2022; Hartono, 2020; Mazaya, 2025; Winda Rizky Fatma Sari, 2023). Sementara itu, penelitian mengenai Google Translate menunjukkan bahwa mesin penerjemah ini masih menghadapi keterbatasan dalam menerjemahkan teks yang mengandung idiom, metafora, ungkapan kontekstual, serta unsur budaya. Google Translate diketahui cenderung mempertahankan struktur bahasa sumber melalui penerjemahan literal sehingga pada beberapa kasus masih memerlukan penyuntingan manusia untuk menghasilkan terjemahan yang lebih alami dan sesuai konteks (Artanti, 2024; Baharuddin et al., 2022; Dopur, 2024; Harahap, 2024).

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada analisis metode penerjemahan, kualitas terjemahan, maupun penerjemahan Google Translate pada teks umum, akademik, percakapan, novel, dan metafora. Penelitian yang mengkaji kecenderungan penerjemahan literal Google Translate pada diksi horor psikologis dalam teks *non-dialog*is video game, khususnya *Silent Hill f*, masih belum ditemukan. Penelitian mengenai *Silent Hill f* sendiri lebih banyak membahas trauma, transformasi identitas, tekanan sosial, dan simbolisme budaya Jepang tanpa menyoroti aspek penerjemahan teks dalam permainan (Mota, 2025). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengisi kesenjangan tersebut dengan menganalisis kecenderungan penerjemahan literal Google Translate pada diksi horor psikologis dalam teks *non-dialog*is *Silent Hill f* serta dampaknya terhadap penyampaian makna dan nuansa horor psikologis.

Untuk memahami bagaimana Google Translate menerjemahkan teks dalam game *Silent Hill f*, penelitian ini menggunakan teori penerjemahan Peter Newmark sebagai landasan analisis. Menurut

Newmark (1998), penerjemahan merupakan proses mengalihkan makna teks sumber ke dalam bahasa sasaran sesuai dengan maksud penulis. Teori ini digunakan untuk melihat kecenderungan hasil terjemahan Google Translate, khususnya apabila masih mempertahankan bentuk, struktur, dan makna leksikal bahasa sumber. Newmark (1998) menjelaskan delapan metode penerjemahan melalui *V Diagram of Translation Methods* yang memiliki orientasi berbeda dari bahasa sumber hingga bahasa sasaran. Pada sisi yang dekat dengan bahasa sumber terdapat *word-for-word translation*, yaitu "*the SL word-order is preserved and the words translated singly by their most common meanings, out of context*" (Newmark, 1998, p. 45), dan *literal translation*, yaitu "*the SL grammatical constructions are converted to their nearest TL equivalents but the lexical words are again translated singly, out of context*" (Newmark, 1998, p. 46). Selanjutnya, *faithful translation* berusaha "*to reproduce the precise contextual meaning of the original within the constraints of the TL grammatical structures*" (Newmark, 1998, p. 46), sedangkan *semantic translation* "*takes more account of the aesthetic value of the SL text, compromising on meaning where appropriate*" (Newmark, 1998, p. 46). Pada sisi yang lebih berorientasi pada bahasa sasaran terdapat *adaptation*, yaitu "*the freest form of translation*" (Newmark, 1998, p. 46), *free translation* yang "*reproduces the matter without the manner, or the content without the form of the original*" (Newmark, 1998, p. 46), *idiomatic translation* yang "*reproduces the message of the original but tends to distort nuances of meaning by preferring colloquialisms and idioms*" (Newmark, 1998, p. 47), serta *communicative translation* yang bertujuan "*to render the exact contextual meaning of the original in such a way that both content and language are readily acceptable and comprehensible to the readership*" (Newmark, 1998, 47). Dalam penelitian ini, konsep tersebut tidak digunakan untuk mengklasifikasikan seluruh data berdasarkan delapan metode, melainkan sebagai landasan untuk melihat apakah hasil terjemahan Google Translate menunjukkan kecenderungan literal translation.

Dalam genre *psychological horror*, teks dalam video game tidak hanya berfungsi menyampaikan informasi, tetapi juga membangun suasana, emosi, dan pengalaman ketakutan pemain. Limantoro (2024) menjelaskan bahwa *psychological horror* "*delves into the character's beliefs, fears, and emotional, psychiatric, or mental state*" (Hansen Limantoro, 2024, p. 103). Genre ini juga berfokus pada "*creating a tense and unsettling atmosphere*" (Hansen Limantoro, 2024, p. 102), serta menggambarkan kondisi psikologis seperti "*madness, fear, guilt, and paranoia*" (Hansen Limantoro, 2024, p. 103). Selain itu, genre ini dapat mengganggu persepsi tokoh terhadap realitas hingga mengalami "*losing their grip on reality or their sanity*" (Hansen Limantoro, 2024, p. 104). Berdasarkan karakteristik tersebut, penelitian ini menggunakan empat kategori operasional untuk mengidentifikasi diksi horor psikologis, yaitu *atmosphere*, *mental state*, *Fear/Anxiety*, dan *Uncertainty/Psychological conflict*. Kategori tersebut merupakan hasil pengelompokan peneliti berdasarkan karakteristik *psychological horror* yang dijelaskan oleh Limantoro (2024), bukan kategori yang secara langsung diberikan oleh penulis tersebut. Dalam konteks *Silent Hill f*, unsur psikologis juga berkaitan dengan trauma akibat tekanan sosial, kekerasan keluarga, pengucilan, dan tuntutan budaya yang memengaruhi identitas tokoh (Mota, 2025). Oleh karena itu, *Silent Hill f* dipilih sebagai objek penelitian karena teks *non-dialog*isnya, seperti catatan, dokumen, dan deskripsi objek, banyak memuat diksi yang membangun atmosfer horor serta menggambarkan kondisi psikologis tokoh. Penelitian ini kemudian mengkaji apakah hasil terjemahan Google Translate masih mampu mempertahankan makna dan nuansa horor psikologis dari bahasa sumber ke bahasa Indonesia.

Silent Hill f merupakan seri terbaru dari franchise horor terkenal milik Konami yang menghadirkan cerita dengan nuansa psikologis yang kuat. Berbeda dari seri sebelumnya, game ini berlatar di desa

Ebisugaoka, Jepang, pada tahun 1960-an dan berfokus pada Shimizu Hinako, seorang perempuan muda yang hidup dalam tekanan budaya patriarki. Hinako mengalami berbagai konflik akibat tuntutan sosial, perjodohan, kekerasan keluarga, serta ekspektasi terhadap peran perempuan dalam masyarakat. Tekanan tersebut menyebabkan Hinako mengalami trauma dan gangguan persepsi antara dunia nyata dan halusinasi. Dunia yang ia lihat, seperti kabut, bunga red spider lily, wabah misterius, dan ritual pernikahan yang berubah menjadi tragedi, menjadi representasi dari konflik psikologis serta trauma yang dialaminya. Berbeda dengan seri sebelumnya yang menjadikan monster sebagai gambaran ketakutan personal tokoh utama, monster dalam *Silent Hill f* merepresentasikan ketakutan kolektif yang terbentuk dari tekanan sosial dan sejarah Jepang. Trauma Hinako juga tidak hanya bersifat personal, tetapi berkaitan dengan ekspektasi patriarkal masyarakat Jepang pada masa tersebut (Acovino, 2025).

Selain menghadirkan cerita psikologis yang kuat, *Silent Hill f* juga mendapatkan respons positif dari kritikus internasional. Game ini memperoleh skor 86 di Metacritic, setara dengan *Silent Hill 2* Remake, yang dikenal sebagai salah satu seri paling dihargai dalam franchise tersebut (McCrae, 2025). Para kritikus menilai bahwa game ini berhasil menggabungkan mitos dan cerita rakyat Jepang dengan elemen horor secara efektif. Meskipun mendapat pengakuan positif, *Silent Hill f* belum menyediakan pilihan bahasa Indonesia secara langsung dalam permainan. Hal tersebut menarik untuk dikaji karena terdapat perbedaan antara informasi dukungan bahasa Indonesia pada halaman resmi Steam dan pilihan bahasa yang tersedia dalam game. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan Google Translate untuk menerjemahkan teks *non-dialog*is *Silent Hill f* dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia. Teks *non-dialog*is dipilih karena memuat frasa dan diksi yang berperan dalam membangun atmosfer horor psikologis, menggambarkan kondisi mental, serta menyampaikan konflik batin tokoh. Dengan karakteristik tersebut, *Silent Hill f* menjadi objek yang relevan untuk menganalisis kecenderungan penerjemahan mesin terhadap unsur horor psikologis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menjelaskan kecenderungan penerjemahan literal Google Translate dalam menerjemahkan diksi horor psikologis dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia pada teks *non-dialog*is game *Silent Hill f*. Sumber data penelitian berasal dari video *full playthrough* yang diunggah oleh kanal YouTube MKIceAndFire (2025) dengan durasi sekitar delapan jam. Peneliti mengamati seluruh alur permainan secara menyeluruh, kemudian memperoleh 381 tangkapan layar yang memuat teks *non-dialog*is, seperti catatan, dokumen, deskripsi objek, dan teks lainnya. Seluruh tangkapan layar diseleksi secara purposif berdasarkan karakteristik horor psikologis sehingga diperoleh 76 data yang mengandung 217 frasa atau diksi horor, terdiri atas 96 frasa kategori *atmosphere*, 70 *mental state*, 20 *Fear/Anxiety*, dan 31 *Uncertainty/Psychological conflict*. Analisis dilakukan dengan mentranskripsikan teks bahasa sumber, memeriksa maknanya menggunakan Oxford Learner's Dictionaries, kemudian menerjemahkannya menggunakan Google Translate. Selanjutnya, frasa atau diksi horor dikelompokkan berdasarkan karakteristik horor psikologis menurut Limantoro dan Atma (2024), kemudian dibandingkan dengan hasil terjemahannya untuk mengidentifikasi kecenderungan literal berdasarkan teori penerjemahan literal Newmark (1988). Peneliti selanjutnya menilai apakah makna, intensitas emosi, makna kontekstual, unsur metaforis, dan ambiguitas pada teks sumber masih dapat dipertahankan dalam hasil terjemahan. Apabila ditemukan pilihan kata yang kurang sesuai dengan konteks, peneliti membandingkannya dengan sinonim melalui tesaurus dan alternatif padanan pada fitur kamus Google Translate untuk

menentukan terjemahan yang lebih tepat tanpa mengubah makna teks sumber. Seluruh 76 data dianalisis dengan prosedur yang sama, sedangkan beberapa data dipilih secara purposif untuk ditampilkan pada bagian hasil dan pembahasan sebagai representasi setiap kategori horor, bentuk kecenderungan literal, dampak terhadap nuansa horor psikologis, serta kebutuhan penyuntingan hasil terjemahan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan proses pengumpulan dan penyaringan data, penelitian ini menemukan 76 data teks *non-dialog*is yang mengandung 217 frasa atau diksi horor psikologis. Frasa atau diksi tersebut kemudian dikelompokkan ke dalam empat kategori operasional, yaitu *atmosphere*, *mental state*, *Fear/Anxiety*, dan *Uncertainty/Psychological conflict*. Keempat kategori tersebut dirumuskan oleh peneliti dengan mengelompokkan karakteristik horor psikologis yang dijelaskan oleh Limantoro dan Atma (2024), meliputi penciptaan suasana yang tegang dan mengganggu (*Atmosphere*), penggambaran kondisi mental dan emosional tokoh (*Mental state*), munculnya ketakutan dan kecemasan (*Fear/Anxiety*), serta penggunaan ketidakpastian, ambiguitas, dan konflik psikologis (*Uncertainty/Psychological conflict*). Jumlah data dan frasa atau diksi pada setiap kategori disajikan dalam tabel berikut.

No.	Kategori Horor	Jumlah Data	Jumlah Frasa/Diksi
1.	*Atmosphere*	31	96
2.	*Mental state*	24	70
3.	*Fear/Anxiety*	8	20
4.	*Uncertainty/Psychological conflict*	13	31
	Jumlah	76	217

Berdasarkan Tabel 1, kategori *atmosphere* memiliki jumlah paling banyak, yaitu 31 data dengan 96 frasa atau diksi. Temuan ini menunjukkan bahwa teks *non-dialog*is dalam *Silent Hill f* lebih banyak membangun nuansa horor melalui gambaran lingkungan, makhluk, kematian, kerusakan tubuh, ritual, dan berbagai keadaan yang menimbulkan suasana mencekam. Kategori *mental state* berada pada urutan kedua dengan 24 data dan 70 frasa atau diksi yang menggambarkan kemarahan, kebencian, trauma, keputusasaan, serta tekanan mental tokoh. Selanjutnya, kategori *Uncertainty/Psychological conflict* terdiri atas 13 data dengan 31 frasa atau diksi, sedangkan kategori *Fear/Anxiety* terdiri atas 8 data dengan 20 frasa atau diksi.

Setelah penjelasan umum tersebut, pembahasan dapat dibagi berdasarkan kategori:

Atmosphere

1. Data 1

   BSu

   What a terrifying place this is... Nightmarish swamps. Rotting trees that look like bones. The echoes of screams.

This must be hell.

BSa

Betapa mengerikan tempat ini...
Rawa-rawa yang seperti mimpi buruk. Pohon-pohon busuk yang tampak seperti tulang. Gema jeritan.
Ini pasti neraka.

Diksi pada data ini termasuk dalam kategori *atmosphere* karena membangun suasana mencekam melalui penggambaran lingkungan. Frasa *nightmarish swamps*, *rotting trees that look like bones*, *the echoes of screams*, dan *This must be hell* menghadirkan citra rawa yang menyeramkan, pepohonan yang menyerupai tulang, gema jeritan, serta gambaran neraka yang bersama-sama menciptakan kesan suram dan mengancam. Hasil terjemahan menunjukkan kecenderungan literal karena Google Translate mempertahankan sebagian besar pilihan kata, struktur kalimat, dan urutan informasi dari bahasa sumber. Hal ini terlihat pada penerjemahan *terrifying* menjadi mengerikan, *echoes of screams* menjadi gema jeritan, dan hell menjadi neraka. Secara umum, nuansa horor dalam teks sumber masih dapat dipahami karena unsur lingkungan, suara, dan ancaman tetap tersampaikan. Meskipun demikian, beberapa pilihan kata masih dapat disempurnakan agar lebih alami dalam bahasa Indonesia, seperti mengubah pohon-pohon busuk menjadi pepohonan lapuk dan rawa-rawa yang seperti mimpi buruk menjadi rawa-rawa bagaikan mimpi buruk. Penyuntingan tersebut membuat hasil terjemahan lebih natural tanpa mengubah makna maupun suasana horor yang dibangun oleh teks sumber.

2. Data 10

   BSu

   the field that's all misty is really scary. I keep thinking someone's there but it's always just a scarecrow with a creepy face.

   BSa

   Ladang yang diselimuti kabut itu benar-benar menakutkan. Aku terus berpikir ada seseorang di sana, tapi ternyata hanya orang-orangan sawah dengan wajah menyeramkan.

Diksi pada data ini termasuk kategori *atmosphere* karena menggambarkan lingkungan yang membangun suasana tegang dan mencekam. Frasa *the field that's all misty*, *really scary*, *I keep thinking someone's there*, dan *creepy face* menghadirkan gambaran ladang berkabut, rasa takut, dugaan akan kehadiran seseorang, serta orang-orangan sawah berwajah menyeramkan yang bersama-sama menciptakan suasana tidak pasti dan mengancam. Hasil terjemahan menunjukkan kecenderungan literal karena Google Translate mempertahankan sebagian besar pilihan kata, struktur kalimat, dan urutan informasi dari bahasa sumber, seperti diselimuti kabut, benar-benar menakutkan, ada seseorang di sana, dan wajah menyeramkan. Secara umum, nuansa horor tetap dapat dipahami karena keterbatasan jarak pandang akibat kabut dan keraguan tokoh terhadap sosok yang dilihat masih tersampaikan dengan baik. Oleh karena itu, data ini tidak memerlukan penyuntingan karena hasil terjemahan telah mempertahankan makna, konteks, dan suasana horor tanpa menimbulkan pergeseran makna yang berarti.

3. Data 24

   BSu

A monster covered in swollen, skin crawling mounds. As each one pulses, it spawns more and more horrors.

BSa

Sesosok monster yang tertutupi oleh gundukan bengkak yang mengerikan. Saat setiap gundukan berdenyut, ia memunculkan lebih banyak kengerian lagi.

Diksi pada data ini termasuk kategori *atmosphere* karena menggambarkan tubuh monster yang membangun kesan menyeramkan, menjijikkan, dan tidak nyaman. Frasa *swollen*, *skin-crawling mounds*, *pulses*, dan *spawns more and more horrors* menghadirkan gambaran tubuh yang dipenuhi benjolan hidup dan terus menghasilkan ancaman baru. Hasil terjemahan menunjukkan kecenderungan literal karena Google Translate mempertahankan sebagian besar pilihan kata, struktur kalimat, dan urutan informasi bahasa sumber, seperti *swollen, skin-crawling mounds* menjadi gundukan bengkak yang mengerikan dan spawns more and more horrors menjadi memunculkan lebih banyak kengerian lagi. Meskipun makna umum masih dapat dipahami, terjemahan tersebut belum sepenuhnya mempertahankan makna kontekstual dan unsur metaforis pada frasa *skin-crawling*. Dalam konteks ini, *skin-crawling* bukan menggambarkan sesuatu yang benar-benar merayap di kulit, melainkan metafora untuk rasa jijik atau ngeri yang begitu kuat hingga membuat bulu kuduk merinding. Selain itu, kata memunculkan juga belum sepenuhnya menggambarkan proses spawns yang menunjukkan kemunculan ancaman secara terus-menerus. Oleh karena itu, data ini memerlukan penyuntingan agar intensitas horor, makna kontekstual, dan unsur metaforis dalam teks sumber dapat tersampaikan dengan lebih baik.

4. Data 76

BSu

The seal shall mark thee as our own, proof of thine own sacrifice of body and spirit. Be thou awake or hidden in sweet slumber, joyous shalt thou be serve. Even when flesh has rotted away and bone turned to dust, so thou shalt serve...

BSa

Meterai itu akan menandai engkau sebagai milik kami, bukti pengorbanan tubuh dan jiwamu. Baik engkau terjaga atau tersembunyi dalam tidur nyenyak, engkau akan tetap melayani dengan sukacita. Bahkan ketika daging telah membusuk dan tulang telah menjadi debu, demikianlah engkau akan melayani...

Diksi pada data ini termasuk kategori *atmosphere* karena menggambarkan ritual pengorbanan yang mengikat seseorang untuk terus mengabdi, bahkan setelah kematian. Frasa *The seal shall mark thee as our own, sacrifice of body and spirit, Even when flesh has rotted away and bone turned to dust*, dan *so thou shalt serve* membangun suasana ritual yang kelam melalui gambaran kepemilikan, pengorbanan tubuh dan jiwa, kehancuran fisik, serta pengabdian abadi. Hasil terjemahan menunjukkan kecenderungan literal karena Google Translate mempertahankan sebagian besar pilihan kata, struktur kalimat, dan urutan informasi dari bahasa sumber, seperti meterai itu akan menandai engkau sebagai milik kami, pengorbanan tubuh dan jiwamu, serta daging telah membusuk dan tulang telah menjadi debu. Secara umum, nuansa horor tetap dapat dipahami karena unsur ritual, kematian, dan kutukan masih tersampaikan dengan baik. Meskipun beberapa frasa mengikuti susunan bahasa sumber secara dekat, hasil terjemahan tetap alami, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan pergeseran makna. Oleh karena itu, data ini tidak memerlukan penyuntingan karena telah mempertahankan makna dan suasana horor dalam teks sumber.

Mental state

1. Data 6

   BSu

   He ignores me when I tell him, "Good morning," but if I say nothing, he gets angry instead. He just... explodes. He loses all control over his emotions in the blink of an eye. He yells at Mom, throws things around, and even hits us.

   BSa

   Dia mengabaikanku saat aku mengucapkan "Selamat pagi," tetapi jika aku tidak mengatakan apa pun, dia malah marah. Dia hanya... meledak. Dia kehilangan kendali atas emosinya dalam sekejap mata. Dia berteriak pada Ibu, melempar barang-barang, dan bahkan memukul kami.

Diksi pada data ini termasuk kategori *mental state* karena menggambarkan ketidakstabilan emosi dan hilangnya kendali tokoh ayah terhadap kemarahannya. Kata *explodes, loses all control over his emotions, in the blink of an eye*, serta tindakan *yells at Mom, throws things around*, dan *even hits us* menunjukkan perubahan emosi yang terjadi secara tiba-tiba hingga berujung pada kekerasan verbal dan fisik. Hasil terjemahan menunjukkan kecenderungan literal karena Google Translate mempertahankan sebagian besar pilihan kata, struktur kalimat, dan urutan informasi bahasa sumber, seperti *explodes* menjadi meledak, *loses all control over his emotions* menjadi kehilangan kendali atas emosinya, dan *in the blink of an eye* menjadi dalam sekejap mata. Meskipun makna umum masih dapat dipahami, terjemahan belum sepenuhnya mempertahankan makna kontekstual, intensitas emosi, dan unsur metaforis pada kata *explodes*. Dalam konteks ini, *explodes* merupakan metafora yang menggambarkan ledakan amarah secara tiba-tiba, bukan ledakan fisik. Oleh karena itu, terjemahan meledak berpotensi menimbulkan penafsiran yang kurang tepat dan lebih sesuai disunting menjadi mengamuk agar kondisi psikologis tokoh tersampaikan dengan lebih jelas.

2. Data 41

   BSu

   I mean, I've been told that I should probably just ask an adult for directions if I get lost…

   but then, I remember that one time when I walked on the footpath of the rice fields for fun and got smacked by an old farmer all of a sudden. The trauma from that experience made me scared of adults. back then, and even to this day.

   BSa

   Maksudku, aku sudah diberitahu bahwa sebaiknya aku bertanya pada orang dewasa jika tersesat…

   tapi kemudian, aku ingat suatu kali ketika aku berjalan di jalan setapak sawah untuk bersenang-senang dan tiba-tiba dipukul oleh seorang petani tua. Trauma dari pengalaman itu membuatku takut pada orang dewasa, saat itu, dan bahkan sampai hari ini.

Diksi pada data ini termasuk kategori *mental state* karena menggambarkan trauma dan rasa takut yang terus memengaruhi kondisi psikologis tokoh setelah mengalami kekerasan pada masa lalu. Frasa *got smacked by an old farmer all of a sudden, The trauma from that experience made me scared of adults, dan back then, and even to this day* menunjukkan bahwa pengalaman dipukul secara tiba-tiba berkembang menjadi trauma yang masih dirasakan hingga saat ini. Hasil terjemahan menunjukkan kecenderungan literal karena Google Translate mempertahankan sebagian besar pilihan kata,

hubungan sebab-akibat, dan urutan informasi bahasa sumber, seperti dipukul oleh seorang petani tua, trauma dari pengalaman itu, dan membuatku takut pada orang dewasa. Secara umum, nuansa horor psikologis tetap dapat dipahami karena pengalaman kekerasan, dampak trauma, dan ketakutan yang berkepanjangan masih tersampaikan dengan jelas. Oleh karena itu, data ini tidak memerlukan penyuntingan karena hasil terjemahan telah mempertahankan makna, konteks, serta kondisi psikologis tokoh tanpa menimbulkan pergeseran makna yang signifikan.

3. Data 43

   BSu

   For all this, I will give him all of me. Body, mind, and soul.

   I will even give him what I have fiercely protected my whole life—my will to make my own choices.

   From now on, I will let him decide everything for me and simply do as he says.

   This is what... happiness... means... to... me...

   BSa

   Untuk semua ini, aku akan memberikan seluruh diriku kepadanya. Tubuh, pikiran, dan jiwa.

   Aku bahkan akan memberikan kepadanya apa yang telah kupertahankan dengan gigih sepanjang hidupku—kemauanku untuk membuat pilihan sendiri.

   Mulai sekarang, aku akan membiarkan dia memutuskan segalanya untukku dan hanya melakukan apa yang dia katakan.

   Inilah arti... kebahagiaan... bagiku...

Diksi pada data ini termasuk kategori *mental state* karena menggambarkan kondisi psikologis tokoh yang menyerahkan kehendak, kebebasan, dan identitas dirinya kepada orang lain. Frasa *I will give him all of me, Body, mind, and soul, my will to make my own choices,* dan *I will let him decide everything for me* menunjukkan penyerahan diri secara menyeluruh hingga tokoh tidak lagi memiliki kendali atas hidupnya. Hasil terjemahan menunjukkan kecenderungan literal karena Google Translate mempertahankan sebagian besar pilihan kata, struktur kalimat, dan urutan informasi bahasa sumber, seperti memberikan seluruh diriku kepadanya, tubuh, pikiran, dan jiwa, serta membiarkan dia memutuskan segalanya untukku. Secara umum, nuansa horor psikologis tetap dapat dipahami karena hilangnya kebebasan dan kemandirian tokoh masih tersampaikan dengan jelas. Selain itu, terjemahan juga mempertahankan ambiguitas pada pernyataan Inilah arti... kebahagiaan... bagiku.... Dalam konteks ini, pembaca tidak dapat memastikan apakah tokoh benar-benar merasa bahagia atau justru telah mengalami manipulasi psikologis hingga menganggap penyerahan seluruh kehendaknya sebagai kebahagiaan. Oleh karena itu, data ini tidak memerlukan penyuntingan karena hasil terjemahan telah mempertahankan makna, konteks, kondisi psikologis, serta ambiguitas yang dibangun dalam teks sumber.

4. Data 62

   BSu

   She keeps writing her complaints on pieces of paper, but instead of burning them, she just decides to throw them in the void and let them accumulate.

   I think that maybe one day, all of those grievances will pile up and suffocate her...

BSa

Dia terus menuliskan keluhannya di selembar kertas, tetapi alih-alih membakarnya, dia malah memutuskan untuk membuangnya begitu saja dan membiarkannya menumpuk.

Saya pikir mungkin suatu hari nanti, semua keluhan itu akan menumpuk dan mencekiknya...

Diksi pada data ini termasuk kategori *mental state* karena menggambarkan tekanan batin akibat keluhan yang terus dipendam. Frasa *throw them in the void, let them accumulate*, dan *those grievances will pile up and suffocate her* menunjukkan bahwa keluhan tidak diselesaikan, melainkan dibiarkan terus bertambah hingga menjadi beban psikologis yang menekan tokoh. Hasil terjemahan secara umum menunjukkan kecenderungan literal karena Google Translate mempertahankan sebagian besar pilihan kata, struktur kalimat, dan urutan informasi bahasa sumber, seperti membiarkannya menumpuk dan semua keluhan itu akan menumpuk dan mencekiknya. Namun, terjemahan belum sepenuhnya mempertahankan makna kontekstual dan unsur metaforis pada frasa *throw them in the void*. Dalam konteks ini, *the void* merupakan metafora yang menggambarkan kehampaan sebagai tempat keluhan dipendam, bukan sekadar dibuang. Terjemahan membuangnya begitu saja menghilangkan gambaran tersebut sehingga hubungan antara penderitaan yang dipendam dan tekanan batin yang terus bertambah menjadi kurang kuat. Oleh karena itu, data ini memerlukan penyuntingan agar makna kontekstual, unsur metaforis, dan intensitas horor psikologis dalam teks sumber dapat dipertahankan dengan lebih baik.

Fear / Anxiety

1. Data 3

   BSu

   Even as my father screams in her face, throws bowls at her, and sends her out for alcohol late at night, she remains ever too loyal to him.

   BSa

   Meskipun ayahku berteriak di depannya, melempar mangkuk ke arahnya, dan menyuruhnya keluar membeli minuman keras larut malam, dia tetap terlalu setia kepadanya.

Diksi pada data ini termasuk kategori *Fear/Anxiety* karena menggambarkan tindakan intimidasi dan kekerasan yang menempatkan korban dalam situasi penuh ancaman. Frasa *screams in her face, throws bowls at her, sends her out for alcohol late at night*, dan *she remains ever too loyal to him* menunjukkan kekerasan verbal, ancaman fisik, serta perlakuan yang menimbulkan rasa takut dan tertekan. Hasil terjemahan menunjukkan kecenderungan literal karena Google Translate mempertahankan sebagian besar pilihan kata, struktur kalimat, dan urutan informasi bahasa sumber, seperti berteriak di depannya, melempar mangkuk ke arahnya, dan menyuruhnya keluar membeli minuman keras larut malam. Meskipun makna umum masih dapat dipahami, terjemahan belum sepenuhnya mempertahankan makna kontekstual dan intensitas emosi pada frasa *screams in her face*. Dalam konteks ini, frasa tersebut menggambarkan tindakan membentak dari jarak yang sangat dekat sebagai bentuk intimidasi, sedangkan berteriak di depannya hanya menunjukkan posisi pelaku di depan korban. Oleh karena itu, data ini memerlukan penyuntingan agar tekanan psikologis dan rasa takut yang dialami korban dapat tersampaikan dengan lebih kuat.

2. Data 5

   BSu

   It Seems to be searching for me by sound rather than sight. I should be mindful of my footsteps…

   BSa

   Sepertinya ia mencariku berdasarkan suara, bukan penglihatan. Aku harus lebih berhati-hati dengan langkah kakiku…

Diksi pada data ini termasuk kategori *Fear/Anxiety* karena menggambarkan kewaspadaan tokoh terhadap ancaman yang melacaknya melalui suara. Frasa *searching for me by sound rather than sight* dan *I should be mindful of my footsteps* menunjukkan bahwa tokoh menyadari setiap langkah yang menimbulkan suara dapat mengungkap keberadaannya. Hasil terjemahan menunjukkan kecenderungan literal karena Google Translate mempertahankan sebagian besar pilihan kata, struktur kalimat, dan urutan informasi bahasa sumber, seperti mencariku berdasarkan suara, bukan penglihatan dan aku harus lebih berhati-hati dengan langkah kakiku. Secara umum, nuansa horor psikologis tetap dapat dipahami karena ancaman yang melacak melalui suara serta kewaspadaan tokoh masih tersampaikan dengan jelas. Selain itu, kata sepertinya tetap mempertahankan ambiguitas pada teks sumber, yaitu tokoh hanya menduga cara makhluk tersebut melacaknya tanpa memiliki kepastian. Oleh karena itu, data ini tidak memerlukan penyuntingan karena hasil terjemahan telah mempertahankan makna, konteks, rasa takut, dan ambiguitas yang dibangun dalam teks sumber.

3. Data 18

   BSu

   I was sobbing and hollering and walked the wrong way for hours actually, I was told later that it was the exact opposite direction of my house.

   BSa

   Aku terisak-isak dan berteriak-teriak, bahkan berjalan ke arah yang salah selama berjam-jam. Belakangan aku diberitahu bahwa itu adalah arah yang benar-benar berlawanan dengan rumahku.

Diksi pada data ini termasuk kategori *Fear/Anxiety* karena menggambarkan reaksi emosional dan perilaku tokoh saat mengalami ketakutan dan kepanikan. Frasa *sobbing and hollering, walked the wrong way for hours,* dan *the exact opposite direction of my house* menunjukkan bahwa tokoh kehilangan kendali atas emosinya hingga tidak mampu menentukan arah pulang. Hasil terjemahan menunjukkan kecenderungan literal karena Google Translate mempertahankan sebagian besar pilihan kata, struktur kalimat, dan urutan informasi bahasa sumber, seperti terisak-isak dan berteriak-teriak, berjalan ke arah yang salah selama berjam-jam, dan arah yang benar-benar berlawanan dengan rumahku. Secara umum, nuansa horor psikologis tetap dapat dipahami karena kepanikan, hilangnya orientasi, dan rasa takut tokoh masih tersampaikan dengan jelas. Oleh karena itu, data ini tidak memerlukan penyuntingan karena hasil terjemahan telah mempertahankan makna, konteks, serta kondisi emosional yang dibangun dalam teks sumber tanpa menimbulkan pergeseran makna yang signifikan.

4. Data 64

   BSu

   What if hinako breaks her promise? What if she betrays me? What if she's LYING?!

   No no no no no no no.

   I don't wanna think about that.

   If you betray me, you'll pay.

   I'll make you pay and regret ever hurting me.

   BSa

   Bagaimana jika Hinako mengingkari janjinya? Bagaimana jika dia mengkhianatiku? Bagaimana jika dia BERBOHONG?!

   Tidak, tidak, tidak, tidak, tidak, tidak.

   Aku tidak ingin memikirkan itu.

   Jika kau mengkhianatiku, kau akan membayar.

   Aku akan membuatmu membayar dan menyesal telah menyakitiku.

Diksi pada data ini termasuk kategori *Fear/Anxiety* karena menggambarkan kecemasan tokoh terhadap kemungkinan dikhianati oleh Hinako. Frasa *What if Hinako breaks her promise?, What if she betrays me?, What if she's LYING?!,* serta pengulangan *No no no no no no no* menunjukkan meningkatnya kecemasan, penolakan, dan pikiran buruk yang terus berulang. Hasil terjemahan menunjukkan kecenderungan literal karena Google Translate mempertahankan sebagian besar pilihan kata, penekanan grafis, dan urutan perkembangan emosi bahasa sumber, seperti mengingkari janjinya, mengkhianatiku, BERBOHONG?!, dan pengulangan kata Tidak. Secara umum, nuansa horor psikologis tetap dapat dipahami karena perubahan emosi tokoh dari rasa cemas menjadi ancaman balas dendam masih tersampaikan dengan jelas. Ungkapan kau akan membayar juga tetap mempertahankan makna ancaman dalam konteks bahasa Indonesia, sehingga tidak menimbulkan pergeseran makna. Oleh karena itu, data ini tidak memerlukan penyuntingan karena hasil terjemahan telah mempertahankan makna, konteks, serta intensitas emosi yang dibangun dalam teks sumber.

Uncertainty / Psychological Conflict

1. Data 14

   BSu

   My eldest child is only three years old, and I have another growing inside me. Life is too hard to keep living, but I'm forbidden to die.

   BSa

   Anak sulungku baru berusia tiga tahun, dan aku sedang mengandung anak lagi. Hidup terlalu sulit untuk terus dijalani, tetapi aku dilarang untuk mati.

Diksi pada data ini termasuk kategori *Uncertainty/Psychological conflict* karena menggambarkan konflik batin tokoh yang merasa tidak sanggup melanjutkan hidup, tetapi juga tidak memiliki kebebasan untuk mengakhirinya. Kalimat *My eldest child is only three years old, I have another growing inside me, Life is too hard to keep living, dan I'm forbidden to die* menunjukkan tekanan hidup yang semakin berat akibat tanggung jawab terhadap anak-anaknya serta keputusasaan yang

dialaminya. Hasil terjemahan menunjukkan kecenderungan literal karena Google Translate mempertahankan sebagian besar pilihan kata, hubungan pertentangan, dan urutan informasi bahasa sumber. Penyesuaian pada frasa *I have another growing inside me* menjadi aku sedang mengandung anak lagi juga membuat maknanya lebih jelas tanpa mengubah konteks. Secara umum, nuansa konflik psikologis tetap terjaga karena pertentangan antara keinginan mengakhiri penderitaan dan larangan untuk mati masih tersampaikan dengan baik. Ambiguitas pada frasa aku dilarang untuk mati juga tetap dipertahankan karena tidak dijelaskan siapa yang melarangnya. Oleh karena itu, data ini tidak memerlukan penyuntingan.

2. Data 15

   BSu

   Did someone sever both of its legs and replace the with such disturbing things so it couldn't go anywhere? Or was this creature brought into existence just so it could end up like this?

   BSa

   Apakah seseorang memotong kedua kakinya dan menggantinya dengan hal-hal yang mengerikan sehingga makhluk itu tidak bisa bergerak? Atau apakah makhluk ini diciptakan hanya agar berakhir seperti ini?

Diksi pada data ini termasuk kategori *Uncertainty/Psychological conflict* karena menggambarkan ketidakpastian tokoh mengenai penyebab penderitaan dan asal-usul makhluk yang diamatinya. Pertanyaan *Did someone sever both of its legs?, replace them with such disturbing things,* dan *Or was this creature brought into existence just so it could end up like this?* menunjukkan bahwa tokoh hanya dapat menduga apa yang sebenarnya terjadi. Hasil terjemahan menunjukkan kecenderungan literal karena Google Translate mempertahankan bentuk pertanyaan, urutan informasi, dan sebagian besar pilihan kata dalam bahasa sumber. Namun, beberapa bagian belum sepenuhnya mempertahankan makna kontekstual dan ambiguitas. Frasa disturbing things diterjemahkan menjadi hal-hal yang mengerikan, sehingga kesan samar mengenai benda yang menggantikan kaki makhluk menjadi lebih pasti. Selain itu, *couldn't go anywhere* diterjemahkan menjadi tidak bisa bergerak, padahal makna aslinya lebih mengarah pada ketidakmampuan makhluk untuk pergi ke mana pun. Oleh karena itu, data ini memerlukan penyuntingan agar ketidakpastian dan kondisi makhluk tetap sesuai dengan makna teks sumber.

3. Data 42

   BSu

   there exist two Hinako inside me now: Shimizu Hinako, whom I have known sice birth; and Hinako, a woman who is trying to steal my body from the old me.

   BSa

   Kini ada dua Hinako di dalam diriku: Shimizu Hinako, yang kukenal sejak lahir; dan Hinako, seorang wanita yang mencoba mencuri tubuhku dari diriku yang lama.

Diksi pada data ini termasuk kategori *Uncertainty/Psychological conflict* karena menggambarkan konflik identitas dan ketidakpastian tokoh terhadap jati dirinya. Frasa *there exist two Hinako inside me now, Shimizu Hinako, whom I have known since birth,* dan *a woman who is trying to steal my body from the old me* menunjukkan adanya pertentangan antara identitas lama dan sosok lain yang berusaha mengambil alih tubuh tokoh. Hasil terjemahan menunjukkan kecenderungan literal karena Google

Translate mempertahankan sebagian besar pilihan kata, struktur kalimat, dan urutan informasi bahasa sumber, seperti Kini ada dua Hinako di dalam diriku, yang kukenal sejak lahir, dan mencoba mencuri tubuhku dari diriku yang lama. Secara umum, nuansa horor psikologis tetap dapat dipahami karena konflik identitas, ancaman kehilangan kendali atas tubuh, serta ketidakpastian mengenai jati diri masih tersampaikan dengan jelas. Ambiguitas mengenai siapa sebenarnya Hinako yang kedua dan apakah sosok tersebut nyata atau hanya bagian dari kondisi psikologis tokoh juga tetap dipertahankan. Oleh karena itu, data ini tidak memerlukan penyuntingan.

4. Data 52

   BSu

   We've always had this unspoken rule that we shouldn't view each other as boys and girls, so we've always called each other "partner" growing up. But with time, our bodies slowly developed into that which we rejected.

   BSa

   Kami selalu memiliki aturan tak tertulis bahwa kami tidak boleh memandang satu sama lain sebagai laki-laki dan perempuan, jadi kami selalu memanggil satu sama lain "pasangan" sejak kecil. Tetapi seiring waktu, tubuh kami perlahan berkembang menjadi sesuatu yang kami tolak.

Diksi pada data ini termasuk kategori *Uncertainty/Psychological conflict* karena menggambarkan konflik batin kedua tokoh yang berusaha mengabaikan perbedaan gender, tetapi harus menghadapi perubahan tubuh mereka seiring bertambahnya usia. Frasa *unspoken rule, we shouldn't view each other as boys and girls*, *partner*, dan *our bodies slowly developed into that which we rejected* menunjukkan pertentangan antara keyakinan yang mereka pegang sejak kecil dan kenyataan yang tidak dapat dihindari. Hasil terjemahan menunjukkan kecenderungan literal karena Google Translate mempertahankan sebagian besar pilihan kata, struktur kalimat, dan urutan informasi bahasa sumber. Namun, terjemahan *partner* menjadi pasangan belum sepenuhnya mempertahankan makna kontekstual. Dalam teks sumber, *partner* digunakan sebagai sebutan yang netral untuk menghindari penekanan pada identitas gender, sedangkan kata pasangan dalam bahasa Indonesia cenderung diasosiasikan dengan hubungan romantis. Pergeseran tersebut membuat latar belakang konflik psikologis kedua tokoh menjadi kurang tepat dipahami. Oleh karena itu, data ini memerlukan penyuntingan agar makna kontekstual dalam teks sumber tetap terjaga.

PEMBAHASAN UMUM

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Google Translate cenderung menerapkan penerjemahan literal pada diksi horor psikologis dalam teks *non-dialog* game *Silent Hill f*. Kecenderungan tersebut terlihat dari upaya mempertahankan pilihan kata, struktur kalimat, dan urutan informasi bahasa sumber pada sebagian besar data sehingga makna dasar masih dapat dipahami oleh pembaca. Namun, analisis juga menunjukkan bahwa pendekatan literal tidak selalu mampu mempertahankan keseluruhan nuansa horor psikologis yang dibangun dalam teks sumber. Pada beberapa data, seperti "explodes", "skin-crawling", "screams in her face", "throw them in the void", dan "partner", hasil terjemahan belum sepenuhnya mempertahankan intensitas emosi, makna kontekstual, unsur metaforis, maupun ambiguitas yang menjadi bagian penting dalam membangun pengalaman horor psikologis. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun Google Translate cukup efektif dalam menyampaikan makna

denotatif, penerjemahan literal masih memiliki keterbatasan ketika berhadapan dengan diksi yang mengandung makna implisit dan efek emosional yang kuat.

Temuan tersebut memperkuat penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa Google Translate cenderung mempertahankan bentuk bahasa sumber melalui penerjemahan literal. Kesamaan tersebut terlihat pada kecenderungan Google Translate mempertahankan pilihan kata dan struktur kalimat bahasa sumber sehingga makna denotatif umumnya masih dapat dipahami. Namun, penelitian ini menunjukkan temuan yang lebih spesifik karena mengkaji penerjemahan diksi horor psikologis dalam teks *non-dialog* game "*Silent Hill f*". Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya berfokus pada keakuratan terjemahan atau penerjemahan teks umum, penelitian ini menunjukkan bahwa kecenderungan literal Google Translate juga berdampak pada penyampaian atmosfer horor, kondisi psikologis tokoh, rasa takut, konflik batin, intensitas emosi, makna kontekstual, unsur metaforis, dan ambiguitas yang menjadi karakteristik utama horor psikologis. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi adanya kecenderungan penerjemahan literal pada Google Translate, tetapi juga memperluas pemahaman mengenai dampak kecenderungan tersebut terhadap penyampaian nuansa horor psikologis dalam teks naratif game.

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini tidak bertujuan menyimpulkan bahwa Google Translate tidak layak digunakan untuk menerjemahkan teks game, melainkan menunjukkan batasan penerjemahan literal ketika diterapkan pada diksi horor psikologis yang kaya akan makna kontekstual, metafora, dan ambiguitas. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengkaji penerjemahan mesin pada genre sastra atau game, khususnya yang memiliki karakteristik emosional dan psikologis yang kuat. Selain itu, penelitian ini juga memberikan gambaran bagi pengguna Google Translate bahwa hasil terjemahan pada teks naratif, terutama yang mengandung unsur horor psikologis, masih perlu dipahami secara kontekstual atau disunting agar makna dan nuansa yang dibangun oleh teks sumber dapat dipertahankan secara lebih optimal.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa Google Translate cenderung menggunakan metode penerjemahan literal dalam menerjemahkan diksi horor psikologis pada teks *non-dialog*is game *Silent Hill f*. Kecenderungan tersebut terlihat dari upaya mempertahankan pilihan kata, struktur kalimat, dan urutan informasi bahasa sumber pada sebagian besar data sehingga makna dasar tetap dapat dipahami. Dari 76 data yang mengandung 217 frasa atau diksi horor psikologis, kategori *atmosphere* merupakan kategori yang paling dominan, diikuti *mental state*, *Uncertainty/Psychological conflict*, dan *Fear/Anxiety*. Hasil analisis menunjukkan bahwa pada sebagian data, penerjemahan literal mampu mempertahankan makna, konteks, serta nuansa horor psikologis sehingga tidak memerlukan penyuntingan. Namun, pada beberapa data, penerjemahan literal belum sepenuhnya mampu mempertahankan intensitas emosi, makna kontekstual, unsur metaforis, dan ambiguitas yang membangun horor psikologis dalam teks sumber. Kondisi tersebut terlihat pada penerjemahan frasa seperti *skin-crawling*, *explodes, throw them in the void, screams in her face*, dan *partner*, yang memerlukan penyuntingan agar makna dan nuansa horor psikologis dapat tersampaikan secara lebih tepat dalam bahasa Indonesia.

Temuan penelitian ini memperkuat penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa Google Translate memiliki kecenderungan mempertahankan bentuk bahasa sumber melalui penerjemahan literal. Namun, penelitian ini juga memperluas kajian tersebut dengan menunjukkan bahwa pada teks non-dialog*i*s bergenre horor psikologis, penerjemahan literal tidak hanya memengaruhi kesepadanan makna, tetapi juga dapat memengaruhi penyampaian suasana, kondisi psikologis tokoh, intensitas

emosi, makna metaforis, dan ambiguitas yang menjadi unsur penting dalam membangun pengalaman horor. Oleh karena itu, penelitian ini tidak bertujuan menyimpulkan bahwa Google Translate tidak layak digunakan untuk menerjemahkan teks gim, melainkan menunjukkan bahwa hasil terjemahan mesin pada teks yang kaya makna kontekstual masih memerlukan pemahaman konteks atau penyuntingan agar efek emosional dan nuansa horor yang dibangun oleh teks sumber dapat dipertahankan secara lebih optimal. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai penerjemahan mesin, khususnya pada teks sastra atau gim yang memiliki karakteristik emosional dan psikologis yang kuat.

DAFTAR PUSTAKA

Acovino, V. (2025, September 26). *In "Silent Hill f," Japanese history shapes psychological horror*. NPR. https://www.npr.org/2025/09/26/nx-s1-5552131/in-silent-hill-f-japanese-history-shapes-psychological-horror

Artanti, F. M. R. P. (2024). Machine translations for translating metaphor. *Lililacs Journal : English Literature, Language, and Cultural Studies Journal*, *4*(2), 43–54. https://doi.org/10.21009/lililacs.042.04

Asrul, N. H. A. Y. F. (2025). Navigating the Future of Translation: A Descriptive Qualitative Comparison of DeepL and Google Translate in Translating High School Social Texts. *GENRE Journal of Applied Linguistics of FBS UNIMED*, *14*(2), 2025.

Baharuddin, B., Amin, M., Thohir, L., & Wardana, L. A. (2022). Penerapan Teori Terjemahan pada Editing Hasil Terjemahan Google Translate pada Teks Akademik oleh Mahasiswa Universitas Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *6*(4), 816–824. https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.390

Cancino, M. P. J. (2021). The impact of Google Translate on L2 writing quality measures: Evidence from Chilean EFL high school learners. *System*, *98*, 102464. https://doi.org/10.1016/j.system.2021.102464

Dopur, M. (2024). *ANALISIS HASIL PENERJEMAHAN MESIN PENERJEMAHAN (GOOGLE TRANSLATE) TERHADAP KALIMAT PERCAKAPAN SEHARI-HARI DARI BAHASA INGGRIS KE BAHASA INDONESIA PROJECT PAPER*.

Dwi, L. M. O. D. R. M. (2022). ANALISIS METODE PENERJEMAHAN DESKRIPSI LATAR BELAKANG HERO CADIA RIVERLANDS DAN VONETIS ISLANDS DALAM GAME MOBILE LEGENDS. In *Literature, Culture, and Linguistic* (Vol. 1, Number 1).

Fitria, T. N. (2023). Performance of Google Translate, Microsoft Translator, and DeepL Translator: Error Analysis of Translation Result. *Al-Lisan*, *8*(2), 115–138. https://doi.org/10.30603/al.v8i2.3442

Gusthini, M. (2022). *Penerapan Prosedur, Metode, dan Analisis Terjemahan pada Teks Naratif "The Endless Tale" Article Info*. *2*, 129–138. https://doi.org/10.33830/humayafh

Hansen Limantoro, G. D. A. Y. A. C. (2024). *THE PSYCHOLOGICAL HORROR & PSYCHOANALYSIS*.

Harahap, K. A. (2024). Analisis Kesalahan Linguistik Hasil Terjemahan Mesin Terjemah Google Translate dari Teks Bahasa Arab ke dalam Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Agama*, *7*(1), 26–43. https://doi.org/10.24090/jpa.v15i1.2014.pp26-43

Hartono, R. S. W. (2020). *The Use Of Newmark's Translation Methods in Translating Forman's Novel "I Was Here" From English into Indonesian*. *9*.

Hodent, C. (2021). *The Psychology of Video Games*.

Malmkjær, K. (2018). *The Routledge Handbook of Translation Studies and Linguistics*. https://www.routledge.com/Routledge-

Mazaya, F. (2025). Analisis Metode Penerjemahan Dalam Menerjemahkan Novel Bumi Manusia. *JURNAL PENDIDIKAN & PENGAJARAN (JUPE2)*, *3*(1), 95–110. https://doi.org/10.54832/jupe2.v3i1.542

McCrae, S. (2025, November 22). *Silent Hill f's Metacritic score pairs it with Silent Hill 3, but doesn't quite hit the highs of the original two games or 2024's Silent Hill 2 remake*. Https://Www.Gamesradar.Com/Games/Silent-Hill/Silent-Hill-Fs-Metacritic-Score-Pairs-It-with-Silent-Hill-3-but-Doesnt-Quite-Hit-the-Highs-of-the-Original-Two-Games-or-2024s-Silent-Hill-2-Remake/.

Mota, S. E. (2025). Representation of Trauma and Identity Transformation in Games Contemporary Japanese Horror: *Silent Hill f* Representasi Trauma dan Transformasi Identitas dalam Game Horor Jepang Kontemporer *Silent Hill f*. *Pendidikan Dan Humaniora*, *9*(5). https://doi.org/10.36526/js.v3i2.6491

Newmark, P. (1998). *Peter Newmark - Textbook Of Translation-Pearson Education (1998)*.

Pitman, J. (2021, April). *Google Translate: One billion installs, one billion stories*. Https://Blog.Google/Products-and-Platforms/Products/Translate/One-Billion-Installs/.

Sihombing, M. P. K. M. S. T. N. S. B. (2025). *A Literature-Based Comparative Analysis of Deepl and Google Translate: Strengths and Limitations in English Translation*. *9*, 6757–6763.

Winda Rizky Fatma Sari, G. M. (2023). Analisis Strategi Penerjemahan Istilah Budaya pada Buku Cerita Anak dari Platform Let's Read Asia. *Jurnal Humaya: Jurnal Hukum, Humaniora, Masyarakat, Dan Budaya*, *3*(1), 49–60. https://doi.org/10.33830/humaya.v3i1.4128