



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**ANALYSIS TRANSLATION TECHNIQUE AND QUALITY OF
ACCURACY ON THE ERROR TRANSLATION OF SKILL
DESCRIPTIONS IN THE “MOBILE LEGEND BANG BANG”**

Proposed as a Compulsory Prerequisite for
Bachelor 's Degree in Applied Linguistics (S. Tr. Li)

THESIS

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

THARIQ SHAFWAN RASYANDO

2008411014

**STUDY PROGRAM OF ENGLISH FOR BUSINESS AND
PROFESSIONAL COMMUNICATION**

DEPARTMENT OF BUSINESS ADMINISTRATION

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

2024

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PRONOUNCEMENT

I, the undersigned:

Student Name : Thariq Shafwan Rasyando
Student ID : 2008411014
Study Program : **English for Business and Professional Communication (BISPRO)**
Thesis Title : Analysis Of Translation Technique And Quality On The Error Translation Of Skill Description In The “Mobile Legend Bang Bang”

Hereby declare that this thesis is my original work and is free from plagiarism or any form of imitation of others' works. All quotations and references from other sources have been appropriately cited following the applicable guidelines for academic writing.

If then this pronouncement proves false, I am willing to accept any academic punishment.

Depok, 31 Agustus 2024
The declarant



Thariq Shafwan Rasyando
2008411014



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEGITIMATION

The following thesis is proposed by:

Student Name : Thariq Shafwan Rasyando
 Student ID : 2008411014
 Study Program : English for Business and Professional Communication (BISPRO)
 Thesis Title : Analysis of Translation Techniques and Quality Of Accuracy On The Error Translation Of Skill Description in The Mobile Legend Bang Bang

It has been examined by the Board of Thesis Examiners on 22 August 2024 and decided "PASSED"

Board of Thesis Examiners		Signature
Head of Examiner & Examiner 1	: Dr. Drs. Supriatnoko, M.Hum	
Examiner 2	: Dr. Dra. Ina Sukaesih, M.M., M.Hum.	
Examiner 3	: Septina Indrayani, S.Pd., M.Tesol	

Under the supervision of Board of Thesis Supervisors

Board of Thesis Supervisors		Signature
Supervisor 1	: Dr. Drs. Supriatnoko, M.Hum	
Supervisor 2	: Dr. Mawarta Onida Sinaga, M. Si	

Depok, 04 September 2024

Legalized by:
 Head of Department
 Business Administration

Dr. Dra. Iis Mariam, M.Si.
 NIP 196501311989032001

Acknowledged by:
 Head of Study Program
 English for Business and Professional Communication (BISPRO)

Dr. Dra. Ina Sukaesih, Dipl.TESOL., M.M., M.Hum.
 NIP 196104121987032004



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PREFACE

All praise and gratitude are extended to Allah SWT for His mercy and guidance, allowing the author to complete thesis proposal. This thesis proposal is Proposed as a Compulsory Prerequisite for Bachelor's Degree in Applied Linguistics (S.Tr.Li) in the English for Business Communication and Professional Study Program at the Faculty of Business Administration, Politeknik Negeri Jakarta. On this significant occasion, heartfelt thanks are extended to:

1. Dr. Syamsurizal, S.E., M.M as the Director of Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dr. Dra. Iis Mariam, M. Si. as the Head of Business Administration Department at Politeknik Negeri Jakarta.
3. Dra. Ina Sukaesih, Dipl. TESOL, M.M., M.Hum, as the Head of the English for Business and Professional Communication Study Program.
4. Dr. Drs. Supriatnoko, M.Hum. as the Thesis Advisor who has helped and guided the researcher to complete the thesis.
5. Dra. Mawarta Onida Sinaga, M.Si as the second Thesis Advisor who supervised this thesis in terms of technical writing.
6. Fatchurozak as the rater who has helped the researcher.
7. Widdy Wijayanti as the second rater who has helped the researcher.
8. Researcher's Family who has helped in maintaining and caring for the mental and physical health of researchers.
9. My friend Septyani Hosea thank you for supporting me sincerely to continue to struggle to complete this thesis and for being one of the encouragers, listeners to my complaints in writing this thesis and for being my second home who has contributed a lot in writing this thesis.
10. To my college friends Muhammad Yusuf, Irfan Maulana and Mariano Dawi who were always there when I was having trouble working on this thesis.

Depok, 31
August 2024

Thariq Shafwan Rasyando



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

CONSENT OF THESIS PUBLICATION FOR ACADEMIC INTERESTS

I, the undersigned:

Student Name : Thariq Shafwan Rasyando
Student ID : 2008411014
Study Program : English for Business and Professional Communication
(BISPRO)
Department : Business Administration
Manuscript : Thesis (*Skripsi*)


In the pursuit of knowledge advancement, I hereby consent to entrust and grant to Politeknik Negeri Jakarta Non-exclusive Royalty-free Right for my thesis entitled:

**ANALYSIS OF TRANSLATION TECHNIQUE AND QUALITY ON THE
ERROR TRANSLATION OF SKILL DESCRIPTION IN THE "MOBILE
LEGEND BANG BANG"**

along with any related materials (if necessary). With this Non-exclusive Royalty-free Right, Politeknik Negeri Jakarta reserves the right to store, transfer, disseminate, manage in the form of a database, maintain, and publish my thesis while continuing to acknowledge my name as the author/creator and copyright holder.

In witness whereof, I hereby make this statement truthfully.

Made in : Depok,
On the date of : 09 September 2024
Declared by :


Thariq Shafwan Rasyando

Manuscript: thesis, non-seminar papers, practical work reports, internship reports, professional and specialized tasks.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRACT

Thariq Shafwan Rasyando, English for Business and Professional Communication, Business Administration

This research focuses on translation errors in skill description sentences in the “Mobile Legend Bang Bang”. The purpose of this study is to identify the translation techniques used, classify the types of translation errors contained in the skill description sentences found in the Mobile Legend Bang Bang, improve the reader's understanding of the practice of translating a description text in the Mobile Legend Bang Bang and its impact on game players. This study uses a qualitative descriptive method to provide a systematic and accurate description of the phenomenon related to the translation of description text in the Mobile Legend Bang Bang. By adopting qualitative methods, researchers try to understand, describe facts, and relationships related to the process of translating descriptive texts. This study shows that translation results can vary and aims to understand the process in translating Sentences in the description text in the Mobile Legend Bang Bang include generalizations, common equivalents, and literal translations. The accuracy aspect of the translation of skill descriptions in the Mobile Legend Bang Bang received an average score of 2.75, which is within the accurate range. Although there are some translations that are in accordance with Indonesian rules and use easy language, some of them are considered less accurate due to improper language selection. Thus, it is hoped that the translation of the ability description can be well received by all players, both new and old.

Keywords: Accuracy Aspect, Error Translation, Translation Technique, Translation Quality



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRAK

Thariq Shafwan Rasyando, Bahasa Inggris Untuk Komunikasi Bisnis dan professional, Administrasi Niaga

Penelitian ini berfokus pada kesalahan terjemahan pada kalimat deskripsi skill dalam Mobile Legend Bang Bang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi teknik terjemahan yang digunakan, mengklasifikasikan jenis-jenis kesalahan terjemahan yang terdapat pada kalimat deskripsi skill yang ditemukan dalam Mobile Legend Bang-Bang, meningkatkan pemahaman pembaca tentang praktik dalam menerjemahkan sebuah teks deskripsi dalam Mobile Legend Bang Bang serta dampaknya kepada pemain game. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk memberikan gambaran yang sistematis dan akurat tentang fenomena terkait penerjemahan teks deskripsi dalam Mobile Legend Bang Bang. Dengan mengadopsi metode kualitatif, peneliti berusaha memahami, menggambarkan fakta, dan hubungan yang terkait dengan proses penerjemahan teks deskripsi. Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil terjemahan dapat bervariasi dan bertujuan untuk memahami proses dalam menerjemahkan teks deskripsi dalam Mobile Legend Bang Bang. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa teknik terjemahan dominan yang digunakan dalam menerjemahkan kalimat pada teks deskripsi dalam Mobile Legend Bang Bang meliputi generalisasi, padanan lazim, dan terjemahan harfiah. Aspek keberterimaan terhadap terjemahan deskripsi skill dalam Mobile Legend Bang Bang mendapatkan nilai rata-rata 2.75, berada dalam rentang yang dapat diterima. Meskipun terdapat beberapa terjemahan yang sesuai dengan aturan bahasa Indonesia dan menggunakan bahasa yang mudah, beberapa di antaranya dianggap kurang dapat diterima karena pemilihan bahasa yang tidak tepat. Dengan demikian, diharapkan terjemahan deskripsi kemampuan dapat diterima dengan baik oleh seluruh pemain, baik yang baru maupun yang lama.

Kata kunci: Aspek Keakuratan, Kesalahan Terjemahan, Teknik Terjemahan, Kualitas Terjemahan



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

TABLE OF CONTENTS

COVER.....	i
.....i	
PREFACE	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	vv
TABLE OF CONTENTS	vi
LIST OF TABLES	vii
LIST OF FIGURES	viii
CHAPTER I	ix
INTRODUCTION	1
1.1 Background of the Study	1
1.2 Statement of the Problem	4
1.3 Objective of the Study	4
1.4 Limitation of the Study	5
1.5 Significance of the Study	5
CHAPTER II	5
LITERATURE REVIEW	5
2.1 Mobile Legends Bang Bang	5
2.2 Linguistics	5
2.3 Semantics	6
2.4 Translation	6
2.5 Error Translation	7
2.5.1 Type of error translation	7
2.6 Translation Technique	9
2.7 Quality Translation	14
2.8 Review of Relevant Studies	15
2.9 Theoretical Framework	19
CHAPTER III	20
RESEARCH METHOD	20
3.1 Research Design	20
3.2 Data and Source Data	20



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3.3 Sampling Technique.....	21
3.4 Data Collection Technique.....	21
3.5 Data Validity	22
3.6 Data Analysis	23
CHAPTER IV.....	27
RESULTS AND DISCUSSION.....	27
4.1 Types of Error translation.....	27
4.1.1 Results of Types of Error Translation.....	27
4.2 Translation Technique.....	29
4.2.1 Results of Translation Technique	29
4.2.2 Discussion of Translation Technique	30
4.3 Accuracy Quality of Skill Description Translation.....	33
4.3.1 Results of Accuracy Quality of Skill Description Translation Mobile Legend Bang Bang.....	34
4.3.2 Discussion of Accuracy Quality of Skill Description Mobile Legend Bang Bang	34
4.4 Correlation of the Analysis.....	39
CHAPTER V.....	40
CLOSING	40
5.1 Conclusion.....	40
5.2 Suggestion.....	41
REFERENCES.....	41





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LIST OF TABLES

Table 3.1 Domain Analysis Example	23
Table 3.2 Taxonomy Analysis Example	24
Table 3.3 Componential Analysis Example	25
Table 4.1 Results of Types of Error Translation	27
Table 4.2 Translation Technique Results	29
Table 4.3 Accuracy Results	34





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LIST OF FIGURES

Figure 1.1 Description of Skill Hero in Mobile Legend Bang Bang..... 4

Figure 2.1 Theoretical Framework..... 19

Figure 3.1 Stages of Qualitative Research Analysis by Spradley 23





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

CHAPTER I

INTRODUCTION

1.1 Background of the Study

There are some names of online games designed for mobile phones with Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) game types, which are in the “Mobile Legends Bang Bang”, Arena of Valor, and League of Legends. The game with MOBA game type consists of ten players and is divided into two teams, and each team contains five players. From the three online games mentioned earlier, the researcher used in the “Mobile Legends Bang-Bang” (hereinafter referred to as “MLBB”) as the topic to be researched. The reason in the “Mobile Legend Bang Bang” is used as the main topic because the developer of this game is adding the latest feature, namely skill description which has been translated into Indonesian, and it is important for the researcher to conduct research about translation technique and accuracy aspect of the quality translation of the skill translation feature. Considering the significance of the skill description translated into Indonesian for in the “Mobile Legends Bang-Bang”, it is crucial for the researcher to investigate the translation technique and accuracy aspect of the translation skill description, given the importance of skill translation in online games.

Each character or hero in the game in the "Mobile Legend Bang Bang" has a skill description that describes their abilities and skills. These skill descriptions are very important to players as it helps them understand the strengths and weaknesses of each character. However, the game has been translated into multiple languages to allow players from different countries to play.

The translation of ability descriptions in the "Mobile Legend Bang Bang" is a different challenge. Incorrect or unclear translations can lead to a wrong or less accurate understanding of their personalities and abilities. This can impact the player's gaming experience and even the outcome of matches.

Therefore, it is important to analyse the accuracy of their translation skills in the "Mobile Legend Bang Bang". The purpose of this analysis is to find out how well the translation is accurate

to players who speak multiple languages. In other words, this analysis will find



ambiguities, errors, or discrepancies in the translation.

Previous studies on translation and online games have shown that good translation can improve the game experience and player satisfaction. However, not many studies have specifically studied the accuracy of description translation skills in the "Mobile Legend Bang Bang", so this research aims to fill this gap and provide a better understanding of translation accuracy in this context.

Translation errors can result in confusion and misunderstanding among players. According to Mona Baker (2011), translation is not merely a matter of converting words from one language to another; it involves understanding the context and cultural nuances. This suggests that inaccurate translations can ruin a player's experience and affect their game strategy.

Low translation quality in skill descriptions can have a direct impact on players' understanding of the abilities of the characters they play. Newmark (1988) states that the translator must convey the meaning of the original text, not merely its form" (Newmark, 1988). In the context of Mobile Legends Bang Bang, failure to accurately convey the meaning of skills can lead to players making the wrong decisions, which in turn affects the outcome of the game.

This research is expected to provide recommendations and guidance for game developers to improve translation quality by evaluating the accuracy of description translation skills in the "Mobile Legend Bang Bang". In addition, the results of this study are expected to provide insight to players and in the "Mobile Legend Bang Bang" community regarding the importance of proper and effective translation to improve the gaming experience and communication between players around the world.

Therefore, Analysis Accuracy on The Error translation Of Skill Descriptions in the "Mobile Legend Bang Bang" is very important and relevant for the fields of translation and online games, as well as for studying social and cultural interactions in virtual world environments.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

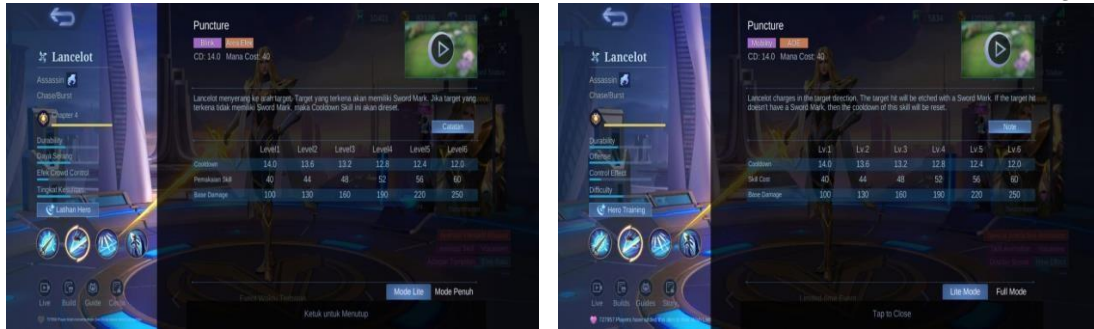


Figure 1.1 Description of Skill Hero Mobile Legend Bang Bang

1.2 Statement of the Problem

Based on the background of the study above, there are formulations of the problem in this study, including:

1. What types of error translation are found in the skill descriptions in the "Mobile Legend Bang Bang"?
2. What translation techniques are used in the skill description in the "Mobile Legend Bang Bang"?
3. How is the accuracy of translation quality in skill description in the "Mobile Legend Bang Bang"?

1.3 Objective of the Study

The following are some of the research objectives that can be used in the thesis with the title "Analysis Translation Technique and Quality of Accuracy on The Error Translation of Skill Description in the "Mobile Legend' Bang Bang":

1. To identify the type of error translation that may occur in the verb sentences of translation skill descriptions in the "Mobile Legend Bang Bang".
2. To identify the translation technique of skill descriptions in the game "Mobile Legend Bang Bang".
3. To describe the accuracy of translation quality of skill description in the "Mobile Legend Bang Bang"

With these research objectives, hoped that the research can provide a deeper understanding of the accuracy of the translation of skill descriptions in the "Mobile Legend Bang Bang". The results are also expected to contribute to the development of more accurate and effective translations in online games and improve the playing experience and communication between players at the global level.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1.4 Limitation of the Study

This research will focus on the error translation of skill descriptions in the "Mobile Legend Bang Bang" from the source language to a specific target language published in 2024 produced by Moonton (2024) The types of error translation are taken from Nord (1998) The selected target language will be the main focus of the translation accuracy analysis based on Nababan, et. al (2012).

1.5 Significance of the Study

By paying attention to the accuracy of the translation of skill descriptions in the "Mobile Legend Bang Bang", this research will improve communication between players on a global level. Accurate and effective translation will make it easier for players from different countries to interact, cooperate and understand each other in the game. This will strengthen the "Mobile Legend Bang Bang" community and promote cultural diversity in the context of online gaming. And of course, it will provide a new knowledge especially for:

1. Theoretical Significance

This research is expected to develop the translation accuracy theory, analysis of the impact of translation techniques, understand the influence of accuracy on player experience, explore innovative translation techniques, and understand player needs in translation accuracy.

2. Partical Significance

This research is expected to be a contribution for enhancing the player experience. By considering players' preferences and responses to the translation, this research can help identify ways to improve the quality of the translation so that players can easily understand the skill description within the game.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

CHAPTER V

CLOSING

The conclusion is derived from the comprehensive analysis of the results and discussions presented in Chapter IV. It is formulated by synthesizing insights from the problem statement and aligning them with the research objectives. Based on the thorough analysis of the research findings and discussions elaborated in Chapter IV, the following conclusions can be drawn:

5.1 Conclusion

This study shows that the majority of players of "Mobile Legends Bang Bang" have a low level of accurate of Error translation of in-game hero skill descriptions. Players feel that translation errors can interfere with their understanding of the hero's abilities and negatively impact the overall gaming experience. Based on the results, Literal translation is widely used in translating skill descriptions in the game "Mobile Legends: Bang Bang". This is done to maintain special terms, maintain relevance to the original context, avoid losing meaning, and maintain consistency with terms that players are already familiar with.

Based on the error translation many translations are done directly without considering the context, resulting in unnatural and confusing sentences. Some important terms were not translated properly, resulting in the loss of crucial information for players. Some expressions and cultural references are not well understood, potentially causing confusion among players from different backgrounds. A strong source language influence is often noticeable, leading to the application of inappropriate structures and vocabulary in the target language. Based on the research result it is found that the dominant translation techniques used were generalization, established equivalent, literal translation.

The researcher concluded that the generalization technique is the technique most often used to translate because the generalization technique is a technique used to translate a term or expression that refers to a more specific part.

5.2 Suggestion

Based on the conclusions, The developers of the game "Mobile Legends: Bang Bang" game developers need to improve the translation quality, especially on the hero ability descriptions, to ensure better player understanding. The translation team should have a deep understanding of the game, the hero's abilities, and the context of the game in order to produce accurate and meaningful translations. Game developers are advised to conduct regular translation tests and reviews to identify and correct any errors. Game developers should also consider involving players in the translation improvement process, so that player feedback can be utilized to improve translation quality. Further research can be conducted to investigate the impact of translation errors on player behaviour, retention, and game preference.

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

REFERENCES

- Catford, J. (1978). *A Linguistic Theory of Translation*. London: Oxford University Press
- Dhanu Ario Putra, D. T. (2017) *Journal*. Analisis Kualitas Terjemahan Terhadap istilah-istilah teknis di dalam Ragnarok Online Karya Gravity. *Kajian Penerjemahan dengan Pendekatan Morfologi*.
- Fandom. (2016). Fandom. Retrieved from Mobile Legends: Bang-Bang Wiki: https://mobile-legends.fandom.com/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang
- Gustiantoro, M. D. (2020) *Journal*. Analisis Keakuratan dan Keterbacaan Kalimat Perintah Dalam Quick Chat Pada Game Online Playerunknown's Battlegrounds.
- Mandela, K. D. (2018) *Journal*. Analisis Keakuratan Terjemahan Frasa Nomina Pada Game Assymetric Battle Royale Android "Identity V".
- Media, R., Saunir, S., & Aryuliva, A. (2016). A Study of Sentence Types on the Writing of English Department Students of Universitas Negeri Padang in Academic Year 2014. *Journal of English Language Teaching*, 98-104.
- Moleong, L. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Rejama Rosdakarya.
- Molina, & A. (2002). *Translation Technique Revisited: A Dynamic and Functionalist*
- Moonton. (2016, July 14). Mobile Legends. Retrieved from Mobile Legends: BangBang.
- Nababan, e. a. (n.d.) *Journal*. Pengembangan Model Penilaian Kualitas Terjemahan. 2012.
- Nababan, M., Nuraeni, A., & Sumardiono. (2012) *Journal*. Pengembangan Model Penelitian Kualitas Terjemahan. *Kajian Linguistik dan Sastra*.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Nababan, M., Nuraeni, A., & Sumardiono. (2012). Pengembangan Model Penelitian Kualitas Terjemahan. Kajian Linguistik dan Sastra.

Nababan, R. (2003). Teori Terjemahan Bahasa. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Newmark, P. (1988). A Textbook of Translation. Shanghai: Shanghai Foreign Language Education Press.

Nida, E. A., & Taber, C. R. (1969). The Theory and Practice of Translation. Leiden: E.J Brill.

Nida, Eugena

Nur Hidayat, T., & Supriatnoko. (2022). Pengantar Penerjemahan Teori, Pendekatan, dan Praktik. Depok: PNJ Press.

Ronald, W. (1972). Introduction to Linguistics. New York: McGraw-Hill, Inc.

Santosa, R. (n.d.). Metode Penelitian Kualitatif Kebahasaan. Surakarta: UNS

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan

Suhardi. (2008). Sintaksis. In Suhardi, Sintaksis. Yogyakarta: UNY Press.

Sutanto Hadi, A. (2017). Analisis Kualitas Terjemahan Artikel Media Oleh Mahasiswa D-3 Bahasa Inggris Politeknik. Jurnal Bahasa Inggris Terapan.

Sutopo. (2002). Metodologi Penelitian Kualitatif. Surakarta: UNS Press.

Nord, Christiane 1998 “Transparenz der Korrektur.” In Handbuch Translation, Mary Snell-Hornby, Hans G. Hönl, Paul Kussmaul & Peter A. Schmitt (eds), 384–387. Tübingen: Narr.Google

Baker, M. (2011). *In Other Words: A Coursebook on Translation*. New York: Routledge.

Catford, J. C. (1965). *A Linguistic Theory of Translation: An Essay in Applied Linguistics*. Oxford University Press: England.

Newmark, P. (1988). *A Textbook of Translation*. Prentice Hall: New Jersey.

- Nida, E. A., & Taber, C. R. (1982). *The Theory and Practice of Translation*. Brill.
- Mona Baker (2018). *Translation and Conflict: A Narrative Account*. Routledge.
- McGuire, D. (2019). *The Art of Translation: A Study of Translation Errors in Gaming*. *Journal of Translation Studies*, 15(2), 45-60.
- Pearce, J. D. (2016). *Translation and Interference: A Study of Language Transfer*. Cambridge Scholars Publishing: New Castle.
- Venuti, L. (1995). *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. New York: Routledge.
- Yusof, M. (2020). "Translation Errors in Video Games: A Case Study of Mobile Legends." *International Journal of Language and Translation*, 8(1), 22-30.
- Zhuang, Y. (2021). *Cultural Aspects of Video Game Translation: A Comparative Study*. *Asian Journal of Communication*, 31(3), 265-280.

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

CURRICULUM VITAE



Thariq Shafwan Rasyando born in Jakarta, 14 October 2002. Completed Senior High School education in SMA 17 Bekasi in 2019 and subsequently became a student at Politeknik Negeri Jakarta, Department of Business Administration, Study Program of English for Business Communication and Professional.

Email: thariq.141002@gmail.com



**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



APPENDIX

No	No. Sample	SL	TL	Types of Mistranslation	Translation Technique			Score Of Accuracy Aspect		
				Translation Mistake (Incorrect meaning)	LT	EE	GR	3	2	1
1	LNC-01	Lancelot charges in the target direction The target hit will be etched with a Sword Mark If the target hit doesn't have a Sword Mark, then the cooldown of this skill will be reset	Lancelot bergerak maju ke arah sasaran, Sasaran yang terkena akan ditandai dengan Tanda Pedang, ika sasaran yang terkena tidak memiliki Tanda Pedang, maka waktu pendinginan kemampuan ini akan direset	✓	✓				✓	

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2	GSN-01	Gusion throws a dagger in the target direction, Gusion moves behind the marked enemy, This skill cannot be interrupted while Gusion is moving	Gusion melempar belati ke arah target, Gusion bergerak ke belakang musuh yang ditandai, Skill ini tidak dapat diinterupsi saat Gusion bergerak ke	✓		✓			✓	
		behind the marked enemy.	belakang musuh yang ditandai.							
3	TGR-01	Tigreal unleashes the power of his hammer, stunning and pulling nearby enemies to him for 2 seconds, The first half of the channeling can be interrupted by control effects. The second part of the channeling cannot be interrupted except by Suppression	Tigreal melepaskan kekuatan palu, memukau dan menarik musuh di dekatnya selama 2 detik, Paruh pertama penyaluran dapat diinterupsi oleh efek kontrol. Bagian kedua dari penyaluran tidak dapat diinterupsi kecuali oleh Suppression	✓			✓		✓	



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4	HBS-01	Hayabusa blends into the shadows and launches 6 single-target attacks on enemies in the area, The attacks prioritize enemies with Shadow Mark.	Hayabusa menyatu dengan bayangan dan meluncurkan 6 serangan target tunggal pada musuh di area tersebut, serangan tersebut memprioritaskan musuh dengan Shadow Mark.	✓		✓			✓	
5	LNG-01	Ling leaps into the air, becoming invincible and He can move freely	Ling melompat ke udara, menjadi tak terkalahkan dan Dia dapat bergerak	✓			✓		✓	
		when in the air. He then lands on the ground, Four Tempest of Blades will also appear on the edge of the Sword Field.	bebas saat berada di udara. Dia kemudian mendarat di tanah, Empat Badai Pedang juga akan muncul di tepi Bidang Pedang.							
6	HLY-01	Harley throws 3-5 waves of cards in the target direction, to the first enemy hit and granting him Attack Speed for 3 seconds on hit. Enemies hit more than 3 times will take less damage from subsequent	Harley melempar 3-5 gelombang kartu ke arah target, ke musuh yang terkena pertama kali dan memberinya Attack Speed selama 3 detik saat terkena. Musuh yang terkena serangan	✓	✓				✓	

		hits.	lebih dari 3 kali akan menerima lebih sedikit kerusakan dari Serangan berikutnya.							
7	TRZ-01	Terizla jumps to the designated area to smash down, knocking enemy heroes up for approximately 0.7 seconds and slowing them, he	Terizla melompat ke area yang ditentukan untuk menghancurkan, menjatuhkan hero musuh selama kurang lebih 0,7 detik dan	✓		✓			✓	



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

		summons Scaffold, which will reach out a hook to the enemy heroes and pull the target	memperlambat mereka, dia memanggil Scaffold, yang akan mengulurkan rantai ke hero musuh dan menarik target							
8	COU-01	Chou stikes the target enemy hero with a roundhouse kick, and Chou jumps to the target and launches a flurry of blows mid-air	Chou menyerang target hero musuh dengan tendangan roundhouse , dan Chou melompat ke target dan melancarkan rentetan pukulan di udara	✓		✓		✓		
9	BRD-01	Brody dashes to an enemy, stunning the target for 0.8 seconds, and inflicting 1 stack of Abyss Mark on the target.	Brody berlari ke arah musuh, membuat targetnya terkena stun selama 0,8 detik, dan memberikan 1 tumpukan Abyss Mark pada target.	✓	✓			✓		
10	KRN-01	Karina dashes to the target enemy hero , dealing Magic Damage, applying a Shadow Mark to them, and leaving a Shadowform behind them. The Shadow	Karina melesat ke pahlawan musuh yang menjadi target, memberikan Magic Damage, memberikan Shadow Mark pada mereka, dan	✓			✓			✓



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

		Mark and Shadowform both last 5 seconds. If the enemy dies within the duration, the cooldown of this skill is reset.	meninggalkan Shadowform di belakang mereka. Shadow Mark dan Shadowform keduanya bertahan selama 5 detik. Jika musuh mati dalam durasi tersebut, cooldown skill ini diatur ulang.							
11	LMD-01	Leomord gains a Shield and begins channeling for 1 second attack, slowing enemies in the target direction. When the channeling is complete or interrupted , he thrusts his sword in the same direction, dealing up Physical Damage to enemies hit scales with channel time calculation needed and slowing them by for 1 second. Leomord can cast this skill again to	Leomord mendapatkan perisai dan mulai menyalurkan serangan selama 1 detik, memperlambat musuh ke arah target. Ketika penyaluran selesai atau terputus , dia menusukkan pedangnya ke arah yang sama, memberikan Physical Damage pada skala hit musuh dengan perhitungan waktu penyaluran yang dibutuhkan dan	✓			✓			✓



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

		actively interrupt the channeling.	memperlambat mereka selama 1 detik. Leomord dapat menggunakan skill ini lagi untuk secara aktif mengganggu penyaluran.							
12	NLN-01	Nolan charges in the target direction and slashes with his cosmic gauge, dealing Physical Damage to enemies in his path and leaving a Rift.	Nolan menyerang ke arah target dan menebas dengan pengukur kosmiknya, memberikan Kerusakan Fisik kepada musuh yang dilewatinya dan meninggalkan Rift.	✓		✓			✓	
13	ESM-01	Esmeralda gains shield and Movement Speed which rapidly decays over its duration for 4 seconds. Meanwhile, she gradually transforms the shields of her nearby enemies into	Esmeralda mendapatkan perisai dan Movement Speed yang dengan cepat meluruh selama 4 detik. Sementara itu, dia secara bertahap mengubah perisai musuh di dekatnya menjadi perisai miliknya	✓			✓		✓	



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

		her own shield of her Max HP .	sendiri dari Max HP -nya.							
14	AMN-01	Aamon throws a shard forward, dealing Magic Damage to the first non-minion enemy hit and slowing them for 2 seconds. The shard will then return to Aamon immediately. If the shard fails to hit an enemy, it will return to Aamon after a short delay and allow him to enter the Camouflage state.	Aamon melempar beling ke depan, memberikan Magic Damage pada musuh non-minion pertama yang terkena dan memperlambat mereka selama 2 detik. Pecahan tersebut kemudian akan segera kembali ke Aamon. Jika pecahan tersebut gagal mengenai musuh, pecahan tersebut akan kembali ke Aamon setelah penundaan singkat dan memungkinkannya untuk memasuki kondisi Kamufase.	✓			✓			✓
15	FRNC-01	Franco launches an iron hook in the target direction. The hook will snag the first enemy unit hit, dealing Physical	Franco meluncurkan kait besi ke arah target. Kait tersebut akan menangkap unit musuh pertama	✓		✓			✓	



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

		Damage dragging them to Franco.	yang terkena, memberikan Kerusakan Fisik yang menyeret mereka ke Franco.							
16	HNZ-01	Hanzo summons demonic spikes at the target location immediate Physical Damage.	Hanzo memanggil paku iblis di lokasi target yang langsung memberikan Physical Damage.	✓			✓		✓	
17	HLC-01	Helcurt blinks to the target location and deals Physical Damage to enemies within the area, reducing their Movement Speed	Helcurt berkedip ke lokasi target dan memberikan Kerusakan Fisik kepada musuh di dalam area tersebut, mengurangi Kecepatan Gerak mereka	✓			✓			✓
18	LSY-01	Lesley enters the Camouflage state, gaining double Energy Regen, extra Movement Speed, extra Physical Attack. The state lasts 3 seconds or until Lesley takes or deals damage.	Lesley memasuki kondisi Kamufase, mendapatkan Regen Energi ganda, Kecepatan Gerakan ekstra, dan Serangan Fisik ekstra. Status ini berlangsung selama 3 detik atau sampai	✓				✓		✓



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

		Enemies can detect Lesley's position through distortions of them surroundings.	Lesley menerima atau memberikan damage. Musuh dapat mendeteksi posisi Lesley melalui distorsi di sekelilingnya.							
19	ALS-01	Aulus removes all slow effects and gains extra Movement Speed and Damage Reduction against attacks from the front for 5 seconds.	Aulus menghilangkan semua efek slow dan mendapatkan tambahan Movement Speed dan Damage Reduction terhadap serangan dari depan selama 5 detik.	✓		✓			✓	
20	ALC-01	Alucard rolls to the target location and slams his blade on the ground, dealing Physical Damage to enemies hit and slowing them for 2 seconds.	Alucard berguling ke lokasi target dan menghantamkan pedangnya ke tanah, memberikan Physical Damage pada musuh yang terkena dan memperlambat mereka selama 2 detik.	✓			✓			✓
21	CLN-01	Clint shoots a trap net in the target direction, slightly jumping back while	Clint menembakkan jaring perangkap ke arah target, sedikit	✓			✓		✓	



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

		dealing Physical Damage to the first enemy hit and immobilizing them for 1.2 seconds	melompat ke belakang sambil memberikan Physical Damage pada musuh pertama yang terkena dan melumpuhkan mereka selama 1,2 detik.							
22	CCI-01	Cici leaps to a target location. If she lands on any unit (not including Turrets and Base), she can leap again in the Joystic k's direction.	Cici melompat ke lokasi target. Jika dia mendarat di unit mana pun (tidak termasuk Menara dan Pangkalan), dia dapat melompat lagi ke arah Joystick.	✓		✓			✓	
24	VXN-01	Vexana and the Undead Knight inflict Nether Curse on enemies hit. The Curse lasts 5 seconds and will cause the affected enemy to explode upon death	Vexana dan Undead Knight memberikan Nether Curse pada musuh yang terkena. Kutukan ini berlangsung selama 5 detik dan akan menyebabkan musuh yang terkena meledak saat mati	✓			✓	✓		

25	EDR-01	Eudora casts forked lightning, dealing Magic Damage to enemies in a fan-shaped area.	Eudora mengeluarkan petir bercabang , memberikan Magic Damage kepada musuh dalam area berbentuk kipas.	✓		✓				✓
26	VLR-01	Valir unleashes a torrent of flames in the target direction, dealing Magic Damage to enemies hit and knocking them to the end of its path.	Valir mengeluarkan semburan api ke arah target, memberikan Magic Damage kepada Musuh yang terkena dan	✓			✓		✓	
			menyebabkan efek knock hingga ke ujung jalurnya.							

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

27	PHR-01	Pharsa turns into mist and wraps herself around Verri, gaining the ability to fly over terrain. While in this state, she gains Movement Speed that decays over time. This state lasts up to 5 seconds or until Pharsa uses a Basic Attack or skill, or is controlled.	Pharsa berubah menjadi kabut dan menyelimuti Verri, memperoleh kemampuan untuk terbang melintasi medan. Saat berada dalam kondisi ini, dia memperoleh Kecepatan Pergerakan yang berkurang seiring waktu. Status ini bertahan hingga 5 detik atau hingga Pharsa menggunakan Basic Attack atau skill, atau terkontrol.	✓		✓			✓	
28	KDT-01	Kadita summons an ocean wave to carry herself in the target direction to the enemies who got hit and slowing them by 30%	Kadita memanggil gelombang laut untuk membawa dirinya ke arah target musuh yang terkena dan menyebabkan efek Slow kepada	✓			✓		✓	
			mereka sebesar 30%.							
29	FRM-01	Faramis turns his surroundings into the Nether Realm	Faramis mengubah sekelilingnya menjadi Dunia	✓	✓			✓		



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

		for 6 seconds, gaining increased soul absorption range while granting affected allied heroes, including himself.	Nether selama 6 detik, memperoleh peningkatan jangkauan penyerapan fragmen jiwa sambil memberikan hero sekutu yang terkena dampak, termasuk dirinya sendiri.							
30	LLT-01	Lolita dashes in the target direction . Her next Basic Attack within 4 seconds will perform a short dash to the target	Lolita berlari ke arah target. Basic Attack berikutnya dalam waktu 4 detik akan melakukan lari singkat ke target	✓			✓			✓
31	AKA-01	Akais mashes the ground with his body, dealing Physical Damage to nearby enemies and slowing them for 2 seconds.	Akai menghancurkan tanah dengan tubuhnya, memberikan Physical Damage ke musuh terdekat dan memperlambat	✓	✓					✓



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

			mereka selama 2 detik.							
32	MIY-01	Miya shoots two extra arrows with each Basic Attack, dealing Physical Damage to the target enemy. This effect lasts 4 seconds. Each extra arrow inherits a portion of Attack Effects.	Miya menembakkan dua anak panah ekstra dengan setiap Basic Attack, memberikan Physical Damage ke musuh target. Efek ini berlangsung selama 4 detik. Setiap panah tambahan mewarisi sebagian dari Efek Serangan.	✓			✓	✓		
33	BDG-01	Badang dashes in the target direction,Physical Damage to enemies in his path while gaining a shield that lasts 5 seconds	Badang berlari ke arah target, Kerusakan Fisik pada musuh di jalurnya sambil mendapatkan perisai yang berlangsung selama 5 detik	✓			✓		✓	
34	ALP-01	Alpha unleashes an energy wave in the target direction, dealing Physical Damage to enemies in its path and	Alpha melepaskan gelombang energi ke arah target, memberikan Physical Damage pada musuh di jalurnya dan	✓		✓		✓		



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

		slowing them for 1 second.	memperlambat mereka selama 1 detik.							
35	SBR-01	Saber releases 5 swords that orbit around him and deal Physical Damage to nearby enemies on hit. The swords will retract back to him after a while.	Saber melepaskan 5 pedang yang mengorbit di sekelilingnya dan memberikan Physical Damage ke musuh terdekat saat terkena. Pedang akan ditarik kembali padanya setelah beberapa saat.	✓			✓			✓
36	XBR-01	X.Borg sprays fire in the target direction, dealing Physical Attack 7 times over 2 seconds to enemies in range. Enemies at maximum temperature are dealt True Damage instead.	X.Borg menyemprotkan api ke arah target, memberikan Physical Attack 7 kali selama 2 detik ke musuh dalam jangkauan. Musuh pada suhu maksimum akan diberikan True Damage sebagai gantinya.	✓			✓		✓	
37	JOY-01	Joy summons a Leonin Crystal at the target location, dealing Magic	Joy memanggil Leonin Crystal di lokasi target, memberikan Magic	✓		✓				✓



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

		Damage to nearby enemies and slowing them for 1s.	Damage ke musuh terdekat dan memperlambat mereka selama 1 detik.							
38	MNT-01	Minotaur jumps to the target location, dealing Physical Damage to enemies in the area and briefly knocking them airborne.	Minotaur melompat ke lokasi target, memberikan Physical Damage pada musuh di area tersebut dan secara singkat menjatuhkan mereka ke udara.	✓		✓			✓	
39	RFL-01	Rafaela strikes the three nearest enemies With Light of Retribution, dealing them Magic Damage, briefly revealing their positions, and slowing them for 1.5s.	Rafaela menyerang tiga musuh terdekat dengan Light of Retribution, memberi mereka Magic Damage, mengungkapkan posisi mereka secara singkat, dan memperlambat mereka selama 1,5 detik.	✓		✓				✓
40	NN-01	Nana hurls her Magical Boomerang in the target direction, dealing damage to	Nana melemparkan Magical Boomerang-nya ke arah target, memberikan	✓		✓				✓

		enemies hit on its way out and back.	damage pada musuh yang terkena saat keluar dan kembali.							
--	--	--------------------------------------	---	--	--	--	--	--	--	--



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta