



© 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



TRANSLATION SHIFTS AND ACCEPTABILITY IN *HONOR OF KINGS* IN-GAME EVENT PAGE

SENTENCE TEXTS

THESIS

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

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Nisa Choiru Ummah

2108411036

STUDY PROGRAM OF ENGLISH FOR BUSINESS AND
PROFESSIONAL COMMUNICATION
DEPARTMENT OF BUSINESS ADMINISTRATION
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

2025



© 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

PRONOUNCEMENT

PRONOUNCEMENT

I, the undersigned:

Student Name : Nisa Choiru Ummah
Student ID : 2108411036
Study Program : English for Business and Professional Communication
(BISPRO)
Thesis Title : Translation Shifts and Acceptability in Honor of Kings In-Game Event Page Sentence Texts

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, 9 July 2025

The declarant



Nisa Choiru Ummah

NIM. 2108411036



© 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

LEGITIMATION

LEGITIMATION

The following thesis is proposed by:

Student Name	:	Nisa Choiru Ummah
Student ID	:	2108411036
Study Program	:	English for Business and Professional Communication (BISPRO)
Thesis Title	:	Translation Shifts and Acceptability in Honor of Kings In-Game Event Page Sentence Texts

It has been examined by the Board of Thesis Examiners on 19 June 2025 and decided
“PASSED”

Board of Thesis Examiners

Head of Examiner &	:	Dr. Drs. Supriatnoko, M.Hum.
Examiner 1	:	
Examiner 2	:	Yoyok Sabar Waluyo, S.S., M.Hum.
Examiner 3	:	Taufik Eryadi Abdillah, S.S., M.Hum

Signature

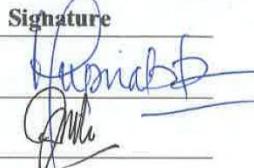


Under the supervision of Board of Thesis Supervisors

Board of Thesis Supervisors

Supervisor 1	:	Dr. Drs. Supriatnoko, M.Hum.
Supervisor 2	:	Dewi Kurniawati, S.S., M.Pd.

Signature



Depok, 9 July 2025

Legalized by:

Head of Department
Business
Administration

Dr. Wahyudi Utomo, S.Sos., M.Si.
NIP 198007112015041001

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 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

PREFACE

All praises and gratitudes are extended to Allah SWT for His mercy and guidance that have allowed the author to finish this thesis. This thesis is proposed as a Compulsory Prerequisite for Bachelor Degree of Applied Linguistics (S.Tr.Li) in the Study Program of English for Business Communication and Professional, Faculty of Business Administration, Politeknik Negeri Jakarta. The author realizes that the completion of this thesis would not have been possible without the help, guidance, and support from various parties. On this noteworthy occasion, sincere appreciation and thanks are extended to:

1. Dra. Ina Sukaesih, Dipl. TESOL, M.M., Hum., as the Head of the English Study Program for Business and Professional Communication;
2. Dr. Drs Supriatnoko, M.Hum as the thesis advisor who supervised this thesis in terms of translation and content of the thesis;
3. Dewi Kurniawati, S.S., M.Pd as the thesis advisor who supervised this thesis in terms of technical writing;
4. The raters, who have shown willingness to dedicate time and offer valuable assistance to the researcher in completing this thesis;
5. The Author's Parents and Family, for their endless love, prayers, moral support, and motivation throughout the entire study.
6. Beloved Friend, for their support, collaboration, and encouragement.

Depok, 11 June 2025

Nisa Choiru Ummah



© 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

CONSENT OF THESIS PUBLICATION FOR ACADEMIC INTERESTS

I, the undersigned:

Student Name : Nisa Choiru Ummah
Student ID : 2108411036
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:

TRANSLATION SHIFTS AND ACCEPTABILITY IN HONOR OF KINGS IN-GAME EVENT PAGE SENTENCE TEXTS

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 9 July 2025
Declared by :

Nisa Choiru Ummah

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



© 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

ABSTRACT

Nisa Choiru Ummah. *English for Business and Professional Communication Study Program*. Translation Shifts and Acceptability in Honor of Kings In-Game Event Page Sentence Texts.

This study employs a qualitative descriptive method to describe the shift in sentence structure that occurs on the in-game event page of *Honor of Kings*, along with an assessment of translation quality (acceptability). The data collection techniques used were content analysis and Focus Group Discussion (FGD). In this study, 80 data points were collected. Sentences were also categorized based on their communicative functions: imperative, declarative, interrogative, and exclamatory. The dominant shifts found were structure shift (29.02%), intra-system shift (28.13%), and unit shift (24.55%). A single sentence may contain multiple translation shifts, with structure shift being the most frequently occurring type, followed by unit shift and intra-system shift, reflecting the translator's need to reorganize sentence structure, adjust grammatical units, and navigate system differences to achieve a natural and accurate target-language expression. Overall, the translation result for *Honor of Kings*' in-game event page sentences produces an acceptable value of 2.58.

Keywords: Acceptability, Sentence Types, Translation Shift

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

ABSTRAK

Nisa Choiru Ummah. *Program Studi Bahasa Inggris untuk Komunikasi Bisnis dan Profesional. Translation Shifts and Acceptability in Honor of Kings In-Game Event Page Sentence Texts.*

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menggambarkan pergeseran struktur kalimat yang terjadi pada halaman event dalam game Honor of Kings, beserta penilaian kualitas terjemahan (acceptability/keterterimaan). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah analisis konten dan Focus Group Discussion (FGD). Dalam penelitian ini, terkumpul 80 data. Kalimat-kalimat juga dikategorikan berdasarkan fungsi komunikatifnya: imperatif, deklaratif, interrogatif, dan seruan. Pergeseran dominan yang ditemukan adalah pergeseran struktur (29,02%), pergeseran intra-sistem (28,13%), dan pergeseran unit (24,55%). Satu kalimat dapat mengandung beberapa pergeseran terjemahan, dengan pergeseran struktur sebagai jenis yang paling sering muncul, diikuti oleh pergeseran unit dan pergeseran intra-sistem, yang mencerminkan kebutuhan penerjemah untuk mengatur ulang struktur kalimat, menyesuaikan unit gramatikal, dan mengatasi perbedaan sistem untuk menghasilkan ungkapan dalam bahasa sasaran yang alami dan akurat. Secara keseluruhan, hasil terjemahan kalimat-kalimat pada halaman event dalam game Honor of Kings menghasilkan nilai keterterimaan sebesar 2,58.

Kata kunci: Jenis Kalimat, Keberterimaan, Persegeran Terjemahan

**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

TABLE OF CONTENT

THESIS	i
PRONOUNCEMENT	ii
LEGITIMATION	iii
PREFACE	iv
CONSENT OF THESIS PUBLICATION FOR ACADEMIC INTERESTS	v
ABSTRACT	vi
<i>ABSTRAK</i>	<i>vii</i>
TABLE OF CONTENT	1
LIST OF TABLE	3
LIST OF FIGURES	5
CHAPTER I INTRODUCTION	6
1.1 Background of the Study	6
1.2 Statement of Problems	9
1.3 Objective of the Study	9
1.4 Limitations of The Study	9
1.5 Significances of The Study	9
CHAPTER II LITERATURE REVIEW	11
2.1 Theoretical Review	11
2.2 Review of Relevant Study	18
2.3 Theoretical Framework	21
CHAPTER III RESEARCH METHOD	23
3.1 Research Design	23
3.2 Data and Source Data	23
3.3 Sampling Technique	24
3.4 Data Collection Technique	24
3.5 Data Validity	26
3.6 Data Analysis Technique	27
CHAPTER IV RESULT AND DISCUSSION	30
4.1 Type of Sentence	30
4.3 Translation Shift	34



© 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

4.4 Translation Acceptability.....	48
4.5 Cultural Theme Analysis	55
CHAPTER V CLOSING	57
5.1 Conclusion	57
5.2 Suggestions	57
CURRICULUM VITAE	59
BIBLIOGRAPHY	60
APPENDIX	viii

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

LIST OF TABLE

Table 2.1 Level Shift.....	14
Table 2.2 Structure Shift	15
Table 2.3 Class Shift	16
Table 2.4 Unit Shift.....	16
Table 2.5 Intra-System Shift	17
Table 2.6 Acceptability	18
Table 3.1 Data Collection Technique.....	25
Table 3.2 Domain Analysis.....	27
Table 3.3 Taxonomy Analysis	28
Table 3.4 Componentian Analysis	29
Table 4.1 Type of Sentence.....	30
Table 4.2 Imperative Sentence	31
Table 4.3 Declarative Sentence.....	32
Table 4.4 Exclamatory Sentence	33
Table 4.5 Interrogative Sentence.....	33
Table 4.6 Translation Shift Identification	34
Table 4.7 Structure Shift Example 1	35
Table 4.8 Structure Shift Example 2	36
Table 4.9 Structure Shift Example 3	37
Table 4.10 Structure Shift Example 4	37
Table 4.11 Structure Shift Example 5	38
Table 4.24 Intra-System Shift Example 1	39
Table 4.25 Intra-System Shift Example 2	40
Table 4.25 Intra-System Shift Example 2	40
Table 4.22 Unit Shift Example 1.....	41
Table 4.23 Unit Shift Example 2.....	42
Table 4.23 Unit Shift Example 3.....	42
Table 4.17 Class Shift Example 1	43
Table 4.18 Class Shift Example 2	44
Table 4.19 Class Shift Example 3	44



© 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

Table 4.20 Class Shift Example 4	45
Table 4.21 Class Shift Example 5	45
Table 4.12 Level Shift Example 1.....	46
Table 4.13 Level Shift Example 2.....	46
Table 4.14 Level Shift Example 3.....	47
Table 4.26 Translation Acceptability.....	48
Table 4.27 Acceptable Example 1	49
Table 4.28 Acceptable Example 2	49
Table 4.29 Acceptable Example 3	49
Table 4.30 Acceptable Example 4	50
Table 4.31 Acceptable Example 5	50
Table 4.32 Less Acceptable Example 1	50
Table 4.33 Less Acceptable Example 2	51
Table 4.34 Less Acceptable Example 3	51
Table 4.35 Less Acceptable Example 4	52
Table 4.36 Less Acceptable Example 5	52
Table 4.37 Not Acceptable Example 1	52
Table 4.38 Not Acceptable Example 2	53
Table 4.39 Not Acceptable Example 3	53
Table 4.40 Not Acceptable Example 4	54
Table 4.41 Not Acceptable Example 5	54
Table 4.42 Number of Shift	55



© 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

LIST OF FIGURES

Figure 2.1 Theoretical Framework 22





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- 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

CHAPTER I INTRODUCTION

1.1 Background of the Study

Games are one of the most popular forms of entertainment nowadays. Salen and Zimmerman (2004) define a game as a system that engages players in artificial conflict governed by specific rules, leading to measurable outcomes. Games can be played on various platforms, including PCs, laptops, PlayStation Portable (PSP), and other consoles. However, mobile games refer to games played on mobile devices such as smartphones or tablets.

Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) is a subgenre of strategy video games where players control individual characters to destroy critical opponents' structures for victory (Zhang, 2023). One of the most popular MOBA games in Indonesia is Honor of Kings. Released globally in June 2024, Honor of Kings has reached over 50 million downloads on the Google Play Store (Level Infinite, 2025).

In live service-based games like Honor of Kings, developers routinely add new content and events to maintain player engagement. As part of Live Operations, games typically feature an event page, a dedicated section within the game interface that provides information about ongoing events. In-game events are usually temporary and introduce new content for players. These events rotate periodically to sustain player engagement, with data-driven decisions determining the timing and type of events offered (Prokkola, 2022). In Honor of Kings, the event page is crucial in providing quick access to limited-time activities, such as rewarded login events, exclusive game modes, and weekly challenges that incentivize participating players.

In analyzing the language used in event pages, it is important to understand the concept of a sentence. A sentence is a set of words that expresses a complete thought by containing a subject and a predicate (Hurford et al., 2007). Sentences can take various forms, including declarative, interrogative, imperative, and exclamatory, depending on their communicative function. In the context of game event pages,



© 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

sentences are often crafted to be short, direct, and engaging to quickly convey information and prompt player actions. This study focuses on sentences because they offer a more complete linguistic context than individual words or phrases, allowing for a richer and more varied observation of translation shifts. By analyzing sentences as whole units, the study can capture more complex structural, grammatical, and functional changes that occur during the translation process.

In Honor of Kings event pages, several informal sentences such as "Markicob," "Hari ini banget nih!" and "Dapetin Skin!" were found in the target language. The use of casual language often results in changes in translation to grammatical structures or lexical categories compared to the source text, leading to the phenomenon of translation shift. For example, the English phrase "try your luck" is translated into Indonesian as "markicob", an informal slang acronym for "mari kita coba". This reflects a class shift, as the imperative verb phrase changes into a colloquial expression, and a structure shift, as the concise English command becomes a more culturally embedded and idiomatic form in the target language. In translation, Newmark (1988:5) defines translation as the process of transferring meaning from one language to another while preserving the intended message. However, in practice, structural or linguistic category changes frequently occur in translation, known as translation shifts. According to Catford (1965:72), a translation shift is a change that occurs when differences in linguistic structures or elements exist between the source language and the target language.

Related to translation shifts in the in-game event pages, it is also essential to evaluate the acceptability aspect of the translation. Acceptability refers to the extent to which a translation aligns with the linguistic norms, conventions, and cultural context of the target language (Nababan et al., 2012). In games, a highly acceptable translation ensures natural-sounding text that meets players' expectations, effectively conveying information and enhancing engagement with the event.

Previous studies on game translation analysis have been conducted, such as Hadi (2023), which discusses the quality of noun phrases in the descriptions of Black Desert Mobile; Putra (2023), which examines translation techniques and the



© 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

acceptability of hero dubbing translation in Mobile Legends: Bang Bang; and Yusniadi (2024), which analyzes the quality and translation techniques of subtitles in the game Biomutant. These studies indicate that while the translation quality in the games they examined is generally good, certain aspects are still considered lacking in quality. Meanwhile, research on translation shifts has also been conducted, such as Zanettavarleen (2024), which explores techniques and accuracy in translation shifts found in the subtitles of the online game Genshin Impact. The study concluded that the game's translation could be considered accurate.

Based on these studies, there remains a research gap in analyzing translation shifts in in-game event pages. Previous studies have largely focused on the analysis of noun phrases in game descriptions, translation techniques in dubbing, and the quality and techniques used in subtitle translations. However, research on how translation shifts occur in event pages is still limited. Therefore, this study aims to bridge this gap by analyzing translation shifts in the in-game event pages of Honor of Kings (HOK).

In this research, the event page texts will also be categorized based on the type of sentences, such as declarative, interrogative, imperative, and exclamatory sentences. By categorizing the texts in this way, it is expected that the study will reveal the relationship between sentence types, translation shifts, and the acceptability of the translations in the localization of Honor of Kings.

Beyond addressing the research gap, this study also offers novelty in its approach and object of study. Unlike previous studies that focused more on descriptive and narrative texts in games, this research highlights elements with a pragmatic function designed to attract players' attention and encourage participation in events. The focus on event pages in HOK also contributes new insights to video game translation studies, considering that event pages play a crucial role in player interaction and often contain persuasive elements requiring effective translation strategies. Thus, this research is expected to provide further insights into translation shifts in video games and contribute to developing more suitable translation strategies for the gaming industry.



© 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

1.2 Statement of Problems

Based on the background explained, this study focuses on the following research questions:

1. What types of sentences are used in the Honor of Kings event page texts?
2. What types of translation shifts occur in the translation of event page texts in Honor of Kings?
3. How is the acceptability of the translated sentences assessed in the localization of Honor of Kings?

1.3 Objective of the Study

This study aims to:

1. To categorize the types of sentences used in the event page texts of Honor of Kings.
2. To analyze the types of translation shifts that occur in the translation of event page texts in Honor of Kings.
3. To assess the acceptability of the translated sentences in the localization of Honor of Kings.

1.4 Limitations of The Study

This study focuses solely on event pages of the Honor of Kings game in both the English and Indonesian versions. The analysis is based on (Catford, 1965:73-82) translation shift theory and does not cover other aspects of game translation, such as descriptions, character dialogues, or interface text. The data used is in-game event page data that researchers took from February 2025 to March 2025. This study will assess the quality of translation based on the theory from (Nababan et al., 2012) and focus only on the acceptability of translation quality.

1.5 Significances of The Study

1.5.1 Theoretical Significance



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

This research is expected to contribute to the development of translation studies, particularly in the area of translation shifts and the analysis of sentence types in the context of video game localization. By applying Catford's (1965) theory of translation shifts and linking it with sentence types and acceptability evaluation, this study provides a new perspective on how structural and functional changes occur in the translation of interactive, persuasive game texts, such as event pages. The findings can enrich the literature on pragmatic text translation within digital entertainment media.

1.5.2 Practical Significance

Practically, the results of this study can offer valuable insights for translators, localization teams, and game developers in creating more effective and culturally acceptable translations for live service games. Understanding the relationship between sentence types, translation shifts, and acceptability can help improve the quality of localized event pages, ensuring that the translated content remains natural, engaging, and persuasive for the target audience. This can ultimately enhance player experience and retention in the localized versions of games like Honor of Kings.

1.5.3 Educational Significance

For students and researchers in translation and applied linguistics fields, this study can serve as a reference for future research on translation shifts in digital contexts. It highlights a relatively underexplored area—game event page translation—and provides a methodological model that combines structural analysis with cultural and acceptability evaluations.



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

CHAPTER V CLOSING

5.1 Conclusion

Based on the result and discussion provided in the previous chapter, this study concludes the following statements:

1. The dominant sentence types used in the Honor of Kings event page texts were imperative sentences, followed by declarative sentences. Interrogative and exclamatory sentences were rare. This aligns with the pragmatic function of game event pages, which often prompt actions and deliver information in a direct and engaging way.
2. A single sentence may contain multiple translation shifts, with structure shift being the most frequently occurring type, followed by unit shift and intra-system shift, reflecting the translator's need to reorganize sentence structure, adjust grammatical units, and navigate system differences to achieve a natural and accurate target-language expression.
3. The acceptability evaluation based on FGD with raters revealed the average score was 2,58, suggesting a generally acceptable level of translation quality, but with a considerable portion that still requires improvement.

5.2 Suggestions

Analyzing translation shifts at the sentence level can be particularly challenging due to the frequent occurrence of multiple shifts within a single sentence, which complicates classification and often leads to ambiguous or inconsistent data. For researchers, this presents a methodological issue that can affect the validity of findings, while translators may struggle to identify which shifts impact the naturalness or accuracy of the translation. To address this, it is recommended to break down sentences into smaller linguistic units such as phrases or clauses, allowing for more precise and manageable analysis. This micro-level approach helps isolate individual shifts, prevents overgeneralization, and ensures a more accurate representation of the translation process. For educators and academic



© 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





© 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

CURRICULUM VITAE

Profile:

Nisa Choiru Ummah

South Jakarta

nisa.choiru.ummah@gmail.com



A 2025 graduate of English for Business and Professional Communication from Politeknik Negeri Jakarta, with proven skills in translating a wide range of texts, from formal business, notarial, credential, and journalistic documents to creative video subtitles. Demonstrated adaptability and professionalism through internships as part of the Remuneration & Industrial Relations team at REKIND and as an archivist in the Finance division at BPJS Ketenagakerjaan. Brings a strong foundation in language, communication, and administrative support to contribute effectively in dynamic professional environments.

**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

BIBLIOGRAPHY

- Catford, J. C. (1965). *A Linguistic Theory of Translation*. London: Oxford University Press.
- Gaudreault, A., & Barnard, T. (2013). Titles, subtitles, and intertitles: Factors of autonomy, factors of concatenation. *Film History: An International Journal*, 25(3), 116–125.
- Hadi, A. A. (2023). Analysis of translation quality of noun phrases in the knowledge description of the MMORPG game "Black Desert Mobile". *Skripsi*. Depok: Politeknik Negeri Jakarta.
- Krippendorff, K. (2019). *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, Inc.
- Krueger, R. A., & Casey, M. A. (2015). Focus groups: A practical guide for applied research (5th ed.). SAGE Publications.
- Level Infinite. (2025, March 18). *Honor of Kings: Game Pertarungan Hero 5v5 Terbaik*. Retrieved from Google Play Store:
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.levelinfinite.sgameGlobal&pcampaignid=web_share
- Miradji, M. A., Arini, R. A., Fauziah, R. N., Anjali Mujianto, D. C., Wicaksana, S., Rohman, A. A., & Hadam, H. A. (2024). Pengaruh strategi call to action dan kualitas produk terhadap minat beli konsumen pada Catering Dapur Mamamoe (DPM). *Jurnal Bisnis dan Kewirausahaan*, 12, 103–112.
- Munday, J. (2016). *Introducing Translation Studies* (4th ed.). London: Routledge.
- Nababan, M., Nuraeni, A., & Sumardiono. (2012). Pengembangan model penilaian kualitas terjemahan. *Kajian Linguistik dan Sastra*, 24(1), 51–63.
- Newmark, P. (1988). *A Textbook of Translation*. New York: Prentice Hall International.



© 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

- O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. Amsterdam: John Benjamins B. V.
- Oxford University Press. (n.d.). Sentence. In Oxford Learner's Dictionaries. Retrieved June 23, 2025, from https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/sentence_1?q=sentence
- Prokkola, J. (2022). *LiveOps Product Management for Mobile Games. Bachelor's thesis* Jyväskylä: JAMK University of Applied Sciences.
- Putra, A. D. (2023). Analysis of translation technique and acceptability aspect on the dubbing translation of heroes in the online game "Mobile Legends: Bang Bang". *Skripsi*. Depok: Politeknik Negeri Jakarta.
- Quirk, R., Greenbaum, S., Leech, G., & Svartvik, J. (1985). *A Comprehensive Grammar of the English Language*. Longman.
- Raco, J. R. (2010).
- Ratulangi, K. D. (2018). An analysis phrase level translation techniques applied on heroes background in Mobile Legends Bang-Bang game. *Lire Journal: Journal of Linguistics and Literature*, 2(2), 54–64.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Santosa, R. (2021). *Dasar-Dasar Metode Penelitian Kualitatif Kebahasaan*. Surakarta: UNS Press.
- Spradley, J. P. (1980). *Participant Observation*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Touiserkani, F. (2024). Adaptation strategies in video games localization: A case study of Civilization. *Translation and Interpreting Research*, 1(1), 45–58. <https://doi.org/10.22054/tir.2024.77419.1017>



© 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

Wahidmurni. (2017). *Pemaparan Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.

Wibowo, A. P., Nababan, M., Santosa, R., & Kristina, D. (2018). Translation quality assessment: Proceedings carte blanche of translator in localizing simship MMORPG video game in Indonesia. In *Proceedings of the 1st Bandung English Language Teaching International Conference (BELTIC 2018) - Developing ELT in the 21st Century*.
<https://doi.org/10.5220/0008215700002284>

Yusniadi, M. R. (2024). Analysis of translation quality, techniques, and types of feelings in the subtitle of game "Biomutant". *Skripsi*. Depok: Politeknik Negeri Jakarta.

Zanettavarleen, K. N. (2024). Translation technique and accuracy aspect of translation shift in English to Indonesia subtitle of game: Genshin Impact. *Skripsi*. Depok: Politeknik Negeri Jakarta.

Zhang, S. (2023). Power Dynamics and Order Formation in Mobile MOBA Games: A Foucauldian Analysis of "Honor of Kings". *Student Paper*. Lund: Lund University.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan b.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

APPENDIX

No	Source Language	type of sentence	Target Language	Shift					shift per sentence	Acceptability Score						
				level	category											
					structure	class	unit	intra-system								
1	GET AN EPIC SKIN FOR FREE	imperative	DAPETIN GRATISAN SKIN EPIC	□	✓	□	✓	✓	3	✓	□	□				
2	Collect Invitational Season 3 team badges and claim an Epic Skin Selection Chest.	imperative	Kumpulin Lencana Tim Invitational Season 3 Dan Ambil Peti Pilihan Skin Epic.	□	✓	□	□	✓	2	✓	□	□				
3	Watch 1 minute of matches daily to complete the mission and claim rewards!	imperative	Tonton Match Selama 1 Menit Setiap Harinya Untuk Menyelesaikan Misi dan Mengambil Hadiahnya!	✓	✓	□	✓	✓	4	□	✓	□				
4	Watch S3 matches for at least 60s	imperative	Tonton Match S3 Minimal 60 Detik	✓	✓	□	✓	✓	4	✓	□	□				
5	TRY YOUR LUCK!	imperative	MARKICOB!	□	✓	✓	✓	□	3	✓	□	□				
6	STARTS TODAY!	declarative	HARI INI BANGET NIH	□	✓	✓	✓	□	3	✓	□	□				
7	GET SKINS	imperative	DAPETIN SKIN	□	□	□	□	✓	1	✓	□	□				
8	WELCOME TO SEASON 3	declarative	SELAMAT DATANG DI SEASON 3	□	□	□	□	□	1	✓	□	□				
9	GET AN EPIC SKIN FOR FREE	imperative	SKIN EPIC GRATIS!	✓	✓	✓	✓	✓	5	□	✓	□				
10	WATCH MATCHES TO WIN FREE STICKERS	imperative	TONTON MATCH SAAT S3 BUAT DAPETIN STIKER GRATIS	□	✓	□	□	✓	2	□	✓	□				
11	PARTICIPATE IN PREDICTION TO WIN A SKIN	imperative	BUAT PREDIKSI BUAT DAPETIN SKIN BARU	□	✓	□	□	✓	2	□	✓	□				
12	WATCH TO DRAW MING'S NEW SKIN IN ADVANCE	imperative	TONTON DAN UNDI SKIN TERBARU MING DULUAN!	✓	✓	□	✓	✓	4	✓	□	□				
13	WATCH TO GET AN EVERY THING BOX	imperative	TONTON BUAT DAPETIN KOTAK SEGALANYA	✓	✓	□	✓	✓	4	✓	□	□				
14	Reach the specified tier within the time limit to earn a legendary Everything Box.	imperative	Capai Tier Tertentu Dalam Durasi Yang Ditentukan Buat Dapetin Kotak Segalanya Tier Legendary!	□	✓	□	✓	✓	3	✓	□	□				
15	TEAM UP FOR MATCHES TO GET EVERYTHING BOX!	imperative	MAIN MATCH TIM, DAPETIN KOTAK SEGALANYA!	✓	✓	□	✓	✓	3	✓	□	□				
16	PLAY HOK WITH FRIENDS FOR LOTS OF PERKS!	imperative	MABAR HOK DI AKHIR PEKAN, KEUNTUNGANNYA NGGAK ADA LAWAN!	✓	✓	□	✓	✓	4	□	□	✓				
17	PLAY MATCHES EVERY FRIDAY TO SUNDAY FOR PLENTY OF PERKS	imperative	PUSH RANK DARI JUMAT SAMPAI MINGGU BUAT DAPETIN BANYAK KEUNTUNGAN!	✓	✓	✓	□	✓	4	□	✓	□				
18	FEATURED SKIN AND ALL HEROES FREE FOR A LIMITED TIME	declarative	GRATISAN SKIN PILIHAN DAN SEMUA HERO SELAMA WAKTU TERBATAS!	□	✓	□	✓	✓	3	✓	□	□				
19	CASUAL MODE REFRESHED EVERY WEEKEND	declarative	MODE KASUAL DIUPDATE TIAP WEEKEND	□	✓	✓	□	□	2	✓	□	□				
20	PLAY PREMADE MATCH FOR EVERYTHING BOXES	imperative	MABAR BUAT DAPETIN KOTAK SEGALANYA	✓	✓	□	✓	✓	4	□	✓	□				



© 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

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumumkan dan memperbaikakan sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

21	Cheer for the Championship, get rewards!	imperative	Sambutlah Kejuaraan ini dan dapatkan imbalan!	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
22	MAKE PURCHASES FOR LIMITED BACKGROUNDS/SKINS	imperative	Top-up Bonus Skin/Latar Belakang	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
23	TONS OF REWARDS AWAITS	declarative	HADIAH BERLIMPAH BIKIN MERIAH!	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
24	Purchase 30 Tokens to activate 7-day Sign-in and get 1,000% rebate	imperative	Beli 30 Token Untuk Mengaktifkan Event Log In 7 Hari Dan Mendapatkan Cashback Senilai 1.000%	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
25	GET SKINS WITH AUSPICIOUS TREASURES	imperative	PETI AUTO MUJUR BERISI SKIN	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
26	CAT AND MOUSE SKINS ARE HERE	declarative	SKIN CAT AND MOUSE SUDAH HADIR	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
27	EXCHANGE LIMITED-TIME TOKENS!	imperative	TUKARKAN TOKEN BERBATAS WAKTU!	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
28	Get Snowventure Lady Zhen in 5 Summons	imperative	Dapatkan Snowventure Lady Zhen Dalam 5 Pemanggilan	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
29	WITNESS THE BIRTH ERA OF NEW CHAMPION	imperative	SIAPAKAH YANG AKAN MENJADI JUARA? TONTON LANGSUNG!	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
30	FEBRUARY, THANK YOU FOR ALL YOUR BLESSINGS!	exclamatory	FEBRUARI, MAKASIH BANYAK ATAS HADIAHNYA!	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
31	SIGN IN DAILY AND WISH FOR REWARDS	imperative	SIGN IN TIAP HARI DAN WUJUDKAN HADIAH KEINGINANMU	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
32	TAP TO WISH	imperative	KETUK DAN BUAT KEINGINAN	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
33	CAMPUS AMBASSADORS WANTED	imperative	DICARI DUTA KAMPUS!	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

34	A DEDICATED COMMUNITY DESIGNED FOR YOUR CAMPUS IS UNDER CONSTRUCTION, WAITING FOR SOMEONE AS PASSIONATE AS YOU!	declarative	YUK, JADI BAGIAN DARI KOMUNITAS MAHASISWA YANG LAGI BERKEMBANG!	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
35	AS A CAMPUS AMBASSADOR, YOU WILL:	declarative	SEBAGAI DUTA KAMPUS, KAMU BISA:	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
36	BECOME AN OFFICIAL ADMIN OF A VERIFIED CAMPUS GROUP. EARN UP TO 103.000 DURING YOUR SIX-MONTH TERM	imperative	JADI DUTA SELAMA 6 BULAN DAN DAPATKAN HINGGA 103.000 SELAMA MENJADI DUTA.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	4	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
37	RECEIVE AN OFFICIAL CAMPUS AMBASSADOR CERTIFICATE	imperative	SERTA SERTIFIKASI DUTA KAMPUS RESMI	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
38	SPOTS ARE LIMITED!	declarative	KUOTANYA TERBATAS!	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39	EACH CAMPUS ONLY GETS ONE AMBASSADOR!	declarative	SATU KAMPUS CUMA BISA PUNYA SATU DUTA!	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
40	THE SOONER YOU APPLY, THE HIGHER YOUR CHANCES OF SELECTION!	declarative	MAKIN CEPAT DAFTAR, MAKIN TINGGI PELUANGMU BUAT DIPLIH!	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
41	TAP TO GO TO THE APPLICATION PAGE	imperative	KETUK DI SINI UNTUK MEMBUKA HALAMAN PENDAFTARAN	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
42	THE YOUNGEST AND MOST ENERGETIC GROUP AWAITS YOU!	declarative	MAU GABUNG KE KOMUNITAS ANAK MUDA YANG SERU? YUK JOIN GROUPNYA!	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	4	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
43	Join the Campus Group and play to your heart's content!	imperative	Gabung Ke Group Kampus Biar Kamu Bisa Mabar Sepuasnya!	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	4	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



© 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

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumumkan dan memperbaikakan sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

44	Team Up With Fellow Schoolmates!	imperative	Yuk, Bentuk Tim Bareng Temen Satu Universitasmu!	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
45	Mystery Gifts Coming Soon	declarative	Bakal Ada Kejutan Spesial!	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
46	Find Your School	imperative	Cari Universitasmu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
47	Tap to View Verified Groups	imperative	Ketuk Di Sini Buat Lihat Grup Terverifikasi	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
48	Test Your HOK Concentration	imperative	TES SEBERAPA PAHAM KAMU SAMA HOK	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
49	The more you know about Primaera, the more rewards you'll get!	declarative	Semakin banyak yang kamu tahu soal Primaera, semakin banyak juga Hadiah yang kamu dapat!	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
50	What's Your HoK Concentration	interrogative	Seberapa Paham Kamu Sama HOK	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
51	Check out the firefly story before answering question for a higher accuracy rate	imperative	Cek dulu kisah kunang-kunang sebelum menjawab pertanyaan biar jawabanmu benar!	<input checked="" type="checkbox"/>	5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
52	FOLLOW FOR REWARDS	imperative	IKUTI UNTUK MENDAPAT HADIAH	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
53	FOLLOW US ON SOCIAL MEDIA TO GET FREE REWARDS	imperative	IKUTI KAMI DI MEDIA SOSIAL UNTUK MENDAPAT HADIAH GRATIS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
54	SIGN IN TO GET A FREE SKIN	imperative	ABSEN DAN DAPATKAN SKIN GRATIS	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
55	COLLECT LEVEL INFINITE PASS COINS AND CLAIM MORE AMAZING REWARDS!	imperative	KUMPULKAN COIN LEVEL INFINITE PASS DAN DAPATKAN HADIAH MENARIK LAINNYA!	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
56	Complete missions to get Miracle Points to exchange for the new hero Feyd	imperative	Selesaikan Misi Untuk Dapatin Poin Ajaib Yang Bisa Ditukar Hero Baru Feyd!	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
57	GET THE EXCLUSIVE MELODY VOICE PACK FOR FREE	imperative	DAPETIN VOICE PACK MELODY GRATIS	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
58	FEMALE HERO SKINS ARE FREE TO USE FROM 3/08 - 3/10,	declarative	KAMU BISA COBAIN SEMUA SKIN HERO PEREMPUAN SECARA GRATIS DARI 8-10 MAR!	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
59	HEAD TO THE GORGE AND TRY THEM OUT!	imperative	BURUAN KE GORGE BUAT COBAIN SEMUANYA!	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
60	ASTRAL MAGIC ARRIVES ON 3/05!	declarative	ASTRAL MAGIC HADIR PADA 5 MAR!	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
61	With Magic Voucher Summons, you are guaranteed to get Astral Magic Han Xin within 5 Summons	declarative	Summon Pakai Voucher Astral Dan Kamu Dijamin Dapat Skin Astral Magic Han Xin Dalam 5 Kali SUMmon! Sumsalabim Dapat Skin Han Xin!	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
62	HELP ME GET A FREE SKIN!	imperative	BANTU DAPAT SKIN GRATIS!	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
63	Help friends bargain to get an Epic skin for free!	imperative	Bantu Teman Menawar Buat Dapetin Skin Limited Ming GRATIS!	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
64	THE BA GENERAL WHO CONCEALS HIS AMBITIONS.	declarative	JENDERAL BA YANG MENYIMPAN AMBISINYA, MENANTI KESEMPATAN	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
65	SIGN IN FOR A LEGENDARY EVERYTHING BOX	imperative	SIGN IN BERHADIAH KOTAK SEGALANYA LEGENDARY	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
66	GET HERO POWER BONUS DAILY!	imperative	DAPETIN BONUS POWER HERO SETIAP HARI	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

67	Watch the HoK Invitational S3 match broadcast in-game for 1 minute daily	imperative	Tonton Broadcast Match HoK Invitational S3 dalam game selama 1 Menit Setiap Hari.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
68	Do this for the required number of days to receive rewards	imperative	Lakukan selama jumlah Hari yang ditentukan untuk mendapatkan Hadiah.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
69	After completing mission, return to this page to manually claim you rewards.	imperative	Setelah menyelesaikan Misi, buka halaman ini lagi untuk mengambil Hadiahmu secara manual.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
70	Rewards will be sent to your inventory within 24 hours.	declarative	Hadiah akan dikirim ke Inventarismu dalam waktu 24 Jam.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	4	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
71	The mission will end on 2025/03/02 at 04:59:59 (UTC+0), and the event will end on 2025/03/05 at 05:00:00 (UTC+0).	declarative	Misi akan berakhir pada 2/3/2025 Jam 04:59:59 (UTC+0), sementara Event akan berakhir pada 5/3/2025 Jam 05:00:00 (UTC+0).	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
72	Be sure to claim your rewards before this date.	imperative	Jangan lupa ambil Hadiahmu sebelum tanggal ini, ya!	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	4	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
73	Free Da Qiao and Sun Ce, recall, and Eternal Love exclusive voucher.	declarative	GRATIS Hero Da Qiao Dan Sun Ce, Recall, Serta Voucher Eksklusif Eternal Love.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
74	Reach Diamond III-1 stars in under 14 d	imperative	Capai Bintang Diamond III-1 Dalam Waktu Kurang Dari 14 Hari	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
75	Watch matches to claim gifts.	imperative	Tonton Match Buat Ambil Hadiah.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
76	During the event, complete missions to earn points.	imperative	Selama Event berlangsung, selesaikan beragam Misi untuk mendapatkan Poin.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
77	Use these points to exchange for a wide variety of rewards.	imperative	Tukar Poin ini dengan berbagai Hadiah.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
78	Share your Invitation Code with friends and have them use it, or use your friends' Invitation Code to earn more points and speed up reward exchanges.	imperative	Kode Undanganmu ke teman dan minta mereka untuk memakainya, atau pakai Kode Undangan temanmu untuk mendapatkan Poin tambahan dan mempercepat Penukaran Hadiah.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
79	There is a daily limit for points earned through Quick Missions, which refreshes at 05:00	declarative	Ada Batas Harian untuk jumlah Poin yang bisa didapatkan dari Misi Cepat, dan Batas ini akan direset Jam 05:00	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
80	You can only use 1 Invitation Code from each player.	declarative	Kamu hanya bisa menggunakan 1 Kode Undangan dari tiap pemain.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>