



© 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

LAPORAN

PRAKTEK KERJA LAPANGAN (PKL)



**PENERJEMAHAN DOKUMEN ADMINISTRASI
PEMASARAN DI PT GEEK FAM INDONESIA**

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

NAISYA AZZAHRA ZAIN
2308411057

**PROGRAM STUDI BAHASA INGGRIS
UNTUK KOMUNIKASI BISNIS DAN PROFESIONAL
JURUSAN ADMINISTRASI NIAGA
DEPOK
2026**



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

**HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN MAGANG**

- | | |
|-----------------------|---|
| a. Judul | : Penerjemahan Dokumen Administrasi Pemasaran di PT Geek Fam Indonesia |
| b. Penyusun | |
| 1) Nama | : Naisya Azzahra Zain |
| 2) NIM | : 2308411057 |
| c. Program Studi | : Bahasa Inggris untuk Komunikasi Bisnis dan Profesional |
| d. Jurusan | : Administrasi Niaga |
| e. Waktu Pelaksanaan | : 12 Januari 2026 – 12 Mei 2026 |
| f. Tempat Pelaksanaan | : PT Geek Fam Indonesia - Permata Puri Media Jl. Safir IV C16 No. 7 Kembangan Utara, Kembangan, Jakarta Barat 11610 |

Pembimbing PNJ

Fanny Puji Rakhmi, S.Hum., M.Hum.
NIP. 199208022024062002

Jakarta, 6 Juni 2026

Pembimbing Perusahaan



Ines Bestari
NIK. 3275045508920011

Mengesahkan,

Koordinator Program Studi BISPRO



Farizka Humolungo, S.Pd., M.A.
NIP. 199103022023212042



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

PRAKATA

Penulis mengucapkan puji syukur yang sebesar-besarnya kepada Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, serta kesempatan-Nya sehingga laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dapat diselesaikan dengan baik. Pelaksanaan PKL di Geek Fam Indonesia selama empat bulan terakhir memberikan pengalaman tak ternilai, terutama dalam memahami dinamika industri esports yang penuh tantangan, mulai dari penerjemahan dokumen administrasi pemasaran hingga pengelolaan komunikasi komunitas. Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan hormat penulis sampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Ibu Fanny Puji Rakhmi , S.Hum. M.Hum., selaku dosen pembimbing akademik dari Politeknik Negeri Jakarta, yang telah memberikan arahan selama proses PKL hingga penyusunan laporan ini.
2. Kak Ines Bestari, selaku pembimbing di Geek Fam Indonesia, yang dengan sabar membimbing penulis dalam berbagi wawasan praktis tentang industri esports, serta membuka kesempatan untuk terlibat langsung dalam operasional tim.
3. Orang tua, keluarga, serta sahabat terdekat yang senantiasa memberikan doa restu, dukungan moral, dan pengertian penuh selama penulis menjalani PKL di tengah kesibukan perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi substansi maupun penyusunan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan guna perbaikan di masa mendatang. Semoga laporan Praktik Kerja Lapangan dengan judul "Penerjemahan Komunikasi dan Dokumen Administrasi Pemasaran di Geek Fam Indonesia" ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, menjadi referensi bagi mahasiswa lain, serta



© 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

mencerminkan kontribusi nyata dari Program Studi BISPRO Politeknik Negeri Jakarta terhadap pengembangan sumber daya manusia di industri kreatif digital.

Depok, 12 Juni 2026

Naisya Azzahra Zain





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

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
LAPORAN MAGANG	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vi
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Kegiatan.....	1
1.2 Ruang Lingkup Kegiatan	2
1.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.2 Manfaat	4
BAB II	
TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Penerjemahan	5
2.2 Tahapan Proses Penerjemahan.....	6
2.3 Metode Penerjemahan.....	7
2.4 Teknik Penerjemahan.....	10
2.5 Penerjemahan Dokumen Pemasaran.....	14
BAB III	
HASIL PELAKSANAAN.....	17
3.1 Unit Kerja PKL	17
3.2 Uraian Praktik Kerja Lapangan.....	18
3.3 Uraian Proses Penerjemahan.....	23
3.3.1 Tahapan Penerjemahan	23
3.3.2 Penerapan Teknik Penerjemahan	26
3.4 Identifikasi Kendala yang Dihadapi.....	29
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Tugas.....	29
3.4.2 Cara Mengatasi Kendala	30
BAB IV	
PENUTUP.....	32
4.1 Kesimpulan	32
4.2 Saran.....	33
DAFTAR PUSTAKA	34
LAMPIRAN.....	35



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

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Uraian Praktik Kerja Lapangan	19
Tabel 3.2 Teknik Penerjemahan Padanan Lazim pada Surat Perjanjian Kerjasama Restreamer di PT Geek Fam Indonesia.....	26
Tabel 3.3 Teknik Penerjemahan Harfiah pada Surat Perjanjian Kerjasama Restreamer di PT Geek Fam Indonesia.....	27
Tabel 3.4 Teknik Penerjemahan Transposisi pada Surat Perjanjian Kerjasama Restreamer di PT Geek Fam Indonesia.....	27
Tabel 3.5 Teknik Penerjemahan Modulasi pada Surat Perjanjian Kerjasama Restreamer di PT Geek Fam Indonesia.....	28
Tabel 3.6 Teknik Penerjemahan Peminjaman pada Surat Perjanjian Kerjasama Restreamer di PT Geek Fam Indonesia.....	28





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

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kegiatan

Industri esports di Indonesia saat ini mengalami pertumbuhan signifikan, didorong oleh populasi pemain aktif yang mencapai jutaan dan dukungan ekosistem turnamen regional maupun internasional. Geek Fam Indonesia, sebagai bagian dari organisasi regional yang bermula dari Malaysia sejak 2018 dan memasuki pasar Indonesia pada 2019, beroperasi di bidang pengelolaan tim kompetitif pada game populer seperti Mobile Legends: Bang Bang, Delta Force, serta membangun komunitas penggemar yang disebut Geekfamunity. Selain prestasi kompetisi, Geek Fam aktif dalam strategi pemasaran yang mencakup sponsorship, event komunitas, dan kampanye digital untuk memperluas basis pendukungnya. Namun, ekspansi ini menuntut komunikasi lintas bahasa yang efektif, terutama dalam pengelolaan dokumen administrasi dengan mitra seperti proposal kemitraan, laporan bulanan, dan materi koordinasi yang sering kali memerlukan penyesuaian bahasa agar selaras dengan kebutuhan stakeholder lokal maupun internasional.

Kebutuhan komunikasi bilingual yang kompleks di industri esports ini selaras dengan kompetensi inti Program Studi D4 Bahasa Inggris untuk Komunikasi Bisnis dan Profesional (BISPRO) Jurusan Administrasi Niaga Politeknik Negeri Jakarta, yang menekankan penerapan bahasa Inggris dalam konteks administratif dan pemasaran bisnis. Pilihan Geek Fam Indonesia sebagai tempat PKL didasarkan pada relevansi dengan pengalaman penulis di bidang konten digital bilingual, sebagaimana terlihat dari keterlibatan sebelumnya dalam kegiatan PNJ E-Sports dan manajemen media sosial. Oleh karena itu, penulis memilih lokasi ini untuk mengimplementasikan pengetahuan teori penerjemahan dan komunikasi bisnis yang diperoleh selama perkuliahan, khususnya dalam mengelola dokumen autentik yang menuntut akurasi linguistik sekaligus sensitivitas strategis terhadap dinamika industri kreatif digital.



© 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

Selama PKL yang berlangsung sejak Januari 2026, penulis bertanggung jawab atas pengelolaan keseluruhan dokumen administrasi dengan mitra Geek Fam Indonesia, pembentukan serta pemeliharaan saluran komunikasi yang efektif dengan para mitra tersebut, dan penyusun laporan bulanan yang merangkum analisis kinerja kemitraan, indikator kolaborasi, serta saran strategis ke depan. Tugas-tugas ini menuntut penguasaan prosedur administratif khas esports, mulai dari perumusan kontrak kerjasama hingga koordinasi logistik kegiatan bersama mitra, sambil memastikan arus komunikasi yang meyakinkan dan tepat jadwal, sehingga pengalaman tersebut diharapkan tidak hanya menyempurnakan keterampilan pengelolaan administratif bilingual tetapi juga menghasilkan laporan ini sebagai dokumentasi sistematis atas kontribusi PKL dalam mendukung operasional bisnis organisasi.

Pengalaman tersebut diharapkan tidak hanya menyempurnakan keterampilan pengelolaan administratif bilingual, tetapi juga menghasilkan laporan ini sebagai dokumentasi sistematis atas kontribusi PKL dalam mendukung operasional bisnis perusahaan, sekaligus menjadi refleksi atas penerapan kompetensi Program Studi BISPRO dalam menghadapi tantangan dunia kerja nyata.

1.2 Ruang Lingkup Kegiatan

Ruang lingkup kegiatan PKL ini difokuskan pada penerjemahan komunikasi dan dokumen administrasi pemasaran di lingkungan Geek Fam Indonesia, dengan batasan waktu pelaksanaan dari 12 Januari 2026 hingga 12 Mei 2026. Kegiatan utama meliputi terjemahan dokumen-dokumen berikut:

- a. Dokumen Internal Administrasi Perusahaan, seperti invoice pembayaran, bukti payment, perjanjian kerja sama dan lampiran administratif terkait, yang memerlukan pengarsipan rapi.
- b. Deck profil perusahaan, yang biasanya terdiri dari 15 hingga 30 halaman, mencakup data analitik seperti tingkat retensi penonton, tingkat konversi, dan proyeksi pengembalian investasi (ROI) untuk menarik mitra potensial.



© 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

- c. Laporan Administrasi Sponsor Setiap Bulan, yang memuat ringkasan kinerja kemitraan, metrik kolaborasi (seperti impression, engagement rate, dan fulfillment kontrak)
- d. Materi Pemasaran, meliputi brief konten untuk kampanye media sosial, script video reels atau live streaming.

Dalam laporan PKL ini, secara khusus dibahas penerjemahan perjanjian kerjasama dengan mitra (*Restreamer*), termasuk contoh adaptasi bahasa dan analisis efektivitas dokumen bilingual dalam mendukung tujuan bisnis organisasi.

1.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Waktu dan tempat pelaksanaan PKL adalah sebagai berikut:

Waktu	: 12 Januari 2026 – 12 Mei 2026
Jam Kerja	: Senin – Jumat, pukul 10.00 WIB – 19.00 WIB
Tempat	: PT Geek Fam Indonesia
Alamat	: Jl. Safir IV C16 No. 7 Kembangan Utara, Kembangan, Jakarta Barat 11610
Metode	: <i>Work From Office</i> (WFO)

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Pelaksanaan PKL ini memiliki tujuan-tujuan utama sebagai berikut:

- a. Mengaplikasikan teori dan teknik penerjemahan, sebagaimana dikemukakan oleh ahli seperti Newmark (1988) dan Nababan (2008), pada dokumen administrasi pemasaran autentik di sektor esports.
- b. Mengasah kemampuan adaptasi terminologi gabungan antara istilah esports dan bisnis, dengan target tingkat akurasi minimal 95% serta keterbacaan yang tinggi bagi pembaca sasaran.
- c. Memberikan dukungan terhadap efisiensi operasional Geek Fam Indonesia melalui komunikasi bilingual, dengan output dokumen terjemahan selama periode PKL.



© 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

- d. Menyusun portofolio PKL yang dapat menjadi bekal utama bagi pengembangan karir di bidang pemasaran digital bilingual.

1.4.2 Manfaat

a. Manfaat Bagi Penulis

PKL ini memberikan pengalaman praktis yang memperkaya kompetensi inti Program Studi BISPRO, khususnya dalam copywriting dan penerjemahan untuk konten esports. Selain itu, wawasan mengenai dinamika pemasaran digital memperkuat kesiapan penulis sebagai konten kreator atau manajer esports, dilengkapi dengan sertifikat prestasi dan referensi dari Geek Fam untuk penguatan curriculum vitae dalam melamar pekerjaan di lembaga media serupa.

b. Manfaat bagi Institusi Pendidikan

Institusi memperoleh data primer dari lapangan untuk mengevaluasi keselarasan kurikulum BISPRO dengan kebutuhan industri esports, sekaligus membuka peluang sinergi jangka panjang dengan Geek Fam Indonesia dalam program magang Merdeka Belajar.

c. Manfaat bagi Geek Fam Indonesia:

Perusahaan memperoleh bantuan administratif yang mengurangi beban kerja tim inti (estimasi penghematan 20-30 jam per minggu), perspektif inovatif dari mahasiswa untuk meningkatkan kreativitas kampanye melalui pengembangan bakat magang yang berpotensi menjadi rekrutan masa depan.

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

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan di PT Geek Fam Indonesia memberikan pengalaman yang berharga bagi penulis dalam memahami penerapan penerjemahan dokumen administrasi pemasaran di lingkungan kerja profesional, khususnya dalam industri esports yang dinamis dan menuntut ketelitian tinggi. Selama kegiatan PKL, penulis terlibat dalam berbagai tugas seperti penerjemahan surat perjanjian kerja sama, penyusunan laporan administrasi sponsor, pengelolaan dokumen internal perusahaan, serta koordinasi komunikasi dengan mitra bisnis. Pengalaman tersebut membantu penulis memahami bahwa penerjemahan dalam konteks kerja tidak hanya berfokus pada pengalihan bahasa, tetapi juga pada kejelasan isi, ketepatan istilah, dan kesesuaian dokumen dengan tujuan komunikasi perusahaan.

Dalam proses penerjemahan, penulis menerapkan tahapan analisis, pengalihan, dan restrukturisasi sebagaimana dikemukakan oleh Nida dan Taber, sehingga hasil terjemahan dapat disusun secara lebih sistematis dan mudah dipahami. Penulis juga menggunakan berbagai metode dan teknik penerjemahan yang sesuai dengan karakter teks, terutama pada dokumen yang bersifat formal dan administratif. Teknik yang paling sering digunakan antara lain padanan lazim, penerjemahan harfiah, transposisi, modulasi, dan peminjaman, karena teknik-teknik tersebut dinilai paling efektif dalam menjaga makna sekaligus menyesuaikan struktur bahasa sasaran.

Selama pelaksanaan PKL, penulis menghadapi beberapa kendala, seperti perbedaan struktur kalimat antara bahasa sumber dan bahasa sasaran, pemilihan padanan istilah yang tepat, serta menjaga konsistensi gaya bahasa formal pada dokumen resmi. Namun, melalui bimbingan pembimbing, pencarian referensi tambahan, dan proses penyuntingan ulang, kendala tersebut dapat diatasi dengan baik. Dengan demikian, PKL di PT Geek Fam Indonesia tidak hanya menambah



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

pengalaman kerja, tetapi juga memperkuat kemampuan penulis dalam menerjemahkan dokumen bisnis secara akurat, komunikatif, dan profesional.

4.2 Saran

Berdasarkan pengalaman selama melaksanakan PKL di PT Geek Fam Indonesia, penulis memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak perusahaan maupun mahasiswa yang akan melaksanakan PKL di masa mendatang. Saran ini disusun berdasarkan pengamatan langsung selama menjalankan tugas dan proses adaptasi di lingkungan kerja.

Pertama, bagi perusahaan, penulis menyarankan agar pembagian tugas kepada peserta PKL tetap diberikan secara jelas sejak awal agar mahasiswa dapat memahami alur pekerjaan dengan lebih cepat dan terarah. Dengan adanya arahan yang terstruktur, proses pengerjaan tugas akan menjadi lebih efisien dan peserta PKL juga dapat menyesuaikan diri dengan tanggung jawab yang diberikan. Selain itu, pemberian umpan balik secara berkala juga akan sangat membantu peserta PKL dalam meningkatkan kualitas hasil kerja mereka.

Kedua, penulis menyarankan agar perusahaan terus mempertahankan lingkungan kerja yang komunikatif, suportif, dan terbuka terhadap pertanyaan maupun masukan dari peserta PKL. Suasana kerja yang baik sangat membantu mahasiswa dalam belajar, beradaptasi, dan memahami budaya kerja profesional, terutama dalam bidang yang menuntut koordinasi cepat seperti industri esports dan pemasaran digital. Lingkungan kerja yang positif juga dapat meningkatkan semangat peserta PKL dalam menyelesaikan tugas dengan lebih baik.

Ketiga, bagi mahasiswa yang akan melaksanakan PKL di bidang serupa, penulis menyarankan agar mempersiapkan kemampuan bahasa, ketelitian, serta pemahaman dasar mengenai dokumen bisnis dan pemasaran sebelum terjun ke dunia kerja. Persiapan tersebut akan sangat membantu dalam menghadapi tugas-tugas yang berkaitan dengan penerjemahan, penyusunan dokumen, dan komunikasi profesional. Selain itu, mahasiswa juga sebaiknya aktif bertanya, mencatat arahan, dan membiasakan diri untuk menyunting hasil kerja agar dapat menghasilkan output yang rapi, akurat, dan sesuai standar perusahaan.



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

DAFTAR PUSTAKA

- Katan, D. (2014). *Translating cultures: An introduction for translators, interpreters and mediators* (2nd ed.). Routledge.
- Larson, M. L. (1998). *Meaning-based translation: A guide to cross-language equivalence* (2nd ed.). University Press of America.
- Molina, L., & Albir, A. H. (2002). *Translation techniques revisited: A dynamic and functionalist approach*. Meta, 47(4), 498–512.
- Newmark, P. (1988). *A textbook of translation*. Prentice Hall.
- Yuda, E. A., & Taber, C. R. (1969). *The theory and practice of translation*. E. J. Brill.





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

LAMPIRAN

SURAT KETERANGAN PKL

SURAT MAGANG
INTERNSHIP LETTER

RINCIAN MASA INTERNSHIP
INTERNSHIP EMPLOYMENT DETAILS

Rincian Masa Internship Anda adalah sebagai berikut: *Details of your Internship Employment are as follows:*

Nama Lengkap <i>Full Name</i>	: Naisya Azzahra Zain
Gaji Awal <i>Starting Salary</i>	: 1,000,000 IDR
Tanggal Mulai <i>Starting Date</i>	: 12 Januari 2026 <i>January 2026, 12</i>
Durasi Internship <i>Probation Period</i>	: 3 bulan <i>3 months</i>

Kami yakin bahwa Anda akan dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi Perusahaan, dan kami menantikan kedatangan Anda ke dalam keluarga!
We are confident that you will be able to make a significant contribution to the Company & we look forward to welcoming you to the family!

DESKRIPSI PEKERJAAN
JOB DESCRIPTION

Deskripsi pekerjaan mencakup namun tidak terbatas pada hal berikut: *Job Description includes but not limited to, as follows:*

1. Dukungan Lintas Departemen: a. Membantu departemen marketing dengan operasi harian, termasuk tugas administratif, manajemen proyek, dan koordinasi. b. Memberikan dukungan dalam bidang seperti media sosial, pembuatan konten, menjalankan kampanye, merencanakan event, dan pengembangan bisnis sesuai kebutuhan	1. Cross-Departmental Support: a. Assist the marketing departments with daily operations, including administrative tasks, project management, and coordination. b. Provide support in areas such as social media, content creation, campaign execution, and event planning, and business development as needed.
2. Penelitian dan Analisis: a. Melakukan penelitian pada berbagai topik yang relevan dengan proyek yang sedang berjalan dan kebutuhan perusahaan. b. Menganalisis data dan menyiapkan laporan atau presentasi untuk mendukung strategi pemasaran dan proses pengambilan keputusan.	2. Research and Analysis: a. Conduct research on various topics relevant to ongoing projects and company needs. b. Analyze data and prepare reports or presentations to support marketing strategies and decision-making processes.

PT GEEK FAM INDONESIA

Link: [Intern Offer Letter - Naisya Azzahra Zain.pdf](#)



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

LAMPIRAN 2

LOGBOOK KEGIATAN PKL (PEMBIMBING INDUSTRI)

Link: [Logbook Pembimbing Industri.pdf](#)



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
ADMINISTRASI NIAGA**

Jalan Prof. Dr. G. A. Siwabessy, Kampus UI, Depok 16425 Telepon (021) 7863534,
7864927, 7864926, 7270042, 7270035
Fax (021) 7270034, (021) 7270036 Hunting
Laman: <http://www.pnj.ac.id> e-pos: humas@pnj.ac.id

LOG BOOK BIMBINGAN PKL

(pembimbing industri)

1. Nama Perusahaan/Industri : PT Geek Fam Indonesia
2. Alamat : Jl. Safir IV C16 No. 7 Kembangan Utara, Kembangan,
Jakarta Barat 11610
3. Judul PKL : Penerjemahan Dokumen Administrasi Pemasaran di PT
Geek Fam Indonesia
4. Nama pembimbing industri : Ines Bestari

No.	Hari/Tgl	Aktivitas yang Dilakukan	Tanda Tangan
1.	Minggu ke-1	1. Pengenalan lingkungan kerja PT Geek Fam Indonesia. 2. Memahami alur administrasi pemasaran perusahaan. 3. Penelitian dan pengumpulan data kontak brand dan agensi potensial untuk kerja sama. 4. Penyusunan dan pengiriman cold email kepada calon mitra bisnis. 5. Membantu pengisian laporan sponsor Desember 2025 pada platform media sosial.	



© 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

		6. Pencarian dan komunikasi awal dengan beberapa konsultan pajak potensial.	
2.	Minggu ke-2	1. Melanjutkan korespondensi bisnis pengiriman dan tindak lanjut <i>cold</i> email. 2. Penelitian <i>brand ambassador</i> dan talent tim kompetitor untuk analisis sponsor. 3. Menyusun ringkasan hasil penelitian dalam bentuk presentasi. 4. Tindak lanjut komunikasi dengan konsultan pajak. 5. Membantu pengadaan <i>vendor</i> CCTV: mengumpulkan informasi harga dan spesifikasi layanan.	
3.	Minggu ke-3	1. Administrasi pemasaran: pengiriman <i>cold</i> email dan <i>follow-up</i> ke calon mitra. 2. Pencarian <i>vendor</i> instalasi jaringan internet. 3. Pengumpulan penawaran harga dari penyedia jasa jaringan. 4. Penyusunan data <i>vendor</i> untuk kebutuhan operasional perusahaan. 5. Membantu proses pengadaan dan evaluasi <i>vendor</i> berdasarkan dokumen penawaran.	



© 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.	Minggu ke-4	1. Penelitian dan pengadaan <i>vendor</i> hampers Tahun Baru Imlek 2026: pengumpulan info produk, harga, dan layanan. 2. Pengadaan <i>vendor</i> jersey untuk kebutuhan tim 2026. 3. Penyusunan data perbandingan <i>vendor</i>. 4. Melanjutkan komunikasi dan korespondensi dengan brand dan agensi melalui email bisnis.	
5.	Minggu ke-5	1. Administrasi pemasaran: pengiriman dan tindak lanjut cold email kepada calon sponsor. 2. Riset layanan pengiriman internasional ke Malaysia (biaya dan layanan). 3. Membantu penyusunan <i>Company Profile</i> Geek Fam Indonesia 2026. 4. Mengolah informasi perusahaan ke dalam dokumen pemasaran untuk keperluan kerja sama.	
6.	Minggu ke-6	1. Finalisasi <i>Company Profile</i> Geek Fam Indonesia 2026 (lanjutan). 2. Penelitian produk merchandise tim esports kompetitor sebagai referensi pemasaran. 3. Pengumpulan data harga dan variasi produk <i>merchandise</i>.	



© 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. Menyusun laporan pendukung hasil penelitian untuk tim pemasaran.	
7.	Minggu ke-7	1. Mengikuti pertemuan Geek Fam Indonesia dengan Deca Group. 2. Menyusun <i>Minutes of Meeting</i> (MoM) sebagai dokumentasi rapat. 3. Penyusunan dan pengisian Marketing Plan 2026. 4. Pengelolaan korespondensi dengan calon sponsor melalui email bisnis. 5. Membantu penyusunan strategi pemasaran perusahaan untuk periode mendatang.	
8.	Minggu ke-8	1. Pengisian dan pembaruan dokumen <i>Marketing Plan 2026</i>. 2. Penyusunan rencana kampanye pemasaran dan pengembangan ide konten. 3. Membantu penyusunan laporan sponsor Januari 2026 dengan mengolah data performa media sosial menjadi format laporan.	
9.	Minggu ke-9	1. Lanjutan penyusunan laporan sponsor Januari 2026. 2. Pengecekan data pendukung untuk memastikan akurasi laporan. 3. Penelitian agen pengurusan visa kerja (biaya dan layanan).	



© 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. Penyusunan data agen visa sebagai bahan pertimbangan perusahaan.	
10.	Minggu ke-10	1. Penerjemahan dan penyusunan dokumen administrasi pemasaran untuk komunikasi bisnis. 2. Pengelolaan korespondensi melalui email. 3. Penyusunan dokumen pemasaran untuk kebutuhan kerja sama internasional. 4. Penyesuaian informasi perusahaan ke format yang sesuai untuk mitra internasional.	
11.	Minggu ke-11	1. Membantu penyusunan dan penyempurnaan dokumen pemasaran: ringkasan rencana kampanye, laporan sponsor, dan dokumen pendukung kerja sama. 2. Pengolahan data hasil komunikasi dengan calon sponsor. 3. Memastikan konsistensi penggunaan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris pada dokumen.	
12.	Minggu ke-12	1. Memulai penyusunan surat perjanjian kerja sama (draft MoU/kontrak) untuk <i>restreamer</i>. 2. Mengumpulkan kebutuhan bisnis dan teknis dari tim internal (lisensi	



© 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

		konten, batasan wilayah restream, pembagian revenue/kompensasi, durasi perjanjian, hak dan kewajiban). 3. Identifikasi risiko hak cipta dan kebijakan platform streaming. 4. Koordinasi awal dengan tim legal untuk menyelaraskan ketentuan standar perusahaan. 5. Menyusun draf awal kontrak bahasa Indonesia: klausul pemutusan kontrak, force majeure, kerahasiaan, tata kelola atribusi konten.	
13.	Minggu ke-13	1. Revisi draf perjanjian berdasarkan masukan tim pemasaran, konten, dan legal. 2. Menambahkan lampiran teknis: spesifikasi streaming, jadwal <i>restream</i>, format metadata wajib. 3. Menetapkan mekanisme pelaporan pelanggaran hak cipta dan penanganannya. 4. Merumuskan klausul jaminan kualitas layanan (SLA) dan ketentuan kompensasi saat pelanggaran/gangguan.	



© 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

		5. Menyusun versi bilingual (Indonesia-Inggris) awal untuk cabang internasional.	
14.	Minggu ke-14	1. Review silang antar-bahasa untuk memastikan kesetaraan substansi antara versi Indonesia dan Inggris. 2. Koreksi redaksional dan penyelarasan struktur kalimat hukum agar mudah dipahami non-hukum. 3. Menyiapkan <i>change log</i> yang menjelaskan alasan perubahan redaksi. 4. Menyusun draft akhir siap dikirim ke calon restreamer untuk review.	
15.	Minggu ke-15	1. Koordinasi finalisasi perjanjian setelah kesepakatan substansial tercapai. 2. Penyusunan versi final bilingual dokumen. 3. Memastikan tanda tangan elektronik atau manual sesuai prosedur. 4. Menyiapkan lampiran pelaksanaan: contact points, jadwal restream, proses eskalasi isu. 5. Pengecekan akhir konsistensi istilah dan kepatuhan terhadap regulasi platform streaming.	



© 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

16.	Minggu ke-16	1. Administrasi pasca-penandatanganan: mengarsipkan perjanjian final dan mendistribusikan salinan kepada pihak terkait. 2. Menyusun ringkasan poin kunci perjanjian untuk tim operasional. 3. Menyiapkan checklist onboarding restreamer (dokumen teknis, verifikasi hak konten, jadwal training jika diperlukan). 4. Evaluasi proses pembuatan perjanjian dan penyusunan rekomendasi perbaikan template kontrak.	
-----	--------------	---	---

Jakarta, 11 Juni 2026

Pembimbing Perusahaan



NIK. 3275045508920011



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

LAMPIRAN 3

LOGBOOK KEGIATAN PKL (DOSEN PEMBIMBING)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
ADMINISTRASI NIAGA
Jalan Prof. Dr. G. A. Siwabessy, Kampus UI, Depok 16425 Telepon (021) 7863534,
7864927, 7864926, 7270042, 7270035
Fax (021) 7270034, (021) 7270036 Hunting
Laman: <http://www.pnj.ac.id> e-pos: humas@pnj.ac.id

**LOG BOOK BIMBINGAN PKL
(DOSEN PEMBIMBING PNJ)**

JUDUL PKL: PENERJEMAHAN DOKUMEN ADMINISTRASI PEMASARAN DI PT
GEEK FAM INDONESIA

No.	Hari/Tgl	Materi Bimbingan	Tanda Tangan
1.	Jumat, 27 Maret 2026	Melaksanakan bimbingan dengan dosen pembimbing terkait pengumpulan draf Bab I laporan PKL. Pada pertemuan ini, dosen pembimbing memberikan arahan awal mengenai isi latar belakang, rumusan pembahasan, serta penyesuaian fokus laporan agar selaras dengan kegiatan yang dilakukan selama magang.	
2.	Kamis, 16 April 2026	Melaksanakan bimbingan dengan dosen pembimbing setelah pengumpulan revisi Bab I dan draf Bab II. Dosen pembimbing memberikan masukan terkait penguatan landasan teori serta penyesuaian pembahasan agar lebih relevan dengan topik penerjemahan dokumen administrasi pemasaran di perusahaan.	
3.	Jumat, 01 Mei 2026	Melaksanakan bimbingan dengan dosen pembimbing terkait pengumpulan revisi Bab I-II dan draf Bab III. Dalam bimbingan ini, dosen pembimbing memberikan arahan mengenai penyusunan hasil pelaksanaan, pemilihan data, serta	



© 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

		penyajian proses penerjemahan agar lebih sistematis dan mudah dipahami.	
4.	Rabu, 13 Mei 2026	Melaksanakan bimbingan dengan dosen pembimbing setelah pengumpulan revisi Bab I-III dan draf Bab IV. Dosen pembimbing meninjau keseluruhan isi laporan dan memberikan masukan terkait kesinambungan antar bab, kelengkapan pembahasan, serta kesesuaian format penulisan laporan PKL.	
5.	Jumat, 29 Mei 2026	Melaksanakan bimbingan dengan dosen pembimbing pada tahap revisi akhir sekaligus penyalarsan hasil penerjemahan laporan. Pada kesempatan ini, dosen pembimbing memberikan arahan mengenai penyempurnaan bahasa, konsistensi istilah, dan ketepatan isi sebelum laporan disiapkan untuk tahap pengumpulan final.	
6.	Senin, 8 Juni 2026	Melaksanakan bimbingan terakhir terkait pengumpulan final laporan PKL. Dosen pembimbing memberikan pengecekan akhir terhadap kelengkapan dokumen, termasuk laporan final, logbook, dan berkas pendukung lainnya sebelum proses penyerahan selesai.	

Jakarta, 8 Juni 2026

Pembimbing,



Fanny Puji Rakhmi, S.Hum., M.Hum.

NIP. 1992080220240620



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

LAMPIRAN 4

HASIL PENERJEMAHAN

Link: [GFID - Restreamer Agreement 2026.pdf](#)

AGensi – SURAT PERJANJIAN KERJASAMA

AGENCY – RESTREAMER AGREEMENT

No: SPK-001/GFID-BD/III/2026

Pada hari ini, Kamis, 26 (dua puluh enam) Maret 2026 (dua ribu dua puluh enam), kami yang bertanda tangan di bawah ini:

On this day, Thursday, 26 March 2026 (twenty sixth day of March, two thousand twenty six), the undersigned:

1. Agensi, dengan detail sebagai berikut:
1. Agency, with details as follows:

IDENTITAS AGensi

AGENCY'S IDENTITY

Nama	:	Ines Bestari
Jabatan	:	Senior Business Development
Alamat	:	The Plaza Office Tower Lt. 41, Jl. M.H. Thamrin Kav. 28-30, Gondangdia, Menteng, Jakarta Pusat 10340

Bertindak untuk dan atas nama **GEEK FAM INDONESIA**, yang selanjutnya disebut sebagai **PIHAK PERTAMA**.

Acting for and on behalf of **GEEK FAM INDONESIA**, hereinafter referred to as the **"FIRST PARTY"**.

2. Restreamer, dengan detail sebagai berikut:
2. Restreamer, with details as follows:

IDENTITAS RESTREAMER

RESTREAMER'S IDENTITY

Name	:	Moch. Erwin Nur Sihab
Alamat	:	Jln Pelabuhan 2 km 10, KP. Pasirbadak RT.001/rw.004 Desa Kebonmanguh Kec. Gunungguruh Kab. Sukabumi
NIK	:	3202271004970003
Akun Siaran Langsung	:	@ewing.3gp (TikTok)

Selanjutnya disebut sebagai **PIHAK KEDUA**.

Hereinafter referred to as the **"SECOND PARTY"**.

PIHAK PERTAMA dan PIHAK KEDUA, untuk selanjutnya secara bersama-sama disebut sebagai **PARA PIHAK**, dengan ini sepakat untuk menjalin kerja sama dengan ketentuan sebagai berikut:

The **FIRST PARTY** and the **SECOND PARTY** shall hereinafter collectively be referred to as the **"PARTIES"**. The **PARTIES** hereby agree to enter into this Restreamer Agreement under the following terms and conditions:

PASAL 1 - RUANG LINGKUP KERJA SAMA

ARTICLE 1 - SCOPE OF AGREEMENT

1. PIHAK KEDUA akan melakukan restream pertandingan MPL ID Season 17 yang
1. The **SECOND PARTY** shall restream MPL Indonesia Season 17 matches involving the Geek

PT GEEK FAM INDONESIA



© 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

AGENSI – SURAT PERJANJIAN KERJASAMA AGENCY – RESTREAMER AGREEMENT



- | | |
|---|---|
| <p>mempertemukan tim Geek Fam sesuai jadwal resmi MPL ID S17.</p> <p>2. Restream akan dilakukan di platform resmi PIHAK KEDUA, yaitu TikTok, dan bersifat langsung (live).</p> <p>3. Konten restream hanya boleh digunakan untuk tujuan siaran langsung dan tidak untuk tujuan komersial lain tanpa izin tertulis dari PIHAK PERTAMA.</p> | <p>Fam team in accordance with the official MPL ID Season 17 schedule.</p> <p>2. The restream shall be conducted live through the SECOND PARTY's official TikTok platform.</p> <p>3. The restream content may only be used for live broadcasting purposes and shall not be utilized for any other commercial purposes without the prior written consent of the FIRST PARTY.</p> |
|---|---|

PASAL 2 – HAK DAN KEWAJIBAN ARTICLE 2 – RIGHTS AND OBLIGATIONS

Hak & Kewajiban PIHAK PERTAMA

1. Menyediakan akses resmi atau izin restream pertandingan sesuai kebijakan MPL ID dan Moonton.
2. Membayar imbalan kepada PIHAK KEDUA sesuai ketentuan dalam Pasal 3.
3. Menjaga nama baik, reputasi, dan citra PIHAK KEDUA selama masa kerja sama dan setelahnya, serta tidak melakukan tindakan yang merugikan PIHAK KEDUA tanpa dasar yang sah.

Rights and Obligations of the FIRST PARTY

1. To provide official access and/or authorization for match restreaming in accordance with the policies of MPL Indonesia and Moonton.
2. To provide compensation to the SECOND PARTY in accordance with Article 3 of this Agreement.
3. To maintain and respect the good name, reputation, and public image of the SECOND PARTY during and after the term of this Agreement, and not to undertake any actions detrimental to the SECOND PARTY without lawful grounds.

Hak & Kewajiban PIHAK KEDUA

1. Menayangkan restream sesuai jadwal pertandingan Geek Fam yang telah disepakati.
2. Memastikan kualitas siaran memenuhi standar minimal (resolusi, audio, stabilitas koneksi).
3. Tidak menayangkan konten di luar ketentuan atau melanggar hak cipta pihak lain.
4. Mengonfirmasi kepada Moonton apabila diminta bahwa PIHAK KEDUA adalah salah satu restreamer resmi untuk Geek Fam.
5. Mengonfirmasi kepada Moonton apabila diminta bahwa PIHAK KEDUA adalah salah satu restreamer resmi untuk Geek Fam.

Rights and Obligations of the SECOND PARTY

1. To conduct the restream in accordance with the agreed Geek Fam match schedule.
2. To ensure that the broadcast quality meets the minimum required standards, including video resolution, audio quality, and connection stability.
3. Not to broadcast any content outside the permitted scope or infringe upon any third party's intellectual property rights.
4. To confirm to Moonton, if requested, that the SECOND PARTY is an officially authorized Geek Fam restreamer.
5. To confirm to Moonton, if requested, that the SECOND PARTY is an officially authorized Geek Fam restreamer.

PT GEEK FAM INDONESIA



© 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

AGENSI – SURAT PERJANJIAN KERJASAMA AGENCY – RESTREAMER AGREEMENT



6. Apabila PIHAK KEDUA tidak dapat melakukan restream pada jadwal tertentu, maka hal tersebut hanya dapat dilakukan dengan persetujuan tertulis dari PIHAK PERTAMA.
7. Menjaga nama baik, reputasi, dan citra PIHAK PERTAMA, baik secara langsung maupun tidak langsung, termasuk di media sosial, platform siaran, dan saluran komunikasi lainnya, selama masa kerja sama dan setelahnya.
6. To confirm to Moonton, if requested, that the SECOND PARTY is an officially authorized Geek Fam restreamer.
7. To maintain and protect the good name, reputation, and public image of the FIRST PARTY, whether directly or indirectly, including across social media platforms, streaming platforms, and all other communication channels, during and after the term of this Agreement.

PASAL 3 – IMBALAN & PEMBAYARAN ARTICLE 3 – COMPENSATION AND PAYMENT

1. Sebagai imbalan atas pelaksanaan kerja sama ini, PIHAK PERTAMA akan memberikan kompensasi kepada PIHAK KEDUA dalam bentuk:
 - a. Official merchandise Geek Fam dengan rincian:
 - i. Geek Fam Home Jersey – 1
 - ii. Geek Fam T-shirt – 1
2. Nilai total kompensasi (uang tunai dan/atau merchandise) diperkirakan sebesar Rp538.000 (nilai estimasi untuk keperluan pencatatan).
3. Pembayaran atau penyerahan merchandise dilakukan paling lambat 14 hari kalender setelah seluruh kegiatan restream selesai dan PIHAK KEDUA memenuhi seluruh kewajibannya sesuai Pasal 2.
4. Apabila PIHAK KEDUA tidak memenuhi kewajiban sebagaimana dimaksud pada Pasal 2, PIHAK PERTAMA berhak menahan sebagian atau seluruh kompensasi hingga kewajiban tersebut dipenuhi, atau mengurangi kompensasi sesuai Pasal 5.
1. As consideration for the performance of this Agreement, the FIRST PARTY shall provide compensation to the SECOND PARTY in the form of:
 - a. Official Geek Fam Merchandise, consisting of:
 - i. Geek Fam Home Jersey – 1 (one) pieces
 - ii. Geek Fam T-Shirt – 1 (one) pieces
2. The estimated total value of the compensation is IDR 538,000 (five hundred thirty-eight thousand Rupiah), solely for record-keeping purposes.
3. Delivery of the merchandise shall be made no later than fourteen (14) calendar days after all restream activities have been completed and the SECOND PARTY has fulfilled all obligations under Article 2.
4. If the SECOND PARTY fails to fulfill any obligations set forth in Article 2, the FIRST PARTY shall have the right to withhold part or all of the compensation until such obligations have been fulfilled, or to reduce the compensation in accordance with Article 5.

PASAL 4 – JANGKA WAKTU ARTICLE 4 – TERM

Perjanjian ini berlaku sejak tanggal penandatanganan hingga seluruh kewajiban masing-masing pihak selesai, yaitu setelah pertandingan Geek Fam terakhir di MPL ID Season 17 selesai direstream oleh PIHAK KEDUA.

This Agreement shall become effective on the date of signing and shall remain in force until all obligations of each Party have been fully performed, namely upon completion of the final Geek Fam match restreamed by the SECOND PARTY during MPL Indonesia Season 17.

PT GEEK FAM INDONESIA



© 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

AGensi – SURAT PERJANJIAN KERJASAMA AGENCY – RESTREAMER AGREEMENT



PASAL 5 – LARANGAN & SANKSI ARTICLE 5 – WARRANTIES

Apabila PIHAK KEDUA tidak memberikan laporan insight atau statistik siaran sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (5) dalam jangka waktu yang telah ditentukan tanpa alasan yang dapat diterima, maka PIHAK PERTAMA berhak:

- a. Menuntut ganti rugi dari PIHAK KEDUA sesuai dengan nominal yang disepakati oleh PARA PIHAK dalam perjanjian ini sebagai bentuk kompensasi atas kelalaian tersebut; dan/atau

- b. Menghentikan kerjasama secara sepihak.

Selain itu, apabila PIHAK KEDUA melakukan tindakan, pernyataan, atau penyebaran informasi yang secara langsung maupun tidak langsung merugikan nama baik, reputasi, atau citra PIHAK PERTAMA, maka PIHAK KEDUA setuju untuk:

- c. Membayar denda kepada PIHAK PERTAMA sejumlah nominal yang akan ditentukan dan disepakati kemudian oleh PARA PIHAK, sebagai bentuk pertanggungjawaban atas kerugian non-material maupun potensi kerugian komersial yang ditimbulkan.

PIHAK PERTAMA berhak untuk melakukan penilaian terhadap dampak dari tindakan tersebut dan menetapkan besaran denda secara profesional dan proporsional.

If the SECOND PARTY fails to provide the broadcast insights or performance statistics referred to in Article 2 paragraph (5) within the specified period without reasonable justification, the FIRST PARTY shall be entitled to:

- a. Claim damages from the SECOND PARTY in an amount agreed upon by the PARTIES under this Agreement as compensation for such negligence; and/or

- b. Unilaterally terminate the cooperation.

Furthermore, if the SECOND PARTY commits any act, makes any statement, or disseminates any information that directly or indirectly harms the good name, reputation, or public image of the FIRST PARTY, the SECOND PARTY agrees to:

- c. Pay a penalty to the FIRST PARTY in an amount to be subsequently determined and mutually agreed upon by the PARTIES, as compensation for non-material damages and/or potential commercial losses arising from such conduct.

The FIRST PARTY shall have the right to assess the impact of such conduct and determine the amount of the penalty in a professional and proportionate manner.

PASAL 6 – PENYELESAIAN SENGKETA ARTICLE 6 – DISPUTE RESOLUTION

Apabila timbul perselisihan, kedua pihak sepakat untuk menyelesaikan secara musyawarah. Jika tidak tercapai kesepakatan, sengketa akan diselesaikan melalui jalur hukum sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku di Republik Indonesia.

In the event of any dispute arising out of or in connection with this Agreement, the PARTIES shall first attempt to resolve the matter amicably through mutual consultation. If no resolution can be reached, the dispute shall be settled through the appropriate legal proceedings in accordance with the laws and regulations of the Republic of Indonesia.

PASAL 7 – PENUTUP ARTICLE 7 – CLOSING PROVISION

Demikian perjanjian ini dibuat dan ditandatangani oleh kedua belah pihak dengan penuh kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

This Agreement is executed and signed by the PARTIES in good faith, with full awareness and without any coercion from any party whatsoever.

PT GEEK FAM INDONESIA



© 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



AGensi – SURAT PERJANJIAN KERJASAMA AGENCY – RESTREAMER AGREEMENT

Jakarta, 26 Maret 2026
Jakarta, March 26, 2026

PIHAK PERTAMA FIRST PARTY	
Nama Name	: Ines Bestari
Jabatan Title	: Senior Business Development

PIHAK KEDUA SECOND PARTY	
Nama Name	: Moch. Erwin Nur Sihab
NIK ID Number	: 9202271004970003

PT GEEK FAM INDONESIA



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

LAMPIRAN 5

FORM EVALUASI MAGANG

Link: [Hasil Evaluasi Pembimbing Industri.pdf](#)

PT GEEK FAM INDONESIA
Permata Puri Media Jl. Sefir IV C16 No. 7 Kembangan Utara, Kembangan, Jakarta Barat 11610

FORM BIMBINGAN PKL

HASIL EVALUASI PEMBIMBING INDUSTRI

Nama Mahasiswa : Naisya Azzahra Zain

NIM : 2308411057

Judul Laporan : Penerjemahan Dokumen Administrasi Pemasaran di PT Geek Fam Indonesia

Perguruan Tinggi : Politeknik Negeri Jakarta

Jurusan : Administrasi Niaga

Program Studi : Bahasa Inggris untuk Komunikasi Bisnis dan Profesional

Waktu Pelaksanaan : 12 Januari 2026 – 12 Mei 2026

TABEL PENILAIAN

No.	Komponen Penilaian	Nilai
1.	Kualitas Pelaksanaan Tugas	85 (delapan puluh lima)
2.	Kecepatan & Ketanggapan	85 (delapan puluh lima)
3.	Dukungan & Koordinasi	85 (delapan puluh lima)
4.	Kemampuan Komunikasi Berbahasa Indonesia	90 (sembilan puluh)
5.	Kemampuan Komunikasi Berbahasa Inggris	85 (delapan puluh lima)
6.	Integrasi Pembelajaran & Umpan Balik	80 (delapan puluh)
7.	Profesionalisme & Kredibilitas	85 (delapan puluh lima)

Jakarta, 12 Juni 2026
Pembimbing Industri

Nama	: Lines Bastian
Jabatan	: Senior Business Development
NIK	: 3275045508920011

PT GEEK FAM INDONESIA