



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



**ANALYSIS OF TRANSLATION TECHNIQUES AND
ACCEPTABILITY OF FIGURATIVE LANGUAGE IN THE
INDONESIAN SUBTITLE OF GAME GENSIN IMPACT**

BACHELOR'S THESIS PROPOSAL

Julius Christian
2208411006

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

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

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

PRONOUNCEMENT

PRONOUNCEMENT

I, the undersigned:

Student Name : Julius Christian
Student ID : 2208411006
Study : English for Business and Professional Communication
Program (BISPRO)
Thesis Title : Analysis of Translation Techniques and Acceptability of
Figurative Language in the Indonesian Subtitle of Game
Genshin Impact

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.

Jakarta, 6 July 2026

The declarant



Julius Christian

2208411006



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

LEGITIMATION

LEGITIMATION

The following thesis is proposed by:

Student Name : Julius Christian
Student ID : 2208411006
Study Program : English for Business and Professional Communication (BISPRO)
Thesis Title : Analysis of Translation Techniques and Acceptability of Figurative Language in the Indonesian Subtitle of Game Genshin Impact

It has been examined by the Board of Thesis Examiners on 6 July 2026 and decided
"PASSED"

Board of Thesis Examiners		Signature
Head of Examiner & Examiner 1	: Rizki Hardianti, S.Pd., M.Hum.	
Examiner 2	: Farizka Humolungo, S.Pd., M.A.	
Examiner 3	: Taufik Eryadi A., S.S., M.Hum.	

Under the supervision of Board of Thesis Supervisors

Board of Thesis Supervisors		Signature
Supervisor	: Rizki Hardianti, S.Pd., M.Hum.	

Legalized by:

Head of Department
Business Administration

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

Depok, 6 July 2026

Acknowledged by:

Head of Study Program
English for Business and Professional
Communication (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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PREFACE

Praise and gratitude are sincerely addressed to God for His blessings, mercy, and guidance, so that the writer is able to complete this undergraduate thesis entitled “Analysis of Translation Techniques and Acceptability of Figurative Language in the Indonesian Subtitle of Game Genshin Impact”. The writer realizes that this thesis could not have been completed without the support, guidance, and encouragement from many people. Therefore, the writer would like to express sincere gratitude to:

1. Dr. Syamsurizal, S.E., M.M. as the Director of Politeknik Negeri Jakarta;
2. Dr. Wahyudi Utomo, S.Sos., M.Si. as the Head of Business Administration Department;
3. Farizka Humolungo, S.Pd., M.A. as the Head of English for Business and Professional Communication Study Program;
4. Rizki Hardianti, S.Pd., M.Hum. as the writer’s supervisor for her valuable guidance, patience, advice, and support throughout the process of completing this thesis;
5. Fanny Puji Rakhmi, S.Hum. M.Hum. as the first rater for this thesis;
6. Widdy Wijayanti, S.Hum., M.Hum. as the second rater for this thesis;
7. Family, friends, and everyone who provided support and motivation during the completion of this thesis.

The writer realizes that this thesis is still far from perfect. Therefore, constructive criticism and suggestions are highly appreciated for the improvement of this research in the future. Finally, the writer hopes that this thesis can provide useful contributions to translation studies.

Jakarta, July 2026

Julius Christian



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

CONSENT OF THESIS PUBLICATION FOR PUBLIC INTEREST

I, the undersigned:

Student Name : Julius Christian
Student ID : 2208411006
Study Program : English for Business and Professional Communication (BISPRO)
Department : Business Administration
Manuscript : Thesis (Skripsi)

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

Analysis of Translation Techniques and Acceptability of Figurative Language in the Indonesian Subtitle of Game Genshin Impact 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 : Jakarta,
On the date of : July 2026
Declared by :

(Julius Christian)

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

Hak Cipta :

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

ABSTRACT

This study analyzes figurative language, translation techniques, and acceptability in the Indonesian subtitle of *Genshin Impact*. This research applied a descriptive qualitative method. The data of this study consisted of 100 figurative language expressions collected from the game dialogues and subtitles. The theory of figurative language proposed by Kennedy (1983) was used to classify the expressions, while the translation techniques were analyzed using the theory of Molina and Albir (2002). The acceptability assessment employed the translation quality instrument proposed by Nababan et al. (2012) and involved two professional translators as raters. The findings show that there were nine types of figurative language found in the game, namely metaphor (23 data), hyperbole (19 data), personification (15 data), simile (12 data), irony (10 data), symbol (8 data), metonymy (6 data), synecdoche (4 data), and allegory (3 data). In terms of translation techniques, literal translation was the most dominant technique with 71 data, followed by established equivalent with 21 data and modulation with 5 data. The acceptability assessment revealed an average score of 2.72, indicating that the Indonesian subtitles were generally categorized as acceptable. The findings also demonstrate that the use of appropriate translation techniques contributed to producing translations that were natural and acceptable for Indonesian audiences.

Keywords: *figurative language, translation techniques, acceptability, subtitle translation, Genshin Impact*



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

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis bahasa figuratif, teknik penerjemahan, dan keberterimaan dalam subtitle bahasa Indonesia pada Genshin Impact. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data penelitian terdiri atas 100 ungkapan bahasa figuratif yang dikumpulkan dari dialog dan subtitle dalam permainan tersebut. Teori bahasa figuratif yang dikemukakan oleh Kennedy (1983) digunakan untuk mengklasifikasikan jenis-jenis bahasa figuratif, sedangkan teknik penerjemahan dianalisis menggunakan teori Molina dan Albir (2002). Penilaian keberterimaan dilakukan menggunakan instrumen kualitas terjemahan yang dikemukakan oleh Nababan dkk. (2012) dengan melibatkan dua penerjemah profesional sebagai penilai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat sembilan jenis bahasa figuratif yang ditemukan dalam permainan tersebut, yaitu metafora (23 data), hiperbola (19 data), personifikasi (15 data), simile (12 data), ironi (10 data), simbol (8 data), metonimia (6 data), sinekdoke (4 data), dan alegori (3 data). Dari segi teknik penerjemahan, penerjemahan harfiah merupakan teknik yang paling dominan dengan 71 data, diikuti oleh padanan lazim sebanyak data 21 dan modulasi sebanyak 5 data. Hasil penilaian keberterimaan menunjukkan skor rata-rata sebesar 2,72, yang mengindikasikan bahwa subtitle bahasa Indonesia pada Genshin Impact secara umum tergolong berterima. Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan teknik penerjemahan yang tepat berkontribusi dalam menghasilkan terjemahan yang alami dan dapat diterima oleh penonton Indonesia.

Kata Kunci: *bahasa figuratif, teknik penerjemahan, keberterimaan, penerjemahan subtitle, Genshin Impact.*



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 CONTENTS

PRONOUNCEMENT	ii
LEGITIMATION.....	iii
PREFACE	iv
CONSENT OF THESIS PUBLICATION FOR PUBLIC INTEREST	v
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
TABLE OF CONTENTS.....	i
LIST OF TABLES	iii
LIST OF FIGURES	iv
CHAPTER I INTRODUCTION.....	1
1.1 Background of the Study	1
1.2 Statement of the Problems	3
1.3 Objectives of the Study	3
1.4 Limitation of the Study	3
1.5 Significances of the Study	4
CHAPTER II LITERATURE REVIEW	5
2.1 Translation	5
2.2 Audiovisual Translation.....	6
2.3 Definition of Figurative Language.....	6
2.4 Types of Figurative Language	7
2.5 Translation Technique	10
2.6 Translation Acceptability.....	15
2.7 Review of Relevant Studies	16
2.8 Theoretical Framework	18
CHAPTER III RESEARCH METHOD	20
3.1 Research Design.....	20



Hak Cipta :

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

3.2 Data and Source of Data	20
3.3 Sampling Technique	21
3.4 Data Collection Technique.....	22
3.4.1 Document Analysis	22
3.4.2 Focus Discussion Group (FGD).....	23
3.5 Data Validity	23
3.5.1 Triangulation of Data Sources	23
3.5.2 Triangulation of Methods.....	24
3.6 Data Analysis	24
CHAPTER IV RESULTS AND DISCUSSION	30
4.1 Results.....	30
4.1.1 Figurative Language	30
4.1.2 Translation Techniques	43
4.1.3 Acceptability Quality	50
4.2 Discussion.....	55
4.2.1 Discussion of Figurative Language.....	56
4.2.2 Discussion of Translation Techniques	57
4.2.3 Discussion of Translation Quality.....	59
4.3 The Correlation among Figurative Language Types, Translation Techniques, and Translation Quality	61
CHAPTER V CLOSING.....	67
5.1 Conclusion	67
5.2 Suggestion.....	68
BIBLIOGRAPHY	70
CURRICULUM VITAE.....	73
APPENDIX	74



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

LIST OF TABLES

Table 2.1 Acceptability Assessment Instrument	16
Table 3.1 Example of Domain Analysis	24
Table 3.2 Example of Taxonomy Analysis	25
Table 3.3 Example of Componential Analysis	27
Table 4.1 Figurative Language	29
Table 4.2 Translation Technique	42
Table 4.3 Translation Quality	50
Table 4.4 The Correlation among Figurative Language Types, Translation Techniques, and Translation Quality	60

**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.....	19
---------------------------------------	----



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

CHAPTER I INTRODUCTION

1.1 Background of the Study

Translation plays an important role in conveying meaning across languages, especially in digital media where users directly interact with the content. In video games, translation is not only used to transfer language but also to deliver narrative, character development, and emotional expression through dialogue. As stated by Eugene Nida and Charles Taber (1982), translation aims to reproduce the closest natural equivalent of the source language message in terms of meaning and style. This highlights the importance of maintaining both meaning and effect in translated game dialogues.

One example of a video game that strongly relies on dialogue-based storytelling is *Genshin Impact*. The game provides multilingual subtitles, including English and Indonesian, allowing players to access its narrative. However, many dialogues in the game contain figurative language, which often carries implied meanings, emotions, and stylistic effects. In practice, these elements are not always accurately conveyed in the Indonesian subtitles. As a result, the intended meaning may shift, the emotional impact may be reduced, or the dialogue may sound less natural to the target audience. This issue becomes crucial because players rely on subtitles to understand the storyline while simultaneously interacting with the game.

Figurative language plays a significant role in shaping expressive and engaging dialogue. According to Laurence Perrine (1969), figurative language refers to expressions that go beyond literal meaning to create imaginative effects. In this study, figurative language is classified based on X. J. Kennedy (1983), which includes forms such as metaphor, simile, personification, hyperbole, irony,

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

metonymy, synecdoche, symbol, and allegory. These expressions are widely used in video game dialogues to enhance storytelling, but they also pose challenges in translation.

Translating figurative language is difficult because the meaning is not always clear and depends on the context. Literal translation may lead to inaccurate or unnatural results. Therefore, translators need to apply appropriate strategies. Amparo Hurtado Albir and Lucía Molina (2002) propose translation techniques as procedures to solve such problems at the micro level. However, applying techniques alone is not sufficient; the quality of translation must also be evaluated.

One important aspect of translation quality is acceptability. According to M. R. Nababan et al. (2012), acceptability refers to how natural and appropriate a translation is in the target language. In the context of video games, acceptable translation is essential to ensure that the dialogue sounds natural and can be easily understood by players without disrupting their gaming experience.

Although previous studies have examined figurative language and translation techniques in literary works and films, research on video game subtitles remains limited. This gap is significant because video games involve real-time interaction, where players must process both gameplay and subtitles simultaneously. Inaccurate or unnatural translation may not only cause misunderstanding but also reduce player engagement and immersion.

Therefore, this study aims to analyze the types of figurative language found in the English dialogues of *Genshin Impact*, identify the translation techniques used in the Indonesian subtitles, and evaluate the acceptability of the translations. By doing so, this study seeks to provide a clearer understanding of how figurative

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

language is translated in interactive digital media and why translation quality is crucial in supporting player experience.

1.2 Statement of the Problems

This study aims to address the following problems:

1. What types of figurative language are found in the English dialogue of *Genshin Impact*?
2. What translation techniques are used to translate the figurative language from English into Indonesian in the subtitles of *Genshin Impact*?
3. How is the acceptability in the Indonesian subtitles of *Genshin Impact*?

1.3 Objectives of the Study

Based on the statement of the problems above, this study aims:

1. To identify the types of figurative language that found in the English dialogue of *Genshin Impact*.
2. To identify the translation techniques used to translate the figurative language from English into Indonesian in the subtitles of *Genshin Impact*.
3. To analyze the acceptability in the Indonesian subtitles of *Genshin Impact*.

1.4 Limitation of the Study

In accordance with the focus of this study, the scope of the discussion is limited to the analysis of figurative language found in the English and Indonesian subtitles of the game *Genshin Impact*. The types of figurative language are identified based on the theory proposed by Kennedy (1983), while the translation techniques used in translating the figurative expressions are analyzed based on the theory proposed by Lucía Molina and Amparo Hurtado Albir (2002). Furthermore, this study focuses on the evaluation of translation acceptability, as

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

proposed by M. R. Nababan et al. (2012), to examine how natural and appropriate the translations are in the target language.

1.5 Significances of the Study

This study is expected to give some contributions both theoretically and practically. Theoretically, this research can add more discussion in translation studies, especially about translation techniques and acceptability in game subtitles. It also helps show how translation works in digital media such as video games. Practically, this study may give useful insight for translators or localization teams in creating Indonesian subtitles that sound more natural and appropriate. In addition, this research can be used as a reference for other students who want to analyze translation techniques or the acceptability of subtitles in video games.



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

CHAPTER V

CLOSING

5.1 Conclusion

Based on the findings and analyses conducted in this study, several conclusions can be drawn as follows.

1. The study identified nine types of figurative language in the Indonesian subtitle of *Genshin Impact*, namely metaphor, hyperbole, personification, simile, irony, symbol, metonymy, synecdoche, and allegory based on the theory proposed by Kennedy (1983). Among these types, metaphor appeared as the most dominant figurative language with 23 data (23%), followed by hyperbole with 19 data (19%), personification with 15 data (15%), simile with 14 data (14%), irony with 9 data (9%), symbol with 7 data (7%), metonymy with 5 data (5%), as well as synecdoche and allegory with 4 data (4%) each. The findings indicate that figurative language is widely used in *Genshin Impact* to create imaginative expressions, strengthen emotional effects, and support the narrative atmosphere of the game.
2. The translation of figurative language in this study employed five translation techniques proposed by Molina and Albir (2002), namely Literal Translation, Established Equivalent, Modulation, and Adaptation. Among these techniques, Literal Translation was the most dominant technique, occurring in 71 data (71%), followed by Established Equivalent with 21 data (21%), Modulation with 6 data (6%) and Adaptation with 2 data (2%). The dominance of Literal Translation indicates that most figurative expressions in the source language could be transferred directly into Indonesian while still preserving their figurative meaning and stylistic effect. Meanwhile, other techniques were applied

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

to achieve more natural, culturally appropriate, and understandable translations in the target language.

3. In terms of translation acceptability based on the theory proposed by Nababan et al. (2012), the majority of the translated figurative language expressions were categorized as acceptable. The findings show that 77 data (77%) were classified as acceptable, 19 data (19%) as less acceptable, and 4 data (4%) as unacceptable. These results indicate that most Indonesian subtitles of *Genshin Impact* conform to Indonesian linguistic norms and sound natural to the target audience. Translation techniques such as Literal Translation, Established Equivalent, Modulation, and Adaptation contributed positively to translation acceptability because they preserved both meaning and naturalness in the target language. However, several translations were categorized as less acceptable or unacceptable due to awkward wording, unnatural sentence structures, or the loss of figurative nuances. Overall, the findings demonstrate that the selection of appropriate translation techniques plays an important role in producing acceptable translations of figurative language in audiovisual translation, particularly in video game subtitles.

5.2 Suggestion

Based on the conclusions above, the researcher would like to propose several suggestions for future improvement and further studies.

1. For translators, especially those involved in audiovisual translation and game localization, it is suggested to pay closer attention to the figurative meanings and stylistic functions of figurative language when translating game dialogues. Since figurative expressions often contain implied meanings, emotional values, and cultural nuances, translators should carefully select appropriate translation techniques to maintain both the intended message and the naturalness of the translation in the target

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

language. In addition, translators should consider the context of the game and the reading experience of players to ensure that the translated subtitles remain engaging and easy to understand.

2. For future researchers, this study can serve as a reference for further research related to figurative language, translation techniques, and translation quality assessment in audiovisual translation. Future studies may investigate other aspects of translation quality proposed by Nababan et al. (2012), such as accuracy and readability, to provide a more comprehensive evaluation of translation quality. Furthermore, researchers may analyze figurative language in other video games, films, animated series, or digital media to compare translation patterns and identify different challenges in translating figurative expressions across various audiovisual contexts.



**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

BIBLIOGRAPHY

- Arifah, N. (2016). *Figurative language in literary works*. Deepublish.
- Díaz Cintas, J., & Remael, A. (2007). *Audiovisual translation: Subtitling*. St. Jerome Publishing.
- Fitriana, F., & Rois, R. (2023). Analysis of metaphors applied in Mobile Legends game. *Journal of English Language and Language Teaching*, 7(1), 45–56.
- Hardiyanto, H., Napu, N., & Ali, A. (2025). Translation techniques in Selera Nusantara mobile game using Pym's translation solutions. *International Journal of Linguistics, Literature and Culture*, 11(2), 88–99.
- Hasibuan, R. (2022). Translation acceptability of fantasy and gaming terms in Dungeons & Dragons. *Journal of Language and Literature*, 22(2), 210–221.
- Kennedy, X. J. (1983). *An introduction to poetry* (5th ed.). Little, Brown and Company.
- Maharani, D. (2024). Translation methods of joke captions by Cyno in Genshin Impact. *English Language and Literature Review*, 9(1), 12–25.
- Molina, L., & Hurtado Albir, A. (2002). Translation techniques revisited: A dynamic and functionalist approach. *Meta: Translators' Journal*, 47(4), 498–512. <https://doi.org/10.7202/008033ar>
- Mughni, A. A., & Delijar, R. M. (2024). Impact of culture on Genshin Impact game texts translation. *Journal of Localization and Digital Media*, 3(2), 74–85.

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

- Nababan, M. R., Nuraeni, A., & Sumardiono. (2012). Pengembangan model penilaian kualitas terjemahan. *Kajian Linguistik dan Sastra*, 24(1), 39–57.
- Nida, E. A., & Taber, C. R. (1982). *The theory and practice of translation*. E. J. Brill.
- Rahmawati, W. T., Rangkuti, L. A., & Radiyanti, K. (2021). Figurative language in Harry Potter and Deathly Hallows Part 2 movie. *Journal of English Language and Literature*, 5(3), 142–153.
- Ratulangi, M. (2021). Translation techniques in Mobile Legends: Bang Bang. *Indonesian Journal of Translation Studies*, 4(1), 15–29.
- Raynaldi, R., & Nirwana, N. (2024). Analysis on dubbing to subbing translation techniques of DreadOut video game. *Journal of Audiovisual Translation and Localization*, 2(1), 30–43.
- Ridwan, M., & Hasbi, H. (2022). Figurative language in the psychological horror game Mouthwashing. *Journal of Game Narrative and Language*, 10(4), 112–125.
- Santosa, R. (2017). *Metode penelitian kualitatif kebahasaan*. UNS Press.
- Simanjorang, T., & Simatupang, D. (2024). Figurative language in mage hero voice lines in Mobile Legends. *Language and Stylistic Studies*, 12(2), 95–107.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Taqi, A. (2022). Translation of cultural terms in Pamali video game. *Journal of Culture and Translation*, 6(3), 174–185.

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

Tomasowa, A., & Agoes, A. (2022). An analysis of figurative language used in World of Warcraft game reviews. *Journal of English Language and Culture*, 12(2), 115–124.

Wang, X. (2023). Acceptability of a gamified training tool (FISHERMAN) for older adults using Technology Acceptance Model (TAM). *International Journal of Human-Computer Interaction*, 39(8), 1645–1658.
<https://doi.org/10.1080/10447318.2022.2111111>

Wirayudha, R. (2025). Translation of dialogues in the video game Mouthwashing: A Skopos theory approach. *Journal of Localization Studies*, 8(1), 57–70.



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



Julius Christian was born in Jakarta on 9 July 2003. The author currently resides in Jakarta. He completed his senior high school education at SMA Sang Timur Tomang. At the time of writing this thesis, the author is an undergraduate student at Politeknik Negeri Jakarta, Department of Business Administration, majoring in English for Business and

Professional Communication.

Email: juliusjisgt@gmail.com



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

APPENDIX

No	SL	TL	Figurative Language Type	Translation Technique	Translation Quality (Acceptability)		
					3	2	1
1	Freedom is the wind beneath our wings.	<i>Kebebasan adalah angin di bawah sayap kita.</i>	Metaphor	Literal Translation	✓		
2	Hope is a candle in the darkness.	<i>Harapan adalah lilin dalam kegelapan.</i>	Metaphor	Literal Translation	✓		
3	His anger is a burning volcano.	<i>Amarahnya adalah gunung berapi yang menyala.</i>	Metaphor	Literal Translation		✓	
4	Memories are chains that bind the soul.	<i>Kenangan adalah rantai yang mengikat jiwa.</i>	Metaphor	Literal Translation	✓		
5	Her beauty is a blooming rose.	<i>Kecantikannya adalah mawar yang mekar.</i>	Metaphor	Literal Translation		✓	
6	His mind is a battlefield.	<i>Pikirannya adalah medan perang.</i>	Metaphor	Literal Translation	✓		
7	Fear is a shadow following him.	<i>Ketakutan adalah bayangan yang mengikutinya.</i>	Metaphor	Literal Translation	✓		

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

8	Courage is a blazing flame .	<i>Keberanian adalah sumber kekuatan.</i>	Metaphor	Modulation		✓	
9	Knowledge is a dangerous weapon .	<i>Pengetahuan adalah senjata berbahaya.</i>	Metaphor	Literal Translation	✓		
10	His words are poison .	<i>Kata-katanya adalah racun.</i>	Metaphor	Literal Translation	✓		
11	Her heart is made of ice .	<i>Hatinya terbuat dari es.</i>	Metaphor	Literal Translation	✓		
12	Life is a stormy sea .	<i>Hidup adalah lautan badai.</i>	Metaphor	Modulation		✓	
13	I've walked across Teyvat a million times .	<i>Aku sudah berjalan melintasi Teyvat jutaan kali.</i>	Hyperbole	Literal Translation	✓		
14	Paimon is starving to death !	<i>Paimon lapar setengah mati!</i>	Hyperbole	Adaptation	✓		
15	I've waited forever for this commission.	<i>Aku menunggu komisi ini selamanya.</i>	Hyperbole	Literal Translation		✓	
16	I have endless Mora to spend.	<i>Aku punya Mora tak terbatas untuk dibelanjakan.</i>	Hyperbole	Established Equivalent	✓		
17	I climbed a thousand mountains for this.	<i>Aku mendaki seribu gunung untuk ini.</i>	Hyperbole	Literal Translation	✓		

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

18	I searched every corner of Teyvat.	<i>Aku mencari ke seluruh penjuru Teyvat.</i>	Hyperbole	Established Equivalent	✓		
19	I could sleep for a hundred years .	<i>Aku bisa tidur seratus tahun.</i>	Hyperbole	Literal Translation		✓	
20	I have mountains of paperwork left.	<i>Aku punya pekerjaan setinggi gunung.</i>	Hyperbole	Modulation		✓	
21	I can fight forever .	<i>Aku bisa bertarung selamanya.</i>	Hyperbole	Literal Translation		✓	
22	The river sings softly through Qingce Village.	<i>Sungai bernyanyi lembut melewati Desa Qingce.</i>	Personification	Literal Translation	✓		
23	The thunder roared across Inazuma.	<i>Petir mengaum di seluruh Inazuma.</i>	Personification	Established Equivalent		✓	
24	The forest whispered ancient secrets.	<i>Hutan membisikkan rahasia kuno.</i>	Personification	Literal Translation	✓		
25	The stars watched over us tonight.	<i>Bintang-bintang mengawasi kami malam ini.</i>	Personification	Literal Translation		✓	

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

26	The rain cried over Fontaine.	<i>Hujan menangis di atas Fontaine.</i>	Personification	Literal Translation		✓	
27	The ocean called his name.	<i>Laut memanggil namanya.</i>	Personification	Literal Translation	✓		
28	The moon hid behind the clouds.	<i>Bulan bersembunyi di balik awan.</i>	Personification	Literal Translation	✓		
29	The flames devoured the village.	<i>Api melahap desa.</i>	Personification	Established Equivalent	✓		
30	Her voice echoes like a melody in the night.	<i>Suaranya bergema seperti melodi di malam hari.</i>	Simile	Literal Translation	✓		
31	She fights like a lioness.	<i>Dia bertarung seperti singa betina.</i>	Simile	Literal Translation	✓		
32	His arrows fly like lightning.	<i>Panahnya melesat seperti kilat.</i>	Simile	Established Equivalent	✓		
33	The cry spread like wildfire.	<i>Teriakan itu menyebar seperti api liar.</i>	Simile	Literal Translation			✓
34	She dances like flowing water.	<i>Dia menari seperti air mengalir.</i>	Simile	Literal Translation	✓		
35	Her eyes sparkle like stars.	<i>Matanya berkilau seperti bintang.</i>	Simile	Literal Translation	✓		
36	The battlefield	<i>Medan perang mengaum</i>	Simile	Adaptation	✓		

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

	roared like a beast.	<i>seperti monster.</i>					
37	Great, another treasure chest with cabbage inside.	Hebat, peti harta lain yang isinya kubis.	Irony	Literal Translation	✓		
38	Wonderful, the bridge collapsed again.	Hebat, jembatannya runtuh lagi.	Irony	Modulation		✓	
39	Excellent cooking... it's completely burnt.	Masakan yang luar biasa... semuanya gosong.	Irony	Established Equivalent	✓		
40	Perfect timing, we missed the entire event.	Waktu yang sempurna, kita melewatkan seluruh acaranya.	Irony	Literal Translation	✓		
41	Amazing luck, another Hilichurl ambush.	Keberuntungan luar biasa, penyergapan Hilichurl lagi.	Irony	Established Equivalent	✓		
42	The crystal butterfly symbolizes fragile hope.	Kupu-kupu kristal melambangkan harapan yang rapuh.	Symbol	Literal Translation	✓		
43	The lotus represents purity.	Teratai melambangkan kemurnian.	Symbol	Established Equivalent	✓		

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

44	The rainbow symbolizes peace after chaos.	<i>Pelangi melambangkan kedamaian setelah kekacauan.</i>	Symbol	Literal Translation	✓		
45	Fire symbolizes destruction and rebirth.	<i>Api melambangkan kehancuran dan kelahiran kembali.</i>	Symbol	Literal Translation	✓		
46	The throne has issued a decree.	<i>Takhta telah mengeluarkan dekrit.</i>	Metonymy	Literal Translation	✓		
47	The palace remains silent.	<i>Istana tetap diam.</i>	Metonymy	Literal Translation	✓		
48	We need more hands at the harbor.	<i>Kita butuh lebih banyak tangan di pelabuhan.</i>	Synecdoche	Literal Translation	✓		
49	Every eye watched the Traveler.	<i>Setiap mata memperhatikan sang Traveler.</i>	Synecdoche	Literal Translation	✓		
50	The fall of the gods mirrors humanity's ambition.	<i>Kejatuhan para dewa mencerminkan ambisi manusia.</i>	Allegory	Established Equivalent	✓		
51	Time is a cruel thief.	<i>Waktu adalah pencuri yang kejam.</i>	Metaphor	Literal Translation	✓		
52	Rage is a wildfire in his heart.	<i>Kemarahan adalah api liar di hatinya.</i>	Metaphor	Literal Translation		✓	

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

53	Her smile is the sun of Mondstadt.	<i>Senyumnya adalah matahari Mondstadt.</i>	Metaphor	Literal Translation	✓		
54	The abyss is a bottomless pit of despair.	<i>Abyss adalah jurang keputusan tanpa dasar.</i>	Metaphor	Literal Translation		✓	
55	His soul is trapped in chains.	<i>Jiwanya terperangkap dalam rantai.</i>	Metaphor	Literal Translation	✓		
56	Her words are daggers to my heart.	<i>Kata-katanya adalah belati bagi hatiku.</i>	Metaphor	Literal Translation	✓		
57	Dreams are stars guiding the lost.	<i>Mimpi adalah bintang yang menuntun orang tersesat.</i>	Metaphor	Literal Translation	✓		
58	The city is a sleeping giant.	<i>Kota itu adalah raksasa yang tertidur.</i>	Metaphor	Literal Translation	✓		
59	His loyalty is an unbreakable shield.	<i>Kesetiannya adalah perisai yang tak bisa dihancurkan.</i>	Metaphor	Established Equivalent		✓	
60	Pain is a poison in the heart.	<i>Rasa sakit adalah racun di dalam hati.</i>	Metaphor	Literal Translation	✓		
61	Her laughter is music to my ears.	<i>Tawanya adalah musik bagi telingaku.</i>	Metaphor	Literal Translation	✓		

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

62	The future is a dark ocean.	<i>Masa depan dipenuhi ketidakpastian</i>	Metaphor	Modulation	✓		
63	I carried supplies for an eternity.	<i>Aku membawa persediaan selama keabadian.</i>	Hyperbole	Literal Translation			✓
64	This bag weighs a thousand tons.	<i>Tas ini beratnya seribu ton.</i>	Hyperbole	Literal Translation	✓		
65	I've fought countless monsters today.	<i>Aku melawan monster tak terhitung hari ini.</i>	Hyperbole	Established Equivalent		✓	
66	Paimon could eat an entire restaurant.	<i>Paimon bisa memakan satu restoran penuh.</i>	Hyperbole	Literal Translation		✓	
67	I've been running all my life.	<i>Aku sudah berlari sepanjang hidupku.</i>	Hyperbole	Established Equivalent	✓		
68	This mission took forever to finish.	<i>Misi ini memakan waktu selamanya untuk selesai.</i>	Hyperbole	Literal Translation			✓
69	There are oceans of paperwork in the office.	<i>Ada lautan dokumen di kantor.</i>	Hyperbole	Modulation	✓		
70	I nearly died from boredom.	<i>Aku hampir mati karena bosan.</i>	Hyperbole	Established Equivalent	✓		

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

71	We waited for ages at the harbor.	<i>Kami menunggu selama berabad-abad di pelabuhan.</i>	Hyperbole	Established Equivalent		✓	
72	The wind danced around the trees.	<i>Angin menari di sekitar pepohonan.</i>	Personification	Literal Translation	✓		
73	The sun smiled upon the city.	<i>Matahari tersenyum pada kota.</i>	Personification	Literal Translation	✓		
74	The earth groaned beneath our feet.	<i>Bumi mengerang di bawah kaki kami.</i>	Personification	Literal Translation	✓		
75	The storm chased the travelers away.	<i>Badai mengejar para pengelana pergi.</i>	Personification	Literal Translation			✓
76	The flowers welcomed us warmly.	<i>Bunga-bunga menyambut kami dengan hangat.</i>	Personification	Literal Translation	✓		
77	The night embraced the lonely child.	<i>Malam memeluk anak yang kesepian itu.</i>	Personification	Literal Translation	✓		
78	The waves attacked the shore violently.	<i>Ombak menyerang pantai dengan ganas.</i>	Personification	Established Equivalent	✓		
79	He runs like the wind .	<i>Dia berlari seperti angin.</i>	Simile	Literal Translation	✓		

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

80	Her eyes shine like diamonds .	<i>Matanya bersinar seperti berlian.</i>	Simile	Literal Translation	✓		
81	The sword cut like lightning .	<i>Pedang itu menebas seperti kilat.</i>	Simile	Established Equivalent	✓		
82	She sings like an angel .	<i>Dia bernyanyi seperti malaikat.</i>	Simile	Literal Translation	✓		
83	The clouds moved like waves in the sea .	<i>Awan bergerak seperti ombak di laut.</i>	Simile	Literal Translation	✓		
84	His body is as strong as steel .	<i>Tubuhnya sekuat baja.</i>	Simile	Literal Translation	✓		
85	The child cried like a wounded bird .	<i>Anak itu menangis seperti burung terluka.</i>	Simile	Literal Translation		✓	
86	Wonderful , another ruined plan.	<i>Hebat, rencana lain yang gagal.</i>	Irony	Established Equivalent	✓		
87	What a beautiful day for getting attacked.	<i>Hari yang indah untuk diserang monster.</i>	Irony	Literal Translation	✓		
88	Amazing job , now we are completely lost.	<i>Kerja bagus, sekarang kita benar-benar tersesat.</i>	Irony	Literal Translation	✓		

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

89	Great , it started raining during the mission.	<i>Wow, hujan turun saat misi dimulai.</i>	Irony	Established Equivalent	✓		
90	The dragon symbolizes wisdom and strength .	<i>Naga melambangkan kebijaksanaan dan kekuatan.</i>	Symbol	Literal Translation	✓		
91	The white bird symbolizes peace .	<i>Burung putih melambangkan perdamaian.</i>	Symbol	Literal Translation	✓		
92	The black rose symbolizes sorrow .	<i>Mawar hitam melambangkan kesedihan.</i>	Symbol	Literal Translation	✓		
93	The crown announced a new law.	<i>Mahkota mengumumkan hukum baru.</i>	Metonymy	Literal Translation	✓		
94	The temple has rejected the request.	<i>Kuil menolak permintaan itu.</i>	Metonymy	Literal Translation	✓		
95	The throne refuses to listen.	<i>Takhta menolak untuk mendengarkan.</i>	Metonymy	Literal Translation	✓		
96	More swords are needed in the battle.	<i>Lebih banyak pedang dibutuhkan dalam pertempuran.</i>	Synecdoche	Literal Translation	✓		
97	Every face looked terrified.	<i>Setiap wajah terlihat ketakutan.</i>	Synecdoche	Literal Translation	✓		

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

98	The endless war reflects humanity's greed.	<i>Perang tanpa akhir mencerminkan keserakahan manusia.</i>	Allegory	Established Equivalent	✓		
99	The destruction of kingdoms mirrors human ambition.	<i>Kehancuran kerajaan mencerminkan ambisi manusia.</i>	Allegory	Established Equivalent	✓		
100	The Traveler's journey represents the search for identity.	<i>Perjalanan Traveler melambangkan pencarian jati diri.</i>	Allegory	Established Equivalent	✓		