



© 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



**ANALYSIS OF TRANSLATION QUALITY,
TECHNIQUES AND TYPES OF FEELINGS IN
THE SUBTITLE OF GAME “BIOMUTANT”**

THESIS

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

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Mas Rangga Putra Yusniadi
2008411028

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

DEPARTMENT OF BUSINESS ADMINISTRATION

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

2024



PRONOUNCEMENT

I, the undersigned:

Student Name : Mas Rangga Putra Yusniadi
Student ID : 2008411028
Study Program : English for Business and Professional Communication
(BISPRO)
Title : Analysis Of Translation Quality, Techniques And Types Of
Feelings In The Subtitle Of Game“Biomutant”

Hereby declare that this thesis is my original work and is free from plagiarism or imitation of other’s work. All quotations and references from other sources have been appropriately cited in accordance with the applicable guidelines for academic writing. If this pronouncement proves false, I will accept any academic punishment.

Jakarta, Agustus 2024

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

The declarant



Mas Rangga Putra Yusniadi

2008411028

Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan 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 : Mas Rangga Putra Yusniadi
Student ID : 2008411028
Study Program : English for Business and Professional Communication
(BISPRO)
Thesis Title : Analysis Of Translation Quality, Technique And Type Of
Feelings Of Declarative Sentences In The Subtitle Of Game
"Biomutant"

It has been examined by the Board of Thesis Examiners on 30 July 2024 and
decided "PASSED"

Board of Thesis Examiners		Signature
Head of Examiner : & Examiner 1	Eky Erlanda Edel, S.Pd., M.Pd.	
Examiner 2	: Mochamad Nuruz Zaman, S.Pd., M.Li.	
Examiner 3	: Linda Sari Wulandari, S.Hum., M.Hum	
Under the supervision of Board of Thesis Supervisors		
Board of Thesis Supervisors		Signature
Supervisor 1	: Eky Erlanda Edel, S.Pd., M.Pd.	
Supervisor 2	: Yoyok Sabar Waluyo, S.S., M.Hum.	

Depok, Agustus 2024

Legalized by:
Head of Department
Business Administration

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

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

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



PREFACE

Praise to Allah SWT, thanks to his grace, researchers can complete the thesis entitled "Analysis of Translation Quality, Techniques And Types of Feelings In The Subtitle of Game "Biomutant". This thesis is prepared to meet the requirements for graduating from D4 English for Business and Professional Communication study program, Business Administration Department, Politeknik Negeri Jakarta. The researcher realizes that without the help and guidance from various parties during the drafting process, it will be difficult for the researcher to complete this thesis. Therefore, the researcher would like to thank:

1. Dr. Syamsurizal, S.E., M.M., as the Director of Politeknik Negeri Jakarta;
2. Dr. Dra. Iis Mariam, M.Si., as the Head of Business Administration Department;
3. Dr. Ina Sukaesih, Dipl. TESOL, M.M., M. Hum. as the Head of English for Business and Professional Communication Study Program.
4. Eky Erlanda Edel, S.Pd., M.Pd. as the supervisor who has helped and guided the researcher to complete the thesis;
5. Yoyok Sabar Waluyo, S.S., M.Hum. as the supervisor who has helped and guided the researcher to complete the thesis.
6. Inanti Pinintankasih Diran, S.Pd., Ed.M as the rater who has helped theresearcher.
7. Zhilal El Furqaan, M.Pd., as the rater who has helped the researcher.
8. Researcher's Family who has helped in maintaining and caring for the mental and physical health of researchers.
9. Michie Alexandra who has helped to encourage in the making of the thesis.
10. Dewa Ramadhany, A.md.I.Kom who have helped the researcher for the completion of this thesis.
11. Ziddan Arief Rahman, S.P who have helped the researcher for the completion of this thesis.

Hak Cipta :

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

12. Muhamad Rais Rabtsani, S.Kom who have helped the researcher for the completion of this thesis



Hak Cipta :

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

CONSENT OF THESIS PUBLICATION FOR ACADEMIC INTERESTS

I, the undersigned:

Student Name : Mas Rangga Putra Yusniadi

Student ID : 2008411028

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 QUALITY, TECHNIQUES AND TYPES OF FEELINGS IN THE SUBTITLE OF GAME “BIOMUTANT”

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

In witness whereof, I hereby make this statement truthfully.

Made in : Depok,

On the date of : August 2024

Declared by :

Mas Rangga Putra Yusniadi

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 menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



ABSTRACT

This study analyzes the types of declarative sentences that express feelings, translation techniques, and translation quality in the subtitles of the game "Biomutant," an action RPG set in a post-apocalyptic world. The research method used is descriptive qualitative with content analysis and focus group discussion approaches. The results showed that of the 100 data analyzed, the five most dominant types of declarative sentences were advice or warning (40%), worry (24%), hope (22%), supposition or parable (12%), and love (2%). The classification of these types of feelings refers to Putrayasa's (2017) theory. No expressions of hatred, faith, or surrender were found in the data, indicating the game's focus on adventure and conflict themes emphasizing bravery, friendship, and resistance. In terms of translation techniques, six of the eighteen techniques identified by Molina & Albir (2002) were used in the game's subtitles, with literal translation being the most common (62%), followed by adaptation (19%) and modulation (12%). Other techniques like generalization, transposition, and calque were used less frequently due to their complexity and the risk of deviating from the original meaning. The evaluation of translation quality based on Nababan et al.'s (2012) theory resulted in an average accuracy of 2.48, acceptability of 2.5, and readability of 2.44, indicating that most of the data met accuracy, acceptability, and readability standards, although some sentences still lacked detail and were unclear in meaning. In conclusion, the subtitles in "Biomutant" reflect a dynamic narrative balance between declarative and imperative sentences expressing feelings, with appropriate translation techniques and quality.

Keywords: Biomutant, sentences, game subtitles, translation quality, translation technique.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

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



ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis jenis kalimat deklaratif yang mengungkapkan perasaan, teknik penerjemahan, dan kualitas terjemahan pada subtitle permainan "Biomutant," sebuah RPG aksi yang berlatar di dunia pasca-apokaliptik. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan analisis konten dan diskusi kelompok terarah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 100 data yang dianalisis, lima jenis kalimat deklaratif yang paling dominan adalah nasihat atau peringatan (40%), kekhawatiran (24%), harapan (22%), dugaan atau perumpamaan (12%), dan cinta (2%). Klasifikasi jenis perasaan ini merujuk pada teori Putrayasa (2017). Tidak ditemukan ekspresi kebencian, keyakinan, atau penyerahan diri dalam data, yang menunjukkan fokus permainan pada tema petualangan dan konflik yang menekankan keberanian, persahabatan, dan perlawanan. Dalam hal teknik penerjemahan, enam dari delapan belas teknik yang diidentifikasi oleh Molina & Albir (2002) digunakan dalam subtitle permainan ini, dengan penerjemahan literal sebagai teknik yang paling umum (62%), diikuti oleh adaptasi (19%) dan modulasi (12%). Penggunaan teknik lainnya seperti generalisasi, transposisi, dan kalke relatif lebih sedikit karena kompleksitasnya dan risiko penyimpangan dari makna asli. Evaluasi kualitas terjemahan berdasarkan teori Nababan et al. (2012) menunjukkan rata-rata akurasi sebesar 2.48, keberterimaan sebesar 2.5, dan keterbacaan sebesar 2.44, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar data memenuhi standar akurasi, keberterimaan, dan keterbacaan, meskipun beberapa kalimat masih kurang detail dan tidak jelas dalam makna. Kesimpulannya, subtitle "Biomutant" mencerminkan keseimbangan naratif yang dinamis antara kalimat deklaratif dan imperatif yang mengungkapkan perasaan dengan teknik penerjemahan dan kualitas yang sesuai.

Kata kunci: Biomutant, kalimat, kualitas terjemahan, subtitle game, teknik penerjemahan.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

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



- Hak Cipta :**
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 satu 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	i
LEGITIMATION	ii
PREFACE	iii
CONSENT OF THESIS PUBLICATION FOR ACADEMIC INTERESTS	v
TABLE OF CONTENTS	viii
LIST OF TABLES	x
LIST OF FIGURES	xi
LIST OF ABBREVIATION	xii
CHAPTER I INTRODUCTION	1
1.1 Background of the Study	1
1.2 Statement of the Problems	8
1.3 Objectives of the Study	8
1.4 Limitation of the Study	8
1.5 Significance of the Study	9
CHAPTER II LITERATURE REVIEW	10
2.1 Theoretical Review	10
2.1.1 Definition of Translation	10
2.1.2 Definition of Translation Quality	11
2.1.3 Definition of Translation Technique	14
2.1.4 Declarative Sentence	19
2.1.5 Imperative Sentence	22
2.1.6 Definition of Subtitle	22
2.1.7 Biomutant	22
2.2 Review of Relevant Studies	23
2.3 Theoretical Framework	29
CHAPTER III RESEARCH METHOD	32
3.1 Research Design	32
3.2 Data and Source of Data	33
3.3 Sampling Technique	33
3.4 Data Collection Technique	34



- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu 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

3.5	Data Validity	35
3.6	Data Analysis	36
3.6.1	Domain Analysis.....	36
3.6.2	Taxonomic Analysis.....	39
3.6.3	Componential Analysis	39
3.6.4	Cultural Theme Analysis.....	40
CHAPTER IV RESULT AND DISCUSSION		41
4.1	Result.....	41
4.1.1	Type of Feelings Expression.....	41
4.1.2	Types of Translation Techniques.....	50
4.1.3	Accuracy Quality	59
4.1.4	Acceptability Quality	63
4.1.5	Readability Quality	68
4.2	Discussion	73
CHAPTER V CONCLUSION AND SUGGESTION.....		79
5.1	Conclusion.....	79
5.2	Suggestions.....	80
REFERENCES.....		81
APPENDIX.....		85



LIST OF TABLES

Table 2.1 Translation Accuracy Assessment Instrument.....	12
Table 2.2 Translation Acceptability Assessment Instrument.....	13
Table 2.3 Translation Readability Assessment Instrument.....	14
Table 3.1 Criteria of Type of Feelings	37
Table 3.2 Domain Analysis Example.....	38
Table 3.3 Taxonomy Analysis Example	39
Table 3.4 Componential Analysis Example	40
Table 4.1 Analysis Expression of Feelings	41
Table 4.2 Analysis of Translation Techniques.....	50
Table 4.3 Analysis of Accuracy Quality	59
Table 4.4 Analysis of Acceptability Quality.....	64
Table 4.5 Analysis of Readability Quality	69



Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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

LIST OF FIGURES

Figure 2.1 Theoretical Framework 30
Figure 3.1 Stages of Qualitative Research Analysis 36



LIST OF ABBREVIATION

1. TL = Target Language
2. SL = Source Language



© 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





CHAPTER I INTRODUCTION

1.1 Background of the Study

In today's interconnected world, access to information is crucial for most individuals. To facilitate global communication, a common language is necessary, and English serves as the predominant medium for exchanging information. However, many people worldwide don't have a strong command of English, posing a challenge for them to grasp information presented in this language. In such cases, translation becomes essential to bridge the language gap and enable communication among diverse linguistic backgrounds. Translating is a complex task, requiring not only linguistic proficiency, including grammatical knowledge and semantic analysis skills, but also an understanding of the nuances involved in the translation process. It's not merely about converting words sentence by sentence; the accuracy of meaning is paramount. Thus, translators play a vital role in facilitating effective information transfer across languages.

Subtitles serve as written representations of spoken dialogue, appearing at the bottom of the screen. It is crucial to translate these conversations accurately, considering various aspects of the translation to ensure fidelity to the original content. Supriatnoko, Hidayat (2018) states that translation is the process of transferring messages or meanings from the source language to the target language by considering aspects of equivalence. Moreover, Nababan (2003) states that translation as the transfer of the message and its expression in the target language by considering the language style that is inseparable from any translation process.

Both ideas stress the importance of achieving equivalence between the source and target languages, encompassing both meaning and expression, while also considering the stylistic features that are naturally part of each language. This alignment highlights the many aspects of translation, which go beyond simple conversion to include subtle adjustments in language and culture. However, translators must pay attention to the original meaning of each subtitle to deliver

Hak Cipta :

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

good translations. To accomplish this, translators need to be familiar with the sentence structures commonly employed in subtitles. This underscores the importance of subtitle translators in facilitating communication between the audience and the intended message of movies and even games.

According to the research of Suryawan (2018) “The Strategy Of Video Games Contents Translation In ‘Grand Chase-M’ Game” A video game is a form of interactive electronic entertainment in TV, computer monitor or smart phone. The term 'video' originally referred to raster display devices, but since the 2000s, the term has come to encompass any display capable of rendering two- or three-dimensional graphics. Many players enjoy video games primarily for their unique, captivating, and interesting storylines. However, a significant challenge arises when these compelling storylines originate in foreign languages, such as English or Japanese. Typically, video games are developed in their original language by companies from these regions. Since many players worldwide may not be proficient in English or Japanese, these foreign companies began hiring translators to reach a wider audience and maximize profits. This marked the beginning of translation's role in the video game industry. There are several games that are translated into Bahasa, like Mobile Legends; in this game, the translation is quite unique. For example “*Alpha is not my name, but only a code*” translated into Bahasa “*Alpha bukanlah namaku, hanya sebuah kode*”. Based on researcher observing, it is less accurate in its accuracy by omitting the SL “*but,*” but the acceptability and readability are good. The point of this research is that sometimes there are some aspects of translation that are omitted in value to emphasize other aspects.

Therefore, the researcher is interested in researching a game to understand why translation quality is so important in games and what effect it has on players. Good translation quality in games is crucial as it impacts the comprehension of the story, instructions and tutorials, and creates a consistent atmosphere for the player. Accurate translation ensures that players can fully engage with the storyline and characters, and can clearly understand the instructions given. Additionally, in multiplayer games, proper translation enables effective communication between

Hak Cipta :

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

players, which is essential for team strategy and cooperation. Global marketing also benefits from good translation, as it allows games to reach players from different parts of the world, expanding the fan base and potential revenue for game developers. As such, good translation quality not only enhances the player's gaming experience, but is also beneficial to the gaming industry as a whole.

Based on the researcher observation one of the games that is being observed recently is Biomutant. Biomutant is a video game developed by Experiment 101 and published by THQ Nordic. In this game, players control a type of creature whose appearance can be genetically customized, explore a vast open world, and interact with various characters and creatures. The game offers a mix of action and adventure elements, with a focus on moral choices and character development. Based on 24 May 2021 the data from the IGN (Imagine Games Network) website, Biomutant is rated 6/10, and if you look at the reviews on one of the game platforms, namely Steam, Biomutant is rated 6/10 from 11,963 for 1 April 2024 and also reviewed on GameSpace on 24 May 2021. "For the first time in a long time, a game has lived up to (and, in my opinion, surpassed) the hype that's been created around it. Frankly, I'll be surprised if BIOMUTANT is not the game of the year." (9.5/10). In other words, this game is one of the best among other games. "Biomutant" is an interesting blend of action game and RPG, offering a unique adventure experience in a colorful post-apocalyptic world. One of the most striking aspects of the game is the vast character customization possibilities, where players can change their character's appearance and abilities according to their preferences and play style. In addition, the diverse narrative options give depth to the story and allow players to influence the flow of the game. Despite some weaknesses such as technical issues and repetition, "Biomutant" still manages to capture attention with its compelling world design and innovative gameplay mechanics. For fans of action games and RPGs, "Biomutant" offers a fun and satisfying experience that is worth considering. The researcher chose the game Biomutant because the researcher has played it and knows the experience. In addition, the game was developed by a big company and is available on multiple platforms, including consoles and PCs. With its sales

Hak Cipta :

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

reaching 11,963 on the Steam platform, Biomutant has become a popular choice among gamers. The presence of various language subtitles, including Indonesian, Japanese, Korean, and even Russian, is also a plus for gamers who want to enjoy the story in multiple languages.

The problem of this game is that the researcher sees that there are some sentences that are translated in this game that do not pay attention to the quality aspects of the translation; sometimes there are also sentences that omitted the accuracy aspects for good acceptability. For example, "*Choosing a path in life... It's that fork in the road where you make a choice or simply stop living.*" translated into Bahasa "*Memilih jalur kehidupan... Percabangan di jalan adalah tempatmu membuat pilihan atau berhenti hidup.*" Based on the researcher observation, this translation focuses more on the aspect of acceptability at the expense of the original meaning-like accuracy aspect so that it can affect the players who played it. Such as the understanding of the story, how to play it and the atmosphere in playing it. Lastly, this game is published by a big game company. The researcher wants to know the translation quality of the biomutant game translation team and which aspects of translation quality are more dominant and which are less dominant. Therefore, the researcher is interested in knowing the quality of the translation, which will affect the gameplay of the players who play it.

Based on the previous ideas showing the importance of translating game. That is why translation quality is important. The quality of translation outcomes relies on three key factors: accuracy, acceptability, and readability. According to Nida (in Hoed, 2006), if a translation is inaccurate, it can damage its quality. According to Nababan et al. (2012), the quality of translation should be accurate, acceptable and readable. A good translation should also be easily understood by various groups Shavit, (1986). An optimal translation is achieved when all three aspects are highly developed. However, in practical scenarios, achieving perfect equivalence in translation can be challenging. Translators frequently find themselves faced with the dilemma of prioritizing one aspect over another, sometimes needing to make minor compromises to maintain balance. A translation process can be challenging

Hak Cipta :

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



for translators and subtitlers. This challenge is associated with some aspects of the SL that can be difficult to translate since the translators or subtitlers need to find the right equivalence in the TL. In translation, it is important to ensure equivalence with the original text and preserve meaning.

The reason researchers chose it is because the quality of translation in games is crucial as it ensures a seamless user experience, allowing players to deeply connect with the story and characters, opens up global market opportunities, respects cultural diversity, ensures accurate understanding of gameplay mechanics, and maintains the reputation and image of the developer. With good translation, games can convey messages clearly, minimize communication barriers, and provide an enjoyable and satisfying gaming experience for players worldwide. Therefore, it is important to analyze the quality of translation in game subtitles to ensure that the message conveyed remains consistent and easy to understand. Also By choosing the subtitles of the game "Biomutant" as the object of study, the researcher has to analyze the translation quality of declarative sentences in depth. This allows the researcher to understand the specific challenges that may be faced in translating complex and creative game content.

Furthermore, those key factors of translation can be found in declarative sentence. Putrayasa (2017) states that declarative sentences can be divided into two parts, there are declarative sentences containing statements and declarative sentences containing expressions of feelings. Which means type of feelings expressions is a form of declarative sentences. In addition to conveying opinions or information, there is also something else as mentioned by the expert above, namely expressing what the sentence is. An example of a declarative sentence is "be careful around there." This sentence expresses the warning. The declarative sentence is the most fundamental sort of sentence. It is punctuated with a period and serves as a means of conveying information Cummings (2018). It means that declarative sentences can be in any sentences as long as they perform its essential function of conveying information. Both types of sentences are usually used in a sentence or even in

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



utterances in order to get the objective. With the game subtitle "Biomutant" as a research object.

The reason researchers choose declarative and imperative sentences is that they provide access to a large amount of data that can be analyzed to evaluate the quality of the translation. Declarative sentences can be easily found because this game features many narrative lines, which means there are numerous sentences containing statements, facts, and opinions. Based on the researcher's observation, an example of a declarative sentence in this game is "We're already at the crossroads." This allows researchers to conduct an in-depth analysis and provide a comprehensive understanding of the translation quality of declarative sentences in the gaming context. Additionally, imperative sentences are chosen because the game's narrative often includes commands and instructions, which are prevalent in gameplay. This research will focus on analyzing translation quality in the specific context of game subtitles, providing an opportunity to explore aspects of translation quality such as accuracy, acceptability, and readability in a limited context. To further enhance the analysis, the research will also consider the type of feelings expressed in the sentences, including expressions of faith, hope, worries, hatred, love, surrender, supposition or parable, and advice or warning. This research examines the types of emotions utilized to help players fully understand the game.

Furthermore, Translating subtitles has been an interested topic for several researchers. The researcher has reviewed 3 studies related to the variables and objects of this study. The first previous research takes from Taqi (2022) with title "Analysis Of Translation Techniques And Acceptability Of Cultural Terms In Pamali Video Game Localization" This study examines the translation strategies employed and the reception of cultural references within the context of the Pamali video game, known for its incorporation of Indonesian cultural elements into the horror genre. The objective is to assess the translation of cultural terms within the game across various languages and gauge their reception by players from diverse cultural backgrounds. This investigation holds significance as the accurate translation and cultural acceptance of terms can significantly influence the gaming

Hak Cipta :

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

experience and the game's performance within the global market. The second previous research takes from Suryawan (2018) with title “The Strategy Of Video Games Contents Translation In ‘Grand Chase-M’ Game” This research entails an examination of the translation methodologies applied to the game content of "Grand Chase-M," a popular mobile video game. It seeks to delve into the techniques employed in translating various aspects of the game, including dialogues, hints, and other components, to align with the targeted cultural and linguistic environment. This investigation holds significance as proficient translation can enhance players' comprehension and enjoyment of the game, while also contributing to the game's viability within the international gaming market.

The third previous research takes from Ramadhan, Asmaranti (2019) with title “Translation Analysis On Tutorial Video Of Mobile Legend From English To Indonesia At Youtube Channel” This research examines the translation procedures involved in converting tutorial videos of the Mobile Legends game from English to Indonesian, specifically on a designated YouTube channel. The primary objective is to assess the efficacy of the translation in communicating information to Indonesian-speaking audiences, with a focus on factors like cultural relevance and clarity of message. This form of scrutiny holds significance in guaranteeing that the translated tutorials effectively resonate with Indonesian players, thereby enhancing the overall quality of content offered on the YouTube platform. These research is quite similar to the researcher's research, but there is a gap, namely the aspect is not only acceptability but also accuracy and readability and also the type of sentence is different, namely declarative sentences.

By knowing the content of previous research, the novelty of this research lies in its focus on subtitle translation in the context of the game “Biomutant”. Previous research has not conducted studies on the acceptability, accuracy, readability, and type of feelings conveyed by declarative sentences in game subtitles. It is making this research original in its contribution to the field. Finally the researcher focuses on analyzing the quality of translation on declarative sentences in the subtitle of Biomutant game.

Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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

1.2 Statement of the Problems

Based on this background, the problems in this study are formulated as:

1. What are the type of declarative and imperative sentences containing expression of feeling that could be used in the subtitle of a Biomutant game?
2. What translation techniques are used in translating the declarative sentences in the subtitle of a Biomutant game?
3. How is the quality of translation of the declarative sentences in the subtitle of a Biomutant game?

1.3 Objectives of the Study

Based on the problem formulation above, the objectives of this study are as follows:

1. Identifying the type of declarative and imperative sentences containing expression of feeling that could be used in the subtitle game of Biomutant.
2. Describing translation techniques used in translating the declarative sentences in the subtitle game of Biomutant.
3. Determining the quality of translation aspects of the declarative sentences in the subtitle game of Biomutant.

1.4 Limitation of the Study

The limitation of the study is related to the types of feelings, analyze translation techniques, and assess translation quality in the subtitle of Biomutant. The researcher did the observation by playing the game and gain the 200 of sentence with 8 hours played the game and this data will be classify into 100 data of declarative and imperative sentences. Because to ensure a deep and consistent analysis. This sample size adequately represents the entire text, allowing the researcher to focus on the quality and techniques of translation without being overwhelmed by a large volume of data. Additionally, a clear focus helps maintain the relevance and depth of the research.



1.5 Significance of the Study

Therefore, this research holds two significances as follows:

1. Theoretical Significance

This research is expected to develop translation quality theories, analyze the impact of translation techniques, understand the influence of quality of translation on player experience, explore innovative translation techniques, and comprehend players' needs in translation quality.

2. Practical Significance

a. Researchers

This research provides a deeper understanding of the translation quality of declarative sentences found in game subtitles. Furthermore, it serves as a valuable resource for future scholars investigating subtitle products involving various subjects or linguistic elements.

b. Society

This research offers a valuable resource for societies to grasp the quality of subtitle translations. It could serve as an invaluable reference for language or translation educators aiming to enhance curricula or teaching methodologies for the public. Additionally, it presents fresh insights into the translation quality of the game "Biomutant" for readers, gaming enthusiasts, and the creators of the game.

c. Science and Technology

This research makes a significant contribution to advancing the field of translation studies, focusing specifically on the translation quality of declarative sentences in game subtitles. Moreover, it offers insights that can guide the improvement of subtitle products for games like Biomutant, aiming for even higher quality outcomes.

Hak Cipta :

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



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

CHAPTER V CONCLUSION AND SUGGESTION

5.1 Conclusion

1. The research discusses declarative sentences in the translation of the game "Biomutant". From the 100 data obtained, five out of eight types of declarative sentences containing expressions of feelings were found, namely expression of supposition or parable, expressions of love, expressions of hope, expressions of advice or warning, and expressions of worries. The expression of advice or warning is the most dominant, with 40 data or 40%, because the game expresses a lot of tension and conflict, provides important action instructions in dangerous situations, and deepens character interaction. Indeed, it is appropriate that the expression of advice or warning is dominant in a game, as knowing and understanding emotions in the game enhances the overall player experience. According to Dr. Mark Griffiths (2010), "Games that successfully express and evoke emotions can create deep emotional engagement, enhancing the overall player experience".
2. In the game "Biomutant", 6 out of 18 translation techniques according to Molina & Albir were found. Out of 100 data on the use of translation techniques, the game "Biomutant" tends to use literal translation techniques for 62 data or 62%, because this technique prioritizes fidelity to the original text, preserving meaning, cultural sensitivity, efficiency, consistency, and transparency. However, the use of this literal technique can overlook nuances, idiomatic expressions, and result in awkward translations. As a result, some translations in the game are awkward and incomprehensible because some sentences contain metaphors that cannot be translated literally but must be adapted to existing equivalents.
3. Based on the results of the assessment conducted, the accuracy of the game "Biomutant" has an average of 2.48, for the readability aspect it has an average of 2.5, and for the readability aspect it has an average of 2.44. These average scores indicate that some sentences lack clarity in detail, specific



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

meaning, emphasis, feeling, have awkward phrasing, and unclear word choice. The researcher also conducted a brief survey regarding the translation in the game "Biomutant". The survey results show that there are some words that are good to use and some that are not.

5.2 Suggestions

Based on the conclusion, there are some issues with the quality of translation due to inappropriate or incomprehensible word choices, which can negatively impact the experience of the game. This means that even if the translation is otherwise accurate and faithful to the original, it can still be difficult for readers to understand and engage with if the words used are confusing. Because this game contains many metaphorical sentences and should also not be translated literally but established equivalent in order to know the true meaning of the sentence. Therefore, it is suggested that:

1. For translator it is suggested to be more mindful, according to the context of the conversation and the scenario that is happening, in the selection of words and the use of translation techniques because based on the data above it can be concluded that there are several metaphorical words which are not good for literal translation so that the content in the sentence does not reach the players.
2. For players it is suggested to rephrase the translated subtitles so that they would understand the message, players also suggested to deeply understand about the mechanics, the flow, the characters of the game so they have a better understanding of the translation.
3. For further researchers it is recommended to analyze more deeply about what sentences contain metaphors in this biomutant game and also analyze more deeply the context that is happening to make it easier to analyze the meaning in a metaphorical sentence.



REFERENCES

- Aarts, F. a. (1982). *English Syntactic Structure Function and Categories in Sentence Analysis*. . New York: Oxford University Press.
- Albir, A. H., & Molina, L. (2002). *Translation Techniques Revisited: A Dynamic and Functionalist Approach: A Dynamic and Functionalist Approach*. *Meta: Journal Des Traducteurs = Translators' Journal*, 47(4), 498–512. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2809718>
- Alwi, H., Dardjowidjojo, S., Lapoliwa, H., & Moeliono, A. M. (2003). *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa dan Balai Pustaka.
- Andrani. (2022). *“Three Levels of Description Analysis on Simple Declarative Sentence in Taylor Swift's Album '1989”*.
- Bakri. (2021). *“Declarative Sentence : Pengertian dan Pola Declarative Sentence beserta model dalam Kalimat Bahasa Inggris”*.
- Cabonero, D. A., & Dolendo, R. B. (2013a). *Cataloging and Classification Skills of Library and Information Science Practitioners in their Workplaces: A Case Analysis*. *Library Philosophy and Practice*, 5(2). Retrieved from <https://digitalcommons.unl.edu/libphilprac/960>
- Cummings,L.(2018).*Working with English Grammar: An Introduction*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108235150>
- Faqih Anas Taqi. (2022). *Analysis of Translation Techniques and Acceptability of Cultural Terms in Pamali Video Game Localization*.
- Fransiskus. (2023). *“An Analysis of Declarative and Interrogative Sentences In ‘Don’t Look Up’ Movie”*.
- Griffiths Mark (2010). *The Role of Context in Online Gaming Excess and Addiction: Some Case Study Evidence*.
- Hoed, B. H. (2006). *Penerjemahan dan kebudayaan*. Pustaka Jaya. Achievement - PT Falcon. (n.d.). Retrieved 4 March 2023. Falcon.co.id. <https://falcon.co.id/pictures/achievement>
- Ismana. (2016). *“An Analysis of Translation Techniques and Quality of Declarative Sentences of Direct Speech in a Novel Entitled The Hunger Games”*

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 satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



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

- Jaya. (2019). *“Video Game Translation: An Analysis Of Translation Techniques And Quality Of Agricultural Technical Terms In Video Game Entitled Harvest Moon Back To Nature”*
- Luke Reilly (2021). *Biomutant Review on IGN (Imagine Games Network) website.* <https://www.ign.com/articles/biomutant-review>
- Nababan, M., Nuraeni, A., & Sumardiono. (2012). Pengembangan Model Penelitian Kualitas Terjemahan. *Kajian Linguistik dan Sastra.*
- Nababan, N. &. (2012). *“Pengembangan Model Penilaian Kualitas Terjemahan”* Laporan Penelitian Hibah Kompetensi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Nababan, R. (2003). *Teori Terjemahan Bahasa.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nelson, G., & Greenbaum, S. (2016). *An Introduction to English Grammar (Fourth Edi).* Routledge Taylor & Francis Group. <https://www.routledge.com/An-Introduction-to-English-Grammar/Nelson-Greenbaum/p/book/9781138855496>
- Newmark, P. (1988). *A Textbook of Translation.* Shanghai: Shanghai Foreign Language Education Press.
- Nida, E. A., & Taber, C. R. (1969). *The Theory and Practice of Translation.* Leiden: E.J Brill.
- Nurrahman Hakim Suryawan (2018). *The Strategy of Video Games Contents Translation ‘Grand Chase-M’ Game.*
- Putrayasa, I. B. (2008). *Analisis Kalimat.* Bandung: Rafika Aditama.
- Ramadhan, Asmaranti. (2019). *“Translation Analysis On Tutorial Video Of Mobile Legend From English To Indonesia At Youtube Channel”*
- Ramlan. (2001). *Ilmu Bahasa Indonbesia Sintaksis.* Yogyakarta: C.V Karyono.
- Santosa, R. (2021). *Dasar-dasar metode penelitian kualitatif kebahasaan.* UNS Press
- Shavit, Zohar (1986). *Poetics of children's literature.* University of Georgia Press
- Supriatnoko, Taufik. (2018). *Pengantar Penerjemahan Teori, Pendekatan, dan Praktik.* <https://press.pnj.ac.id/book/2022/Taufik%20Nur%20Hidayat%20-%20Pengantar%20Penerjemahan%20Teori,%20Pendekata.resources/#>



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Sugiyono, P. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan kombinasi (mixed methods)*. Alfabeta.

Suryawan. (2018). *“The Strategy Of Video Games Contents Translation In ‘Grand Chase-M’ Game”*

Tharisa Alma Umairah (2023) *Translation Technique And Readability Quality Analysis Of Declarative Sentences On Children’s Storybooks. D4 thesis, 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



Mas Rangga Putra Yusniadi, born in Jakarta 15 April 2002. Currently domiciled at Jalan Kirai Indah No 39 RT06/RW10, Pasar Rebo, Jakarta Timur, Jakarta. The researcher graduated from SDN Baru 03 in 2014, SMPN 203 Jakarta in 2017, SMKN 51 Jakarta in 2020, and currently the researcher is a final year student (S.Tr. Li) at Politeknik Negeri Jakarta, Department of Business Administration, English for Business and Professional Communication Study Program.

The available contact:

Email: mas.rangga.putra00@gmail.com

Whatsapp: 089637664994

Hak Cipta :

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

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

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

APPENDIX

No.	Source Language	Target Language	Type of Feeling Expression	Translation Technique	Context	Accuracy	Readability	Acceptability
1.	Here's somebody with a troubled past, drawn into the spotlight of a story that's already begun.	<i>Dia seseorang dengan masa lalu bermasalah, yang tertarik oleh sorotan sebuah kisah yang sudah dimulai.</i>	Expression of Worries	literal translation	Character's Past	2	2	3
2.	We're already at the crossroads .	<i>Kita sudah mencapai persimpangan.</i>	Expression of Advice or Warning	modulation	Life Decisions	3	3	3
3.	Choosing a path in life... It's that fork in the road where you make a choice or simply stop living.	<i>Memilih jalur kehidupan... Percabangan di jalan adalah tempatmu membuat pilihan atau berhenti hidup.</i>	Expression of Advice or Warning	literal translation	Life Choices	2	3	3

Hak Cipta :

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

4.	But for you, it's not only a crossroad, but a choice .	<i>Bagimu ini bukan sekedar persimpangan, melainkan sebuah pilihan.</i>	Expression of Advice or Warning	modulation	Significant Decision	3	3	3
5.	A reflection of your Ki, the primal energy that flows through everything.	<i>Sebuah cerimanan Ki-mu, energi utama yang mengalirinya.</i>	Expression of Supposition or Parable	literal translation	Spiritual Energy	3	2	3
6.	Guess left can be right sometimes.	<i>Kurasa kiri terkadang bisa jadi kanan.</i>	Expression of Supposition or Parable	modulation	Unexpected Choice	2	2	3
7.	Stories of death and the bodies left behind, a reminder that we're at the mercy of nature and the one that preys on others.	<i>Kisah kematian dan jasad-jasad yang tertinggal, sebuah pengingat bahwa kita dalam belas kasihan alam dan makhluk pemangsa yang lain.</i>	Expression of Worries	literal translation	Death's Reality	3	2	3

© 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 , pennisan karya ilmiah, pennisan laporan, pennisan kritik
 - 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

8.	You turned your back on our world and got lost in your own.	<i>Kamu meninggalkan dunia kita untuk tersesat dalam duniamu sendiri.</i>	Expression of Worries	modulation	Isolation Consequence	3	3	3
9.	Meanwhile, the Predator only grew stronger .	<i>Sementara itu, si Predator terus bertambah kuat.</i>	Expression of Worries	literal translation	Predator Strength	3	3	3
10.	You better make a run for it.	<i>Sebaiknya kamu bergegas.</i>	Imperative Sentence Expression of Advice or Warning	modulation	Urgent Escape	3	3	3
11.	This is not the time nor place to end this story.	<i>Ini bukan tempat dan waktu yang tepat untuk mengakhiri kisah ini.</i>	Imperative Sentence Expression of Hope	literal translation	Story Continuation	3	3	3

Hak Cipta :

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

1 2.	This time, it was best to run and live to fight another day.	<i>Kali ini, lebih baik kamu lari dan bertahan hidup untuk berjuang di hari kemudian.</i>	Expression of Advice or Warning	modulation	Survival Instinct	3	3	3
1 3.	Let us hope you're ready for it when it comes.	<i>Semoga saja kamu siap saat waktunya tiba.</i>	Imperative Sentence Expression of Hope	generalization	Preparedness Expectation	3	3	3
1 4.	The Predator isn't the only threat .	<i>Predator bukanlah satu-satunya ancaman.</i>	Expression of Worries	literal translation	Multiple Threats	3	3	3
1 5.	The wildlife started to mutate when the End of Days began and the Tree of Life started to die.	<i>Kehidupan liar mulai bermutasi saat Akhir Zaman dimulai dan Pohon Kehidupan mulai layu.</i>	Expression of Worries	literal translation	Mutated Wildlife	3	3	3

© 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 , pennisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik
 - 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

1 6.	The oil sludge is everywhere... to most it only means death, but some have adapted to the new environment and changed with it... Evolution has its ways.	<i>Sludge minyak dimana-mana... bag kebanyakan makhluk ini artinya hanya kematian, tetapi beberapa telah beradaptasi dengan lingkungan baru dan berubah mengikutinya... Evolusi selalu punya jalannya sendiri.</i>	Expression of Hope	literal translation	Environmental Mutation	3	1	2
1 7.	That pipe looks weak .	<i>Pipa itu kelihatannya rapuh.</i>	Expression of Advice or Warning	literal translation	Weak Structure	3	3	3
1 8.	The Klawbar should come in handy .	<i>Perejang itu pasti bermanfaat.</i>	Expression of Hope	generalization	Useful Tool	2	2	3



© 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
 - 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

1 9.	It's time to find a way out of this place.	<i>Waktunya mencari jalan keluar dari tempat ini.</i>	Expression of Advice or Warning	literal translation	Escape Route	3	3	3
2 0.	No really, I mean it.	<i>Tidak, aku serius.</i>	Expression of Advice or Warning	literal translation	Sincerity Emphasis	2	2	2
2 1.	The Morks produce biomatter in their multiorgan that they shed under distress, blobs that affect the cellular coding strands of any living being when absorbed, including you.	<i>Mork memproduksi materibio dalam multiorgan yang mereka lepaskan saat terpojok. Zat ini adalah gumpalan yang memengaruhi untai pengodean seluler semua makhluk hidup jika terserap, termasuk kamu.</i>	Expression of Worries	generalization	Biomatter Creation	3	2	3



© 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 , pennisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik
 - 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

2 2.	Toxanol built vessels called Arks to save themselves from the impending doom .	<i>Toxanol membangun kapal yang disebut Bahtera untuk menyelamatkan diri dari kiamat yang akan datang.</i>	Expression of Advice or Warning	modulation	Doom Preparation	3	3	3
2 3.	It is only from the flight logs of the single Ark they left behind, that we know other Arks traveled through the sky and beyond.	<i>Kita mengetahui bahwa Bahtera lainnya menjelajah hingga ke langit dan lebih jauh dari catatan penerbangan satu Bahtera yang mereka tinggalkan.</i>	Expression of Supposition or Parable	literal translation	Ark Journey	3	3	2
2 4.	It seems those that came before us never lost hope in finding a new home for their kind.	<i>Sepertinya mereka yang hidup sebelum kita tak pernah kehilangan harapan untuk menemukan rumah baru untuk kaumnya.</i>	Expression of Hope	literal translation	Hope Continuity	3	3	3



© 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 , pennisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik
 - 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

2 5.	There are few records of the chain of events that led to the big apocalypse eons ago, but it's clear the world wasn't prepared for how recklessly the Toxanol Corporation would make its mark on the world.	<i>Ada sejumlah catatan dari rangkaian kejadian itu yang berujung dengan kiamat besar berabad-abad lalu, tetapi jelas dunia ini tidak siap akan kenekatan Perusahaan Toxanol yang meninggalkan jejak di muka bumi.</i>	Expression of Worries	literal translation	Apocalyptic History	3	2	3
2 6.	Their rare-earth mining and nuclear industries generated tons of waste and, without consideration for the future, they dumped it all in landfills until they ran out of space.	<i>Penambangan tanah-langka dan industri nuklir menghasilkan berton-ton limbah, dan tanpa mempertimbangkan masa depan, mereka membuangnya ke pembuangan sampah hingga mereka kehabisan lahan.</i>	Expression of Worries	literal translation	Industrial Waste	3	3	3

© 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 , pennisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik
 - 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

2 7.	That's when they made the BIG mistake .	<i>Saat itulah mereka membuat kesalahan BESAR itu.</i>	Expression of Advice or Warning	literal translation	Critical Mistake	3	3	3
2 8.	It's coming from behind that door .	<i>Datangnya dari balik pintu itu.</i>	Expression of Advice or Warning	literal translation	Hidden Threat	3	3	3
2 9.	The box looks like a potential brain-melt .	<i>Kotak ini sepertinya bisa membuat cair-otak.</i>	Expression of Advice or Warning	modulation	Potential Hazard	2	1	2
3 0.	It's going to take a bit of puzzling to short-circuit the door.	<i>Merusak pintu itu akan membutuhkan sedikit asah otak.</i>	Expression of Advice or Warning	modulation	Puzzle Challenge	3	3	3



© 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
 - 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

3 1.	The wheeled one is outnumbered .	<i>Si beroda kalah jumlah.</i>	Expression of Worries	literal translation	Overwhelmed Enemy	3	3	3
3 2.	That's the last of them.	<i>Itu yang terakhir.</i>	Expression of Hope	literal translation	Enemy Defeat	3	3	3
3 3.	He wants to thank you for taking his side against the scavengers.	<i>Dia ingin berterima kasih kepadamu karena membelanya melawan para pemulung.</i>	Expression of Love	literal translation	Gratitude Expression	3	3	3
3 4.	He sounds familiar .	<i>Dia terdengar tidak asing.</i>	Expression of Supposition or Parable	literal translation	Familiar Voice	3	3	3



© 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 , pennisan karya ilmiah, pennisan laporan, pennisan kritik
 - 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

3 5.	You just can't figure out why...	<i>Tetapi kamu tidak tahu mengapa...</i>	Expression of Advice or Warning	literal translation	Confused Recognition	3	3	3
3 6.	Quickest way out is through the roof where they came in and the rope looks strong enough to climb.	<i>Cara keluar tercepat adalah lewat atap tempat mereka masuk dan talinya terlihat cukup kuat untuk dipanjat.</i>	Expression of Advice or Warning	literal translation	Escape Plan	3	3	3
3 7.	Know that the Tree of Life is dying; its days are numbered.	<i>Ketahuilah bahwa Pohon Kehidupan sedang sekarat; usianya tidak lama lagi.</i>	Imperative Sentence Expression of Worries	literal translation	Tree Deterioration	3	3	3
3 8.	Without help , it can't endure the environmental change, and assault from the Worldeaters.	<i>Tanpa pertolongan, pohon itu tidak dapat bertahan dari perubahan lingkungan, dan serangan dari Pelahap Dunia.</i>	Expression of Worries	literal translation	Environmental Danger	3	3	3

© 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 , pennisan karya ilmiah, pennisan laporan, pennisan kritik
 - 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

3 9.	Beware. Danger can come from anywhere.	<i>Waspadalah. Bahaya bisa datang dari mana saja.</i>	Imperative Sentence Expression of Advice or Warning	literal translation	Unexpected Danger	3	3	3
4 0.	That must be the Worldeater that chewed off Out-of-Date's leg.	<i>Pasti pelahap Dunialah yang memutuskan kaki Out-of-date.</i>	Expression of Advice or Warning	literal translation	Worldeater Encounter	3	2	3
4 1.	The Worldeaters have made their marks on our world over time.	<i>Pelahap Dunia meninggalkan jejak di dunia kita seiring waktu berjalan.</i>	Expression of Worries	literal translation	Worldeater Impact	3	3	3
4 2.	That's not the first, nor the last village it'll leave in its wake.	<i>Desa itu bukan yang pertama atau terakhir yang dia tinggalkan dalam perjalanannya.</i>	Expression of Worries	literal translation	Village Destruction	3	3	3

© 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 , pennisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik
 - 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

4 3.	Glad to see someone made it out alive .	<i>Syukurlah, ada yang masih bertahan hidup.</i>	Expression of Hope	literal translation	Survivor Relief	3	3	3
4 4.	There's Out-of-Date again.	<i>Ada Out-of-Date lagi.</i>	Expression of Supposition or Parable	literal translation	Reappearance Importance	3	3	3
4 5.	He must've missed something important.	<i>Dia pasti meninggalkan sesuatu yang penting.</i>	Expression of Worries	literal translation	Overlooked Detail	3	2	3
4 6.	They've re-stroyed this area, mudded up what used to be much.	<i>Mereka menghancurkan lagi area ini, seperti menggarami lautan saja.</i>	Expression of Worries	modulation	Destroyed Area	3	3	3

© 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 , pennisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4 7.	As if it wasn't bad enough before the Tribe war began.	<i>Seolah-olah tempat ini tidak cukup buruk sebelum perang Suku dimulai.</i>	Expression of Worries	literal translation	Preexisting Conflict	3	3	3
4 8.	That's the Jagni Tribe's fort .	<i>Itu adalah benteng Suku Jagni.</i>	Expression of Supposition or Parable	literal translation	Tribe Fort	3	3	3
4 9.	Their friendship can be a blessing or a curse, it's up to you.	<i>Persahabatan mereka bisa menjadi berkah atau musibah, semua tergantung kepadamu.</i>	Expression of Advice or Warning	literal translation	Ambiguous Alliance	3	3	3
5 0.	You're either a part of their solution to the Tribe war, or part of the problem.	<i>Kamu bisa menjadi solusi mereka untuk perang Suku, atau malah bagian dari masalah.</i>	Expression of Advice or Warning	literal translation	War Involvement	3	3	3



© 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 , pennisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik
 - 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 1.	The Jagni Tribe wants to become omnipresent and, most importantly, feared .	<i>Suku Jagni ingin berada di seluruh penjuru dan, yang terpenting, ditakuti.</i>	Expression of Worries	literal translation	Tribe Fear	3	2	3
5 2.	They want to VANQUISH the Tribes, as the only way they can guarantee peace is through supremacy.	<i>Mereka ingin MENAKLUKAN Suku-suku, karena satu-satunya cara mereka bisa menjamin kedamaian adalah melalui spremasi.</i>	Expression of Advice or Warning	calque	Tribe Domination	3	3	3
5 3.	The Sifu is determined to let the Worldeaters DESTROY the Tree of Life as it's part of their strategy to cleanse the world and start anew.	<i>Sifu bertekad untuk membiarkan Pelahap Dunia MENGHANCURKAN Pohon Kehidupan karena itu bagian dari strategi mereka untuk memurnikan dunia dan memulai kembali.</i>	Expression of Advice or Warning	literal translation	Destructive Plan	3	2	2

© 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 , pennisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik
 - 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 4.	They were hit hard by evolution, the Wonky ones especially deformed and unfurred.	<i>Mereka sangat terdampak evolusi, terutama yang Lemah, tubuhnya cacat dan tidak berbulu.</i>	Expression of Worries	adaptation	Evolutionary Effects	2	1	2
5 5.	Time is lost on this place.	<i>Waktu tidak ada artinya di tempat ini.</i>	Expression of Supposition or Parable	modulation	Lost Time	3	3	3
5 6.	But it evokes a tingling sensation.	<i>Namun, hal itu memicu rasa menggelitik.</i>	Expression of Advice or Warning	literal translation	Mysterious Feeling	2	1	2
5 7.	There's something special about it, drawing you closer .	<i>Ada sesuatu yang menarik dan terus menarikmu mendekat.</i>	Expression of Hope	literal translation	Attraction Force	3	3	3



© 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
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

5 8.	As time passes, memories fade.	<i>Ingatan memudar seiring waktu berlalu.</i>	Expression of Worries	transposition	Fading Memories	3	3	3
5 9.	And sometimes feelings change.	<i>Terkadang perasaan berubah.</i>	Expression of Worries	literal translation	Changing Emotions	3	3	3
6 0.	It's not about who you were , it's about who you'll become.	<i>Cerita ini bukan tentang masa lalumu, melainkan tentang masa depanmu.</i>	Expression of Hope	modulation	Future Identity	2	3	3
6 1.	This story is far from over .	<i>Akhir kisah ini masih sangat jauh.</i>	Expression of Hope	transposition	Ongoing Story	2	1	1

© 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
 - 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

6 2.	They look determined , better watch out.	<i>Mereka terlihat bertekad kuat, lebih baik berhati-hati.</i>	Expression of Advice or Warning	literal translation	Enemy Determination	2	2	2
6 3.	Rest and you'll find strength for tomorrow.	<i>Beristirahatlah, dan kamu akan mendapatkan energi untuk hari esok.</i>	Imperative Sentence Expression of Hope	literal translation	Rest Strength	2	2	2
6 4.	Nothing could stop Lupa-Lupin from setting the World on Fire .	<i>Tidak ada yang bisa menghentikan Lupa-Lupin yang hendak Menghanguskan Dunia.</i>	Expression of Advice or Warning	literal translation	Destructive Power	2	2	2
6 5.	A burnt kidling will learn to dread fire.	<i>Anak yang terbakar akan takut api.</i>	Expression of Advice or Warning	literal translation	Fire Fear	2	2	2

© 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 , pennisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik
 - 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

6 6.	That's just adding fuel to the flames.	<i>Itu hanya menyiram minyak ke kobaran api.</i>	Expression of Advice or Warning	literal translation	Aggravating Situation	1	1	1
6 7.	Here it comes, the past coming to haunt the present.	<i>Ini dia, masa lalu datang menghantui masa kini.</i>	Expression of Worries	literal translation	Past Haunting	2	2	2
6 8.	You must go through fire and water to make it out of here.	<i>Kamu harus melewati api dan air untuk bisa keluar dari sini.</i>	Imperative Sentence Expression of Hope	literal translation	Survival Challenge	3	3	3
6 9.	Your Mooma says you can make it if you believe in it!	<i>Mumamu berkata kamu pasti berhasil jika kamu yakin!</i>	Expression of Hope	transposition	Belief Power	3	3	3

Hak Cipta :

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

7 0.	Where she goes, you go.	<i>Ikutlah kemanapun dia pergi.</i>	Imperative Sentence Expression of Love	literal translation	Unbreakable Bond	1	1	1
7 1.	The surf goes where it wants to go, it'll take you to the shore as long as you go with the flow.	<i>Ombak pergi ke mana pun dia mau, dia akan membawamu ke tepian asalkan kamu mengikuti arusnya.</i>	Expression of Supposition or Parable	literal translation	Natural Flow	1	1	1
7 2.	Death is not to be feared by one who has lived life with a pure heart.	<i>Dia yang hidup dengan hati murni tidak perlu takut dengan kematian.</i>	Imperative Sentence Expression of Supposition or Parable	literal translation	Fearless Death	3	3	3
7 3.	A part of her will live on in you.	<i>Sebagian dari dirinya akan tetap hidup dalam dirimu.</i>	Expression of Hope	literal translation	Maternal Legacy	3	3	3

© 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 , pennisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik
 - 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

7 4.	He says your mother showed no mercy, only vengeance .	<i>Ibumu tidak menunjukkan belas kasihan, hanya dendam.</i>	Expression of Supposition or Parable	literal translation	Vengeful Act	3	3	3
7 5.	My memories are a blur .	<i>Ingatanku pudar.</i>	Expression of Worries	literal translation	Blurred Memories	1	1	1
7 6.	The creature is hungry for more, nothing is going to stand in its way now.	<i>Makhluk itu makin beringas, sekarang dia tidak dapat dihentikan.</i>	Expression of Advice or Warning	literal translation	Relentless Hunger	2	2	2
7 7.	If a sacrifice is made for someone else, it's not lost, but passed on to the next.	<i>Pengorbanan yang dilakukan demi seseorang tidaklah sia-sia, tetapi diteruskan ke kehidupan berikutnya.</i>	Expression of Supposition or Parable	literal translation	Selfless Sacrifice	2	2	2

© 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 , pennisan karya ilmiah, pennisan laporan, pennisan kritik
 - 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

7 8.	Life must go on.	<i>Hidup harus terus berjalan.</i>	Imperative Sentence Expression of Hope	literal translation	Life Continuation	3	3	3
7 9.	Real sacrifice comes from love and necessity when all other options are exhausted.	<i>Pengorbanan sejati datang dari cinta dan kebutuhan saat tidak ada lagi pilihan lain.</i>	Imperative Sentence Expression of Hope	adaptation	True Sacrifice	3	3	3
8 0.	Ultimate test of conscience is the willingness to give up anything to save what you truly care about.	<i>Ujian terberat nurani adalah kesediaan untuk menyerahkan segalanya demi menyelamatkan yang benar-benar kamu sayangi.</i>	Imperative Sentence Expression of Hope	adaptation	Moral Test	2	2	2

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , pennisan karya ilmiah, pennisan laporan, pennisan kritik
 - 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

8 1.	What you do for yourself dies with you, what you do for your kin remains and makes you immortal in their memory.	<i>Yang kamu lakukan demi diri sendiri ikut gugur bersamamu, tetapi yang kamu lakukan demi keluargamu akan tetap ada dan membuatmu abadi dalam kenangan mereka.</i>	Expression of Hope	adaptation	Immortal Legacy	2	2	2
8 2.	As the moment fades, and is lost, the only thing that remains is loneliness .	<i>Hanya kesendirian yang tersisa seiring momen yang memudar dan menghilang.</i>	Imperative Sentence Expression of Worries	adaptation	Enduring Loneliness	3	3	3
8 3.	It doesn't mean you'll forget your past; it simply means, you need to move on.	<i>Bukan berarti kamu akan melupakan masa lalu; kamu hanya perlu melangkah.</i>	Imperative Sentence Expression of Hope	adaptation	Past Transition	2	2	2
8 4.	What you see is what you get .	<i>Yang kamu lihat adalah yang kamu dapatkan.</i>	Imperative Sentence Expression of Hope	literal translation	Reality Perception	2	3	3

© 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 , pennisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik
 - 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

8 5.	Tunnels like this still carry echoes from the past.	<i>Terowongan seperti ini masih menyimpan gema dari masa lalu.</i>	Imperative Sentence Expression of Supposition or Parable	literal translation	Past Echoes	2	2	2
8 6.	Here's the first line of defense .	<i>Ini dia baris pertahanan pertama.</i>	Expression of Advice or Warning	literal translation	Initial Defense	2	2	2
8 7.	That cage is holding a helper!	<i>Hei, sangkar itu mengurung seorang penolong!</i>	Imperative Sentence Expression of Advice or Warning	adaptation	Imprisoned Ally	1	1	1
8 8.	The scaffolding looks unstable .	<i>Gubuk itu terlihat tidak stabil.</i>	Expression of Advice or Warning	adaptation	Unstable Structure	1	1	1

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
 - 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

8 9.	Bet a big bump will bring it down.	Kalau kena benturan keras, pasti roboh.	Imperative Sentence Expression of Advice or Warning	adaptation	Destructive Impact	2	2	2
9 0.	The Outpost belongs to your Tribe now.	Pos laga itu sekarang milik Suku-mu.	Expression of Hope	adaptation	Tribe Ownership	1	1	1
9 1.	That doesn't sound good, Out-Of-Date's forebodings are justified.	Itu tidak terdengar bagus, firasat yang sudah ketinggalan zaman itu ternyata benar.	Expression of Advice or Warning	adaptation	Justified Forebodings	1	1	1
9 2.	The Jumbo Puff needs to be taken care of.	Jumbo Puff perlu dirawat.	Expression of Advice or Warning	adaptation	Jumbo Puff	3	3	3

Hak Cipta :

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

9 3.	Once the volatilization from the nuclear waste evaporated, a volatile gas rose through the soil and infested structures, even Toxanol’s own buildings.	<i>Setelah penguapan dari limbah nuklir menguap, gasnya naik menembus tanah dan memenuhi gedung, bahkan bangunan milik Toxanol.</i>	Expression of Advice or Warning	adaptation	Toxic Gas	2	2	2
9 4.	So, in a way, they caused their own death .	<i>Jadi, sedikit banyak, mereka menyebabkan kematian mereka sendiri.</i>	Expression of Advice or Warning	adaptation	Self-inflicted Demise	2	2	2
9 5.	It’ll fill the place up and you can get up to that entrance there.	<i>Tempat ini akan dibanjiri dan kamu bisa menjangkau pintu masuk di sana!</i>	Expression of Advice or Warning	adaptation	Area Access	1	1	1
9 6.	Good, that’s enough electric current to initiate the actuators and activate the framework.	<i>Bagus, aliran listriknya cukup untuk menyalakan aktuator dan mengaktifkan kerangkanya.</i>	Expression of Hope	adaptation	Electric Activation	2	2	2

© 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 , pennisan karya ilmiah, pennisan laporan, pennisan kritik
 - 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

9 7.	There's a place and time for everything.	<i>Ada waktu dan tempat untuk segala hal.</i>	Expression of Advice or Warning	literal translation	Appropriate Timing	2	2	2
9 8.	But for that Citiscenario, it's already come and gone.	<i>Namun, Citiscenario, waktunya sudah habis.</i>	Expression of Advice or Warning	adaptation	Missed Opportunity	1	1	1
9 9.	That's a Jumbo Puff with an appetite! Ain't no fuzz.	<i>Seekor Jumbo Puff tukang makan! Tidak salah lagi.</i>	Expression of Advice or Warning	adaptation	Jumbo Puff	1	1	1
1 0 0.	Better put an end to it, before it ends our world.	<i>Sebaiknya segera dihabisi, sebelum dia menghabisi dunia kita.</i>	Imperative Sentence Expression of Advice or Warning	adaptation	World End	1	1	1