



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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



**TRANSLATION TECHNIQUE AND ACCURACY
ASPECT OF TRANSLATION SHIFT IN ENGLISH TO
INDONESIA SUBTITLE OF GAME: GENSIN IMPACT**

THESIS

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

Kenesya Nailla Zanettavarleen

2008411045

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

**STUDY PROGRAM OF ENGLISH FOR BUSINESS AND
PROFESSIONAL COMMUNICATION (BISPRO)
DEPARTMENT OF BUSINESS ADMINISTRATION**

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

2024



Hak Cipta :

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

PRONOUNCEMENT

I, the undersigned:

Student Name : Kenesya Nailla Zanetavarleen
Student ID : 2008411045
Study Program : English for Business and Professional Communication
(BISPRO)
Thesis Title : (Analysis of Translation Technique and Quality of
Translation Shift in English to Indonesia 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

Depok, 27 Agustus 2024

The declarant



Kenesya Nailla Zanettavarleen

2008411045



Hak Cipta :

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

LEGITIMATION

iii

LEGITIMATION

The following thesis is proposed by:

Student Name : Kenesya Nailla Zanetavarleen
Student ID : 2008411045
Study Program : **English for Business and Professional Communication (BISPRO)**
Thesis Title : Translation Technique and Accuracy Aspect of Translation Shift in English to Indonesia Subtitle of Game: Genshin Impact

It has been examined by the Board of Thesis Examiners on 29 July 2024
And decided "PASSED"

Board of Thesis Examiners	Signature
Head of Examiner & Examiner 1 : Septina Indrayani, S.Pd., M.Tesol	
Examiner 2 : Inanti P Diran, S.Pd., Ed.M.n	
Examiner 3 : Taufik Nur Hidayat, M.Hum.	

Under the supervision of Board of Thesis Supervisors

Board of Thesis Supervisors	Signature
Supervisor 1 : Septina Indrayani, S.Pd., M.Tesol	
Supervisor 2 : Drs. Anwar Mustofa, M.Hum.	

Depok, 27 Agustus 2024

Legalized by:

Head of Department
Business Administration

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

Acknowledged by:

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

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



Hak Cipta :

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

PREFACE

With all praise and thanks to Almighty God, who has given His blessing to the Author so that the paper entitled “Translation Technique and Accuracy Aspect of Translation Shift in English to Indonesia Subtitle of Game: Genshin Impact”. The writing of this report was carried out in order to fulfill one of the graduation requirements. The Author realized that without guidance and help from various parties, it would be very difficult for the Author to complete this thesis. Therefore, the Author wants to give a gratitude to

- Dr. Dra. Ina Sukaesih, Dipl. Tesol, M. M., M. Hum, as the head of the English for Business Communication and Professional Study Program;
- Septina Indrayani, S.Pd., M.Tesol and Drs. Anwar Mustofa, M.Hum who has provided, time, energy and thoughts to direct the author in compiling this thesis;
- The Author's parents and family who have provided moral and material support;
- Kami Anak Baik, Paham, IPreferFam, Budak Mihoyo, RGS E-sport, Trio Death and my Discord friends who have always supported me through college.
- Bapak Zhongli, Xiao, Scaramouche, Kazuha, Heizou, Venti, Dr. Ratio, Blade, Danheng, Tartaglia, Abang who has motivated the author while working on his thesis.

Finally, the Author hopes that Allah SWT will repay all the kindness of all parties who have provided their help and support.

Depok, 29 July 2024

Kenesya Nailla Zanettavarleen



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

CONSENT OF THESIS PUBLICATION FOR ACADEMIC INTERESTS

I, the undersigned:

Student Name : Kenesya Nailla Zanettavarleen
Student ID : 2008411045
Study Program : English for Business and Professional Communication
(BISPRO)
Department : Business Administration
Manuscript : Thesis (Skripsi)

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

**TRANSLATION TECHNIQUE AND ACCURACY ASPECT OF
TRANSLATION SHIFT IN ENGLISH TO INDONESIA 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 : Depok,

On the date of : 29 July 2024

Declared by :

Kenesya Nailla Zanettavarleen

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

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



ABSTRACT

Kenesya Nailla Zanettavarleen. English for Business and Professional Communication. Translation Technique and Accuracy Aspect of Translation Shift in English to Indonesia Subtitle of Game: Genshin Impact.

This study uses a qualitative descriptive method to provide a systematic and accurate description of the shifts that occur in noun phrases of subtitle of the Archon Quest Fontaine Act V subtitle, which is available in the game Genshin Impact, along with translation techniques and translation quality (accuracy). The data collection techniques used were content analysis and Focus Group Discussion (FGD). In this study, 102 data were collected. This study only focuses on category shifts, three of the four category shifts found in this research, the dominant shifts found were structure shifts 72.54%, unit shifts 21.58%, and intra-system shifts 5.88%. There are nine out of twelve translation techniques discovered; the literal translation 30,39%, the borrowing translation 23.52%, the discursive creation technique 20.58%, the establish equivalent technique 9.80%, the reduction technique 7.84%, the description technique 3.92%, the adaptation technique 1.96%, the modulation technique 0.98% and the linguistic amplification was found in one (1) out of 102 data, accounting for 0.98%. Overall, the translation results for the Archon Quest Fontaine Act V subtitles produce an accurate translation with an accuracy value of 2.57.

Keywords: game, genshin impact, shift, translation, technique, quality

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

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



ABSTRACT

Kenesya Nailla Zanettavarleen. *Program Studi Bahasa Inggris untuk Komunikasi Bisnis dan Profesional. Translation Technique and Accuracy Aspect of Translation Shift in English to Indonesia Subtitle of Game: Genshin Impact.*

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk memberikan gambaran yang sistematis dan akurat tentang pergeseran yang terjadi pada frasa nomina terjemahan pada subtitle Archon Quest Fontaine Act V, yang tersedia pada game Genshin Impact, bersamaan dengan teknik penerjemahan dan kualitas terjemahan (keakuratan). Teknik pengumpulan data yang digunakan content analysis dan Focus Group Discussion (FGD). Dalam penelitian ini, terkumpul 102 data yang terdapat pergeseran terjemahan pada frasa nomina. Penelitian ini hanya berfokus pada pergeseran kategori, tiga dari empat pergeseran kategori ditemukan dalam penelitian ini, pergeseran yang dominan ditemukan adalah pergeseran struktur 72,54%, pergeseran unit 21,58%, dan pergeseran intra-system 5,88%. Terdapat sembilan dari dua belas teknik penerjemahan yang ditemukan; terjemahan literal 30,39%, teknik meminjam 23,52%, teknik kreasi 20,58%, teknik padanan lazim 9,80%, teknik reduksi 7,84%, teknik deskripsi 3,92%, teknik adaptasi 1,96%, dan teknik modulasi 0,98%. Secara keseluruhan, hasil terjemahan pada subtitle Archon Quest Fontaine Act menghasilkan terjemahan yang akurat dengan nilai keakuratan mencapai 2,57.

Kata kunci: *game, genshin, kualitas, pergeseran, teknik, terjemahan,*

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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 PREFACE	iii
CONSENT OF THESIS PUBLICATION FOR ACADEMIC INTERESTS	v
ABSTRACT	vi
ABSTRACT	vii
TABLE OF CONTENTS	viii
LIST OF TABLES	x
LIST OF FIGURE	xi
CHAPTER I	1
INTRODUCTION	1
1.1. Background of the Study	1
1.2 Statement of the Problem.....	3
1.3 Objectives of the Study	3
1.4 Limitation of the Study	4
1.5 Significances of the Study	4
CHAPTER II	5
LITERATURE REVIEW	5
2.1 Theoretical Review	5
2.2 Review of Relevant Studies	18
2.3 Theoretical Framework	19
CHAPTER III	21
REASEARCH METHOD	21
3.1. Research Design.....	21
3.2 Data and Source of Data	21
3.3 Sampling Technique	22
3.4 Data Collection Technique.....	22
3.5 Data Validity	23
3.6 Data Analysis	23
CHAPTER IV	26
RESULT AND DISCUSSION	26



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

4.1 Translation Shift.....	26
4.1.1 Result of Translation Shift	26
4.1.2 Discussion of Translation Shift.....	32
4.2. Translations Technique.....	33
4.2.1 Result of Translation Technique.....	33
4.2.2 Discussion of Translation Technique.....	44
4.3 Accuracy Aspect of Translation Quality.....	45
4.3.1 Result of Accuracy Aspect of Translation Quality	45
4.3.2 Discussion of Translation Quality.....	49
4.4 The Relationship Between Translation Shift, Technique and Quality.....	50
CHAPTER V	52
CONCLUSION AND SUGGESTIONS	52
5.1 Conclusion	52
5.2 Suggestions	52
BIBLIOGRAPHY	53
CURRICULUM VITAE.....	57
APPENDIX.....	58

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

LIST OF TABLES

Table 2.1 Level Shift.....	6
Table 2.2 Structure Shift	7
Table 2.3 Class Shift	7
Table 2.4 Unit Shift	7
Table 2.5 Intra-system Shift.....	8
Table 2.6 Assessment Instrument for Accuracy Level	14
Table 2.7 Acceptance Level Assessment Instrument.....	15
Table 2.8 Readability Rating Instrument	15
Table 2.9 Weighting of Quality Aspects Assessed.....	16
Table 3.1 Example of Domain Analysis	24
Table 3.2 Example of Taxonomy Analysis.....	24
Table 3.3 Example of Componential Analysis	24
Table 4.1 Category Shift Table	27
Table 4. 2 Translation Technique	33
Table 4.3 Translation Quality - Accuracy.....	45
Table 4. 4 Componential Analysis	50

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 FIGURE

Figure 2.1 Theoretical Framework21





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

Translation is a science that cannot be separated from all aspects of human life. Translation is like a bridge that connects communication with other people with different languages, cultures and backgrounds. Translation has helped enrich our knowledge in many ways. Various scientific books to fiction books, films, and even video games have been translated into multiple languages.

Online games tend to be played by many people throughout the world. Online games usually have a game translation feature that helps connect communication between players from different countries. There are many online game players around the world, that's why translation in games is becoming more and more important nowadays.

According to Sihotang (2021) online games are classified into several types: Massively Multiplayer Online First-person shooter games (MMOFPS), Massively Multiplayer Online Real-time strategy games (MMORTS), Massively Multiplayer Online Role-playing games (MMORPG), Cross-platform online play, Massively Multiplayer Online Browser Game, Simulation and Massively multiplayer online games (MMOG). Genshin Impact, is one of the most popular online game in MMORPG category which released globally in 2020 by HOYOVERSE, Sihotang (2021) also explains that this type of game usually plays the role of imaginary characters to build a story. MMORPG type games typically focus more on social collaboration than competition.

In Genshin Impact, the player gets to choose either Aether (male) or Lumine (female) as playable main characters. Genshin Impact supports thirteen game languages which are Indonesian, English, Japanese, Korean, German, French, Portuguese, Simplified Chinese, Traditional Chinese, Spanish, Russian, and Thai,



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Vietnamese. And four voice acting languages which are English, Japanese, Korean, and Mandarin.

Genshin Impact tells the story of the Main Character's journey in seven regions (Mondstadt, Liyue, Inazuma, Sumeru, Fontaine, Natlan and Snezhnaya) to find his/her separated twin. Main Character's journey story hereinafter referred to as "Archon Quest". The Archon Quest is divided into several parts (Archon Quest Mondstadt, Archon Quest Liyue, Archon Quest Inazuma, Archon Quest Sumeru, Archon Quest Fontaine, Archon Quest Natlan and Archon Quest Snezhnaya), the Archon Quest for each region is then divided again into III-V Act. Since the release of this game on 28th September 2020, Genshin Impact has released five Regions and five Archon Quests, the latest update of Archon Quest is the Archon Quest Fontaine Act V.

When playing the latest update of Archon Quest, which is Archon Quest Fontaine Act V, it turned out that many shifts in translation occur, and these shifts cause many inaccurate translations from English to Indonesian translation. The topics covered in Archon Quest Act V are quite heavy, and many of the translations are confusing. The shift makes it difficult for readers to understand what the translation conveys. For example:

Source language: ... the descent of the Fontainians as humans and their right to exist in this world... would be Fontaine's "original justice"

Target language: ... bahwa penduduk Fontaine yang menjadi manusia, beserta hak mereka untuk ada di dunia ini ... adalah "keadilan yang mula-mula" bagi Fontaine.

There are fifteen relevant studies with the same variables. In Tira Nur Fitria (2020), Fuadi (2019), Sipayung, K. T. (2018), Topan (2019), and Aisah and Sari (2022) studies, their discussing about translation shift with movie and printed book as their study location. Apart from structure shift, this study also discusses about translation technique, Sarah (2021) and Wenny Puspita Sari, Refnaldi, and Havid



© 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

Ardi (2013) with their study discusses about translation technique by using Molina and Albir (2002) theory. Junior, Pniel Kelly (2023), Endang Dwi Indriawati, Muhammad Nur Akbar Rasyid, and Helmi Syukur (2021), Yola Savitri (2018) discusses about translation quality using Nababan's (2010) theory. And to deepen knowledge about noun phrase, Ruminda and Komariah (2018), Astuti (2020), Putrianty (2020), and Febriani (2016) studies are used as a reference.

Based on the review above, the study focusing on translation shifts of noun phrases in games is very limited. The previous studies used films, novels, and websites, while this study used games as a location study.

1.2 Statement of the Problem

Based on the background above, the problems of this study are as follows:

1. What kind of translation shift is found in the noun phrase of Archon Quest Fontaine Act V in the game Genshin Impact?
2. What are the translation techniques dominantly used in English to Indonesian translation of noun phrases of Archon Quest Fontaine Act V in the game Genshin Impact?
3. How are the accuracy aspects of English to Indonesian translation of noun phrases of Archon Quest Fontaine Act V of the game Genshin Impact?

1.3 Objectives of the Study

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

1. Identifying the types of translation shifts of noun phrases in Archon Quest Fontaine Act V in the game Genshin Impact.
2. Identifying the translation techniques dominantly used in English to Indonesian translation of noun phrases of Archon Quest Fontaine Act V in the game Genshin Impact.
3. Determining the accuracy aspects of English to Indonesian translation of noun phrases of Archon Quest Fontaine Act V in the game 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1.4 Limitation of the Study

In accordance with the theme of this study, the Author limited the scope of the discussion of this study. The data of the study only uses the English and Indonesian translations of the Archon Quest Fontaine Act V which is available in Genshin Impact.

This study will identify translation techniques based on Molina and Albir (2002). The analysis focuses on the translation quality from accuracy aspects, as proposed by Nababan et al. (2012), and only focuses on the noun phrase of the translation shift, as proposed by Catford (1965);

1.5 Significances of the Study

This study has two major Significance. The benefits that can be drawn from this study are as follows:

a. Theoretical

This study is expected to help identify the type of translation shift in noun phrases in Genshin Impact game translation. Furthermore, this study is also expected to provide knowledge and description regarding translation techniques, shift and quality in terms of accuracy.

b. Practical

This research is expected to provide information regarding the translation shift of Genshin Impact game translation to readers and users of the game Genshin Impact. Furthermore, this research can be used as a reference in future research, especially regarding the shift of the 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

CHAPTER V CONCLUSION AND SUGGESTIONS

5.1 Conclusion

According to the results and discussion, the conclusion is as follows.

1. From the translation of Archon Quest Fontaine Act V subtitle in the game Genshin Impact, there are three out of four translation shifts which are classified in category shift which is structure shift, unit shift and intra-system shift. In this study, structure shift is dominantly used, it can be concluded that languages have distinct grammatical rules and sentence structures. A literal translation, might sound unnatural or even nonsensical in the target language. Structure shift allows the translator to adjust word order, clause placement, or even parts of speech to create a grammatically correct and natural-sounding sentence.
2. There are nine out of eighteen translation techniques applied by the translator which is literal translation, borrowing, discursive creation, establish equivalent, reduction, description, adaptation, modulation and linguistic amplification techniques. The literal translation is the most dominant technique used in translating Archon Quest Fontaine Act V subtitle with 30.39% out of 102 data.
3. Based on the result of the Focus Group Discussion (FGD) with the rater, it can be concluded that the translation of Archon Quest Fontaine Act V subtitle in the game Genshin Impact is considered accurate.

5.2 Suggestions

Many sentence structures and word choices can be considered difficult for players to understand the translation in the games with complex storyline. This can affect the player's understanding when playing the game. This study already focus on storyline, it would be interesting for further studies to analyze the translation quality not only in the game subtitles but in the game descriptions, character descriptions, or even character background stories.



BIBLIOGRAPHY

- Aisah, I. S., & Sari, R. P. (2022). Pergeseran Terjemahan dalam Website Ruang guru Career.
- Astuti, S. A. (2020). A Syntactic Analysis on Noun Phrase Used in English Song By Ed Sheeran Album.
- Albir, A. H & Molina, L. (2002). Translation Technique Revisited: A Dynamic and Functionalist Approach. *Meta*, Vol. XLVII, No. 4.
- Ba'dulu, M. (2008). *English Syntax*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Catford, J. (1965). *A Linguistic Theory of Translation*. London: Oxford University Press.
- Creswell, J.W. (1998). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing among Five Tradition*. London: Sage Publications.
- Crystal, David. (2008). *A Dictionary of Linguistics and Phonetics 6th Edition*. United Kingdom: Blackwell Publishing.
- Febriani (2016). Translation of Nominal Phrases from English into Indonesian (A Content Analysis Study on the Novel Percy Jackson And Olympians: The Lightning Thief by Rick Riordan Translated by Femmy Syahrani).
- Fitria, T. N. (2020). Translation Shift in English into Indonesian Subtitle of Guzaarish Movie.
- Fuadi, C. (2019). Pergeseran Makna Terjemahan Subtitle Bahasa Inggris Film Produksi Kaliwood Palangka Raya. From TUKANG TERJEMAH: <http://www.tukangterjemah.com/2019/02/pergeseranmakna-terjemahan-subtitle.html>.
- Grace, Lindsay (2005). Game Type and Game Genre.

Hak Cipta :

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Haryono, R. (2002). Complete english grammar. Surabaya: Gitamedia Press.

Hatim, Basil & Ian Mason. (1997). Translator as Communicator. London and New York: Routledge.

Indriantoro, Nur & Supono, Bambang. (2013). Metodologi Penelitian Bisnis Untuk Akuntansi dan Manajemen. Yogyakarta: FEB Universitas Gajah Mada.

Indriawati, E. D., Rasyid, M. N. A., & Syukur, H. (2023). Translation Accuracy of Translation Shift and Method Found in Selected Ted Talk Subtitles (English into Indonesian): Translation Accuracy of Translation Shift and Method. *Journal of Islamic Culture and Literature (JICel)*, 2(1), 23-36. Retrieved from <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/JICeL/article/view/37952>

Junior, P. K. (2023). An Analysis of Translation Accuracy, Acceptability and Strategies Used in the Notting Hill Movie Subtitle. S1 thesis, Universitas Kristen Indonesia.

Machali, R. (2009). Pedoman Bagi Penerjemah. Jakarta: Grasindo.

Manaris, B. (2021). 3 Game Populer Buatan miHoYo, Gamer Siap Bertarung! Retrieved from <https://gensindo.sindonews.com/read/546688/700/3-gamepopuler-buatan-mihoyo-gamer-siap-bertarung-1632204541>.

Nababan, Nuraeni & Sumardiono. (2010). “Pengembangan Model Penilaian Kualitas Terjemahan” Laporan Penelitian Hibah Kompetensi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Schools of Linguistics and Applied Language Studies, Victoria University of Wellington.

Newmark, P. (1988). A Textbook of Translation. UK: Prentice Hall International.

Nida, E. A. & Taber. (1982). The Theory and Practice of Translation. Leiden: E. J. Brill.



Hak Cipta :

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

- Putrianty, M. P. (2020). A Syntactic Analysis Of Noun Phrase In Narrative Texts Written By The Fourth Semester Students Of English Education Department Of Iain Salatiga 2020.
- Ruminda & Komariah, Siti. (2018). Perubahan Struktur dan Pergeseran Makna Frasa Nomina Bahasa Inggris dalam “The Adventure of Tom Sawyer”.
- Santosa, R. (2017). Metode Penelitian Kualitatif Kebahasaan. Surakarta: UNS.
- Sarah., Sofyan, Rudy., & Nasution, V. A. (2021). Analisis Teknik Terjemahan Subtitle Film How Long Will I Love You.
- Sari, W. P., Refnaldi, & Ardi Havid (2013). Translation Technique and Translation Accuracy of English Translated Text of Tourism Brochure in Tanah Datar Regency.
- Savitri, Yola (2018) An Analysis of Students’ Translation Quality (Accuracy, Readability and Acceptability) In Translating an Informative Text Entitled Yseali to Indonesian.
- Sipayung, K. T. (2018). The Impact of Translation Shift and Method on Translation Accuracy Found at Bilingual History Textbook. Vol 30, No 1 (2018), 58-66.
- Sihotang, D. A. A (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMP Swasta Dharama Wanita Kecamatan Medan Selayang, Kota Medan Tahun Pelajaran 2020/2021.
- Spradley, J. P. (1980). Participant Obsevation. USA: Holt, Rinehart and Winston.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&d. Alfabeta.



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

Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, penerbit Alfabeta, Bandung.

Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Penerbit Alfabeta. Sujatna, M. L. (2012). National Seminar at Bale Rumawat, Unpad Dipati Ukur Campus.

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

Thewlis. (2000). Grammar Dimensions: Platinum Edition 3, Australia: Thomson Learning Inc, 2000.

Topan, T. A. (2019). Category Shifts in Translating Text from English into Indonesian (An Applied Linguistics Study). Prasasti: Journal of Linguistics, 186-193.

Widjono. (2007). Bahasa Indonesia. Jakarta: Grasindo.





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta



CURRICULUM VITAE

Kenesya Nailla Zanettavarleen born in Tangerang, 30 September 2003. Completed Senior High School education in SMA Yadika 3 in 2020 and subsequently became a student at Politeknik Negeri Jakarta, Department of Business Administration, Study Program of English for Business and Professional Communication.

Email : kenesyanailla@gmail.com

Linkedin : www.linkedin.com/in/kenesyanailla-zanettavarleen-03789b249

**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. 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

Appendix

No	Source Language	Target Language	Translation Shift	Translation Technique																	Translation Quality		
				A D P	A M P	B R W	C A L	C O M	D E S	D E C	E E	G E N	P A R	L A	L C	L T	M O D	R E D	S U B	T R A	V A R	3	2
1	The show at the opera house earlier this morning was so moving, I'm still trying to process it	Pertunjukan di gedung opera tadi sangay mengharukan dan masih sangat membekas di hati ini.	Structure Shift							√											√		
2	Hmph. Who that uncivilized rabble think they were, disturbing my enjoyment of the arts?	Hmph. Gerombolan kurang ajar , biadap! Seenaknya mengganggu kesenanganku!	Unit Shift							√											√		
3	Don't worry. I... I will keep hope alive for everyone until the very end .	Tenang ... aku ... aku akan memelihara harapan itu agar tetap ada hingga kesudahannya .	Unit Shift							√											√		
4	Well! That's enough for now. I got the implies to play the stricken maiden .	Nah! Cukup sudah. Tadi aku ingin berperan jadi gadis galau gunda gulana .	Unit Shift	√																	√		
5	I, Furina, will use this trial to show the world the true meaning of justice!	Aku, Furina, akan menggunakan persidangan ini untuk menunjukkan arti keadilan yang sesungguhnya!	Structure Shift							√											√		
6	I can go over the tasks assigned to the Spina di Rosula, since they were rather straightforward and easy.	Aku bisa jabarkan tugas Spina di Rosula, karena sederhana dan tidak berbelit-belit.	Unit Shift																√		√		
7	And their goal was to force you to step into the Giant Magic Box ,	Tujuan mereka adalah menggiringmu ke dalam " Kotak Sulap Raksasa ",	Structure Shift															√			√		
8	... so you may personally participate in the greatest magic	... dan memastikan partisipasimu di pertunjukan sulap terbaik sepanjang sejarah Fontaine.	Structure Shift															√			√		



© 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

	<u>performance</u> in all of Fontainian history.																						
9	As <u>the “Super Ultimate”</u> version of the setup that I used when I first performed at the Opera Epiclese...	Karena ini adalah versi “ <u>Paripurna</u> ” dari trik yang aku tampilkan waktu pertama tampil di Opera Epiclese ...	Unit Shift															√					√
10	So, in other words... the “earthquake” that we felt within the <u>Giant Magic Box</u> was just a normal tremor from the transportation of the whole house?	Dengan kata lain ... “gempa” yang kita rasakan di dalam <u>Kotak Sulap Raksasa</u> itu cuma getaran akibat perpindahan saja?	Structure Shift																				√
11	You gathered a crowd. Prepared a stage, and made sure that the <u>Champion Duellist</u> would be immediately ready for a fight....	Meciptakan kerumunan, menyiapkan panggung, lalu memastikan <u>Petarung Juara</u> siap bertempur kapan saja ...	Structure Shift																				√
12	(Yeah... the only thing we can do now is to judge the <u>Hydro Archon</u> .)	(Betul, satu-satunya hal yang bisa kita lakukan tinggal mengadakan <u>Archon Hydro</u> .)	Structure Shift							√													√
13	Let Paimon see... isn't this the “ <u>exclusive interview</u> ” that she did with us before? So she’s already finished it, huh?	Paimon lihat ya ... ini bukannya “ <u>wawancara eksklusif</u> ” sama kita tempo hari? Sudah jadi artikel toh?	Structure Shift							√													√
14	Wait, then that means this document is a <u>perfect timeline</u> of everything that’s happened ever since we stepped foot in Fontaine...	Eh, berarti berkas ini sama saja <u>kronologi</u> semua peristiwa yang terjadi semenjak kita menginjakkan kaki di Fontaine dong ...	Unit Shift										√										√
15	A member of The Seven, and <u>the Regina of All Waters</u> , Kindreds, People and Laws of Fontaine, could	Bagian dari <i>The Seven</i> , <u>Ratu Penguasa Segala Air</u> , Penjuru, Rakyat, dan Hukum di Fontaine,	Unit Shift																				√



© 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

59	And thus, the <u>Hydro Archon</u> and all of her creations come to shoulder the original sin ...	Maka <u>Archon Hydro</u> dan segala ciptaannya harus menanggung dosa mula-mula ...	Structure Shift			√													√	
60	... of “appropriating the power of the <u>Primordial Sea</u> ”	... yakni “memanfaatkan kekuatan <u>Lautan Primordial</u> ”	Structure Shift									√							√	
61	Wait, but of that’s the truth, we can’t let the <u>Hydro Archon</u> be sentenced to death! After all, her only sin was creating us...	Eh, tapi kalau itu fakta, kita tidak boleh membiarkan <u>Archon Hydro</u> dijatuhi hukuman mati! “Dosa”-nya itu kan ... Cuma menciptakan kita,..	Structure Shift			√													√	
62	How did that thing just burst into the <u>opera house</u> !?	Kok bisa yang segede gitu main masuk saja ke <u>gedung opera</u> ?	Structure Shift								√								√	
63	Wait. Was that <u>the huge whale</u> you saw in your dream?	Jangan-jangan itu <u>ikan paus</u> yang kamu liat di dalam mimpi?	Unit Shift															√		√
64	It has been greedily consuming the energy from <u>the planet’s Primordial Sea</u> , using it to grow.	Dia menelan energi <u>Lautan Primordial planet ini</u> untuk bertumbuh.	Structure Shift									√							√	
65	That is the main cause for the <u>rising sea levels</u> ...	Dialah penyebab <u>naiknya ketinggian air laut</u> ...	Structure Shift														√		√	
66	You said that when <u>the Hydro Archon</u> first created Fontainians out of Oceanids,	Kamu bilang waktu <u>Archon Hydro</u> menciptakan orang Fontaine dari Oceanid,	Structure Shift			√													√	
67	... she fielded their blood vessels with <u>Primordial Seawater</u> dia memasukkan <u>air Lautan Primordial</u> ke dalam jaringan pembuluh mereka	Structure Shift														√		√	
	It had already absorbed too much of the <u>Primordial Sea’s</u> energy before we could notice it.	Dia sudah menyerap terlalu banyak energi dari <u>Lautan Primordial</u> sebelum kita menyadarinya.	Structure Shift														√		√	



© 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

	the deceitful appearance of that prophecy coming to pass.	lamanya, agar ramalan itu terlihat seperti sudah <u>tergenapi</u> .																			
85	Even though she has had a long life , her mind is no stronger than that of any other ordinary human being.	Meskipun umurnya panjang , tapi mentalnya tidak lebih kuat dari manusia biasa pada umumnya.	Structure Shift						√											√	
86	I've always suspected that it had its own consciousness, and Lyney did mention that he heard a " human voice " within the core chamber...	Aku curiga mesin itu punya kehendaknya sendiri. Dan Lyney pernah bilang bahwa dia mendengar ada " suara orang " di ruang inti Oratrice ...	Structure Shift									√								√	
87	... Not only the Oratrice take down the God of Justice, it will also take down the divine throne upon which she has been placed.	... Oratrice bukan hanya akan membunuh Dewa Keadilan, tapi juga menjatuhkan tahta suci yang ditempatkannya.	Structure Shift						√												√
88	The vast majority has been -- had to be -- accumulated... to enact this death sentence .	Sebagian besarnya dikumpulkan ... untuk menjatuhkan hukuman mati ini.	Structure Shift						√												√
89	But only power of this magnitude could hope to destroy the Hydro Archon's Divine Throne .	Hanya kekuatan sebesar inilah yang mampu menghancurkan tahta suci Archon Hydro .	Structure Shift						√												√
90	So, the Oratrice's call for death was for neither Furina nor Focalors,	Artinya, hukuman mati yang dijatuhkan Oratrice ... bukanlah ditujukan kepada Furina maupun Focalors,	Unit Shift									√									√
91	The destruction of that divine throne ... If I do not misunderstand your intent, you must be...	Dengan menghancurkan takhta suci itu ... berarti tujuanmu, jika aku tidak salah paham adalah ...	Structure Shift						√												√



© 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

92	In other words, this was all done to return the authority of the Hydro Archon to the Hydro Dragon of this planet	Dengan kata lain, semua ini dilakukan agar kekuasaan Archon Hydro dikembalikan kepada Naga Hydro planet ini yang sesungguhnya.	Structure Shift			v													v	
93	the Authority of the ancient dragon shall soon be yours once more.	Kekuasaan para naga purba akan kembali kepadamu.	Structure Shift								v								v	
94	O Hydro Dragon Sovereign , and this is the face you make? Hehe	wahai Raja Naga Hydro , Kenapa malah bermuram durja? Hehe	Structure Shift						v										v	
95	" Hydro Dragon , Hydro Dragon , don't cry"	" Naga Hydro , Naga Hydro , jangan nangis yah!"	Structure Shift			v													v	
96	I must say, had it been within my rights, I would have loved to judge the Heavenly Principles themselves. Were they not guilty of essentially the same crime?	Jujur ya, kalau aku berhak, aku juga ingin sekali mengadili si Prinsip Langit . Kan dia juga kurang lebih sama salahnya?	Intra-system Shift						v											v
97	Egeria stole the power of the Primordial Sea ,	Egeria mencuri kekuatan Lautan Primordial ,	Structure Shift								v								v	
98	... and the Heavenly Principles stole the power you ancient dragon possessed.	... sedangkan Prinsip Langit mencuri kekuatan kalian para naga purba .	Intra-system Shift						v											v
99	I, for my part, am the God of Justice. And is it not just that your original power should be returned to you?	Aku adalah dewwa keadilan. Adalah adil jika kekuatan yang seharusnya menjadi milikmu dikembalikan kepadamu.	Unit Shift						v											v
100	So if the theft of the Primordial Sea's might was Fontaine's " original sin "....	Jadi jika mencuri kekuatan Lautan Primordial adalah " dosa mula-mula " Fontaine ...	Unit Shift						v											v

