



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN



PENERJEMAHAN DECK PRESENTASI DALAM INDUSTRI ESPORTS DI GEEK FAM INDONESIA

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

SABIYA

AMODIA

2108411018

**PROGRAM STUDI BAHASA INGGRIS UNTUK KOMUNIKASI BISNIS
DAN PROFESIONAL**

JURUSAN ADMINISTRASI NIAGA

DEPOK

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

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN PRAKTIK
KERJA LAPANGAN**

- a. Judul : Penerjemahan Deck Presentasi dalam Industri Esports di Geek Fam Indonesia
- b. Penyusun :
 - 1) Nama : Sabiya Amodia
 - 2) NIM : 2108411018
- c. Program Studi : Bahasa Inggris untuk Komunikasi Bisnis dan Profesional
- d. Jurusan : Administrasi Niaga
- e. Waktu Pelaksanaan : 1 Oktober 2024 – 31 Januari 2025
- f. Tempat Pelaksanaan : Jl. Panjang No. 68 19, Kedoya Sel., Kec. Kb. Jeruk, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11520

Depok, 19 Desember 2024

Pembimbing PNJ,

Pembimbing Instansi,

Dr. Drs. Nur Hasyim, M.Si., M.Hum.

Fitri Maulana

NIDN: 0016096601

Mengesahkan

Ka. Bahasa Inggris untuk Komunikasi Bisnis dan Profesional



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

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Geek Fam Indonesia. Selama melaksanakan PKL, penulis memperoleh berbagai pengalaman berharga, khususnya dalam memahami dinamika industri esports, serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam bidang penerjemahan. Penulis juga menghadapi beberapa tantangan, seperti memahami terminologi yang spesifik dalam esports, tekanan waktu, dan menyesuaikan diri dengan kebutuhan industri kreatif yang dinamis.

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama masa perkuliahan hingga pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan. Tanpa dukungan mereka, laporan ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Drs. Nur Hasyim, M.Si., M.Hum., sebagai dosen pembimbing, yang telah memberikan arahan, dukungan, dan bimbingan dalam penyusunan laporan ini.
2. Mas Fitri, sebagai mentor di Geek Fam Indonesia, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan kesempatan kepada penulis untuk berkontribusi selama pelaksanaan PKL.
3. Orang tua, keluarga, dan teman-teman, yang selalu memberikan doa, dukungan moral, serta bantuan material kepada penulis selama menjalani Praktik Kerja Lapangan.
4. Sultan, terima kasih atas dukungan yang telah kamu berikan selama penulis menjalani PKL. Kehadiranmu dan semangat yang kamu bagikan menjadi motivasi tambahan untuk menyelesaikan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi referensi yang berguna.



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

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Kegiatan.....	1
1.2 Ruang Lingkup Kegiatan	2
1.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	4
1.4.1 Tujuan.....	4
1.4.2 Manfaat.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Penerjemahan	6
2.2 Ideologi Penerjemahan.....	6
2.3 Metode Penerjemahan.....	8
2.4 Teknik Penerjemahan.....	11
BAB III HASIL PELAKSANAAN.....	14
3.1 Unit Kerja Praktik Kerja Lapangan	14
3.2 Uraian Praktik Kerja Lapangan.....	15
3.3 Uraian Proses Penerjemahan.....	17
3.3.1 Tahapan Penerjemahan.....	17
3.3.2 Penerapan Teknik Penerjemahan	18
3.4 Identifikasi Kendala yang Dihadapi.....	20
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Tugas	20
3.4.2 Cara Mengatasi Kendala	21
BAB IV PENUTUP.....	22
4.1 Kesimpulan	22
4.2 Saran.....	23
DAFTAR PUSTAKA.....	24
LAMPIRAN	51



Hak Cipta :

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

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

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kegiatan

Program Praktik Kerja Lapangan (PKL) merupakan salah satu komponen penting dalam kurikulum Politeknik Negeri Jakarta, khususnya pada jurusan Administrasi Niaga, Program Studi D4 Bahasa Inggris untuk Komunikasi Bisnis dan Profesional (BISPRO). PKL ini dirancang untuk memberikan pengalaman kerja nyata kepada mahasiswa, sebagai implementasi dari kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 74/P/2021 tentang Pengakuan Kredit Semester Pembelajaran Program Kampus Merdeka. Kebijakan ini bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi dunia kerja yang dinamis dan relevan dengan bidang studi mereka.

Pada kesempatan ini, penulis melaksanakan PKL di Geek Fam Indonesia, sebuah organisasi esports terkemuka yang bergerak dalam pengelolaan tim, manajemen komunitas, serta penyelenggaraan acara dan kompetisi. Selama menjalani PKL di Geek Fam Indonesia, penulis diberikan tanggung jawab untuk mendukung berbagai kegiatan, termasuk penerjemahan materi presentasi (deck), penyusunan laporan, serta berpartisipasi dalam pengelolaan komunitas. Melalui tugas-tugas ini, penulis dapat mengaplikasikan keterampilan berbahasa Inggris yang telah dipelajari di perkuliahan ke dalam situasi kerja nyata yang relevan.

Dalam lingkungan kerja Geek Fam Indonesia, penulis juga diperkenalkan dengan terminologi khusus dan dinamika industri esports yang berkembang pesat. Penulis mendapatkan wawasan tentang bagaimana organisasi esports mengelola komunikasi internal dan eksternal, menciptakan strategi pemasaran, serta membangun engagement dengan komunitas penggemar. Pengalaman ini memberikan penulis gambaran yang lebih luas tentang penerapan komunikasi bisnis dalam industri kreatif.



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

Penulis memilih Geek Fam Indonesia sebagai tempat pelaksanaan PKL karena perusahaan ini menawarkan lingkungan kerja yang dinamis di bidang esports. Selama PKL, penulis bertanggung jawab dalam menerjemahkan berbagai dokumen, termasuk deck presentasi dan materi promosi. Dokumen-dokumen ini mengandung istilah teknis, frasa, dan kalimat yang membutuhkan pemahaman mendalam tentang konteks industri esports. Oleh karena itu, kegiatan PKL ini bertujuan untuk melatih penulis dalam menggunakan teknik penerjemahan yang sesuai untuk memastikan akurasi dan kesesuaian makna.

1.2 Ruang Lingkup Kegiatan

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di PT Geek Fam Indonesia melibatkan berbagai kegiatan yang mendukung operasional komunitas dan kegiatan e-sports. Yang menjadi fokus pada laporan PKL ini adalah penerjemahan frasa verba yang terdapat pada deck presentasi yang ditugaskan oleh pembimbing industri penulis. Ruang lingkup kegiatan yang dijalankan selama PKL ini meliputi:

1. Penulis bertanggung jawab menerjemahkan dokumen, seperti:
 - Deck presentasi
 - Materi promosi untuk media sosial
 - Panduan internal komunitas
2. Penulis bertanggung jawab untuk mendukung kegiatan administrasi dan logistik dalam event-event Geek Fam, termasuk membantu penyusunan jadwal, pembagian tiket, dan koordinasi dengan para supporter untuk acara pertandingan dan latihan.
3. Penulis berperan dalam mendokumentasikan dan membuat laporan mengenai aktivitas komunitas (Fammunity), seperti yel-yel supporter dan acara pengumpulan supporter, untuk memastikan komunikasi yang efektif dan penyampaian informasi yang tepat waktu.
4. Penulis terlibat dalam pengelolaan media sosial Geek Fam, dengan tugas membuat dan mengelola konten untuk feeds Instagram yang berkaitan dengan kegiatan dan prestasi tim, serta untuk meningkatkan engagement dengan penggemar.



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

5. Penulis turut berpartisipasi dalam perencanaan dan eksekusi event internal Geek Fam, seperti ulang tahun tim dan acara lainnya, dengan memfasilitasi koordinasi antara tim, vendor, dan komunitas untuk memastikan kelancaran acara.

Dengan ruang lingkup kegiatan yang dinamis ini, PKL di Geek Fam memberikan pengalaman yang luas dalam manajemen event, komunikasi komunitas, dan pengelolaan media sosial di industri e-sports, serta memperkaya keterampilan penulis dalam dunia hiburan digital.

1.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan magang di PT Geek Fam Indonesia dilaksanakan selama tidak kurang dari empat (4) bulan. Periode magang ini berlangsung dari tanggal 1 Oktober hingga 31 Januari 2024. Waktu kerja yang ditetapkan oleh Geek Fam adalah Senin hingga Jumat, mulai pukul 10.00 hingga 19.00 WIB.

Selama pelaksanaan magang, Geek Fam menerapkan sistem kerja *hybrid*, yang mencakup *Work From Office* (WFO) dan *Work From Home* (WFH). WFO dilaksanakan di kantor PT Geek Fam Indonesia, yang berlokasi di Jl. Panjang No. 68 19, Kedoya Sel., Kec. Kb. Jeruk, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11520. Sementara itu, WFH dapat dilakukan dari rumah masing-masing, dengan penulis tetap melaksanakan tugas-tugas yang diberikan secara daring menggunakan platform komunikasi dan kolaborasi *online*.

Dengan penerapan sistem kerja *hybrid* ini, penulis memiliki kesempatan untuk merasakan suasana kerja di kantor serta fleksibilitas bekerja dari rumah, yang memungkinkan penyelesaian tugas dengan efisien. Pengalaman ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai adaptasi dalam lingkungan kerja e-sports serta mengasah keterampilan dalam bekerja secara mandiri dan dalam tim.



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

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di PT Geek Fam Indonesia memiliki beberapa tujuan utama, antara lain:

1. Memberikan kesempatan bagi penulis untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama perkuliahan dalam situasi kerja nyata di industri e-sports.
2. mempraktikkan penerjemahan dokumen di dunia kerja nyata, yakni penerjemahan kata per kata, penerjemahan harfiah, dan beberapa metode lainnya pada aspek frasa verba.
3. Mengasah kemampuan penulis dalam bidang komunikasi bisnis, khususnya dalam pengelolaan komunitas, media sosial, dan penyelenggaraan event.
4. Mengembangkan keterampilan dalam memilih strategi penerjemahan yang sesuai dengan konteks dan audiens.
5. Memperluas jaringan profesional penulis melalui interaksi dengan anggota tim, komunitas penggemar, dan berbagai pihak di industri e-sports.

1.4.2 Manfaat

Pelaksanaan PKL ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis, institusi pendidikan, dan PT Geek Fam Indonesia. Manfaat tersebut meliputi:

1. Manfaat bagi Penulis:
 - Memperoleh pengalaman praktis yang berharga dalam pengelolaan event, komunikasi komunitas, dan administrasi dalam industri e-sports.
 - Meningkatkan keterampilan dalam pengelolaan media sosial dan pembuatan konten digital yang relevan dengan audiens muda dan komunitas e-sports.
 - Memperluas pemahaman tentang dunia hiburan digital dan e-sports, serta dinamika yang terjadi di balik layar dalam tim e-sports.



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

- Memperoleh wawasan tentang kolaborasi tim, penyelesaian masalah, dan keterampilan manajerial yang dapat diterapkan dalam karir masa depan.
- 2. Manfaat bagi Institusi Pendidikan:
 - Mendapatkan umpan balik dari industri e-sports untuk memperbaharui kurikulum dan meningkatkan relevansi pendidikan dengan kebutuhan dunia kerja.
 - Memperkuat hubungan antara institusi pendidikan dan industri hiburan digital, serta membuka peluang kerjasama yang lebih luas dalam bidang pelatihan dan pengembangan keterampilan praktis.
- 3. Manfaat bagi PT Geek Fam Indonesia:
 - Mendapatkan tenaga magang yang dapat mendukung operasional sehari-hari, termasuk dalam hal pengelolaan komunitas, desain konten, dan pelaksanaan event.
 - Memperoleh perspektif baru dan ide segar dari mahasiswa yang dapat meningkatkan kreativitas dalam kampanye media sosial dan strategi pemasaran tim.
 - Berkontribusi pada pengembangan program magang yang menguntungkan bagi perusahaan dan pendidikan, serta menciptakan peluang untuk mencari bakat baru di industri e-sports.

Dengan demikian, PKL ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan keterampilan penulis serta memberikan manfaat yang nyata bagi semua pihak yang terlibat.

Hak Cipta :

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

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Geek Fam memberikan pengalaman berharga yang memperkaya keterampilan dan pengetahuan penulis dalam bidang komunikasi, desain media, dan penerjemahan. Selama magang, penulis terlibat dalam berbagai tugas, seperti menerjemahkan materi promosi, mendesain konten media sosial, dan berkoordinasi dengan tim untuk menyusun materi yang sesuai dengan brand Geek Fam. Tugas-tugas ini tidak hanya meningkatkan kemampuan penulis dalam penerjemahan dan desain grafis, tetapi juga memperkenalkan penulis pada dunia industri esports dan komunitas kreator.

Suasana kerja yang dinamis, dukungan dari mentor, dan kerjasama dengan rekan kerja membuat penulis dapat menyelesaikan tugas dengan baik. Selain itu, penulis juga berkesempatan untuk ikut terlibat dalam berbagai event Geek Fam, memberikan penulis wawasan yang lebih luas mengenai branding, pemasaran, dan interaksi dengan audiens.

Selama proses penerjemahan, penulis banyak menggunakan teknik transfer, ekspansi, dan parafrase. Teknik transfer digunakan untuk menerjemahkan istilah atau frasa secara langsung dan apa adanya, seperti nama-nama produk atau program yang sudah dikenal dalam bahasa Indonesia. Teknik ekspansi digunakan untuk menambahkan informasi yang relevan agar pesan yang disampaikan lebih jelas dalam bahasa sasaran, sedangkan teknik parafrase digunakan untuk menjelaskan makna atau pesan dalam bentuk yang lebih mudah dipahami oleh audiens internasional.

Secara keseluruhan, pengalaman PKL di Geek Fam sangat membantu penulis dalam mengembangkan keterampilan yang relevan dengan bidang pekerjaan yang akan dijalani di masa depan, terutama dalam hal komunikasi bisnis, penerjemahan, dan desain grafis.

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

4.2 Saran

Berdasarkan pengalaman selama PKL, penulis ingin memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak terkait:

1. Untuk Institusi Pendidikan,

- Diperlukan lebih banyak kesempatan bagi mahasiswa untuk bekerja langsung dengan perusahaan atau komunitas dalam dunia industri, guna mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di dunia kerja.

2. Untuk Geek Fam Indonesia,

- Menyediakan pelatihan yang lebih terstruktur untuk peserta magang agar mereka dapat lebih memahami secara mendalam proses yang ada di balik pembuatan konten media sosial dan komunikasi digital.
- Memberikan kesempatan bagi peserta magang untuk lebih terlibat dalam proses kreatif dan perencanaan strategis, agar mereka dapat mengembangkan keterampilan di berbagai aspek bisnis.

3. Untuk Mahasiswa yang Akan Melaksanakan PKL,

- Mempersiapkan diri dengan baik, baik dalam hal keterampilan teknis maupun pengetahuan industri yang relevan.
- Memanfaatkan setiap kesempatan untuk belajar dan terlibat aktif dalam berbagai proyek, serta selalu terbuka terhadap umpan balik dan saran dari mentor dan rekan kerja.

Dengan demikian, diharapkan pelaksanaan PKL di masa depan dapat semakin optimal dan memberikan manfaat yang maksimal bagi semua pihak yang terlibat, baik bagi mahasiswa, institusi pendidikan, maupun perusahaan.



Hak Cipta :

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

DAFTAR PUSTAKA

- Baker, M. (2011). *In Other Words: A Coursebook on Translation* (2nd ed.). Routledge.
- Bell, R. T. (1991). *Translation and Translating: Theory and Practice*. Longman.
- Hatim, B., & Mason, I. (1997). *The Translator as Communicator*. Routledge.
- Hoed, B. H. (2006). *Penerjemahan dan Kebudayaan: Sebuah Uraian Mengenai Ilmu Penerjemahan*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Larson, M. L. (1998). *Meaning-Based Translation: A Guide to Cross-Language Equivalence* (2nd ed.). University Press of America.
- Munday, J. (2016). *Introducing Translation Studies: Theories and Applications* (4th ed.). Routledge.
- Nababan, M. R. (2008). "Penerapan Teori Terjemahan Dalam Pengajaran Penerjemahan." *Jurnal Linguistik Terapan*, 5(2), 100-115.
- Newmark, P. (1988). *A Textbook of Translation*. New York: Prentice-Hall.
- Soemarno, S. (2010). *Teknik Penerjemahan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Suryawinata, Z., & Hariyanto, S. (2016). *Translation: Bahasan Teori & Penuntun Praktis Menerjemahkan*. Graha Ilmu.
- Sutopo, H. B. (2011). "Analisis Ideologi Penerjemahan dalam Teks Hukum." *Jurnal Ilmu Bahasa*, 7(1), 45-60.



© 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

FIELD WORK PRACTICE REPORT (PKL)



TRANSLATION OF PRESENTATION DECKS IN THE ESPORTS INDUSTRY AT GEEK FAM INDONESIA

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

**SABIYA
AMODIA**

2108411018

ENGLISH FOR BUSINESS AND PROFESSIONAL COMMUNICATION

STUDY PROGRAM

BUSINESS ADMINISTRATION

MAJOR

DEPOK

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

FIELD WORK PRACTICE REPORT RATIFICATION PAGE

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN PRAKTIK
KERJA LAPANGAN**

- a. Judul : Penerjemahan Deck Presentasi dalam Industri
Esports di Geek Fam Indonesia
- b. Penyusun
1) Nama : Sabiya Amodia
2) NIM : 2108411018
- c. Program Studi : Bahasa Inggris untuk Komunikasi Bisnis dan
Profesional
- d. Jurusan : Administrasi Niaga
- e. Waktu Pelaksanaan : 1 Oktober 2024 – 31 Januari 2025
- f. Tempat Pelaksanaan : Jl. Panjang No. 68 19, Kedoya Sel., Kec. Kb. Jeruk,
Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta
11520

Depok, 19 Desember 2024

Pembimbing PNI,

Pembimbing Instansi,

Dr. Drs. Nur Hasyim, M.Si., M.Hum.

Fitri Maulana

NIDN: 0016096601

Mengesahkan.

Ka. Bahasa Inggris untuk Komunikasi Bisnis dan Profesional



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

PREFACE

The author expresses gratitude to Allah SWT for His blessings and the opportunity to complete the Internship Program (PKL) at Geek Fam Indonesia. Throughout the internship, the author has gained invaluable experiences, particularly in understanding the dynamics of the esports industry and enhancing knowledge and skills in translation. The author also faced several challenges, such as comprehending industry-specific terminology, managing time pressure, and adapting to the dynamic demands of the creative industry.

The author would like to extend sincere gratitude to everyone who has provided support and assistance throughout the academic journey and during the Internship Program. Without their support, this report would not have been successfully completed. Therefore, the author would like to thank:

1. Dr. Drs. Nur Hasyim, M.Si., M.Hum., as the academic supervisor, who has generously provided guidance, support, and direction in preparing this report.
2. Mas Fitri, as the mentor at Geek Fam Indonesia, who has offered guidance, advice, and opportunities for the author to contribute during the internship.
3. Parents, family, and friends who have consistently provided prayers, moral support, and material assistance throughout the internship.
4. Sultan, thank you for your unwavering support during the internship. Your presence and encouragement have been an additional source of motivation to complete this report.

The author acknowledges that this report is far from perfect. Therefore, constructive feedback and suggestions are highly appreciated for future improvements. Additionally, the author hopes this report can provide benefits to readers and serve as a useful reference.



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

TABLE OF CONTENTS

COVER.....	25
FIELD WORK PRACTICE REPORT RATIFICATION PAGE	26
PREFACE	27
TABLE OF CONTENTS	28
CHAPTER I INTRODUCTION	29
1.1 Background of the Activity.....	29
1.2 Scope of Activities	30
1.3 Time and Place of Field Work Practice	31
1.4 Objectives and Benefits	32
1.4.1 Objectives	32
1.4.2 Benefits.....	32
CHAPTER II LITERATURE REVIEW.....	34
2.1 Translation	34
2.2 Translation Ideologies.....	34
2.3 Translation Methods	36
2.4 Translation Techniques	38
CHAPTER III IMPLEMENTATION RESULTS.....	41
3.1 Field Work Practice Unit	41
3.2 Description of Field Work Practice	42
3.3 Description of Translation Process	44
3.3.1 Stages of Translation	44
3.3.2 Application of Translation Techniques	45
3.4 Identify the Challenges Faced.....	47
3.4.1 Challenges in Task Implementation	47
3.4.2 Solutions to Overcome Challenges	47
CHAPTER IV CLOSING	48
4.1 Conclusion	48
4.2 Suggestions	49
BIBLIOGRAPHY.....	50
LAMPIRAN	51



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

CHAPTER I INTRODUCTION

1.1 Background of the Activity

The Internship Program (PKL) is an essential component of the curriculum at the Polytechnic of State Jakarta, particularly in the Business Administration program, English for Business and Professional Communication (BISPRO) study program. This internship is designed to provide real work experience to students as part of the implementation of the Minister of Education and Culture of the Republic of Indonesia's Regulation No. 74/P/2021 concerning the Recognition of Semester Credit Units for the Merdeka Campus Learning Program. The goal of this policy is to prepare students for the dynamic and ever-changing world of work, relevant to their field of study.

On this occasion, the author undertook the internship at Geek Fam Indonesia, a leading esports organization engaged in team management, community management, and event and competition organization. During the internship at Geek Fam Indonesia, the author was entrusted with responsibilities that included supporting various activities such as translating presentation materials (decks), preparing reports, and participating in community management. Through these tasks, the author was able to apply English language skills learned in lectures to real work situations that are directly relevant.

In the work environment at Geek Fam Indonesia, the author was also introduced to specialized terminology and the dynamics of the rapidly growing esports industry. The author gained insight into how esports organizations manage internal and external communications, create marketing strategies, and build engagement with fan communities. This experience gave the author a broader understanding of how business communication is applied in the creative industry.



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 author chose Geek Fam Indonesia as the location for the internship because the company offers a dynamic work environment in the esports field. During the internship, the author was responsible for translating various documents, including presentation decks and promotional materials. These documents contained technical terms, phrases, and sentences that required a deep understanding of the context of the esports industry. Therefore, the goal of this internship was to train the author in using appropriate translation techniques to ensure accuracy and contextual meaning.

1.2 Scope of Activities

The implementation of the Internship Program (PKL) at PT Geek Fam Indonesia involved various activities supporting the operations of the community and esports events. The focus of this internship report is the translation of verb phrases found in the presentation decks assigned by the author's industry supervisor. The scope of activities carried out during this internship includes:

1. The author was responsible for supporting administrative and logistical activities in Geek Fam events, including helping with scheduling, ticket distribution, and coordination with supporters for matches and practice events.
2. The author was responsible for translating documents, such as:
 - Presentation decks
 - Promotional materials for social media
 - Internal community guidelines
3. The author played a role in documenting and preparing reports on community activities (Fammunity), such as supporter chants and supporter gatherings, to ensure effective communication and timely delivery of information.
4. The author was involved in managing Geek Fam's social media, with tasks including creating and managing content for Instagram feeds related to team activities and achievements, as well as increasing engagement with fans.



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

5. The author also participated in the planning and execution of Geek Fam's internal events, such as team anniversaries and other activities, by facilitating coordination between the team, vendors, and the community to ensure smooth event operations.

With this dynamic scope of activities, the internship at Geek Fam provided extensive experience in event management, community communication, and social media management in the esports industry, while enhancing the author's skills in the digital entertainment world.

1.3 Time and Place of Field Work Practice

The internship at PT Geek Fam Indonesia was carried out for no less than four (4) months. The internship period ran from October 1 to January 31, 2024. The working hours set by Geek Fam were Monday to Friday, from 10:00 AM to 7:00 PM WIB.

During the internship, Geek Fam implemented a hybrid work system, which included both Work from Office (WFO) and Work from Home (WFH). WFO took place at the PT Geek Fam Indonesia office, located at Jl. Panjang No. 68 19, Kedoya Sel., Kec. Kb. Jeruk, West Jakarta City, Special Capital Region of Jakarta 11520. Meanwhile, WFH could be done from home, with the author continuing to perform assigned tasks online using communication and collaboration platforms.

With this hybrid work system, the author had the opportunity to experience working in the office as well as the flexibility of working from home, allowing for efficient task completion. This experience is expected to provide a better understanding of adapting to the esports work environment and improve skills in working independently and within a team.

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

1.4 Objectives and Benefits

1.4.1 Objectives

The implementation of the Internship Program (PKL) at PT Geek Fam Indonesia has several main objectives, including:

1. To provide the author with the opportunity to apply the knowledge and skills gained during studies in real work situations within the esports industry.
2. To practice document translation in a real-world work environment, specifically focusing on word-for-word translation, literal translation, and other methods related to verb phrases.
3. To refine the author's skills in business communication, particularly in community management, social media, and event organization.
4. To develop skills in selecting appropriate translation strategies based on context and audience.
5. To expand the author's professional network through interactions with team members, fan community members, and various stakeholders in the esports industry.

1.4.2 Benefits

The implementation of this internship is expected to provide benefits for the author, the educational institution, and PT Geek Fam Indonesia. These benefits include:

1. Benefits for the Author:
 1. Gaining valuable practical experience in event management, community communication, and administration in the esports industry.
 2. Improving skills in social media management and digital content creation that resonate with a young audience and the esports community.
 3. Expanding understanding of the digital entertainment and esports world, as well as the behind-the-scenes dynamics in esports teams.
 4. Gaining insights into team collaboration, problem-solving, and managerial skills that can be applied to future careers.



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

2. Benefits for the Educational Institution:

- Receiving feedback from the esports industry to update the curriculum and enhance the relevance of education to the needs of the workforce.
- Strengthening the relationship between educational institutions and the digital entertainment industry, opening broader opportunities for cooperation in training and skill development.

3. Benefits for the PT Geek Fam Indonesia:

- Gaining interns who can support daily operations, including community management, content design, and event execution.
- Obtaining fresh perspectives and ideas from students that can enhance creativity in social media campaigns and team marketing strategies.
- Contributing to the development of an internship program that benefits both the company and education, while creating opportunities to identify new talents in the esports industry.

Thus, this internship is expected to make a significant contribution to the development of the author's skills and provide tangible benefits to all parties involved.

**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 IV CLOSING

4.1 Conclusion

The implementation of the internship at Geek Fam provided valuable experiences that enriched the author's skills and knowledge in communication, media design, and translation. During the internship, the author was involved in various tasks, such as translating promotional materials, designing social media content, and coordinating with the team to create materials aligned with Geek Fam's brand. These tasks not only enhanced the author's abilities in translation and graphic design but also introduced the author to the esports industry and the creator community.

The dynamic work environment, support from mentors, and collaboration with colleagues enabled the author to successfully complete tasks. Additionally, the author had the opportunity to participate in various Geek Fam events, gaining broader insights into branding, marketing, and audience interaction.

Throughout the translation process, the author frequently applied transfer, expansion, and paraphrasing techniques. The transfer technique was used to directly translate terms or phrases, such as product or program names already known in Indonesian. The expansion technique was used to add relevant information to clarify the message in the target language, while the paraphrasing technique was used to explain meaning or messages in a way that was more easily understood by an international audience.

Overall, the internship experience at Geek Fam greatly assisted the author in developing skills relevant to future career prospects, especially in business communication, translation, and graphic design.

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

4.2 Suggestions

Based on the internship experience, the author would like to offer several suggestions that are expected to be beneficial to the related parties:

1. For Educational Institutions:

- More opportunities should be provided for students to work directly with companies or communities in the industry to better prepare them for the challenges of the workforce.

2. For Geek Fam Indonesia:

- Providing more structured training for interns so they can gain a deeper understanding of the processes behind social media content creation and digital communication.
- Offering opportunities for interns to become more involved in the creative process and strategic planning, so they can develop skills in various business aspects.

3. For Future Interns:

- Prepare well, both in terms of technical skills and relevant industry knowledge.
- Take advantage of every opportunity to learn and actively engage in various projects, and always remain open to feedback and suggestions from mentors and colleagues.

In conclusion, it is hoped that future internships can be optimized to provide maximum benefits for all involved parties, including students, educational institutions, and companies.



Hak Cipta :

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

BIBLIOGRAPHY

- Baker, M. (2011). *In Other Words: A Coursebook on Translation* (2nd ed.). Routledge.
- Bell, R. T. (1991). *Translation and Translating: Theory and Practice*. Longman.
- Hatim, B., & Mason, I. (1997). *The Translator as Communicator*. Routledge.
- Hoed, B. H. (2006). *Penerjemahan dan Kebudayaan: Sebuah Uraian Mengenai Ilmu Penerjemahan*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Larson, M. L. (1998). *Meaning-Based Translation: A Guide to Cross-Language Equivalence* (2nd ed.). University Press of America.
- Munday, J. (2016). *Introducing Translation Studies: Theories and Applications* (4th ed.). Routledge.
- Nababan, M. R. (2008). "Penerapan Teori Terjemahan Dalam Pengajaran Penerjemahan." *Jurnal Linguistik Terapan*, 5(2), 100-115.
- Newmark, P. (1988). *A Textbook of Translation*. New York: Prentice-Hall.
- Soemarno, S. (2010). *Teknik Penerjemahan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Suryawinata, Z., & Hariyanto, S. (2016). *Translation: Bahasan Teori & Penuntun Praktis Menerjemahkan*. Graha Ilmu.
- Sutopo, H. B. (2011). "Analisis Ideologi Penerjemahan dalam Teks Hukum." *Jurnal Ilmu Bahasa*, 7(1), 45-60.



Hak Cipta :

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

LAMPIRAN



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

AGENDA SELAMA PKL

No.		Kegiatan
1	Minggu ke-1	Pengenalan lingkungan kerja.
2	Minggu ke-2	Diarahkan untuk tugas-tugas yang akan dikerjakan.
3	Minggu ke-3	Mendampingi tim Geek Fam ke Bandung untuk mengurus logistik dan persiapan acara MPL.
4	Minggu ke-4	Membuat dan memposting konten di akun Instagram Geek Fam, termasuk pengumuman acara, update tentang kegiatan internal, dan turnamen.
5	Minggu ke-5	Berkoordinasi dengan tim kreatif untuk menghasilkan materi visual yang mendukung promosi dan engagement.
6	Minggu ke-6	Menganalisa performa postingan dan engagement untuk memastikan pengaruh yang maksimal terhadap audiens.
7	Minggu ke-7	Berkoordinasi lagi dengan tim kreatif untuk menghasilkan materi visual yang mendukung promosi dan engagement.
8	Minggu ke-8	Membantu pelaksanaan event Lapakgaming Battle Arena yang diadakan di Balai Kartini, Jakarta.
9	Minggu ke-9	Menyusun dan mengirimkan hampers khusus kepada pihak-pihak penting, seperti Moonton, agensi, dan mitra strategis lainnya.
10	Minggu ke-10	Terlibat dalam pengelolaan Turnamen Adhi Beton sebagai bagian dari perayaan ulang tahun Adhi Beton yang bekerja sama dengan Geek Fam.



© 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

11	Minggu ke-11	Membantu persiapan dinner yang dihadiri oleh tim internal Geek Fam.
----	--------------	---



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

TEKS TERJEMAHAN I

BSu	BSa
<i>DO's</i>	Yang Harus Dilakukan
<i>Design files using 3 Geek Fam colors: red, black, and white.</i>	Desain file menggunakan 3 warna Geek Fam: merah, hitam, dan putih.
<i>For video and audio content, it must have good quality.</i>	Untuk konten video dan audio, pastikan kualitasnya baik.
<i>Mention and invite viewers/audience to follow @geekfamid and @geekfammunity</i>	Sebutkan dan ajak penonton/audiens untuk mengikuti @geekfamid dan @geekfammunity.
<i>DONT's</i>	Yang Tidak Boleh Dilakukan
<i>Use rude or vulgar language.</i>	Hindari penggunaan bahasa kasar atau vulgar.
<i>Wear revealing costumes/clothing.</i>	Jangan mengenakan kostum/pakaian yang terbuka.
<i>Offend any feelings, religion, ethnicity, gender, profession, or any group.</i>	Jangan menyinggung perasaan, agama, etnis, gender, profesi, atau kelompok mana pun.
<i>Display visuals that lean towards pornography.</i>	Hindari menampilkan visual yang cenderung ke arah pornografi.
<i>Display cigarettes (electric and non-electric) and/or alcoholic beverages.</i>	Jangan menampilkan rokok (elektrik maupun non-elektrik) dan/atau minuman beralkohol.

TEKS TERJEMAHAN II

BSu	BSa
Latar Belakang Kolaborasi	<i>Collaboration Background</i>
Banyak penggemar eSports yang juga aktif berkendara, sehingga kolaborasi ini menjadi cara untuk menyatukan dua dunia tersebut. Produk helm edisi khusus ini menggabungkan desain stylish khas eSports dengan fitur keselamatan tinggi dari RSV, menciptakan perlengkapan yang keren dan fungsional.	<i>Many eSports fans are also active riders, making this collaboration a way to unite these two worlds. This limited-edition helmet product combines the stylish design of eSports with the high safety features of RSV, creating gear that is both cool and functional.</i>
Peluncuran Kolaborasi	<i>Collaboration Launch</i>
Kolaborasi eksklusif antara Geek Fam dan RSV resmi diluncurkan pada MPL Playoff Season 14, sebuah ajang bergengsi di dunia eSports yang menjadi pusat perhatian para gamer dan penggemar Mobile Legends.	<i>The exclusive collaboration between Geek Fam and RSV was officially launched at the MPL Playoff Season 14, a prestigious event in the eSports world that draws the attention of gamers and Mobile Legends fans.</i>
Detail Produk	<i>Product Details</i>
Kolaborasi ini menghasilkan tiga produk helm eksklusif dari RSV yang mengusung tema Year of the Dragon. Ada 3 jenis helm yang bisa dibeli. Helm Full Face - FFS21, Helm Half Face - New Windtail, Helm Bogo - Odezzy. Helm kolaborasi ini akan tersedia secara limited.	<i>This collaboration resulted in three exclusive helmets from RSV with the Year of the Dragon theme. There are 3 types of helmets available for purchase: Full Face Helmet - FFS21, Half Face Helmet - New Windtail, and Bogo Helmet - Odezzy. These collaborative helmets will be available in limited quantities.</i>
Konsep Desain	<i>Design Concept</i>

Hak Cipta :

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

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

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Helm edisi khusus hasil kolaborasi Geek Fam dan RSV dirancang dengan tema unik Year of the Dragon, terinspirasi langsung dari desain jersey terbaru Geek Fam. Dengan warna dominan hitam dan merah serta ada beberapa corak putih sesuai dengan team logo Geek Fam.	<i>The special-edition helmets from the Geek Fam and RSV collaboration are designed with the unique Year of the Dragon theme, directly inspired by the latest Geek Fam jersey design. The dominant colors are black and red, with some white accents to match the Geek Fam team logo.</i>
Harga dan Ketersediaan	<i>Price and Availability</i>
Harga masing-masing tipe berbeda, FFS21 @899.000, New Windtail @629.000, Odezzy @349.000	<i>Each type of helmet has a different price: FFS21 @899,000, New Windtail @629,000, Odezzy @349,000</i>
CTA	<i>Call to Action (CTA)</i>
Helm edisi khusus Geek Fam x RSV ini sudah bisa dibeli di link berikut (di slide bawah)	<i>The special edition Geek Fam x RSV helmets are now available for purchase through the link below (on the next slide).</i>