



© 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



**TECHNIQUES AND QUALITY OF VERB PHRASE
TRANSLATION IN MARVEL'S SPIDER-MAN 2 GAME**

BACHELOR THESIS

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

Arsya Dwi Nugraha Swandy

2108411005

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

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

DEPARTMENT OF BUSINESS ADMINISTRATION

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

2025



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

PRONOUNCEMENT

I, the undersigned:

Student's Name : Arsyia Dwi Nugraha Swandy
Student ID : 2108411005
Study Program : English for Business and Professional Communication (BISPRO)
Thesis Title : Techniques and Quality of Verb Phrase Translation in Marvel's Spider-Man 2 Game

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, 14 July.... 2025

The declarant,



Arsyia Dwi Nugraha Swandy
NIM. 2108411005

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

LEGITIMATION

The following thesis is proposed by:

Student's Name : Arsyia Dwi Nugraha Swandy
 Student ID : 2108411005
 Study Program : English for Business and Professional Communication (BISPRO)
 Thesis Title : Techniques and Quality of Verb Phrase Translation in Marvel's Spider-Man 2 Game

It has been examined by the Board of Thesis Examiners on 18 June 2025 and decided "PASSED"

Board of Thesis Examiners

	Signature
Head of Examiner & Examiner 1 : Dr. Drs. Supriatnoko, M. Hum	
Examiner 2 : Dr. Dra. Yogi Widiawati, M. Hum.	
Examiner 3 : Taufik Eryadi Abdillah, S.S., M. Hum.	

Under the supervision of Board of Thesis Supervisors

Board of Thesis Supervisors

	Signature
Supervisor 1 : Dr. Drs. Supriatnoko, M. Hum	
Supervisor 2 : Yoyok Sabar Waluyo, S.S., M. Hum	

Depok, 14 July2025

Legalized by:
 Head of Department Business Administration



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

NIP 198007112015041001

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

All praise and gratefulness belong to Allah SWT, for His blessings and grace, the author can complete the thesis writing with the title “*Techniques and Quality of Verb Phrase Translation in Marvel's Spider-Man 2 Game*” properly and in a timely manner. This thesis is prepared as one of the mandatory requirements to obtain a Bachelor of Applied Linguistics (S.Tr.Li.) degree in the English for Business and Professional Communication Study Program, Department of Business Administration, Politeknik Negeri Jakarta. This thesis would be much harder to finish without any assistance and direction from various supporting parties. Therefore, profound gratitude is extended to:

1. Dr. Dra. Ina Sukaesih, Dipl. TESOL., M.M., M. Hum., as Coordinator of the English for Business and Professional Communication Study Programme;
2. Dr. Drs. Supriatnoko, M. Hum., and Yoyok Sabar Waluyo, S.S., M. Hum as supervisors who have dedicated times, energy, and willingly provide insights and support to prepare this thesis;
3. Parents, Andy Suwandy and Lely Anggraini Setiawati, and brother, Dhimas Ilya'sa Swandy, who boosted tons of energy to complete this thesis;
4. Siti Khaliza Putri Oktaviani, Dzaki Difa Al Hadiid, Wedar Jati Priyanto, Muhammad Dziqry Syafii Jamallulail, Nisa Choiru Ummah, Al Hilal Ramadhan, and Aisyah Az-Zahra, who always never giving me up, never let me down, never run around and desert me, and never saying good bye throughout thesis writing process;

Finally, the author acknowledges that this thesis still needs huge improvements. However, the author hopes this thesis may contribute to the advancement of knowledge.

Jakarta, 2025

Arsya Dwi Nugraha Swandy



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

CONSENT OF THESIS PUBLICATION FOR ACADEMIC INTERESTS

I, the undersigned:

Student's Name : Arsyia Dwi Nugraha Swandy
Student ID : 2108411005
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:

TECHNIQUES AND QUALITY OF VERB PHRASE TRANSLATION IN MARVEL'S SPIDER-MAN 2 GAME

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 : 14 July 2025
Declared by :

Arsyia Dwi Nugraha Swandy

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

Arsya Dwi Nugraha Swandy. English for Business and Professional Communication. Techniques and Quality of Verb Phrase Translation in Marvel's Spider-Man 2 Game.

This study has the purpose to analyse translation techniques and quality from verb phrase in subtitles of instructions from interactions between characters on Insomniac's Marvel's Spider-Man 2. The topic is chosen due to game popularity in Indonesia as the first Spider-Man game that supports Indonesian as its official subtitle, which instruction to progress further story often disclosed through interaction formed as verbal communication between characters and not directly from in-game interface. The analysis conducted with three-frameworks of theory: types of verb phrase by Greenbaum (1996), translation techniques by Molina and Albir (2002), and translation quality by Nababan, et al (2012). The study used descriptive qualitative method with content analysis on game subtitles and assessing translation quality in acceptability and readability aspects with Focus Group Discussion (FGD). The study acquired a total of 94 data, with 83 data identified as finite verb phrase and 11 data identified as non-finite verb phrase. The frequently used translation technique is Literal Translation with 55 data. Verb phrase translation quality acceptability aspect acquired average 2.70, identified as "less acceptable" and readability aspect acquired average 2.79, identified as "less readable" according to Nababan, et al. (2012) scoring parameter. The study may contribute knowledge to translation studies, particularly in game localisation as well as provide input for developer to improve the translation quality in the future game releases, especially in Spider-Man game.

Key words: verb phrase, translation technique, translation quality, game, Marvel's Spider-Man 2.



Hak Cipta :

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

ABSTRAK

Arsya Dwi Nugraha Swandy. Bahasa Inggris untuk Komunikasi Bisnis dan Profesional. Teknik dan Kualitas Terjemahan Frasa Verba dalam Permainan Marvel's Spider-Man 2.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis teknik dan kualitas penerjemahan dari frasa verba yang berasal dari instruksi yang diberikan oleh beberapa karakter game Marvel's Spider-Man 2. Game ini menarik untuk diteliti karena popularitas game Spider-Man 2 dengan didukung oleh munculnya game Spider-Man pertama dengan terjemahan Indonesian resmi yang memiliki beberapa kalimat instruksi yang dikeluarkan oleh beberapa karakter yang berupa komunikasi verbal untuk menyelesaikan jalan cerita game Marvel's Spider-Man 2. Analisis ini menggunakan tiga teori sebagai landasan, yaitu teori jenis frasa verba yang dikemukakan oleh Greenbaum (1996), teori teknik penerjemahan yang dikemukakan oleh Molina dan Albir (2002), dan teori kualitas penerjemahan yang dikemukakan oleh Nababan, dkk (2012). Penelitian ini menggunakan pengambilan sampel dengan tujuan tertentu dan mengadopsi teknik kualitatif deskriptif melalui analisis konten takarir di game Marvel's Spider-Man 2 dan menilai kualitas penerjemahan aspek keberterimaan dan keterbacaan dengan melakukan Diskusi Kelompok Terfokus (FGD). Penelitian ini telah mengumpulkan 94 data yang terdiri dari 83 data frasa verba finit dan 11 data frasa verba non finit. Teknik penerjemahan yang sering digunakan adalah teknik Penerjemahan Harfiah dengan total 55 data. Kualitas penerjemahan aspek keberterimaan mencapai skor 2,70 yang dapat disimpulkan sebagai terjemahan yang "kurang berterima" dan pada aspek keterbacaan mencapai 2,79 yang dapat disimpulkan sebagai "kurang terbaca" menurut parameter kualitas penerjemahan yang dikemukakan oleh Nababan, dkk (2012). Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengetahuan studi penerjemahan dan menjadi masukan untuk para pengembang game agar dapat meningkatkan kualitas penerjemahan untuk game-game yang akan rilis di masa depan.

Kata kunci: frasa verba, teknik penerjemahan, kualitas penerjemahan, permainan, Marvel's Spider-Man 2.



Hak Cipta :

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

TABLE OF CONTENTS

PRONOUNCEMENT	ii
LEGITIMATION.....	iii
PREFACE	iv
CONSENT OF THESIS PUBLICATION FOR ACADEMIC INTERESTS..	v
ABSTRACT	vi
ABSTRAK.....	vii
TABLE OF CONTENTS.....	viii
LIST OF FIGURES	xi
CHAPTER I INTRODUCTION.....	1
1.1. Background of the Study	1
1.2. Statement of the Problems.....	4
1.3. Objectives of the Study	4
1.4. Scope of the Research	4
1.5. Significance of the Study	5
CHAPTER II LITERATURE REVIEW.....	6
2.1. Game	6
2.1.1. Definition of Game	6
2.1.2. Types of Game	6
2.1.3. Marvel's Spider-Man 2.....	8
2.2. Phrase.....	9
2.2.1. Definition of Phrase	9
2.2.2. Types of Phrases.....	9
2.2.3. Types of Verb Phrases	9
2.3. Translation.....	10
2.3.1. Definition of Translation	10
2.3.2. Type of Translation Techniques	11
2.4. Translation Quality Assessment	15
2.5. Previous Studies	17
CHAPTER III RESEARCH METHOD	23



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

3.1. Research Design	23
3.2. Data and Source Data	23
3.4.1. Data	23
3.4.2. Source of Data	24
3.3. Technique of Data Sampling	24
3.4. Technique of Data Collection	24
3.4.1. Content Analysis	24
3.4.2. Focus Group Discussion	25
3.5. Validity of Data	25
3.5.1. Triangulation of Data Source	25
3.5.2. Triangulation of Data Collection Method	26
3.6. Technique of Data Analysis	26
3.6.1. Domain Analysis	27
3.6.2. Taxonomy Analysis	28
3.6.3. Componential Analysis	31
3.6.4. Cultural Theme Analysis	33
CHAPTER IV RESULTS AND DISCUSSION	34
4.1. Results of the Study	34
4.1.1. Types of Verb Phrases	34
4.1.2. Translation Techniques	38
4.1.3. Translation Quality	49
4.2. Discussions of the Study	55
CHAPTER V CONCLUSION AND SUGGESTIONS	58
5.1. Conclusion	58
5.2. Suggestions	59
BIBLIOGRAPHY	60
CURRICULUM VITAE	63



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 TABLES

Table 2. 1 Translation Quality Assessment in Accuracy Aspect	15
Table 2. 2 Translation Quality Assessment in Acceptability Aspect	16
Table 2. 3 Translation Quality Assessment in Readability Aspect.....	17
Table 3. 1 Examples of Domain Analysis	27
Table 3. 2 Examples of Taxonomy Analysis	29
Table 3. 3 Examples of Componential Analysis	31
Table 4. 1 Type of Verb Phrases	34
Table 4. 2 Translation Techniques	39
Table 4. 3 Translation Acceptability	49
Table 4. 4 Translation Readability	52



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 FIGURES

Figure 2. 1 Marvel's Spider-Man 2.....	8
Figure 2. 2 Spider-Men (from left: Miles Morales and Peter Parker)	8
Figure 2. 3 Research Framework	22





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

The video game market in Indonesia has growth significantly among years, particularly in sectors of PC and console gaming. According to Statista, the number of PC gamers in Indonesia has touched an amazing number of around 30 million players actively playing PC games, while players who play games on console (PlayStation, Xbox, Nintendo, or similar) approximately reached a total number of 17.6 million players active. This phenomenon happened due to 2020's pandemic which allowed some people to reminisce the golden era of playing games with purchasing whether PC, game consoles, or mobile phones. The trend of increasing game players is exemplified by one game from Insomniac Games, Marvel Spider-Man 2 which set the breakthrough among Spider-Man games released before with including official Indonesian translation for in-game menu and subtitles. Through the implementation of localisation, accessibility for local player will be increased and elevate its attractiveness to the existing Spider-Man community in Indonesia.

Insomniac's Marvel's Spider-Man 2 gained its popularity through several YouTube channels, such as MiawAug, Tara Arts Game Indonesia, Gema Show Indo, and Windah Basudara, which features Insomniac's Marvel's Spider-Man 2 playthrough with fun and engaging commentary. Beyond digital platforms like YouTube, Sony Entertainment also held an event called "Marvel's Spider-Man 2 Pop-Up Indonesia" from 18 October to 22 October 2023 which garnered significant attention from local YouTubers and game media serving as a strategic platform to expand the game's reach in Indonesia and engage new players.

With these evident above, the inclusion of Indonesian subtitles in Insomniac's Marvel's Spider-Man 2 presents a unique opportunity to analyse the translation techniques, mainly on how player instructions are delivered through in-game conversation between characters rather than using direct commands or in-game



© 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

interfaces, the game usually relies on dialogue happened between characters to directly guide the player where to go and what to do next to complete the main story. This has led to their development into a primary area of focus for research on the role of how meaning is communicated in various languages in a gaming environment.

This reliance on dialogue for delivering commands through conversation between characters presents a critical challenge. Marvel's Spider-Man 2 offers several idiomatic verb phrases, such as 'Call the play, coach' which translated into Indonesian as '*Panggil pelatih drama*' which is mistranslate where the word 'the play' in this context does not mean '*drama*' or '*pertunjukan*'. According to Thesaurus.com, 'call the play' means to take charge or make a decision, while the translation failed to capture the correct meaning and context which can be concluded as mistranslation. This highlights the potential gap in the quality of translation also may lead to confusion for local players to comprehend the true meaning and the reason why a deeper analysis should be conducted.

As this particular issue carries the functional instructions for players to keep progressing to the end of the story, it is essential to establish a solid foundation, which is based on the understanding of translation. Larson (1984:3) stated that translation is a process of transferring any significant meaning from source language to target language alongside with its semantic form. Supporting the aforementioned definition, Newmark (1988:5) conceptualised translation as a process of transliteration which focuses on transferring messages involving semantic and communication which can be formed as verbal or written statement.

In examining the subtitles of Marvel's Spider-Man 2, particular attention must be paid to verb phrases, as they carry crucial semantic weight in translation. Greenbaum (1996) theorised that verb phrase is a combination of main verb and any auxiliary verb that has a function to express nuances of grammatical, for instance tense, mood, voice, or aspect. Greenbaum identified verb phrases into 2 distinct types, namely Finite and Non-finite Verb Phrase.



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

To commence any translation activity, it is necessary to acknowledge the technique for translation to establish coherence and cohesive writing. Molina and Albir (2002) identified 18 distinct translation techniques that help to provide a comprehensive framework for analysing different methods used in translation (as cited in Hidayat & Supriatnoko, 2022).

After establishing translation techniques, it is required to consider how to evaluate the quality of subtitle translations in the Marvel's Spider-Man 2. Nababan proposed that there are three aspects of translation quality: accuracy, acceptability, and readability. Accuracy focuses on source text and target text preserve equivalent meaning. Acceptability focuses on source text that is required to be natural to the target text, including rules of target text, cultural norms, and general expectations. Readability focuses on both source text and target text is understandable to be read by the reader (as cited in Hidayat & Supriatnoko, 2022).

This study focuses on identifying which verb phrases commonly appear in Marvel's Spider-Man 2 are to instruct players to move in specific directions or perform certain actions. Many of these English verb phrases carry idiomatic or context-dependent meanings, which may pose challenges or cause confusion for local players during gameplay. A key factor in the game's increasing popularity in Indonesia is the visibility provided by famous YouTubers like MiawAug, who played the game with the Indonesian subtitle turned on. From his gameplay, viewers are able to acknowledge that they are able to set Indonesian as their main game language, means the YouTube video also contributing to spread the information about Indonesian existence in which to enhance the game accessibility for players from Indonesia. This study offers a distinctive contribution, as prior research has not specifically examined the use of verb phrases in video game subtitles.



Hak Cipta :

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

1.2. Statement of the Problems

The following statements of the problem are:

1. What is the kind of verb phrases used in the translation of verb phrases Marvel's Spider-Man 2?
2. What are the translation techniques used in the translation of verb phrases Marvel's Spider-Man 2?
3. What are the translation qualities used in the translation of verb phrases in Marvel's Spider-Man 2?

1.3. Objectives of the Study

The following objectives of the study are:

1. To identify the types of verb phrases used in the translation of Marvel's Spider-Man 2.
2. To analyse the translation techniques applied in the translation of Marvel's Spider-Man 2.
3. To assess the translation quality in terms of acceptability and readability of verb phrases in Marvel's Spider-Man 2.

1.4. Scope of the Research

To maintain a clear focus, the scope of this research is defined by the study's objectives which only focuses categorising type of verb phrase according to Greenbaum (1996), analysing translation techniques applied according to Molina and Albir (2002) and assessing the translation quality according to Nababan, et al (2012). The data for this analysis only obtained from cutscenes subtitles, both English and Indonesian from Marvel's Spider-Man 2 with main goal to explore how verb phrases convey crucial instruction of gameplay and elements of narrative to players. The study also concentrates only two aspects of translation quality, which are acceptability and readability, assessing how translation resonates well with



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

target, in which here is Indonesian, and how convenient to be understood by target audience.

1.5. Significance of the Study

There are two principal states of significance, which are outlined in the followings:

1. Theoretical Significance

The study possesses a significant relevance for those who are into exploring different types of verb phrase, various translation techniques, and translation quality scoring for their future work and provide knowledge on how translation techniques have significant impact to the interactive context such as action-adventure games.

2. Practical Significance

a) For students

This study expected to assist readers in understanding the kinds of verb phrases and to provide references for any further studies on the relevant area of interest.

b) For translators

The study offers in-depth analysis of major translation and localisation for the local players in Indonesia with providing translators several evidences on the translation techniques used and the quality of the translation which may assist their similar projects in the future.

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

1. Marvel's Spider-Man 2 is a game developed by Insomniac Games that tells the untold story of the main protagonists, Peter Parker and Miles Morales or better known as their 'work' name which is Spider-Men or Friendly Neighbourhood Spider-Man. From the game, which is an action-adventure game that requires players to do something, verb phrase is commonly discovered from the interaction between characters inside the game. There are two (2) types of verb phrase commonly found in the game, which are 1) finite verb phrase, and 2) non-finite verb phrase. The frequently used verb phrase is finite verb phrase with total of eighty-three (83) data due to the completeness of the sentence to express tenses, mood, and subject verb agreement. Following the number two is non-finite verb phrase with only eleven (11) data due to incompleteness of the sentence in which, the phrase is only function as a supporting sentence and cannot be stand-alone as an individual sentence with its own meaning.
2. This study found several variations of translation techniques, which consists only 8 of 13 techniques including Literal Translation, Modulation, Established Equivalent, Discursive Creation, Transposition, Linguistic Compression, Generalisation, and Amplification. Literal Translation technique is frequently used by translators with strong reason due to insufficient usual equivalents and to establish the comprehension for target language reader. Modulation is the number two of frequently used translation technique where the translators had to alter point of view of the source text to match up with cultural terms and norms of the target text to enhance the comprehension of target language reader.
3. Marvel's Spider-Man 2's character interaction-based verb phrase translation quality in term of acceptability has met the score of 2.70, which meet the

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

requirement for acceptable and for the term of readability only met the score of 2.79, which meet the requirement for readable. The scores shows that even players are able to follow the game to the end of the story, it still requires players to read and listen to the characters dialogue to fully understand the task given since the sentence is too abstract and vague. However, the translation considered to meet the bare minimum for the native speaker, which here is Indonesian, to have clear comprehension to the game due to instructions are delivered through in-game conversation between characters which formed as verb phrase are assisted with in-game tutorial.

5.2. Suggestions

1. Marvel's Spider-Man 2 considered as a new game officially released with Indonesian languages. It also has several possibilities other than verb phrase translation, including noun phrase or adjective phrase. This opportunity shall expand the topic and hopefully the developer seek further to releasing more games with Indonesian language as a selection in-game.
2. The scope of this analysis could be broadened in future studies to include in-depth analysis for item descriptions, such as Spider-Gadgets, and/or abilities description for each Spider-Man, such as Anti-Venom possessed by Peter Parker and Sparkling Venom abilities possessed by Miles Morales. Detailed analysis shall enhance the nuances of translation and is crucial for developing comprehensive understanding of the game localisation process.
3. The overreliance on Literal Translation was the primary source of quality issues. Translators could bring wider variation of translation techniques to translate idiomatic and figurative languages from specific language. Translation techniques such as Modulation and Established Equivalent should assist the naturalness of the translation and capture the essence of the target language.



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

BIBLIOGRAPHY

- Astutik, I. A. (2016). A Subtitling Analysis of Verb and Verb Phrase Found in The Magic of Belle Isle. *Research Paper*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Azzahra, H. (2019). Contrastive Analysis of Verb Phrase in English and Indonesian Newspaper. *Skripsi*. Bandung: Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (n.d.). *Data*. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/data>
- Bernal-Merino, M. Á. (2015). *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*. Routledge.
- Bernard, H. R. (2011). *Research Methods in Anthropology: Qualitative and Quantitative Approaches (5th ed.)*. Lanham, MD: AltaMira Press.
- Budiman, A., Wulandari, Y., & Rosyidah, N. (2023). Revisiting Newmark's Theory of Translation: To What Extent Is It Appropriate? English Education, Linguistics, and Literature Journal, 2(1), 37–49. *Journal*. Universitas Nahdlatul Ulama: Purwokerto
- Cole, C., Parada, R. H., & Mackenzie, E. (2023). Why and How to Define Educational Video Games? *Games and Culture*, 19(8), 981-999. Australia: SAGE Publications
- Ensslin, A. (2011). *The Language of Gaming*. Palgrave Macmillan.
- Flick, U. (2014). *An Introduction to Qualitative Research (5th ed.)*. London: SAGE Publications.
- Greenbaum, S. (1996). *The Oxford English grammar*. Oxford: Oxford University Press.
- Greenbaum, S., & Nelson, G. (1991). *An introduction to English grammar*. London: Longman.



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

- Hayatu Mala, N. (2024). Analysis of Translation Techniques and Readability of Verb Phrase with Modality in the Subtitle of Avatar Live-Action. *Skripsi*. Depok: Politeknik Negeri Jakarta.
- Hidayat, T. N., & Supriatnoko. (2022). *Pengantar Penerjemahan: Teori, Pendekatan, dan Praktik*. Depok: PNJ Press.
- Insomniac Games. Marvel's Spider-Man 2. <https://insomniac.games/game/marvels-spider-man-2/>
- Klare, G. R. (1963). *The Measurement of Readability*. Iowa: Iowa State University Press.
- Kumar, M. S., & Vardhan, G. A. (2016). Translation and equivalence. *International Journal of English Language, Literature and Translation Studies*, 3(2), 301–305. *Journal*. India
- Kurniasari, D. (2015). A translation analysis of verbs and verb phrases in "9 Summers 10 Autumns: From the City of Apples to the Big Apple" into "Dari Kota Apel ke The Big Apple" by Iwan Setiawan. *Skripsi*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Kurniawan, E. F. (2016). A Translation Shift Analysis on Verb Phrase in Hunger Games 2 (Catching Fire) Subtitling by Erick Jiwono. *Skripsi*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Larson, M. L. (1984). *Meaning-Based Translation: A Guide to Cross-Language Equivalence*. Lanham, MD: University Press of America.
- Marvel's Spider-Man Wiki (2025). Marvel's Spider-Man 2 script. https://marvels-spider-man.fandom.com/wiki/Marvel%27s_Spider-Man_script
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. New York: Penguin Press.
- Meldia, E. (2023). The Analysis of Verb Phrase Translation Techniques and Accuracy in the Mac Operating System User Guide. *Skripsi*. Depok: Politeknik Negeri Jakarta.
- MiawAug (2023). Venom Mengamuk, Serem Banget - Marvel's Spiderman 2 Indonesia #12. YouTube. <https://youtu.be/UGKVmeGEapc?si=XvZQwepUf94mvxwA>



© 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

- Molina, L., & Hurtado Albir, A. (2002). *Translation Techniques Revisited: A Dynamic and Functionalist Approach*. Meta: Journal des Traducteurs, 47(4), 498–512.
- O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. John Benjamins Publishing.
- Prastiwi, R. N., & Haryanti, D. (2024). Translation Shift on Verb Phrase in Subtitle the Spongebob Movie: Sponge on The Run (2020) Movie. *Skripsi*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Putri, M. K. (2015). A Translation Analysis of Indonesian Verbs and Verb Phrases into English in Maryam Novel into The Outcast by Nurhayat Indriyanto and Makna Sinatria. *Research Paper*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rieza, N., & Haryanti, M. (2017). The Translation Shift Analysis of Verb Phrase of The Alchemist by Paulo Coelho. *Skripsi*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Rollings, A., & Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. Indianapolis: New Riders Publishing.
- Situmorang, L. S., Napitupulu, F. D., & Octaviana, Y. (2023). The Accuracy English Verb Phrases Translation into Indonesian by Using Google Translate. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 1149–1162. Riau: Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yuda, D. A., & N. Harared. (2019). An Analysis of Translation Techniques Used in The Subtitle of Shang-Chi and The Legend of The Ten Rings Movie. *Journal*. PROJECT: Universitas Nasional.



© 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

CURRICULUM VITAE



Arsya Dwi Nugraha Swandy, born in Jakarta, the seventh day of May 2003. Currently residing at Kalibata, South Jakarta. Arsyadwinugraha graduated from SMA Suluh Jakarta on 2021, continuing his study at Politeknik Negeri Jakarta, majoring in English for Business and Professional. Arsyadwinugraha possesses main interest in English Linguistics, preferably translating and has connecting interest with User Interface/User Experience fields, such as designing and short copywriting, which he does in his personal Instagram account, @rsyforreal.

For contacting professionally, kindly contact to:

Email: arsyadwinugrahaa@gmail.com

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/arsyadwinugraha/>

**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...
 - 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

APPENDICES

No.	Verb Phrase		Type of Verb Phrase	Translation Technique	Translation Quality Assessment	
	Source Text	Target Text			Acceptability Score	Readability Score
1	Bro, I told you <u>to be on time!</u>	<i>BUNG, sudah kubilang <u>jangan terlambat</u></i>	Non-finite Verb Phrase	Modulation	Acceptable	Readable
2	Oh. Well <u>let's get to the city</u> and take care of Marko quick then.	<i>Ayo ke kota dan atasi Marko secepat mungkin.</i>	Finite Verb Phrase	Transposition	Acceptable	Readable
3	Oh. Well let's get to the city and <u>take care of</u> Marko quick then.	<i>Ayo ke kota dan atasi Marko secepat mungkin.</i>	Finite Verb Phrase	Established Equivalent	Less Acceptable	Readable
4	<u>Might need the new tech</u> we've been cookin' up too.	<i><u>Mungkin perlu teknologi baru</u> yang sedang kita kembangkan</i>	Finite Verb Phrase	Linguistic Compression	Acceptable	Readable
5	<u>You should dodge!</u>	<i><u>Kau harus mengelak!</u></i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable



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

6	Maybe he's hungry! Should <u>toss the big guy a snack!</u>	<i>Mungkin dia lapar! Sebaiknya <u>lempar camilan untuk pria besar itu.</u></i>	Finite Verb Phrase	Transposition	Acceptable	Readable
7	<u>Keep him busy!</u> I got an idea!	<i><u>Buat dia sibuk!</u> Aku ada ide</i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable
8	Spider-Man! <u>Think you can sign for this delivery?</u> It's coming in hot!	<i>Spider-Man! <u>Bisakah kau tandatangani paket ini?</u> Meluncur cepat.</i>	Finite Verb Phrase	Modulation	Acceptable	Readable
9	Spider-Man! Think you can sign for this delivery? <u>It's coming in hot!</u>	<i>Spider-Man! <u>Bisakah kau tandatangani paket ini?</u> Meluncur cepat.</i>	Finite Verb Phrase	Discursive Creation	Acceptable	Readable
10	Apparently! <u>Need you now!</u>	<i>Tampaknya. <u>Aku perlu bantuanmu sekarang!</u></i>	Non-finite Verb Phrase	Amplification	Acceptable	Readable
11	<u>Get back</u> here and supervise your students, or else.	<i><u>Kembali</u> ke sini dan awasi muridmu atau terima akibatnya.</i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable



© 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
 - 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

12	Get back here and <u>supervise your students</u> , or else.	<i>Kembali ke sini dan <u>awasi muridmu</u> atau terima akibatnya.</i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable
13	He's not listening. <u>We gotta</u> turn it up a notch!	<i>Dia tidak mendengarkan. <u>Kita harus</u> berusaha lebih keras.</i>	Finite Verb Phrase	Discursive Creation	Acceptable	Readable
14	<u>Look out!</u>	<i><u>Awas</u></i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable
15	He's stunned, <u>take your shot!</u>	<i>Dia terkejut. <u>Serang dia!</u></i>	Finite Verb Phrase	Established Equivalent	Acceptable	Readable
16	Like Ma said, <u>can't let New York down!</u>	<i>Seperti kata Ma, <u>tidak boleh mengecewakan New York</u></i>	Finite Verb Phrase	Established Equivalent	Acceptable	Readable
17	<u>Let's give him</u> a drink instead!	<i><u>Kita beri dia minum</u> saja</i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable
18	Woo! Felt that, alright! We <u>need more water</u> though!	<i>Woo! Dia pasti merasakannya! Namun, <u>kita perlu lebih banyak air!</u></i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable

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
 - 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

19	Break out the new toys!	<u>Gunakan</u> mainan baru itu!	Finite Verb Phrase	Modulation	Acceptable	Readable
20	Think he just did... <u>Gonna need</u> you ASAP, Miles!	Sepertinya dia sudah mendapatkannya. <u>Aku butuh bantuanmu</u> , Miles, segera!	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable
21	Now or never, Spider-Man! <u>Time to move!</u>	Sekarang atau tidak selamanya, Spider-Man! <u>Saatnya bergerak!</u>	Non-finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable
22	Spider-Man! Chief <u>needs your help!</u>	Spider-Man! Chief <u>butuh bantuanmu!</u>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable
23	Got a call with the Precinct up ahead and the line cut out. <u>We've gotta get through</u> to set up triage.	Panggilan dari kantor polisi di depan tiba-tiba terputus. <u>Kita harus melalui ini untuk menyiapkan triase!</u>	Finite Verb Phrase	Generalisation	Acceptable	Less Readable

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
 - 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

24	Got a call with the Precinct up ahead and the line cut out. We've gotta get through <u>to set up triage.</u>	<i>Panggilan dari kantor polisi di depan tiba-tiba terputus. Kita harus melalui ini <u>untuk menyiapkan triase!</u></i>	Non-finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Less Readable
25	Uh, Mr. Parker? I <u>need your help</u> to get the app back online.	<i>Tuan Parker? <u>Aku perlu bantuanmu</u> untuk membuat aplikasi ini kembali online</i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable
26	You've still got that 3D printer built into your webshooters, right? <u>I need you</u> to build something real quick. Just sent you the blueprints.	<i>Kau masih punya printer 3d yang terpasang di penembak jaring, kan? <u>Aku ingin kau</u> segera membuat sesuatu.</i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable

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
 - 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

27	You've still got that 3D printer built into your webshooters, right? I need you <u>to build</u> something real quick. Just sent you the blueprints.	<i>Kau masih punya printer 3d yang terpasang di penembak jaring, kan? Aku ingin kau segera <u>membuat sesuatu</u>. Aku baru saja mengirimmu cetak biru.</i>	Non-finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable
28	There's a lot of competing signal traffic, so <u>try to follow</u> the path I marked on your visor. It'll give us a clearer signal.	<i>Ada banyak jalur sinyal yang saling bersaing, <u>jadi ikuti saja</u> jalur yang sudah kutandai di visor.</i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Less Readable

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
 - 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

29	Totally! While the patch is updating, we should widen the net. <u>Let's check in</u> with Miles.	<i>Tentu saja! Sementara menunggu pembaruan patch, sebaiknya kita perluas jaringannya. <u>Ayo kita diskusikan</u> dengan Miles.</i>	Finite Verb Phrase	Modulation	Acceptable	Unreadable
30	<u>Get to the roof</u> of that building nearby.	<i><u>Naik ke puncak</u> gedung di dekat sana itu</i>	Finite Verb Phrase	Transposition	Unacceptable	Less Readable
31	I marked a path for optimal network stability. If you <u>stay in the path</u> , we'll get a stronger signal.	<i>Aku sudah menandai jalur agar jaringan bisa stabil secara optimal. <u>Ikuti saja jalur itu</u> agar kita mendapat sinyal yang lebih kuat.</i>	Finite Verb Phrase	Modulation	Less Acceptable	Readable
32	Okay. The app's finally updated— <u>check it out</u> .	<i>Oke, akhirnya aplikasi sudah diperbarui. <u>Lihatlah!</u></i>	Finite Verb Phrase	Established Equivalent	Unacceptable	Readable



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

33	Probably bits of his subconscious trying to... protect whatever's in that crystal. Listen if you can find all the pieces, they say you might be able to make him whole again.	<i>Mungkin kepingan dari alam bawah sadarnya mencoba melindungi apa yang ada di dalam kristal itu. Tapi, jika kau bisa menemukan semua kepingan itu, mereka bilang bahwa kau mungkin bisa membuat alam bawah sadarnya utuh kembali</i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable
34	Spider-Man, you've gotta come see who the VIP in the limo was.	<i>Spider-Man, kau harus datang dan melihat siapa VIP di dalam limusin itu.</i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable

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
 - 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

35	Miles. <u>Let's hit</u> these last requests and get back to school.	<i>Miles. <u>Mari kita penuhi</u> permintaan terakhir ini dan kembali ke sekolah.</i>	Finite Verb Phrase	Modulation	Unacceptable	Unreadable
36	You'll see. C'mon, <u>try to keep up!</u>	<i>Lihat saja nanti. Ayo, <u>jangan ketinggalan!</u></i>	Finite Verb Phrase	Modulation	Acceptable	Readable
37	Just <u>aim it</u> at something loud!	<i><u>Arahkan</u> ke benda yang bersuara keras!</i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable
38	<u>Let's split up--</u> meet back at the gym.	<i><u>Ayo berpencar,</u> nanti kita bertemu di aula olahraga</i>	Finite Verb Phrase	Transposition	Acceptable	Readable
39	Quick! <u>Get under</u> there!	<i>Cepat! <u>Ke bawah</u> situ!</i>	Finite Verb Phrase	Linguistic Compression	Acceptable	Readable
40	Quick, <u>get the drive</u> and let's go!	<i>Cepat, <u>ambil drive-nya</u> dan pergi dari sini!</i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Less Acceptable	Readable
41	Quick, get the drive and <u>let's go!</u>	<i>Cepat, ambil drive-nya dan <u>pergi dari sini!</u></i>	Finite Verb Phrase	Modulation	Unacceptable	Readable



© 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
 - 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

42	If you're free, they could really use your webs to help keep the building stable while they work.	<i>Jika kau ada waktu luang, kau bisa <u>membantu menjaga</u> kestabilan bangunan dengan jaringmu selagi mereka bekerja.</i>	Non-finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable
43	So we developed an innovative way to help the bees. <u>Wanna see how?</u>	<i>Jadi, kami <u>mengembangkan</u> cara inovatif untuk membantu lebah. <u>Mau lihat caranya?</u></i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable
44	A little early for fireworks, we <u>gotta go.</u>	<i>Terlalu awal untuk kembang api. Kita <u>harus pergi.</u></i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable
45	<u>Make sure</u> the prisoners are secure.	<i><u>Pastikan</u> tahanan aman.</i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable
46	We'll cover you, keep them out of the ship!	<i>Kami akan melindungiimu, <u>jauhkan</u> mereka dari kapal!</i>	Finite Verb Phrase	Modulation	Unacceptable	Unreadable

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...
 - 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

47	<u>Stay focused,</u> Spider-Man!	<u>Tetap fokus,</u> Spider-Man!	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable
48	Doesn't matter now, <u>let's just focus</u> on taking these guys out, whoever they are ...	<i>Tidak masalah sekarang. <u>Ayo, kita fokus</u> untuk mengalahkan orang-orang ini, siapa pun mereka</i>	Finite Verb Phrase	Transposition	Acceptable	Readable
49	<u>We gotta get</u> this ship free!	<u>Kita harus</u> membebaskan kapal ini!	Finite Verb Phrase	Modulation	Unacceptable	Unreadable
50	<u>GET ME OUT</u> OF HERE!!	<u>KELUARKAN</u> AKU DARI SINI!!	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable
51	Spider-Man! <u>Let him go!</u>	<i>Spider-Man! <u>Lepaskan dia!</u></i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable
52	Hey Miles, was getting' used to hearing that voicemail of yours. Dropped you a pin. <u>Wanna come through?</u>	<i>Hai Miles, aku mulai terbiasa mendengar pesan suaramu. Aku baru saja mengirim lokasi. <u>Mau gabung?</u></i>	Finite Verb Phrase	Discursive Creation	Less Acceptable	Readable

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

53	Last step is to decrypt the key. <u>Give it a shot.</u>	<i>Langkah terakhir adalah mendekripsi kuncinya. <u>Cobalah.</u></i>	Finite Verb Phrase	Established Equivalent	Unacceptable	Unreadable
54	Don't cheat. <u>Take your time.</u>	<i>Tidak usah curang. <u>Pelan-pelan saja.</u></i>	Finite Verb Phrase	Discursive Creation	Unacceptable	Unreadable
55	Spider-Man! <u>Over here!</u>	<i>Spider-Man! <u>Sebelah sini!</u></i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable
56	I saw somebody; purple jacket, <u>make sure</u> you help them!	<i>Saya melihat seseorang; jaket ungu, <u>pastikan</u> kau menolongnya!</i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable
57	I saw somebody; purple jacket, make sure you <u>help them!</u>	<i>Saya melihat seseorang; jaket ungu, pastikan Anda <u>menolongnya!</u></i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable
58	Miles, <u>let's just stick</u> to the plan	<i>Miles, <u>fokus saja</u> pada rencana kita.</i>	Finite Verb Phrase	Modulation	Acceptable	Readable
59	<u>Find him yourself!</u>	<i><u>Cari saja dia sendiri!</u></i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Less Acceptable	Readable



© 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
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

60	Hello? It's Dr. Connors. Sorry, I asked Harry for your number. I just... Please. <u>Come back</u> to the lab. We need to remove the symbiote. The hold that it's already taking on your mind, it's only going to get worse.	<i>Halo, aku Dr. Connors. Maaf aku dapat nomormu dari Harry. Aku hanya... <u>Kumohon.</u> Kembalilah ke lab. Kita harus menyingkirkan symbiote. Symbiote itu menguasai pikiranmu, dan akan makin buruk lagi.</i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Less Acceptable	Readable
----	--	---	--------------------	---------------------	-----------------	----------

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
 - 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

61	Hello? It's Dr. Connors. Sorry, I asked Harry for your number. I just... Please. Come back to the lab. We <u>need to remove</u> the symbiote. The hold that it's already taking on your mind, it's only going to get worse.	<i>Halo, aku Dr. Connors. Maaf aku dapat nomormu dari Harry. Aku hanya... Kumohon. Kembalilah ke lab. Kita <u>harus menyingkirkan</u> symbiote. Symbiote itu menguasai pikiranmu, dan akan makin buruk lagi.</i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable
62	Don't try <u>to mentor me</u>	<i>Tidak usah <u>mengajariku.</u></i>	Non-finite Verb Phrase	Established Equivalent	Acceptable	Readable
63	<u>Let's give</u> that suit a taste of venom.	<i><u>Biarkan</u> kostum itu mecicipi sengat.</i>	Finite Verb Phrase	Modulation	Less Acceptable	Readable
64	Pete... come on, man. Just—Just <u>focus on me.</u> Come on! You're stronger than this! You hear me?!	<i>Pete, ayolah bung. <u>Fokus padaku.</u> Ayolah! Kau lebih kuat dari ini! Kau dengar aku?!</i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable

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
 - 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

65	C'mon, <u>let's move!</u>	<i>Ayo, <u>kita pergi!</u></i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable
66	<u>Bring it</u> to Oscorp Tower. There's a tank there that will subdue it.	<i><u>Bawa</u> ke Menara Oscorp. Ada tangki di sana yang akan melemahkannya.</i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable
67	Very likely... yes. Just <u>do your best</u> to keep that thing contained.	<i>Ya, sepertinya begitu. <u>Jaga baik-baik</u> agar benda itu tetap terkurung.</i>	Finite Verb Phrase	Discursive Creation	Less Acceptable	Readable
68	Very likely... yes. Just do your best to <u>keep that thing contained.</u>	<i>Ya, sepertinya begitu. <u>Jaga baik-baik</u> agar benda itu tetap terkurung.</i>	Non-finite Verb Phrase	Discursive Creation	Unacceptable	Unreadable
69	<u>Go on</u>	<i><u>Lanjutkan.</u></i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable



© 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...
 - 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

70	Well... It's a relief to hear you sounding like yourself again. Go <u>wrap things up.</u> I'll see you at home.	<i>Aku lega mendengar kau sudah seperti dirimu lagi. <u>Selesaikan urusannya.</u> Sampai ketemu lagi di rumah.</i>	Finite Verb Phrase	Established Equivalent	Acceptable	Readable
71	We're glad you're okay. I'll ride with your mom back home, <u>can you meet us?</u>	<i>Untung kau baik-baik saja. Aku akan kembali ke rumah bersama ibumu, <u>bisakah kau menemui kami?</u></i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable
72	<u>Show him</u> what he's missing.	<i><u>Tunjukkan kepadanya</u> apa yang dia lewatkan</i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable
73	Hey! You get my text yet? City Hall is, It's bad, man. <u>Head in there now!</u>	<i>Hei, kau dapat pesanku? Balai Kota parah, bung. <u>Segera ke sana.</u></i>	Finite Verb Phrase	Modulation	Unacceptable	Unreadable
74	<u>Please... save</u> my boy.	<i><u>Kumohon, selamatkan</u> putraku</i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable

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
 - 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

75	We gotta find a better way <u>to get these things off</u> of people, call me!	<i>Kita harus menemukan cara yang lebih baik <u>untuk menolong</u> orang-orang ini. Telepon aku!</i>	Non-finite Verb Phrase	Modulation	Less Acceptable	Readable
76	We gotta find a better way to get these things off of people, <u>call me!</u>	<i>Kita harus menemukan cara yang lebih baik untuk menolong orang-orang ini. <u>Telepon aku!</u></i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable
77	<u>I gotta find Harry</u> and stop him before this gets worse.	<i><u>Aku harus menemukan Harry</u> dan menghentikannya sebelum situasi memburuk.</i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable
78	I gotta find Harry and <u>stop him</u> before this gets worse.	<i>Aku harus menemukan Harry dan <u>menghentikannya</u> sebelum situasi memburuk.</i>	Non-finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable

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...
 - 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

79	Miles, I <u>need help</u> with these things...	<i>Miles, aku <u>butuh bantuan</u> dengan semua ini!</i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable
80	You'd better be! Now <u>go help</u> my son.	<i>Memang seharusnya begitu! Sekarang <u>pergilah menolong</u> anakku.</i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Unacceptable	Unreadable
81	<u>We'll get them out</u> safe and sound!	<i><u>Kami akan mengeluarkan mereka</u> tanpa terluka sedikit pun!</i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable
82	Then <u>we'd better clear</u> a path	<i>Kalau begitu <u>kita sebaiknya mengosongkan</u> jalur.</i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Unacceptable	Unreadable
83	Come on Miles, we <u>need to hurry!</u>	<i>Ayo, Miles, kita <u>harus bergegas!</u></i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable
84	<u>Let's get 'em out of there</u>	<i>Ayo <u>keluarkan mereka dari sana.</u></i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable
85	We <u>have to find</u> the source of his pain. Follow me	<i>Kita <u>harus menemukan</u> sumber rasa sakitnya. Ikuti aku.</i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable



© 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
 - 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

86	We have to find the source of his pain. <u>Follow me</u>	<i>Kita harus menemukan sumebr rasa sakitnya. <u>Ikuti aku.</u></i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable
87	<u>I'll try</u> and lead you to where it's darkest but I can't promise what we'll find	<i><u>Aku akan berusaha</u> membawamu ke tempat yang paling gelap, tapi aku tidak bisa menjanjikan apa pun yang akan kita temukan.</i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable
88	I'll try and <u>lead you</u> to where it's darkest but I can't promise what we'll find	<i>Aku akan berusaha <u>membawamu</u> ke tempat yang paling gelap, tapi aku tidak bisa menjanjikan apa pun yang akan kita temukan.</i>	Non-finite Verb Phrase	Modulation	Acceptable	Readable
89	Down here. I think I <u>found something</u>	<i>Di bawah sini, kurasa aku</i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable

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
 - 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>menemukan</u> <u>sesuatu</u>				
90	Look who's home! <u>Come here!</u>	<i>Lihat siapa yang pulang! <u>Kemarilah!</u></i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Acceptable	Readable
91	I'm fine! Just <u>keep fighting</u>	<i>Aku tidak apa-apa! <u>Terus bertarung!</u></i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Unacceptable	Unreadable
92	<u>Keep an eye out</u> for Harry, I'll let you know if I hear anything	<i><u>Awasi keberadaan</u> Harry, Akan kukabari kalau aku tahu sesuatu</i>	Finite Verb Phrase	Established Equivalent	Acceptable	Less Readable
93	<u>Call the play</u> , coach	<i><u>Panggil pelatih drama.</u></i>	Finite Verb Phrase	Discursive Creation	Unacceptable	Less Readable
94	<u>JOIN US</u>	<i><u>BERGABUNG DENGAN KAMI</u></i>	Finite Verb Phrase	Literal Translation	Less Acceptable	Readable