© 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

AN ANALYSIS OF SYNTACTIC STRATEGY, ACCURACY, AND ACCEPTABILITY OF THE TRANSLATION OF NOUN PHRASES IN HERO SKILL DESCRIPTIONS OF *HONOR OF KINGS* VIDEO GAME

THESIS

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

Saddam Giffari
2108411012

STUDY PROGRAM OF ENGLISH FOR BUSINESS AND PROFESSIONAL COMMUNICATION

BUSINESS ADMINISTRATION DEPARTMENT

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

2025

© 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

PRONOUNCEMENT

PRONOUNCEMENT

I, the undersigned:

Student Name	:	Saddam Giffari
Student ID	:	2108411012
Study Program	:	**English for Business and Professional Communication (BISPRO)**
Thesis Title	:	An Analysis of Syntactic Strategy, Accuracy, and Acceptability of the Translation of Noun Phrases in Hero Skill Descriptions of *Honor of Kings* Video 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, 16 July 2025
The declarant

METERAI TEMPEL
BD12DAMX345344648

Saddam Giffari
NIM. 2108411012

© 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

LEGITIMATION

LEGITIMATION

The following thesis is proposed by:

Student's Name	:	Saddam Giffari
Student ID	:	2108411012
Study Program	:	**English for Business and Professional Communication (BISPRO)**
Thesis Title	:	An Analysis of Syntactic Strategy, Accuracy, and Acceptability of the Translation of Noun Phrases in Hero Skill Descriptions of *Honor of Kings* Video 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	:	Septina Indrayani, S.Pd., M. TESOL	
Examiner 2	:	Taufik Nur Hidayat, S.Pd., M.Hum	
Examiner 3	:	Fanny Puji Rakhmi, S.Hum., M.Hum.	

Under the supervision of Board of Thesis Supervisors

Board of Thesis Supervisors			**Signature**
Supervisor 1	:	Septina Indrayani, S.Pd., M. TESOL	
Supervisor 2	:	Elitaria Bestri Agustina Siregar, S.S. M.A.	

Depok, 01 July 2025

Legalized by:
Head of Department
Business Administration

Dr. Wahyudi Sumo, S.Sos., M.Si
NIP 198007112013041001

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 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

PREFACE

Praise and gratitude be to God Almighty, for His grace and blessings, the author can complete the research titled An Analysis of Syntactic Strategy, Accuracy and Acceptability of the Translation of Noun Phrases in Hero Skill Descriptions of *Honor of Kings* Video Game. During the preparation of the research, the author received a lot of aid, support, and guidance from various parties. Therefore, the author would like to express his gratitude to:

1. Dr. Wahyudi Utomo, S.Sos., M.Si., as the Chairman of the Department of Business Administration;
2. Dr. Dra. Ina Sukaesih, Dipl. TESOL, M.M., M.Hum as the Head of English for Business and Professional Communication Study Program;
3. Septina Indrayani, S.Pd., M. TESOL, as the first thesis adviser who has provided and dedicated her time, energy, and mind to aid the author in completing this research;
4. Elitaria Bestri Agustina Siregar, S.S., M.A., as the second thesis adviser who has provided and dedicated her time, energy, and mind to aid the author in completing this research;
5. My beloved Rajwa who has always provided the author with encouragement whenever the author hits rock-bottom in the writing process of this thesis;
6. The author's parents, family, and friends who have always provided the author with aid and support.

May the God Almighty reward the kindness of all those who have the author in completing this research.

Depok, 03 April 2025

Author

© 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

CONSENT OF THESIS PUBLICATION FOR ACADEMIC INTERESTS

I, the undersigned:

Student Name	:	Saddam Giffari
Student ID	:	2108411012
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:

AN ANALYSIS OF SYNTACTIC STRATEGY, ACCURACY, AND ACCEPTABILITY OF THE TRANSLATION OF NOUN PHRASES IN HERO SKILL DESCRIPTIONS OF *HONOR OF KINGS* VIDEO 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	:	16 July 2025
Declared by	:	

(Saddam Giffari)

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

© 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

ABSTRACT

Saddam Giffari. English for Business and Professional Communication Study Program. An Analysis of Syntactic Strategy, Accuracy, and Acceptability of the Translation of Noun Phrases in Hero Skill Descriptions of *Honor of Kings* Video Game.

This study explores the types of noun phrases, adopted syntactic strategies, and translation quality in the aspects of accuracy and acceptability of hero skill descriptions from English to Indonesian in the video game titled *Honor of Kings*. By applying descriptive qualitative method, this study aims to classify the noun phrases by adopting the theory of Quirk et al. (1985), identify the strategies adopted in translating noun phrases based on Chesterman's syntactic strategy (2016), and evaluate the accuracy and acceptability of the translation of heroes' skill descriptions by referring to the TQA model by Nababan et al. (2012). Following data collection, 114 noun phrases are found in the hero skill descriptions, specifically those categorized as roaming heroes. The results demonstrate that the major type of noun phrase found is premodifier noun phrase with 79 data. In addition, in translating the noun phrases, the most adopted syntactic strategy is loan which is found in 45 data, followed by phrase structure change with 73 data. Moreover, the translation of the noun phrases is found both accurate and acceptable with scores of 2.71 and 2.58 respectively. Such results indicate that the translator managed to translate the noun phrases in a manner that maintains the meaning.

Keywords: translation, noun phrase, syntactic strategies, translation quality, Honor of Kings

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

ABSTRACT

Saddam Giffari. *Program Studi Bahasa Inggris untuk Komunikasi Bisnis dan Profesional.* An Analysis of Syntactic Strategy, Accuracy, and Acceptability of the Translation of Noun Phrases in Hero Skill Descriptions of *Honor of Kings* Video Game.

Penelitian ini mempelajari jenis frasa nomina, penggunaan strategi sintaksis, dan kualitas terjemahan dalam aspek keakuratan dan keberterimaan pada deskripsi skill hero dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia dalam gim video berjudul Honor of Kings. Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif, penelitian ini bertujuan untuk mengklasifikasikan frasa nomina dengan menerapkan teori Quirk dkk. (1985), mengidentifikasi penggunaan strategi sintaksis dalam menerjemahkan frasa nomina berdasarkan strategi sintaksis oleh Chesterman (2016), mengkaji keakuratan dan keberterimaan terjemahan deskripsi skill hero dengan merujuk pada model penilaian kualitas terjemahan oleh Nababan dkk. (2012). Setelahnya, ditemukan 114 data frasa nomina pada deskripsi skill hero, khususnya pada hero dengan kategori roaming. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jenis frasa nomina yang sering ditemukan adalah frasa nomina jenis premodifier dengan 79 data. Selain itu, strategi sintaksis yang paling banyak digunakan adalah strategi loan yang diikuti oleh strategi phrase structure change dengan total data masing-masing 45 dan 43 data. Selanjutnya, hasil penelitian menunjukkan terjemahan frasa nomina tersebut adalah akurat dan berterima dengan skor 2.71 dan 2.58. Hasil ini mengindikasikan bahwa penerjemah dapat dan mampu menerjemahkan frasa nomina sekaligus mempertahankan maknanya.

Kata kunci: translation, frasa nomina, strategi sintaksis, kualitas terjemahan, Honor of Kings

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

TABLE OF CONTENTS

PRONOUNCEMENT ii
LEGITIMATION iii
PREFACE iv
CONSENT OF THESIS PUBLICATION FOR ACADEMIC INTERESTS v
ABSTRACT vi
TABLE OF CONTENTS viii
LIST OF TABLES x
LIST OF FIGURES xi
CHAPTER I INTRODUCTION 1
1.1 Background 1
1.2 Research Questions 5
1.3 Scope of Problems 5
1.4 Objectives 5
1.5. Significances of Study 6
CHAPTER II LITERATURE REVIEW 7
2.1. Theoretical Review 7
2.1.1. Translation Definition 7
2.1.2. Translation Strategy 7
2.1.3. Video Game Localization 13
2.1.4. Translation Quality Assessment 15
2.1.5. Phrase 17
2.1.6. Noun Phrase 18
2.1.7. Honor of Kings (HOK) 19
2.2. Review of Relevant Previous Studies 20
2.3. Theoretical Framework 24
CHAPTER III METHODOLOGY 25
3.1. Research Design 25
3.2. Data and Source of Data 26
3.2.1. Data 26
3.2.2. Source of Data 26

3.3. Sampling Technique 27
3.4. Data Collection Technique 27
3.5. Data Validity 28
3.5.1. Source Triangulation Technique 29
3.5.2. Method Triangulation Technique 29
3.6. Data Analysis 30
3.6.1. Domain Analysis 30
3.6.2. Taxonomic Analysis 30
3.6.3. Componential Analysis 31
3.6.4. Cultural Theme Analysis 32
CHAPTER IV RESULTS AND DISCUSSION 33
4.1. Results 33
4.1.1. Classified Noun Phrases 33
4.1.2. Adopted Syntactic Strategies 37
4.1.3. Translation Quality Assessment 42
4.2. Discussion 49
4.2.1. Discussion on Classified Noun Phrases 49
4.2.2. Discussion on Adopted Syntactic Strategies 50
4.2.3. Discussion on Translation Quality 53
CHAPTER V CONCLUSIONS 56
6.1 Conclusions 56
5.2. Suggestions 57
REFERENCES 59
CURRICULUM VITAE 63
APPENDIX 64

© 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

© 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

LIST OF TABLES

Table 2.1 Accuracy Qualitative Parameter 15
Table 2.2 Acceptability Qualitative Parameter 17
Table 3.1 Domain Analysis 29
Table 3.2 Taxonomic Analysis 30
Table 3.3 Componential Analysis 30
Table 4.1 Noun Phrases in the Heroes' Skill Descriptions in Honor of Kings 34
Table 4.2 Example of Premodifier Noun Phrases 35
Table 4.3 Examples of Postmodifier Noun Phrases 36
Table 4.4 Examples of Noun Phrases with Both Modifiers 37
Table 4.5 Adopted Syntactic Strategies 38
Table 4.6 Examples of Loan 38
Table 4.7 Examples of Phrase Structure Change 39
Table 4.8 Examples of Cohesion Change 40
Table 4.9 Examples of Literal Translation 41
Table 4.10 Examples of Unit Shift 42
Table 4.11 Translation Quality Assessment Results 43
Table 4.12 Examples of Accurate Translation 43
Table 4.13 Examples of Less Accurate Translation 45
Table 4.14 Examples of Inaccurate Translation 46
Table 4.15 Examples of Acceptable Translation 47
Table 4.16 Examples of Less Acceptable Translation 48
Table 4.17 Examples of Unacceptable Translation 49

© 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

LIST OF FIGURES

Figure 2.1 Theoretical Framework..... 24

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

CHAPTER I
INTRODUCTION

1.1 Background

In this age, video games and people are no longer separable. Kirby (in Muriel and Crawford, 2018) emphasizes that in this digital era, video games are one of the most crucial cultural products. Supported by advanced technology, gamers can connect with other gamers through online features. Such games are referred to by many as online games. Those games come in various genres, such as action, adventure, fighting, RPG (role-playing game), racing, sports, and strategy. However, in Indonesia, the sub-genre of strategy video game i.e. Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) is the most popular video game genre based on the digital survey conducted by Telkomsel (Annur, 2023).

Nowadays, the localization of video games is commonly seen in any game title. This process is divided into four categories of files (Bernal-Merino, 2015). Such categories are **in-game texts** (any writing within the game e.g. User Interface (UI), Operating System (OS) messages and game installer), **art assets** (in-game images containing words, commonly found in an event banner of MOBA games), **voice-over scripts**, and **subtitles** (usually for games driven heavily by story.) Bernal-Merino (ibid) states that such a combination of files in a single product is one of the reasons that makes the localization of video games distinct from other audiovisual products.

The attempt of localizing a video game can be observed in one of the most popular MOBA Intelectual Property (IP) i.e. Honor of Kings (HOK). It is an online video game originates from China. However, in the localization process of the said game, it is translated into other languages by referring to the English version. As disclosed by the official website of HOK (2024), this IP has supported 14 languages. The available languages in HOK are Simplified and Traditional Chinese, English, Arabic, German, Spanish, French, Japanese, Korean, Malay, Portuguese, Russian, Turkish, Burmese, Bengali, and Indonesian. By having multilingual version, this approach can be perceived as HOK's attempt to expand its market by targeting

global audiences. After all, based on the survey by Telkomsel, MOBA is the most popular video game genre in Indonesia. Moreover, following the release of HOK, it has reached over 19 million downloads in Indonesia (not counting other countries) (Kristianto, 2024). Thus, it is considered justifiable to conduct a study on the localization or translation of the game titled HOK, specifically the Indonesian language version.

Video games are created to be played by people. As elaborated by Bergonze (in Arjoranta, 2019), a video game is a means to interact with other people through a machine with an electronic visual display. To master the mechanics or to understand how the game works, tutorials that the players will go through are needed. The descriptions of heroes' skills in HOK serve as guides for players to learn more about a certain hero. Due to HOK being a competitive game in which the players battle other players, such information is required to achieve victory in the game. Therefore, accurate and acceptable translations of the descriptions of heroes' skills are expected to improve the gaming experience.

However, as this study is being carried out, some noun phrases are translated poorly. Such a translation is as follows:

Source Language (SL)	:	**His first enhanced Basic Attack** is…
Target Language (TL)	:	***Serangan Dasar ditingkatkan yang pertama adalah…***

While the translation is somewhat accurate, the acceptability is significantly affected due to the distortion of meaning and its structure in the TL. The term *His first enhanced Basic Attack* refers to the first basic attack receiving a boost in terms of power. Meanwhile, in the TL, the term is rather ambiguous and misleading. The use of *ditingkatkan yang pertama* may confuse the player because it is translated as if the boost will be provided more than one time. In addition, the structure of the noun phrase is unnatural in the TL. This may occur because the noun phrase directly follows and adopts the grammatical pattern of the SL. Therefore, it is suggested to change the translation to *Serangan Dasar pertama yang diperkuat* which maintains its conciseness and clarity.

© 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

In addition to the distortion of meaning and the problem of structure disclosed above, noun phrases were chosen due to several factors. First, this specific unit was chosen due to noun phrases containing various key information i.e. effect, cooldown duration, and damage type of a skill. In other words, a single error may affect the players' experience and understanding. Second, the variation in translating a noun phrase tends to be found. In the process of translation, the structures of noun phrases are typically changed due to the difference in the rule of the SL and the TL. Third, noun phrases as a linguistic unit have a clear boundary in language structure. Therefore, it eases the process of identification, data collection, and analysis compared to a bigger linguistic unit such as clauses or sentences.

Furthermore, in translating noun phrases, it is required for translators to decide which translation strategies to adopt. The target audience for video game localization is the player of the target language. Therefore, the translation of noun phrases must be specifically made understandable and comprehensible for the target audience. Of all translation strategies, however, this study adopted the translation strategies by Chesterman (2016). He classifies the translation strategies into three i.e. syntactic, semantic, and pragmatic strategies. This specific version of translation strategies was adopted due to the fact it has a wide range and comprehensive categorization which is considered adaptable to various aspects of in-game text, especially the descriptions of heroes' skills. However, the observed linguistic unit was noun phrases which are a smaller linguistic unit than clauses or even sentences. The semantic and pragmatic strategies that revolve around meaning and context are unsuitable for this study. Moreover, this limitation was expected to avoid the results of this study being over-generalized. Therefore, this study only focused on analyzing syntactic strategies adopted in the translation process.

Translation quality assessment (TQA) is required to know the transfer of the source language (SL) into the target language (TL). If a translator fails to transfer the message into the TL, it may lead the readers to confusion. Therefore, it is required to determine the translation quality of a text. For this study, the translation quality of in-game texts was analyzed by referring to the TQA established by Nababan et

© 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

al. (2012). This model was chosen for the fact that it is the most recent TQA being published or proposed. In addition, several previous studies relating to or not relating to video games have adopted this model.

Several previous studies have covered various aspects of video game localization, translation strategies and translation quality. Wibowo et al. (2018) assessed the translation quality of in-game text within a game titled *Dragon Nest* that was translated into Indonesian language by adapting Carte Blanche strategy. Similarly, Touiserkani (2024) analyzed the translation strategies adopted in in-game texts within a game titled *Civilization* by referring to Bastin's adaptation model and Skopos theory. Francesca and Dewi (2023) examined the translation consistency and translation techniques in the dialogues of a character named Paimon in a game titled *Genshin Impact*. Putra et al. (2017) investigated the process of word formation of technical terms and translation techniques applied in a game titled *Ragnarok Online*. Gozali and Haryanti (2024), however, explored the meaning equivalence of voicelines of a hero in a game titled *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB).

As HOK is a newly released game compared to any other games in the same genre, it is selected as the topic of this study. In addition, a study focusing on analyzing other MOBA-genre game Indonesian localization, specifically MLBB, has been previously carried out by another researcher. Meanwhile, the study which observes and analyzes the Indonesian localization of HOK has not been carried out. Moreover, in contrast to Wibowo and Suyudi (2024) which applied the translation strategies proposed by Cortales, and Touiserkani (2024) which applied the Bastin adaptation model, this study adopted the translation strategies by Chesterman (2016). This study used in-game texts, specifically noun phrases in descriptions of heroes' skills (which fall into the UI sub-category), in the game HOK.

For the reasons mentioned hereinabove, the analysis of translation strategies adopted in and translation quality of the noun phrases in the descriptions of heroes' skills of *Honor of Kings* are crucial to be studied.

© 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

1.2 Research Questions

Based on the background, the questions to be addressed in this study are as follows:

1. What types of noun phrases are found in the heroes' skill descriptions in the game titled HOK?
2. What are the syntactic strategies adopted in the localization process of heroes' skill descriptions in the game titled HOK?
3. How is the accuracy and acceptability of the translation of heroes' skill descriptions in the game titled HOK?

1.3 Scope of Problems

This study focused on analyzing the in-game texts, specifically the descriptions of heroes' skills in the game *Honor of Kings*. The data were obtained from the two language versions of the descriptions of heroes' skills. The analyzed objects were the heroes that fall into the category of 'Roaming' heroes. This specific role was chosen because the errors were found in the noun phrases of the description translations of heroes' skills. Therefore, the phrases analysed will be noun phrases only. The analysis performed in this study adopted Chesterman's syntactic translation strategies (2016), the noun phrases were classified by using the theory from Quirk et al. (1985), and the translation quality was analyzed by referring to TQA by Nababan et al. (2012).

1.4 Objectives

Based on the research questions, this study aims to:

1. classify the noun phrases found in the heroes' skill descriptions in the game HOK.
2. identify the syntactic strategies adopted in the localization process of heroes' skill descriptions in the game titled HOK.
3. evaluate the accuracy and acceptability of the translation of heroes' skill descriptions in the game titled HOK.

© 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

1.5. Significances of Study

a. Theoretical Significances

This study aims to contribute to the translation studies, especially the localization of video game. In addition, this study provides a new comprehension of the translation strategies adopted and translation quality assessment of the in-game text.

b. Practical Significance

This study aims to provide the readers with novel insight to the localization of video game. Therefore, this study can be used as a reference for anyone having an interest in video game localization and the translation strategies adopted in the in-game text.

© 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

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

CHAPTER V
CONCLUSIONS

6.1 Conclusions

This study focuses on analyzing the noun phrases found in English language version of roaming heroes' skill description in the game titled Honor of Kings (HOK). Then, the translation of the noun phrases is analyzed to identify the adopted syntactic strategies as proposed by Chesterman (2016). Moreover, the translation quality in the aspects of accuracy and acceptability is assessed by using the TQA model by Nababan et al. (2012). Following the analysis and FGD, three conclusions are drawn.

First, following the analysis of 114 noun phrases, based on the modifiers, three types of noun phrases are found. Those are premodifier noun phrases, postmodifier noun phrases, and noun phrases with both premodifier and postmodifier. The frequencies of each type are premodifier noun phrases with 79 data (69.3%), postmodifier noun phrases with 24 data (21.1%), and noun phrases consisting of both premodifier and postmodifier with 11 data (9.6%). The high number of premodifier noun phrase in data is due to the English language tending to construct or place modifier before the noun head. Meanwhile, in Indonesia language, it applies otherwise. Therefore, if a future study analyze the translation of noun phrases from Indonesia into English, the results may differ from this study.

Secondly, based on the analysis, from 114 data, the adoption of five out of ten syntactic strategies is identified. The strategies are loan/calque, phrase structure change, cohesion change, literal translation, and unit shift. The found data for each strategy are 45 data (39.5%), 43 data (37.7%), 10 data (8.8%), 9 data (7.9%), and 7 data (6.1%) respectively. The results suggest that, in translating noun phrases from English language into Indonesian language, majority of noun phrases remain unchanged. The untranslated noun phrases include the names of heroes' skills, well-known or generally-accepted MOBA term, and in some cases the attribute of heroes' skills.

Lastly, based on the results of a focused-group discussion with raters, this study indicates that the noun phrases translated from English language into Indonesia language are accurate and acceptable. As demonstrated in 4.11, the scores of translation quality in the aspects of accuracy and acceptability are 2.75 and 2.58 respectively. This indicates that the noun phrases are mainly translated accurately to the intended meaning in TL with no meaning distortion or deletion. Moreover, this also reveals that most noun phrases are translated into an acceptable or well-established equivalences in TL while in the same time comply with the rules and conventions in TL. The majority of loan strategy adopted also contributes to the accuracy and acceptability scores. Most of data that adopts this strategy are because it is decided to maintain or preserve the MOBA terms (such as, stun, knock-up, and suppress) in the TL. This decision is made because the audiences are considered already familiar with those terms. In addition, the adoption of phrase structure change strategy also boosts both scores, because there is a subtle difference in noun phrase construction in English and Indonesia languages. Therefore, this strategy is adopted to address the problem.

5.2. Suggestions

Based on the conclusions above, the following suggestions are proposed for future translators, researchers, and higher-education institutions:

1. For Translators

In translating noun phrases, one must fully understand the differences of the structures in SL and TL. It is because one language to another may have a different set of rules, provisions, or conventions in constructing a noun phrase. In addition, the cultural aspect must also be considered in translating them. If a noun phrase or a term has a direct and generally-acceptable equivalence in TL, one has the option of using it to produce an accurate and acceptable translation.

Based on the results, there are two recommended strategies and one strategy which must be carefully implemented. The recommended strategies are loan and phrase structure change. These two strategies are found suitable in translating noun phrases or terms in a video game (in this case *Honor of Kings*). The former may be adopted

© 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

if the noun phrases or terms are in the forms of proper nouns or generally-accepted terms. The latter may be adopted if the noun phrases require some adjustments in their structures. Meanwhile, the adoption of cohesion change strategy must be carried out with extra care because the strategy may alter the meaning or lead to meaning distortion.

2. For Researchers

Further studies could investigate and explore other aspects of this video game (or other video games with different genre) with different and more specific linguistic unit than noun phrases. Moreover, a comparative study on a video game could deepen the understanding of translation quality in video game.

3. For Higher-education Institutions

Higher-education institutions should emphasize the teaching of how to translate the writing in a video game. This is because it requires a different approach in translating a video game. This could help students desiring to work in the related industry.

© 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

© 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

REFERENCES

Annur, C. M. (2023, March 14). *MOBA Jadi Genre Mobile Game Paling Disukai di Indonesia*. Katadata. https://databoks.katadata.co.id/media/statistik/f0dda3362ba4340/moba-jadi-genre-mobile-game-paling-disukai-di-indonesia

Arjoranta, J. (2019). How to Define Games and Why We Need to. *The Computer Games Journal*, 1.

Basith, R. I., & Ghifari, M. A. (2024). Subtitle Analysis Using Oers' Translation Strategies in. *Honkai: Star Rail Video Game*, 147-158.

Bernal-Merino, M. Á. (2015). *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global.* New York: Routledge.

Carnizzo, A., & Ramirez, E. (2015). Towards Procedural Map and Character. *Ingeniería y Ciencia*, 97; 108.

Catford, J. C. (1965). *A Linguistic Theory of Translation.* London: Oxford University Press.

Chaer, A. (2014). *Linguistik Umum: Edisi Revisi.* Jakarta: PT Rineka Cipta.

Chesterman, A. (2016). *Memes of Translation: The spread of ideas in translation theory Revised edition.* Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.

Erdita, D. (2021). Translation Strategies of Similes in "Game of Thrones" Novel. *International Journal of Linguistics, Literature, and Translation*, 172-177.

Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiyati, S., Honesti, L., Wahyuni, S., Mouw, E., . . . Waris, L. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.

Francesca, M., & Dewi, I. S. (2023). Analisis Penerjemahan Dialog pada Karakter Paimon di Genshin Impact. *Jurnal Sosial dan Humaniora*, 249-258.

Gozali, A. A., & Haryanti, P. (2024). Analisis Padanan Makna Kata Bahasa Indonesia pada Game Online Mobile Legends. *Mahadaya*, 289-298.

Hashibuan, H. I., & Mursita-Putri, S. A. (2022). Translation Strategy and Terms of Acceptability in a Dungeons and Dragons Translation. *International Dialogues on Education*, 42-63.

Honor of Kings. (2024, June 18). *Pengumuman Peluncuran Honor of Kings*. Honor of Kings. https://www.honorofkings.com/id/news-detail.html?secondary_label=983&father_content_id=d48aacf6a42c9a4ee6a9589a4e1c00c43ca5&content_id=d48aacf6a42c9a4ee6a9589a4e1c00c43ca5

Huddleston, R., & Pullum, G. K. (2016). *The Cambridge Grammar of the English Language.* Cambridge: Cambridge University Press.

Kompas. (2024, July 3). *Honor of Kings Rilis Tahun Berapa? Ini Faktanya*. Kumparan. https://kumparan.com/tutorial-game/honor-of-kings-rilis-tahun-berapa-ini-faktanya-233UgpC1M60

Kridalaksana, H. (1982). *Kamus Linguistik.* Jakarta: PT Gramedia.

Kristianto, D. (2024, July 9). *Honor of Kings Expands Globally with Strong Launch*. SensorTower. https://sensortower.com/blog/honor-of-kings-expands-globally-with-strong-launch

Kurniawan, A. A. (2022). Translation Analysis of Material Culture Terms Found in Video Game Entitled Citampi Stories. *Haluan Sastra Budaya*, 1-18.

Larson, M. L. (1998). *Meaning-Based Translation: A Guide to Cross-Language Equivalence.* Lanham: University Press of America.

Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic Inquiry.* California: Sage Publications, Inc.

Molina, L., & Albir, A. H. (2002). Translation Techniques Revisited: A Dynamic and Functionalist Approach. *Journal des traducteurs*, 498-512.

Muriel, D., & Crawford, G. (2018). *Games as Culture Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society.* New York: Routledge.

Nababan, M., Nuraeni, A., & Sumardiono. (2012). Pengembangan Model Penilaian Kualitas Penerjemahan. *Kajian Linguistik dan Sastra*, 44-45.

Nasution, A. F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif.* Bandung: CV Harfa Creative.

Newmark, P. (1988). *A Textbook of Translation.* New York: Prentice Hall International.

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

Noryatin, Y., Sinaga, I. M., & Cahyani, C. P. (2023). Annotated Translation From Indonesian into English: The Tourism and Culture Office's Website of Bekasi. *Jurnal Bahasa Asing*, 36-51.

O'Grady, W., Dobrovolsky, M., & Katamba, F. (1997). *Contemporary Linguistics: An Introduction.* London: Pearson Education Limited.

© 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

Purnawati, A. (2022). Translation Strategies in an Annotated Translation of Novel See Me by Nicholas Spark. *JUSHPEN: Jurnla Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 56-65.

Putra, D. A., Djatmika, & Wiratno, T. (2017). Analisis Kualitas Terjemahan Terhadap Istilah-istilah Teknis di dalam Game Ragnarok Online Karya Gravity. *Prasasti: Journal of Linguistics*, 36-48.

Putri, D. K. (2022). The Impact of Translation Techniques on the Translation Quality in the White Lady's Subtitle. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Studi Amerika*, 9-19.

Quirk, R., Greenbaum, S., Leech, G., & Svartvik, J. (1985). *A Comprehensive Grammar of the English Language.* New York: Longman Inc.

Sabrina, A. N. (2023). An Analysis of Syntactic Strategies in the Translation of the Fountain of Fair Fortune Tale. *JUKIM: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 140-146.

Santosa, R. (2021). *Dasar-dasar Penelitian Kualitatif Kebahasaan.* Surakarta: UNS PRESS.

Sharhan, K. S., & Al-Abedi, H. K. (2018). The Noun Phrase: Formal and Functional Perspective. *International Journal of Language Academy*, 549-556.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Suryawinata, Z., & Hariyanto, S. (2016). *Translation: Bahasan Teori & Penuntun Praktis Menerjemahkan Edisi Revisi.* Yogyakarta: Kanisius.

Tandiana, S. T. (2015). Contrastive Analysis of Using Noun Phrase in English and Indonesian Language. *Jurnal Siliwangi*, 75-82.

Thomala, L. L. (2024, November 5). *Number of monthly active users (MAU) of Honor of Kings mobile app in China from 1st quarter 2023 to 3rd quarter 2024*. Statista. https://www.statista.com/statistics/1421794/honor-of-kings-mau-china/

Touiserkani, F. (2024). Adaptation Strategies in Video Game Localization: A Case Study of Civilization. *Translation and Interpreting Research*, 41-52.

Violyn, C. M., Maghfiroh, A., Mustikawati, D. A., Indriastuti, N. R., & Asiyah, S. (2024). Analysis of News Translation Strategy on Muhammadiyah University Website: Qualitative Study Based on Bielsa and Bassnet's Theory. *Jurnal Keilmuan dan Keislaman*, 309-320.

© 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

Wibowo, A. P. (2021). The Prototype of Guidance in Translating Menu Text Asset: A Study of Video Game Localization. *CrossOver: Journal of Adaptation Studies*, 22-41.

Wibowo, A. P., & Suyudi, I. (2024). Preserving Cultural Authenticity: The Strategies of Localization in Indonesian Horror Video Game. *Proceedings of the Third International Conference on Communication, Language, Literature, and Culture (ICCoLliC 2024)* (pp. 131-162). Surakarta: Atlantis Press.

Wibowo, A. P., Nababan, M., Santosa, R., & Kristina, D. (2018). Translation Quality Assessment: Proceedings Carte Blanche of Translator in Localizing Simship MMORPG Video Game in Indonesia. *1st Bandung English Language Teaching International Conference (BELTIC 2018)* (pp. 31-38). Bandung: SCITEPRESS.

Wulandari, D. (2022). Translation Strategies in English-Indonesia Story Entitled The Importance of Fulfilling Promises. *JUSHPEN: Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 16-25.

Zanettavarleen, K. N., Indrayani, S., & Mustofa, A. (2024). Translation Shift and Translation Technique in English to Indonesian Subtitle of Archon Quest 4.2 Act V of Game: Genshin Impact. *Proceedings of International Seminar of Bispro: IsoBispro, 2024* (pp. 141-149). Depok: PNJ Press.

Zhang, L. (2016). Business English Translation Strategies in the Perspective of Skopos: In the Case of Advertisement Translation. *Open Journal of Modern Linguistics*, 243-246.

© 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

© 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

Saddam Giffari was born in Depok on 04 April 2003. In the year of 2021, Saddam Graduated from SMAN 13 Depok. Following the graduation, Saddam is enrolled in the study program of English for Business and Professional Communication in Politeknik Negeri Jakarta. As of the submission of this thesis, Saddam has been awarded a Bachelor's Degree in Applied Linguistic (S.Tr.Li) as a proof of completing the study.

Saddam has learned to translate various types of texts, including legal, academic, and journalistic texts during his study. In addition, Saddam is also experienced in making subtitles. At some point in his study, Saddam undertook an internship program in a governmental institution which is commonly known as Pusat Penguatan dan Pemberdayaan Bahasa (Pustanda). There, Saddam gained valuable experience in translating children's storybook.

Contact:
Email: saddamgiffari16@gmail.com

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

APPENDIX

DATA

No.	Data No.	SL	TL	Types of NP			Translation Strategy						TQA					
													Accuracy			Acceptability		
				Pre	Post	Both	LT	L/C	US	PS	CC	...	3	2	1	3	2	1
1	01/DQ/01	Da Qiao boost **her own Movement Speed** by 30.	*Da Qiao mendapat boost* ***Kecepatan Gerakan*** *sebesar 30.*	✓							✓			✓		✓		
2	02/DQ/02	When **the koi in Leaping Koi Tide and Severing Surge**...	*Saat* ***ikan koi dari Skill Leaping Koi Tide dan Severing Surge****...*		✓			✓					✓			✓		
3	03/DQ/03	...leaps past **another skill's tide**...	*...bersilangan* ***dengan satu sama lain****...*	✓							✓			✓		✓		
4	04/DQ/04	...it triggers **a tide explosion**...	*...****sebuah ledakan*** *akan terjadi...*	✓							✓			✓		✓		
5	05/DQ/05	...dealing **140 (140+25%) magical damage** and slowing enemies by 25% for 1s.	*...menimbulkan* ***140 (140+25%) Damage Magis*** *dan efek slow sebesar 25% pada musuh selama 1 Detik.*	✓				✓					✓				✓	
6	06/DQ/06	For **every 250 Magical Attack**...	*Untuk* ***setiap 250 Serangan Magis****...*	✓						✓			✓				✓	
7	07/DQ/07	...the **skill range of Leaping Koi Tide and Severing Surge** increases by 50...	*...jangkauan* ***Skill Leaping Koi Tide dan Severing Surge*** *meningkat sebesar 50...*			✓		✓					✓				✓	
8	08/DQ/08	...with **a maximum increase of 200**.	*...dengan* ***peningkatan maksimum sebesar 200****.*			✓				✓			✓			✓		

© 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

No.	Data No.	SL	TL	Types of NP			Translation Strategy						TQA					
													Accuracy			Acceptability		
				Pre	Post	Both	LT	L/C	US	PS	CC	...	3	2	1	3	2	1
9	09/DQ/09	...dealing **300 (300+50%) magical damage...**	*...menimbulkan **300 (300+50%) Damage Magis**...*	✓				✓					✓				✓	
10	10/DQ/10	...to **enemies in its path** and launching them for 0.5s.	*...pada **musuh yang terhantam** dan membuat mereka terkena efek Launch selama 0,5 Detik.*		✓					✓					✓		✓	
11	11/DQ/11	Using skills increases **Da Qiao's Movement Speed** by 30% for 2.5s	*Menggunakan Skill akan meningkatkan **Kecepatan Gerakan Da Qiao** sebesar 30% selama 2,5 Detik.*	✓						✓			✓			✓		
12	12/DQ/12	They can return via **the portal at the Crystal**.	*Rekan tim tersebut bisa kembali ke lokasi semula melalui **portal yang ada di kristal**.*		✓					✓			✓			✓		
13	13/DQ/13	No channeling is required to touch **the recall mark**.	***Recall dengan menyentuh Mark ini** akan terjadi seketika tanpa jeda sama sekali.*	✓							✓				✓			✓
14	14/DQ/14	Da Qiao summons **a whirlpool at the target location...**	*Da Qiao memanggil **Whirlpool pada lokasi target...***		✓			✓					✓			✓		
15	15/DQ/15	...dealing 500 (500+50%) magical damage to **enemies within range**.	*...menimbulkan 500 (500+50%) Damage Magis pada **musuh dalam jangkauan**.*		✓		✓						✓			✓		

© 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

No.	Data No.	SL	TL	Types of NP			Translation Strategy						TQA					
				Pre	Post	Both	LT	L/C	US	PS	CC	...	Accuracy			Acceptability		
													3	2	1	3	2	1
16	16/DS/16	...during which teammates can teleport to it by tapping **the Eye of the Whirlpool button**.	*Selama durasi ini, rekan tim bisa berteleportasi ke lokasi Whirlpool dengan mengetuk **tombol Eye of the Whirlpool**.*		✓			✓					✓				✓	
17	17/LP/01	Lian Po has **crowd control immunity**...	*...Lian Po akan mendapatkan **kekebalan Crowd Control**.*	✓				✓					✓			✓		
18	18/LP/02	...Lian Po gains **Battle Spirit** continuously...	*...Lian Po akan terus mendapatkan **Battle Spirit**.*	✓				✓					✓			✓		
19	19/LP/03	...**his Basic Attack** and skills grant more Battle Spirit on hit.	*Jika **serangan Dasar** dan Skill-nya berhasil menghantam target, Battle Spirit-nya akan bertambah lebih banyak lagi*	✓						✓			✓			✓		
20	20/LP/04	Battle Spirit provides **0-20% damage reduction**...	*Battle Spirit memberikan **0-20% Reduksi Damage**...*	✓				✓					✓			✓		
21	21/LP/05	Battle Spirit diminishes over time, and is converted to **70 (70+1.5%) Health recovery**...	*...Battle Spirit-nya akan berkurang seiring waktu, dan dikonversi menjadi **70 (70+1.5%) pemulihan HP...***	✓						✓			✓			✓		
22	22/LP/06	Lian Po dashes in **the target direction**...	*Lian Po Dash ke **arah target...***	✓						✓			✓			✓		

© 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

No.	Data No.	SL	TL	Types of NP			Translation Strategy						TQA					
													Accuracy			Acceptability		
				Pre	Post	Both	LT	L/C	US	PS	CC	...	3	2	1	3	2	1
23	23/LP/07	...dealing **150 (150+3% extra) physical damage** to enemies in his path...	*...menimbulkan **150 (150+3% ekstra) Damage Fisik** pada musuh yang dilewatinya...*	✓				✓					✓				✓	
24	24/LP/08	Passive: **Every third Basic Attack** is a heavy strike...	*Pasif: **Setiap Serangan Dasar ketiganya** menjadi Heavy Strike...*	✓						✓				✓		✓		
25	25/LP/09	...he slows enemies within range by 15% and pulls **non-hero enemies** toward him.	*...musuh dalam jangkauan terkena Slow sebesar 15% dan dia menarik **musuh non-Hero** ke pusat area.*	✓						✓			✓			✓		
26	26/LP/10	**Enemies closer to the epicenter** take more damage...	***Makin dekat musuh ke pusatnya**, makin besar damage yang mereka terima...*		✓				✓					✓		✓		
27	27/LP/11	He can use **other skills** while using skill 2.	*Dia bisa menggunakan **Skill lain** saat Skill 2 masih berlangsung.*	✓				✓					✓			✓		
28	28/LP/12	Lian Po leaps to **the target location**...	*Lian Po melompat ke **lokasi target**...*	✓						✓			✓			✓		
29	29/LP/13	**The direction of each strike** can be adjusted using the movement wheel.	***Arah setiap hantaman** bisa diatur dengan analog.*		✓		✓						✓			✓		

© 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

No.	Data No.	SL	TL	Types of NP			Translation Strategy						TQA					
				Pre	Post	Both	LT	L/C	US	PS	CC	...	Accuracy			Acceptability		
													3	2	1	3	2	1
30	30/LP/14	The direction of each strike can be adjusted using **the movement wheel.**	*Arah setiap hantaman bisa diatur dengan **analog**.*	✓					✓				✓			✓		
31	31/LP/15	He deals **200 (200+5% extra) physical damage** to enemies within range…	*Menimbulkan **200 (200+5% ekstra) Damage Fisik** pada musuh dalam jangkauan.*	✓				✓					✓				✓	
32	32/LP/16	…reduces **their Movement Speed** by 15% for 1s.	*…mengurangi **Kecepatan Gerakan mereka** sebesar 15% selama 1 Detik.*	✓						✓			✓			✓		
33	33/LP/17	**Enemies in the center** take an extra (60% extra) physical damage.	***Musuh di pusat area hantaman** menerima (60% ekstra) Damage Fisik.*		✓						✓		✓			✓		
34	34/ZZ/01	Every 7s, Zhuangzi removes **all crowd control effects** from himself...	*Setiap 7 Detik, Zhuangzi menghapus **semua efek Crowd Control** dari dirinya…*	✓				✓					✓			✓		
35	35/ZZ/02	During this period, he gains **immunity to all crowd control effects…**	*Selama periode ini, dia mendapatkan **kekebalan terhadap semua efek Crowd Control**…*		✓			✓					✓			✓		
36	36/ZZ/03	Zhuangzi sends out **dream butterflies in a cone-shaped area**…	*Zhuangzi mengerahkan **Kupu-Kupu Mimpi dalam area kerucut…***			✓				✓				✓				✓
37	37/ZZ/04	…gaining the enhancement from **his passive skill** for 2s.	*…meningkatkan **Skill Pasifnya** selama 2 detik.*	✓				✓					✓			✓		

© 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

No.	Data No.	SL	TL	Types of NP			Translation Strategy						TQA					
				Pre	Post	Both	LT	L/C	US	PS	CC	...	Accuracy			Acceptability		
													3	2	1	3	2	1
38	38/ZZ/05	Zhuangzi deals **250 (250+30%) magical damage** to nearby enemies...	*Zhuangzi menimbulkan **250 (250+30%) Damage Magis** pada musuh di sekitar.*	✓				✓					✓				✓	
39	39/LS/01	**Liu Shan's skills** deal equal damage to structures...	***Skill Liu Shan** menimbulkan Damage setara pada Struktur...*	✓				✓					✓			✓		
40	40/LS/02	Liu Shan's skills deal **equal damage** to structures...	*Skill Liu Shan menimbulkan **Damage setara** pada Struktur...*	✓				✓							✓			✓
41	41/LS/03	...and **his crowd control skills** disrupt them for 1.2s.	*...dan **Skill Crowd Control miliknya** mengakibatkan efek Disrupt pada mereka selama 1,2 Detik.*	✓				✓					✓			✓		
42	42/LS/04	He pillages **parts of structures**...	*Dia menjarah **puing Struktur**...*		✓					✓				✓				✓
43	43/LS/05	Also enhances **Liu Shan's next Basic Attack**...	*Selain itu, **Serangan Dasar Liu Shan berikutnya**...*	✓						✓			✓			✓		
44	44/LS/06	Liu Shan commands **his mechcraft** to claw at enemies...	*Liu Shan memerintahkan **mechcraft miliknya** untuk mencakar musuh...*	✓				✓						✓				✓
45	45/LS/07	Liu Shan commands his mechcraft to spin **its arms**...	*Mechcraft Liu Shan memutar **lengannya**...*	✓					✓				✓			✓		
46	46/LS/08	**Other skills** can be used while spinning.	*Selama berputar, **Skill lain** tetap bisa digunakan.*	✓				✓					✓			✓		

© 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

No.	Data No.	SL	TL	Types of NP			Translation Strategy						TQA					
													Accuracy			Acceptability		
				Pre	Post	Both	LT	L/C	US	PS	CC	...	3	2	1	3	2	1
47	47/SB/01	**Cleansing the bomb** will cause it to detonate immediately.	***Melenyapkan bom tersebut*** *akan menyebabkan bomnya segera meledak.*		✓				✓				✓			✓		
48	48/SB/02	Sun Bin manipulates time, increasing **the Movement Speed of himself and nearby teammates**...	*Sun Bin memanipulasi waktu, meningkatkan* ***Kecepatan Gerakannya sendiri dan rekan tim di sekitar****...*			✓				✓			✓			✓		
49	49/SB/03	After the 2s, he recovers **Health equal to 25% of the damage taken during this period**.	*Setelah 2 Detik, dia memulihkan* ***HP sebesar 25% dari Damage yang diterima selama durasi tersebut****.*		✓		✓						✓			✓		
50	50/SB/04	Passive: He gains **7.5% Cooldown Reduction**.	*Pasif: Mendapatkan 7,5%* ***Reduksi Cooldown****.*	✓				✓					✓				✓	
51	51/SB/05	Sun Bin throws **an enhanced bomb** in the target direction.	*Sun Bin melemparkan* ***bom yang lebih kuat*** *ke arah target.*	✓							✓			✓		✓		
52	52/SB/06	Upon hitting an enemy or reaching **its max range**...	*Saat menghantam musuh atau mencapai* ***jangkauan maksimumnya****...*	✓						✓			✓			✓		
53	53/SB/07	...the bomb unfurls **an energy field**...	*...bom ini membuka* ***medan energi...***	✓						✓			✓			✓		

© 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

No.	Data No.	SL	TL	Types of NP			Translation Strategy						TQA					
				Pre	Post	Both	LT	L/C	US	PS	CC	...	Accuracy			Acceptability		
													3	2	1	3	2	1
54	54/SK/08	The field interrupts **the enemy's skill** and silences them for 1s.	*Medan energi menginterupsi **Skill musuh** dan membuat mereka terkena Silence selama 1 Detik.*	✓				✓					✓			✓		
55	55/XY/01	**Xiang Yu's Basic Attack** deals extra physical damage equal to 6% health to enemy heroes.	***Serangan Dasar Xiang Yu** menimbulkan Damage Fisik ekstra sebesar 6% pada Hero musuh.*	✓						✓			✓			✓		
56	56/XY/02	Xiang Yu's Basic Attack deals **extra physical damage equal to 6% health** to enemy heroes.	*Serangan Dasar Xiang Yu menimbulkan **Damage Fisik ekstra sebesar 6% HP** pada Hero musuh.*			✓		✓					✓				✓	
57	57/XY/03	This effect has a 5s cooldown when attacking **the same target**.	*Efek ini memiliki cooldown 5 Detik saat menyerang **target yang sama**.*	✓						✓			✓			✓		
58	58/XY/04	At the end of the charge, he deals **an equal amount of extra physical damage...**	*Di akhir terjangan, dia menimbulkan jumlah **Damage Fisik ekstra yang sama besarnya**...*			✓				✓			✓				✓	
59	59/XY/05	...and **his next 2 Basic Attacks** within 5s are enhanced with a larger range...	***2 Serangan Dasar berikutnya** dalam 5 Detik akan ditingkatkan dan memiliki jangkauan yang lebih luas...*	✓						✓			✓			✓		

© 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

No.	Data No.	SL	TL	Types of NP			Translation Strategy						TQA					
													Accuracy			Acceptability		
				Pre	Post	Both	LT	L/C	US	PS	CC	...	3	2	1	3	2	1
60	60/XY/06	...and his next 2 Basic Attacks within 5s are enhanced with **a larger range...**	*2 Serangan Dasar berikutnya dalam 5 Detik akan ditingkatkan dan memiliki **jangkauan yang lebih luas**...*	✓						✓			✓			✓		
61	61/XY/07	...and are guaranteed **critical hits** with a base critical damage of 150%.	*...serta dijamin menjadi **critical hit**, tapi damage-nya hanya 150% dari Critical Damage dasar.*	✓				✓					✓			✓		
62	62/XY/08	...and are guaranteed critical hits with **a base critical damage of 150%**.	*...serta dijamin menjadi critical hit, tapi **damage-nya hanya 150% dari Critical Damage dasar**.*			✓		✓							✓			✓
63	63/XY/09	**His first enhanced Basic Attack** is a large horizontal sweep that restores (200 + 8% lost) Health (only restores 50% of this value when attacking non-hero units) ...	***Serangan Dasar ditingkatkan yang pertama** adalah tebasan horizontal di area luas yang memulihkan (200 + 8% HP) yang hilang (saat menyerang non-Hero, hanya menerima 50% dari pemulihan ini) ...*	✓						✓				✓				✓

© 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, penulisa
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

No.	Data No.	SL	TL	Types of NP			Translation Strategy						TQA					
				Pre	Post	Both	LT	L/C	US	PS	CC	...	Accuracy			Acceptability		
													3	2	1	3	2	1
64	64/XY/10	His first enhanced Basic Attack is a large horizontal sweep that restores (200 + 8% lost) Health (only restores 50% of this value when attacking **non-hero units**) ...	*Serangan Dasar ditingkatkan yang pertama adalah tebasan horizontal di area luas yang memulihkan (200 + 8% HP) yang hilang (saat menyerang **non-Hero**, hanya menerima 50% dari pemulihan ini) ...*	✓							✓			✓				✓
65	65/XY/11	**The second enhanced Basic Attack** is a vertical chop that deals 498 (225 + 140%) physical damage.	***Serangan Dasar ditingkatkan yang kedua** adalah tebasan vertikal yang menimbulkan 498 (225 + 140%) Damage Fisik.*	✓						✓				✓				✓
66	66/XY/12	Xiang Yu charges up and unleashes **an energy wave** with his sword…	*Xiang Yu mengisi kekuatannya dan melancarkan **gelombang energi** dengan pedangnya…*	✓						✓			✓			✓		
67	67/XY/13	...dealing 695 (500 + 100%)-1,390 (1000+200%) physical damage (the lower **his Health**, the higher the damage) …	*...menimbulkan 695 (500 + 100%)-1,390 (1000+200%) Damage Fisik (makin rendah **HP-nya**, makin tinggi damage-nya) …*	✓					✓				✓			✓		
68	68/XY/14	**Enemies in the inner zone** take 66% extra damage…	***Musuh di zona bagian dalam** menerima 66% damage ekstra…*		✓					✓			✓			✓		

© 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, penulisa
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

No.	Data No.	SL	TL	Types of NP			Translation Strategy						TQA					
				Pre	Post	Both	LT	L/C	US	PS	CC	...	Accuracy			Acceptability		
													3	2	1	3	2	1
69	69/XI/15	Enemies in the inner zone take **66% extra damage**...	*Musuh di zona bagian dalam menerima **66% damage ekstra**...*	✓				✓					✓			✓		
70	70/LB/01	Liu Bang gains 1 mark **every second**, for up to 4 marks.	*Liu Bang mendapatkan 1 Mark **setiap Detik**, hingga 4 Mark.*	✓			✓						✓			✓		
71	71/LB/02	Basic Attacks expend **all marks...**	*Serangan Dasar akan mengonsumsi **semua Mark...***	✓				✓					✓				✓	
72	72/LB/03	...dealing **an additional 70 (70-140+10%) magical damage per mark**.	*...menimbulkan **70 (70-140 + 10%) Damage Magis tambahan per Mark**.*			✓		✓					✓				✓	
73	73/LB/03	...**the next Basic Attack** is enhanced into a ranged attack that deals 460 (280-560+100% physical+40% magical damage.)	*...**Serangan Dasar berikutnya** akan ditingkatkan menjadi serangan mode ranged yang menimbulkan 460 (280-560 + 100% Damage Fisik + 40% Damage Magis.)*	✓						✓			✓			✓		
74	74/LB/04	Liu Bang dashes **a distance of 275-550** in the target direction...	*Liu Bang Dash **sejauh 275-550** ke arah target...*		✓					✓			✓				✓	

© 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, penulisa
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

No.	Data No.	SL	TL	Types of NP			Translation Strategy						TQA					
													Accuracy			Acceptability		
				Pre	Post	Both	LT	L/C	US	PS	CC	...	3	2	1	3	2	1
75	75/LB/05	This skill can be charged for up to 1s, and its effects depend on **charging time**.	*Skill ini juga bisa digunakan setelah mengisi tenaga hingga 1 Detik, dan efek yang ditimbulkan akan berbeda, bergantung pada **durasi pengisian tenaganya**.*	✓							✓		✓			✓		
76	76/LB/06	He also fully charges **Staggering Charge**, keeping it charged for 10s.	*Dia juga mengisi penuh **Staggering Charge** dan menjaganya tetap terisi selama 10 Detik.*	✓				✓					✓			✓		
77	77/LB/07	By doing so, he will immediately teleport to the teammate, remove **their shield**, and deal 200-400 magical damage to nearby enemies.	*Jika melakukannya, dia akan langsung berteleportasi ke rekan timnya tersebut, menghilangkan **Shield mereka**, dan menimbulkan 200-400 Damage Magis pada musuh yang ada di dekatnya...*	✓				✓					✓			✓		

© 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

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

No.	Data No.	SL	TL	Types of NP			Translation Strategy						TQA					
				Pre	Post	Both	LT	L/C	US	PS	CC	...	Accuracy			Acceptability		
													3	2	1	3	2	1
78	78/LB/08	By doing so, he will immediately teleport to the teammate, remove their shield, and deal 200-400 magical damage to **nearby enemies.**	*Jika melakukannya, dia akan langsung berteleportasi ke rekan timnya tersebut, menghilangkan Shield mereka, dan menimbulkan 200-400 Damage Magis pada **musuh yang ada di dekatnya**...*	✓						✓			✓			✓		
79	79/LB/09	However, he will not gain **the recovery effect**.	*...tapi dia tidak akan mendapatkan **efek pemulihan HP**.*	✓						✓			✓			✓		
80	80/ZF/01	Before transforming, **Zhang Fei's Basic Attacks** increase Madness by 3.	*Sebelum bertransformasi, **Serangan Dasar Zhang Fei** meningkatkan Madness sebesar 3.*	✓						✓			✓			✓		
81	81/ZF/02	Zhang Fei swings **his snake spear...**	*Zhang Fei mengayunkan **tombak ularnya**...*	✓						✓			✓			✓		
82	82/ZF/03	...dealing 618 physical damage to enemies within range and knocking back **enemy heroes**.	*...menimbulkan 618 Damage Fisik pada musuh dalam jangkauan dan membuat **Hero musuh** terpukul mundur.*	✓						✓			✓			✓		
83	83/ZF/04	Hitting **an enemy unit** increase Madness by 3.	*Menghantam **unit musuh** akan meningkatkan Madness sebesar 3.*	✓						✓			✓			✓		

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta
Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan
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

No.	Data No.	SL	TL	Types of NP			Translation Strategy						TQA					
				Pre	Post	Both	LT	L/C	US	PS	CC	...	Accuracy			Acceptability		
													3	2	1	3	2	1
84	84/ZF/05	Zhang Fei leaps to **the target location**...	*Zhang Fei melompat ke **lokasi target**...*	✓						✓			✓			✓		
85	85/ZF/06	...and activates **a mechcraft mark...**	*...dan mengaktifkan **Mark Mechcraft...***	✓				✓					✓				✓	
86	86/ZF/07	He gains 3 Madness from using the skill and **1 extra Madness** for each shield granted to teammates.	*Dia mendapatkan 3 Madness dari penggunaan Skill ini dan **1 Madness ekstra** untuk tiap Shield yang diberikan kepada rekan tim.*	✓				✓					✓				✓	
87	87/ZF/08	He gains 3 Madness from using the skill and 1 extra Madness for **each shield granted to teammates.**	*Dia mendapatkan 3 Madness dari penggunaan Skill ini dan 1 Madness ekstra untuk **tiap Shield yang diberikan kepada rekan tim.***		✓		✓						✓			✓		
88	88/ZF/09	...generating **a powerful gust of wind**...	*...menghasilkan **embusan angin yang dahsyat**...*			✓				✓			✓			✓		
89	89/ZF/10	...**enemies at the end of its path** are stunned for 1.5s.	***Musuh di ujung hembusan angin ini** terkena efek Stun selama 1,5 Detik.*		✓						✓			✓		✓		
90	90/ZF/11	Ferali Form: While he is in **Ferali Form**, his basic attacks...	*Ferali Form: Saat berada dalam **Ferali Form**, Serangan Dasarnya...*	✓				✓					✓				✓	
91	91/ZF/12	When Ferali Form ends, **Forbidden Domain** is automatically trigerred.	*Saat Ferali Form berakhir, **Forbidden***	✓				✓					✓			✓		

© 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

No.	Data No.	SL	TL	Types of NP			Translation Strategy						TQA					
				Pre	Post	Both	LT	L/C	US	PS	CC	...	Accuracy			Acceptability		
													3	2	1	3	2	1
			Domain *otomatis terpicu.*															
92	92/CY/01	**Each sound wave** bounces up to 6 times...	***Setiap gelombang suara*** *dapat memantul hingga 6 kali...*	✓			✓						✓			✓		
93	93/CY/02	**The second bounce** inflicts only 25% of the initial damage and stun duration.	*Damage dan durasi Stun* ***pantulan kedua dan berikutnya*** *hanya 25% dari efek semula.*	✓							✓			✓		✓		
94	94/CY/03	The second bounce inflicts only 25% of **the initial damage and stun duration**.	***Damage dan durasi Stun*** *pantulan kedua dan berikutnya hanya 25% dari* ***efek semula****.*	✓				✓					✓				✓	
95	95/CY/04	Cai Yan plays **her harp**, restoring 90 Health to the teammate with the lowest Health within range...	*Cai Yan memainkan* ***harpa****, memulihkan 90 HP pada rekan tim dengan HP terendah dalam jangkauan...*	✓					✓					✓		✓		
96	96/CY/05	Cai Yan plays her harp, restoring 90 Health to **the teammate with the lowest Health within range**...	*Cai Yan memainkan harpa, memulihkan 90 HP pada* ***rekan tim dengan HP terendah dalam jangkauan****...*		✓		✓						✓				✓	
97	97/LI/01	After **Liang's Basic Attack and Skills...**	*Setelah* ***Serangan Dasar atau Skill Liang****...*	✓				✓					✓			✓		
98	98/LI/02	...he enters **a state of continuous attack**...	*...dia akan melancarkan* ***serangan terus-menerus****...*		✓					✓				✓		✓		

© 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, penulisa
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

No.	Data No.	SL	TL	Types of NP			Translation Strategy						TQA					
				Pre	Post	Both	LT	L/C	US	PS	CC	...	Accuracy			Acceptability		
													3	2	1	3	2	1
99	99/LI/03	...during which he deals **120 (120+70%) true damage**...	*Selama durasi itu, dia menimbulkan **120 (120+70%) True DMG**...*	✓				✓					✓				✓	
100	100/LI/04	Liang summons **4 magical barriers**...	*Liang menciptakan **4 penghalang sihir**...*	✓						✓			✓			✓		
101	101/LI/05	If the same enemy touches **multiple barriers**...	*Jika musuh yang sama menyentuh **beberapa penghalang**...*	✓			✓						✓			✓		
102	102/LI/06	...**subsequent barriers** only deal...	*...**penghalang berikutnya** hanya menimbulkan...*	✓						✓			✓			✓		
103	103/LI/07	Liang conjures **a circle of attrition...**	*Liang menciptakan **Lingkaran Pelemahan**...*		✓					✓			✓				✓	
104	104/LI/08	**Non-hero enemy units** take 50% more damage.	***Unit musuh non-Hero** menerima Damage 50% lebih banyak.*	✓						✓			✓			✓		
105	105/LI/09	Non-hero enemy units take **50% more damage**.	*Unit musuh non-Hero menerima **Damage 50% lebih banyak.***	✓				✓					✓			✓		
106	106/LI/10	Liang uses **a Power Word** to surpress...	*Liang menggunakan **Power Word** untuk mengakibatkan efek Suppress...*	✓				✓					✓			✓		
107	107/LI/11	...**a magic field** is summoned...	*...**sebuah lingkaran sihir** akan tercipta...*	✓						✓				✓		✓		
108	108/DH/01	Whenever **a dark orb of Donghuang's**...	*Setiap kali **Dark Orb Donghuang**...*			✓		✓					✓				✓	
109	109/DH/02	Releases **a burst of power**...	*Melepaskan **luapan kekuatan**...*		✓		✓							✓				✓

© 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

No.	Data No.	SL	TL	Types of NP			Translation Strategy						TQA					
													Accuracy			Acceptability		
				Pre	Post	Both	LT	L/C	US	PS	CC	...	3	2	1	3	2	1
110	110/DH/03	**The number of dark orbs** will influence the strength of Dark Impact.	***Jumlah Dark Orb*** *akan memengaruhi kekuatan Dark Impact.*		✓			✓					✓				✓	
111	111/DH/04	The number of dark orbs will influence **the strength of Dark Impact**.	*Jumlah Dark Orb akan memengaruhi* ***kekuatan Dark Impact****.*		✓			✓					✓			✓		
112	112/DH/05	He gains 10% Movement Speed for **every extra dark orb consumed**.	*...dan mendapatkan 10% Kecepatan Gerakan untuk* ***Dark Orb ekstra yang digunakan****.*			✓		✓						✓				✓
113	113/DH/06	While the enemy is surpressed by him, both share **all damage taken**.	*Saat musuh terkena efek Suppress olehnya, keduanya berbagi* ***Damage yang diterima****.*		✓			✓						✓		✓		
114	114/DH/07	He instantly gains 3 dark orbs when **his Ultimate** is used.	*Dia langsung mendapatkan 3 Dark Orb saat* ***Ultimate-nya*** *digunakan.*	✓					✓				✓				✓	
		Distribution		79	24	11	9	45	7	43	10	0	90	20	4	78	25	11
		Total Data		114			114						2.71			2.58		

Abbr.	Details	Abbr.	Details
SL	Source Language	LT	Literal Translation
TL	Target Language	L/C	Loan, Calque
NP	Noun Phrase	US	Unit Shift
Pre	NP with Premodifier	PS	Phrase Structure Change
Post	NP with Postmodifier	CC	Cohesion Change
Both	NP with both modifiers	TQA	Translation Quality Assessment

© 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