



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



**REGISTER SHIFT AND TRANSLATION ACCEPTABILITY IN THE
DUBBING OF MOBILE GAME: HONOR OF KINGS**

THESIS

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

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Muhammad Dziqry Syafii Jamalullail

2108411048

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

PRONOUNCEMENT

I, the undersigned:

Student Name : **Muhammad Dziqry Syafii Jamalullail**

Student ID : **2108411048**

Study Program: **English for Business and Professional Communication (BISPRO)**

Thesis Title : **Register Shift and Translation Acceptability in the Dubbing of
Mobile Game: Honor of Kings**

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, *23 Juli* 2025

The declarant

Muhammad Dziqry Syafii Jamalullail

NIM 2108411048



© 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

The following thesis is proposed by:

Student Name : **Muhammad Dziqry Syafii Jamalullail**

Student ID : **2108411048**

Study Program: **English for Business and Professional Communication (BISPRO)**

Thesis Title : **Register Shift and Translation Acceptability in the Dubbing of Mobile Game: Honor of Kings**

It has been examined by the Board of Thesis Examiners on 17 June 2025 and decided
"PASSED"

Board of Thesis Examiners

Signature

Head of Examiner : **Taufik Eryadi Abdillah, S.S., M.Hum.**

Examiner 1 : **Septina Indrayani, S.Pd., M.Tesol.**

Examiner 2 : **Eky Erlanda Edel, S.Pd., M.Pd.**

Under the supervision of Board of Thesis Supervisors

Board of Thesis Supervisors

Signature

Supervisor 1 : **Taufik Eryadi Abdillah, S.S., M.Hum.**

Supervisor 2 : **Dewi Kurniawati, S.S., M.Pd.**

Legalized by:

Head of Department

Business Administration



Dr. Wahyudi Utomo, S.Sos., M.Si.
NIP 198007112015041001

Depok,21.....Juli.....2025

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

PREFACE

All praises and gratitude are extended to Allah SWT, as it is by His blessings and mercy that the author has been able to complete this thesis. This thesis is written as part of the requirements for earning a bachelor's degree. The researcher realizes that without the support and guidance from various parties, it would have been difficult to complete this thesis. Therefore, the author would like to express heartfelt thanks to:

1. Dr. Dra. Ina Sukaesih, Dipl. TESOL., M.M., M.Hum., Coordinator of the English for Business and Professional Communication Study Program;
2. Taufik Eryadi Abdillah, S.S., M.Hum., and Dewi Kurniawati, S.S., M.Hum., the supervising lecturer, for dedicating time, energy, and thoughts to guide the researcher in preparing this thesis;
3. The researcher's parents and family, for providing the necessary moral and material support to help the continuation of this thesis.
4. Al-Hilal Ramadhan, Nisa Choiru Ummah, Arsyia Dwi Nugraha, Siti Khaliza Oktaviani, and Dzaki Difa Al-Hadid for being supportive friends who always provide mental support throughout the research process.
5. Salsabila Balqis Putri Kinasih, as the researcher's friend for suggesting ideas for this research.

Finally, the author hopes that God Almighty rewards the kindness of all those who have provided support. May this thesis contribute to the advancement of knowledge.

Depok, 11 June 2025

Researcher



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 : **Muhammad Dziqry Syafii Jamalullail**

Student ID : **2108411048**

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:

**REGISTER SHIFT AND TRANSLATION ACCEPTABILITY IN THE DUBBING
OF MOBILE GAME: HONOR OF KINGS**

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 of23 July.....2025

Declared by:

Muhammad Dziqry Syafii Jamalullail

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

This study aimed to identify what types of register being present and dominant, the connection of register shift to translation, acceptability of translation to the dubbing, and to improve the practice of video game translation from the dubbing of mobile game: Honor of Kings. The objects of this study are types of register which followed Joos' (1962) theory, register shift which followed the identification by Joos (1962), and translation acceptability which employs the theory by Nababan, et al. (2012). This research used descriptive qualitative method. The data was collected through purposive sampling and analyzed through the process of FGD by raters. The findings revealed three types of registers from 107 data of dubbing: casual (67.29% in SL and 75.70% in TL), formal (31.78% in SL and 23.37% in TL), and frozen (0.93% both SL and TL). Register shifts occurred in 10.28% of the data, primarily formal to casual register shift (9.35%), with lexical and tone changes as key indicators. Translation acceptability assessment, conducted via focus group discussion (FGD) with raters, yielded an average score of 2.51 (acceptable), though shifts correlated with higher acceptability averaging 3.00 (acceptable) acceptability score compared to no register shift averaging 2.45 (less acceptable) acceptability score. This study concluded that register shifts enhance translation acceptability by aligning with the norms in the TL, offering practical insights for video game translation. This study suggested further research with larger datasets to explore pragmatics and cultural adaptations in dubbing.

Keywords: register, types of register, register shift, translation acceptability, dubbing

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta:

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

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi jenis-jenis ragam bahasa yang muncul dan dominan, hubungan pergeseran ragam bahasa dengan penerjemahan, keberterimaan terjemahan dalam dubbing, serta meningkatkan kualitas praktik penerjemahan game dari analisis dubbing game mobile: *Honor of Kings*. Objek dari penelitian ini adalah jenis-jenis register yang mengikuti teori Joos (1962), pergeseran register yang mengikuti identifikasi oleh Joos (1962), dan keberterimaan terjemahan yang menggunakan teori dari Nababan, et al. (2012). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui *purposive sampling* dan dianalisis melalui proses FGD oleh para penilai. Temuan penelitian menunjukkan tiga jenis ragam bahasa dari 107 data dubbing: kasual (67,29% dalam bahasa sumber dan 75,70% dalam bahasa target), formal (31,78% dalam bahasa sumber dan 23,37% dalam bahasa target), dan beku (0,93% dalam bahasa sumber dan target). Pergeseran ragam bahasa terjadi pada 10,28% data, terutama dari ragam formal ke kasual (9,35%), dengan perubahan leksikal dan warna bahasa sebagai indikator utama. Penilaian keterterimaan terjemahan yang dilakukan melalui FGD dengan para penilai menghasilkan skor rata-rata 2,51 (berterima), namun data dengan pergeseran ragam bahasa memiliki skor keterterimaan lebih tinggi rata-rata 3,00 (berterima), dibandingkan data tanpa pergeseran ragam yang memiliki skor rata-rata 2,45 (kurang berterima). Penelitian ini menyimpulkan bahwa pergeseran ragam bahasa meningkatkan keterterimaan terjemahan dengan menyesuaikan norma dalam bahasa target, dan memberikan wawasan dalam praktik penerjemahan game. Penelitian ini menyarankan studi di masa depan untuk mengumpulkan data dalam jumlah yang lebih besar untuk mengeksplorasi aspek pragmatik dan adaptasi budaya dalam dubbing.

Kata kunci: ragam bahasa, jenis ragam bahasa, pergeseran ragam bahasa, keterterimaan terjemahan, dubbing, *Honor of Kings*



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	i
LEGITIMATION	ii
PREFACE	iii
CONSENT OF THESIS PUBLICATION FOR ACADEMIC INTERESTS.....	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
LIST OF TABLES.....	vii
LIST OF FIGURES.....	viii
CHAPTER I	1
1.1 Background of the Study.....	1
1.2 Research Questions	4
1.3 Research Objectives	4
1.4 Significance of Study	4
1.4.1 Theoretical Significance.....	4
1.4.2 Practical Significance.....	4
1.5 Limitation of Study	5
CHAPTER II.....	6
2.1 Theoretical Review	6
2.1.1 Pragmatics	6
2.1.2 Dubbing.....	8
2.1.3 Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Game.....	9
2.1.4 Register	10



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

2.1.5 Translation.....	14
2.1.6 Translation Acceptability	14
2.2 Review of Relevant Studies	15
2.3 Theoretical Framework	18
CHAPTER III	19
3.1 Research Design.....	19
3.2 Data and Data Source.....	19
3.3. Sampling Technique.....	19
3.4 Data Collection Technique	20
3.4.1 Content Analysis	20
3.4.2 Focus Group Discussion	21
3.5 Data Validity.....	21
3.5.1 Triangulation of Data Source	21
3.5.2 Triangulation of Data Collection Method.....	21
3.6 Data Analysis	22
3.6.1 Domain Analysis	22
3.6.2 Taxonomy Analysis.....	23
3.6.3 Componential Analysis	23
3.6.4 Cultural Theme Analysis.....	24
CHAPTER IV	25
4.1 Research Result.....	25
4.1.1 Identification of Types of Register.....	25
4.1.2 Register Shift Occurences	29



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

4.1.3 Translation Acceptability	31
4.2 Discussion	37
CHAPTER V	41
5.1 Conclusion	41
5.2 Suggestion	41
REFERENCES.....	43
CURRICULUM VITAE	47





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

LIST OF TABLES

Table 1.1 Register Shift Phenomenon	2
Table 2.1 Example of Register Shift in Honor of Kings Dubbing	13
Table 2.2 Translation Acceptability Assessment	14
Table 3.1 Example of Domain Analysis	22
Table 3.2 Example of Taxonomy Analysis	23
Table 3.3 Example of Componential Analysis	24
Table 4.1 Types of Register Data Statistics	25
Table 4.2 Casual Register Data	26
Table 4.3 Formal Register Data	27
Table 4.4 Frozen Register Data	28
Table 4.5 Register Shift Data Statistics	29
Table 4.6 Formal to Casual Register Shift	30
Table 4.7 Casual to Formal Register Shift	31
Table 4.8 Translation Acceptability Assessment Average Score Range	32
Table 4.9 Translation Acceptability Assessment Result	32
Table 4.10 Acceptable Translation	33
Table 4.11 Less Acceptable Translation	34
Table 4.12 Unacceptable Translation	36
Table 4.13 No Register Shift Data	38
Table 4.14 Register Shift Data	39



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.....	18
---------------------------------------	----





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

Video games as a form of entertainment have been around for decades. The rapid growth of the gaming industry introduces the market to countless video game genres, from the simplest of single player games to multiplayer games. One of the genres in multiplayer games is Multiplayer Online Battle Arena or usually referred to as MOBA. This game consists of two teams with five players on each team who attack and defend each other's base using unique characters called heroes. MOBA games are mainly found on computer and mobile phone. Among several titles of MOBA games, Honor of Kings or HOK has over 50 million downloads on Google Play Store, making it one of the most downloaded MOBA games on mobile phone. This game was initially released in 2015 for the Chinese market and in 2024 worldwide by Tencent Games (Azis, 2024). As a game with choices of characters, Honor of Kings features voice acting for each character to uplift the experience when playing the game.

Voice acting is known as an act of filling audio performed by a voice actor through recording into a content. When an audio has to be transferred into another language, it is necessary to perform an audiovisual translation, or in this case, dubbing. Chaume (2014) explains that dubbing means replacing original track of an audiovisual content's source language (SL) dialogues with another track that has been translated in the target language. This practice can be found commonly in video games to reach a wide range of audiences, helping them to enjoy any video game in their preferred language. Voice acting in video games has already existed since the dawn of video game era but it only became fully-fledged in the 90s. However, there was never a single game featuring official Indonesian audio, at least not until 2014 coming from an indie game titled DreadOut by an Indonesian developer Digital Happiness (Indonesian Games Curator, n.d.). Indonesian dubbing for games is still considered a new thing in gaming industry,



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan 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

and to this day, there are only limited number of games that feature official Indonesian dubbing. This makes Honor of Kings as one of the few games to feature in-game Indonesian audio. With over 100 different playable heroes and their unique expressions, this raises a question whether the translation is acceptable or not according to the concept of translation acceptability by Nababan, et al. (2012) on the TL since the practice has been present for only a decade.

The uniqueness of each hero can be measured by many factors, one of which being their speech. In linguistics, spoken language can be seen through the lens of pragmatics, a subfield of linguistics that examines how meaning is constructed and interpreted in real-world communication. Each hero's speech differs based on their personality, style, or background story. The difference means the register will also differ from one to another. Joos (1962) defines register into five types: frozen, formal, consultative, casual, and intimate. Frozen register, such as "The Lord who art in heaven," contains unusual and sometimes archaic vocabularies. In comparison, formal register differs in the lexical choice which contains more familiar words, such as "The government announced a new policy this afternoon." However, when a character voice is being translated into another language, a register shift may sometimes occur that may affect the acceptability of a translation. The following is the example of register shift found in the game Honor of Kings.

Table 1.1 Register Shift Phenomenon

	Dubbing	Type of Register
SL	Why did you create me? Is there something you need help with?	Formal Register
TL	Kenapa kamu ciptain aku? Apa kamu butuh bantuan?	Casual Register



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

From the two version of dubbing, register shift can be seen indicated by the lexical choice. The word “apa” in the TL is grammatically incorrect based on the Indonesian grammar rules because the grammatically correct choice of word should have been “apakah” in the dubbing. However, the use of “apa” here is to make the dubbing more familiar to the game’s target audience. Hidayat & Supriatnoko (2022) explains that language is spoken as how it is perceived based on the social norms, in this case, based on the choice of words, relative grammar, and context that ties a link to pragmatics, which is how context matters to the interpretation of a speech or expressions. On the other hand, semantics focuses on meaning and in translation, it is about accuracy. Pragmatics explores how speakers convey and listeners infer intended meaning based on context, social norms, cultural expectations, and situational factors (Yule, 1996). Nababan, et al. (2012) in Hidayat & Supriatnoko (2022) links this matter to acceptability of translation. Therefore, a translation acceptability assessment is fitting in analyzing a register shift.

There are several relevant previous studies that discuss translation in games. Putra (2023) studied translation technique and acceptability aspect in the dubbing translation of heroes in the online game Mobile Legends: Bang Bang. Hadi (2023) studied translation quality of noun phrases in the knowledge description from Black Desert Mobile. Yusniadi (2024) studied translation quality, techniques, and types of feelings on the subtitle from Biomutant. Zanettavarleen (2024) studied translation technique and accuracy aspect of translation shift in English to Indonesia subtitle from Genshin Impact. However, none of those have ever studied register shift and its relation to translation acceptability in the dubbing from Honor of Kings which leaves room for research. This makes it important to conduct research that focuses on video game dubbing and its translation through the perspectives of linguistics based on a character’s manner of speech.



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

Following to previous matter, the research questions shall be as follows:

1. What are the types of register found in the dubbing of heroes from Honor of Kings?
2. Through the process of translation, are there any register shifts found in the TL of the dubbing?
3. How acceptable is the translation of dubbing of heroes from Honor of Kings?

1.3 Research Objectives

This study aims to:

1. Identify the types of register in the dubbing of heroes from Honor of Kings.
2. Identify the register shift found in the translation of dubbing of heroes from Honor of Kings.
3. Determine the acceptability of translation of dubbing of heroes from Honor of Kings.

1.4 Significance of Study

This study will be of great benefit for 2 following aspects:

1.4.1 Theoretical Significance

This study provides a contribution to the academic standpoint, the contribution of which shall be a development towards the theoretical basis of language register, register shift, and the effects of register shift to translation, translation quality aspect, and audiovisual translation.

1.4.2 Practical Significance

This study is expected to make a contribution towards the whole gaming industry, particularly to translators and video game developers, in this case, to TIMI Studio



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

Group and Tencent Games. This study shall provide the understanding of Indonesian dubbing in video games which practice remains uncommon for the gaming industry.

1.5 Limitation of Study

This study sets around utterance, types of register defined by Joos (1962), register shift from the types of register identification, translation acceptability based on theory by Nababan, et al. (2012), MOBA game, classification of MOBA games, and the dubbing of several selected heroes from Honor of Kings. The heroes selected for this research are determined using purposive sampling based on their relevancy to the types of register and all of the heroes have been voiced both in English and Indonesian. The data collected for this study consist of 100 data. This study uses FGD with raters to determine the register, register shift, and translation acceptability of said data.

**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

CLOSING

5.1 Conclusion

This research has yielded significant findings regarding the types and effects of register in the dubbing of heroes in Honor of Kings. Three distinct registers were identified, with the casual register being the most prevalent in both the source and target languages. The formal register appeared less frequently, while the frozen register was the least common. This suggests that the game, Honor of Kings, prioritizes a casual and flexible communication style to appeal to a broad audience.

Additionally, register shifts were observed during the translation process, with two main types identified: shifts from formal to casual and, less frequently, from casual to formal. This further supports the previous proof regarding this game which tends to lean toward casual or informal manner of communicating with its audience.

The assessment of the dubbing's overall translation acceptability indicates that while the translations are generally adequate, instances of register shift scored higher in acceptability compared to those without register shift occurrence. This highlights the importance of register shift in ensuring a more effective and acceptable translations to the cultural norms of TL.

5.2 Suggestion

This research is in no way near perfection whatsoever. There remains plenty of rooms for improvement regarding analysis of register shift or even video game dubbing. To conduct research regarding register shift, it is suggested to gather a larger amount of data due to the limited amount of register shift occurrence from the data herein. It is also recommended to look up for more references regarding register, types of register, and register shift as there are not many sources available regarding this topic.



© 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

When conducting research on video game dubbing, future research must keep an eye out on pragmatics when performing analysis on dubbing as it is closely related to cultural impact, implication, and nuances which aspects are most prevalent in spoken language. Spoken language is also different than written language, so it may not follow certain rules that tend to apply in written language.

Translators, especially the Honor of Kings team, must re-evaluate several dubbings that remain unfitting to the cultures, norms, nuances, and familiarity of the TL. A slight difference in a single choice of word may deliver different message. Translator must look up the differences between spoken and written language in order to have better priority when translating.





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

- Auer, J. (1984). *Bilingual Conversation*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Austin, J. L. (1962). *How to Do Things with Words*. Oxford: Oxford University Press.
- Aya, B. O. (2024, January 10). *Pemikiran Descartes Melalui Lensa "Aku Berpikir, Maka Aku Ada"*. Retrieved from Kompasiana:
<https://www.kompasiana.com/blandinnaoctavianyaya6653/659d50b1de948f3ba462ae42/pemikiran-descartes-melalui-lensa-aku-berpikir-maka-aku-ada>
- Azis, H. (2024, June 22). *Honor of Kings Akhirnya Rilis Global, Banyak Hero dan Skin Gratis*. Retrieved from IDN Times:
<https://www.idntimes.com/tech/games/hilman-azis/honor-of-kings-akhirnya-rilis-global-clc2?page=all>
- Biber, D., Conrad, S., & Leech, G. (1999). *Longman Student Grammar of Spoken and Written English*. Harlow: Longman.
- Britannica. (n.d.). Retrieved from Britannica:
<https://www.britannica.com/biography/Rene-Descartes>
- Chaume, F. (2012). *Audiovisual Translation*. London: Routledge.
- Collins Dictionary. (n.d.). *Collins English Dictionary*. Retrieved from Collins Dictionary: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/moba>
- Gao, X. (2021). The Relationship between Source and Target Language's Register in Interpreting. *International Journal of Languages*, 157.
- Gay, L. R., Mills, G. E., & Airasian, P. W. (2012). *Educational Research: Competencies for Analysis and Applications*. London: Pearson Education.



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

- Google LLC. (n.d.). *Honor of Kings*. Retrieved from Google Play Store:
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.levelinfinite.sgameGlobal&pcampaignid=web_share
- Hadi, A. A. (2023). The Analysis of Translation Quality of Noun Phrases in the Knowledge Description of the MMORPG Game "Black Desert Mobile". *Repository Politeknik Negeri Jakarta*.
- Halliday, M. A., & Hasan, R. (1989). *Language, Context, and Text: Aspects of Language in a Social-Semiotic Perspective*. Oxford: Oxford University Press.
- Hidayat, T. N., & Supriatnoko. (2022). *Pengantar Penerjemahan: Teori, Pendekatan, dan Praktik*. Depok: PNJ Press.
- Indonesian Games Curator. (n.d.). *Steam*. Retrieved from Steam:
<https://store.steampowered.com/curator/25149897-Indonesian-Games-Curator/>
- Joos, M. (1962). The Five Clocks. *International Journal of American Linguistics*, 13.
- Kazmi, S., Kashif, F., & Rasheed, S. (2023). Translation Quality Assessment: A Case Study of the Novel Peer-E- Kamil . *Pakistan Languages and Humanities Review (PLHR)*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (n.d.). *KBBI VI Daring*. Retrieved from KBBI VI: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/mengidamkan>
- Kim, H., Sefcik, J. S., & Bradway, C. (2016). Characteristics of Qualitative Descriptive Studies: A Systematic Review. *Research in Nursing & Health*, 23-42.
- Latifah, N. W., Baharuddin, & Udin. (2022). An Analysis of Translation Shift in Novel Shine by Jessica Jung and Its Translation. *Culturalistics*.
- Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies*. London: SAGE Publications.



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

- McDonald, S. V. (2022). Accuracy, readability, and acceptability in translation. *Applied Translation*, 5.
- Merino, M. Á. (2015). Translation and localisation in video games: Making entertainment software global. *Routledge*.
- Merriam-Webster. (n.d.). *Merriam-Webster Dictionary*. Retrieved from Merriam-Webster: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/shift>
- Molina, L., & Albir, A. H. (2002). Translation Techniques Revisited: A Dynamic and Functionalist Approach. *Journal des traducteurs*, 509-511.
- Nababan, M., Nuraeni, A., & Sumardiono. (2012). Pengembangan Model Penilaian Kualitas Terjemahan. *Kajian Linguistik dan Sastra*.
- Newmark, P. (1988). *A Textbook of Translation*. Michigan: Prentice-Hall International.
- Patton, M. Q. (1999). Enhancing the Quality and Credibility of Qualitative Analysis. *Health Services Research*, 1189-1208.
- Pettit, Z. (2009). Connecting Cultures: Cultural Transfer in Subtitling and Dubbing. In J. D. Cintas, *New Trends in Audiovisual Translation* (pp. 44-57). Bristol: Multilingual Matters.
- Prafitasari, A., Nababan, M., & Santosa, R. (2019). An Analysis of Translation Technique and Translation Quality in Poem Book Entitled Love & Misadventure. *Indonesian Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics*.
- Putra, A. D. (2023). Analysis of Translation Technique and Acceptability Aspect on the Dubbing Translation of Heroes in the Online Game "Mobile Legends: Bang Bang". *Repository 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

- Putra, D. A., Djatmika, D., & Wiratno, T. (2017). Analisis Kualitas Terjemahan Terhadap Istilah-Istilah Teknis di Dalam Game Ragnarok Online Karya Gravity (Kajian Terjemahan dengan Pendekatan Morfologi). *Prasasti: Journal of Linguistics*.
- Searle, J. R. (1969). *Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sihotang, D. A. (2021). Pengaruh Game Online terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMP Swasta Dharama Wanita Kecamatan Medan Selayang, Kota Medan Tahun Pelajaran 2020/2021. *Universal Quality Digital Repository*, 8-10.
- Spradley, J. P. (1980). *Participant Observation*. Minnesota: Holt, Rinehart and Winston.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Verschueren, J. (1999). *Understanding Pragmatics*. London: Edward Arnold.
- Yule, G. (1996). *Pragmatics*. Oxford: Oxford University Press.
- Yusniadi, M. R. (2024). Analysis of Translation Quality, Techniques, and Types of Feelings in the Subtitle of Game "Biomutant". *Repository Politeknik Negeri Jakarta*.
- Zanettavarleen, K. N. (2024). Translation Technique and Accuracy Aspect of Translation Shift in English to Indonesia Subtitle of Game: Genshin Impact. *Repository Politeknik Negeri Jakarta*.

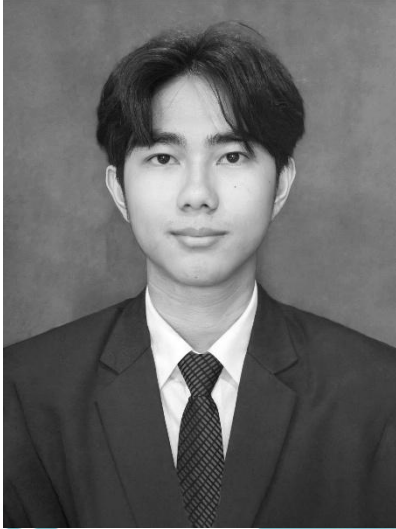


© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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



Muhammad Dziqry Syafii Jamalullail, born in Bogor, 11 August 2003, residing at Jalan Parakan Jati RT 03/RW 03 No. 44, Bojonggede, Kab. Bogor, Jawa Barat. The researcher graduated from SDN 1 Bojonggede in 2015, SMPN 1 Bojonggede in 2018, SMAN 1 Tajurhalang in 2021, and in the process of finishing final year study at Politeknik Negeri Jakarta, Business Administration Department, English for Business and Professional Communication Study Program.

Available Contact:

Email: dziqrym26@gmail.com

Linkedin: [linkedin.com/in/dziqry-jamalullail11](https://www.linkedin.com/in/dziqry-jamalullail11)

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
 - 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

APPENDICES

Data	Dubbing		Type of Register		Register Shift (X/√)	Translation Acceptability (1-3)
	SL	TL	SL	TL		
DAJI-1	Why did you create me? Is there something you need help with?	Kenapa kamu ciptain aku? Apa kamu butuh bantuan?	Formal	Casual	√	3
DAJI-2	Love is a thing that can't be defined.	Cinta itu enggak bisa didefinisikan.	Casual	Casual	X	3
DAJI-3	My tail may be cute, but it can also be deadly!	Ekorku mungkin imut, tapi juga bisa mematikan!	Casual	Casual	X	2
DAJI-4	I just want everyone to be happy...	Aku cuma mau semua orang Bahagia...	Casual	Casual	X	3
DAJI-5	No heart means no pain...	Enggak ada hati, enggak ada rasa sakit...	Casual	Casual	X	1
DAJI-6	How do people bond with others?	Kok orang-orang bisa akrab, sih?	Formal	Casual	√	3
DAJI-7	A person that smiles, can't be unhappy.	Seseorang yang tersenyum, pasti bahagia.	Casual	Casual	X	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
 - 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

DAJI-8	Do I owe my obedience to my creator?	Apa aku harus patuh pada penciptaku?	Formal	Casual	✓	3
DAJI-9	I'm... broken...	Aku... rusak...	Casual	Casual	X	3
DAJI-10	Wanna play together?	Mau main bareng?	Casual	Casual	X	3
DAJI-11	Let's be friends!	Termenan, yuk!	Casual	Casual	X	3
DAJI-12	Let me see your heart.	Coba kulihat hatimu.	Casual	Casual	X	2
DAJI-13	My creator hates you!	Penciptaku benci kamu!	Casual	Casual	X	3
DAJI-14	Today's gifts are ready! Remember to collect them all!	Hadiah hari ini sudah siap! Jangan lupa diambil, ya!	Casual	Casual	X	3
DAJI-15	Of all the stars throughout the universe, you're the brightest!	Dari semua bintang di alam semesta, kamu yang paling terang!	Casual	Casual	X	2
DAJI-16	They look funny when they tremble in front of you.	Mereka lucu banget waktu gemetaran di depanmu.	Casual	Casual	X	3
DAJI-17	You could take on heaven itself.	Kamu bisa kalahin semuanya.	Formal	Casual	✓	3
DAJI-18	You never let failures stop you!	Jangan sampai kegagalan menghentikanmu!	Casual	Casual	X	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
 - 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

DAJI-19	There's no turning back until victory is secured.	Pantang mundur sebelum kemenangan di tangan!	Casual	Casual	X	2
DAJI-20	How lonely it is, to be truly without equal...	Kalau sudah enggak ada lawan, rasanya sepi juga...	Formal	Casual	✓	3
DAJI-21	Does someone as powerful as you ever feel lost?	Apa orang sekuat dirimu pernah merasa hampa?	Casual	Casual	X	3
DAJI-22	If hard work is all that matters, why do people value your talent so much?	Kalau kerja keras itu yang utama, kenapa bakat yang lebih sering dipuji, ya?	Formal	Casual	✓	3
DAJI-23	The points come easy today, but remember to get some rest!	Hari ini semuanya lancar, jangan lupa istirahat, ya!	Casual	Casual	X	3
DAJI-24	Who's taller? Fang or Luban No. 7?	Siapa yang lebih tinggi? Fang atau Luban No.7?	Casual	Casual	X	3
DAJI-25	Ugh, I hate the Succubus Cloak.	Ah, aku benci Succubus Cloak.	Casual	Casual	X	3
DAJI-26	Come to me if you need help, okay?	Kalau butuh bantuan, temui aku, oke?	Casual	Casual	X	3
DAJI-27	Tap the button below to summon Daji.	Tap tombol di bawah untuk memanggil Daji.	Casual	Casual	X	3

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
 - 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

DAJI-28	You look like a budget design...	Kamu kayak desain yang kurang modal...	Casual	Casual	X	3
DAJI-29	My creator's enemy is my enemy!	Musuh penciptaku adalah musuhku!	Casual	Casual	X	3
LIANG-1	I think, therefore I am.	Aku berpikir, maka aku ada.	Frozen	Frozen	X	3
LIANG-2	Shhh! Curiosity killed the cat!	Ssst! Penasaran bisa berakhir bencana!	Casual	Casual	X	2
LIANG-3	Words are the most powerful magic of all!	Kata-kata adalah sihir yang terkuat!	Formal	Formal	X	3
LIANG-4	Faith is speaking with the Cosmos, but hearing it speak to you... that's insanity.	Saat kau bicara dengan Kosmos, itulah keyakinan, tapi saat Kosmos bicara denganmu... (Eheheh) itu gila.	Formal	Formal	X	2
LIANG-5	Nothing is sadder than ignorance.	Tidak ada yang lebih menyedihkan daripada ketidaktahuan.	Formal	Formal	X	2
LIANG-6	I am learned in every discipline known to man... or so I thought.	Kukira aku sudah paham semua disiplin ilmu... tapi sepertinya aku salah.	Formal	Formal	X	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
 - 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

LIANG-7	I foresee a storm coming... and no one will be spared.	Aku meramalkan datangnya badai... dan tidak seorang pun akan selamat.	Formal	Formal	X	3
LIANG-8	Why are no two minds alike? Truly a mystery worthy of my attention!	Mengapa tidak ada dua pikiran yang sama? Hmm sepertinya ini layak diteliti!	Formal	Formal	X	1
LIANG-9	I knew too much...	Pengetahuanku terlalu luas...	Casual	Casual	X	1
LIANG-10	Obey my orders!	Patuhi perintahku!	Casual	Casual	X	3
LIANG-11	Accept my superiority!	Inilah superioritasku!	Casual	Casual	X	1
LIANG-12	Back to where you came from!	Kembali ke asalmu!	Casual	Casual	X	3
LIANG-13	Take your ignorance and disappear!	Bawa kebodohanmu dan enyahlah!	Casual	Casual	X	3
ZHFEI-1	There's a beast within me...	Akulah yang terkuat...	Casual	Casual	X	3
ZHFEI-2	Steel the flesh... cultivate the mind. Nothing is more important.	Menguatkan badan, melatih pikiran. Itulah kunci kekuatanku!	Formal	Formal	X	3

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
 - 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

ZHFEI-3	Sometimes you need to meet a special person, to recall important things.	Untuk mengingat kembali hal yang penting, kau harus bertemu dengan orang yang istimewa.	Casual	Casual	X	2
ZHFEI-4	I can take a general's head amidst an army of a million.	Akan kupenggal kepala sang jenderal meski sejuta pasukan menghadang.	Casual	Casual	X	3
ZHFEI-5	Surviving beyond your friends is the worst of punishments.	Lebih baik aku mati, daripada melihat temanku mati.	Casual	Casual	X	3
ZHFEI-6	Some sins never wash away. Some things simply must be done.	Ada dosa yang tidak terampuni, ada hal yang memang harus dilakukan.	Casual	Casual	X	2
ZHFEI-7	Ferocity is an admirable trait, hahahaha.	Keganasan adalah sifat yang mengagumkan, hahahaha.	Casual	Casual	X	2
ZHFEI-8	Live together... die together...	Hidup bersama... mati bersama...	Casual	Casual	X	3
ZHFEI-9	Faithless!	Pengkhianat!	Casual	Casual	X	3
ZHFEI-10	No humanity!	Manusia hina!	Casual	Casual	X	1

Hak Cipta :

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

ZHFEI-11	Pathetic!	Menyedihkan!	Casual	Casual	X	3
ZHFEI-12	Reality is a cruel mistress!	Hidup adalah kenyataan yang keji!	Formal	Formal	X	1
ZHFEI-13	Destruction!	Hancurr!	Casual	Casual	X	3
ZHFEI-14	Restrain your inner strength.	Kendalikan kekuatan batinmu!	Formal	Formal	X	3
ZHFEI-15	Who's pulling the strings?	Siapa dalang semua ini?	Casual	Casual	X	3
ZHFEI-16	Nobody's innocent!	Semua orang berdosa!	Casual	Casual	X	3
ZHFEI-17	Reap what you sow!	Terima akibat perbuatanmu!	Casual	Casual	X	3
ZHFEI-18	Cleanse your heart!	Bersihkan hatimu!	Casual	Casual	X	3
ZHFEI-19	Embrace death with dignity.	Sambutlah kematianmu!	Casual	Casual	X	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
 - 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

ZHFEI-20	I may be ugly, but you, you are a fool.	Aku memang jelek, tapi kamu, kamu bodoh.	Casual	Casual	X	3
PFRST-1	Winter is here.	Musim dingin telah tiba.	Casual	Casual	X	3
PFRST-2	Have the plum trees in my hometown bloomed?	Apakah pohon plum di rumahku sudah berbunga?	Formal	Formal	X	2
PFRST-3	My heart has been warmed.	Hatiku menghangat.	Casual	Casual	X	1
PFRST-4	On the day the white plum blossoms wither, I'll return to my hometown.	Di hari bunga plum putih layu, aku akan pulang ke rumahku.	Formal	Formal	X	2
PFRST-5	My body might be frozen, but my soul is burning hot.	Tubuhku memang membeku, tetapi jiwaku panas membara.	Casual	Casual	X	2
PFRST-6	The cold snap is everywhere...	Dingin yang menusuk menyebar...	Casual	Casual	X	3
PFRST-7	Let me cool you down.	Izinkan aku mendinginkanmu.	Casual	Casual	X	1
PFRST-8	Beauty is a sin, and no blizzard could cover it.	Kecantikan adalah dosa yang tak terkubur badai salju.	Formal	Formal	X	2
PFRST-9	I see my hometown in the spring...	Aku melihat... rumahku di musim semi...	Casual	Casual	X	3

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
 - 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

PFRST-10	Absolute zero!	Nol derajat!	Casual	Casual	X	2
PFRST-11	Ice never decays!	Es tak pernah meluruh!	Casual	Casual	X	2
PFRST-12	Those who once coveted my beauty are now buried beneath the ice.	Mereka yang mengidamkan kecantikanku kini terkubur di bawah es.	Formal	Formal	X	3
HOUYI-1	Finally, awake! It's time to hunt!	Inilah hari kebangkitanku! Saatnya berburu!	Casual	Casual	X	2
HOUYI-2	I am the ultimate sun!	Akulah sang surya!	Formal	Casual	✓	3
HOUYI-3	If the sun sets, it's because I allow it!	Matahari terbenam atas izinku!	Casual	Formal	✓	3
HOUYI-4	These are my hunting grounds!	Ini adalah TEMPAT PERBURUANKU!	Casual	Casual	X	3
HOUYI-5	Chaos is coming...	Kehancuran akan datang...	Casual	Casual	X	3
HOUYI-6	There is only room for one sun!	Hanya boleh ada satu matahari!	Formal	Casual	✓	3
HOUYI-7	Blind belief will leave you... blind.	Cahaya ini akan membutakanmu.	Formal	Formal	X	1

Hak Cipta :

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

HOUYI-8	Goodbye... sun...	Cahayaku... meredup...	Casual	Casual	X	3
HOUYI-9	Eclipse!	Gerhana!	Casual	Casual	X	3
HOUYI-10	Blinding!	Cahaya!	Casual	Casual	X	3
HOUYI-11	To the sun!	Menuju matahari!	Casual	Casual	X	1
HOUYI-12	No escape!	Mau lari ke mana?!	Casual	Casual	X	3
HOUYI-13	Praise to the sun!	Terpujilah sang surya!	Casual	Casual	X	3
HOUYI-14	Pierce the darkness!	Menembus kegelapan!	Casual	Casual	X	3
HOUYI-15	What are you looking for...?	Apa yang kau cari?	Casual	Casual	X	3
HOUYI-16	This divine bow... these arrows... they can be so heavy...	Busur keramat ini... panah ini... kadang terasa berat.	Casual	Casual	X	3
HOUYI-17	Sometimes, even I miss.	Kadang, aku pun bisa meleset.	Casual	Casual	X	3

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
 - 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

HOUYI-18	The sun is setting for you...	Matahari terbenam untukmu...	Casual	Casual	X	1
HOUYI-19	Amateur...	Amatir...	Casual	Casual	X	3
ARTHR-1	I was born to wield this sword!	Aku terlahir mengayunkan pedang ini!	Formal	Formal	X	2
ARTHR-2	One shall never resort to betrayal.	Tak seorang pun yang boleh berkhianat.	Formal	Casual	✓	3
ARTHR-3	This armor feels more familiar to me than my own skin... I could sleep in this thing!	Armor ini lebih kukenal daripada kulitku sendiri... bahkan sampai kubawa tidur!	Casual	Casual	X	1
ARTHR-4	I have chosen my path, and I will not stray from it.	Aku telah memilih jalanku, dan aku tidak akan menyimpang darinya.	Formal	Formal	X	2
ARTHR-5	Do not give in to temptation!	Jangan takluk pada godaan!	Formal	Formal	X	3
ARTHR-6	Excalibur, can you sense the enemy...?	Excalibur, bisa kau rasakan kehadiran musuh...?	Casual	Casual	X	3

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
 - 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

ARTH-7	The king bears the duties of judge, jury, and merciless executioner!	Raja memikul tugas sebagai hakim, juri, dan algojo tanpa kenal ampun!	Formal	Formal	X	3
ARTH-8	Live by the sword, die by the sword.	Hidup dengan pedang, mati oleh pedang.	Formal	Formal	X	3
ARTH-9	Charge, in the name of the Light!	Atas nama cahaya, serang!	Formal	Formal	X	3
ARTH-10	Behold! The miracle of the Grail!	Saksikan keajaiban Grail!	Formal	Formal	X	2
ARTH-11	The fury of Excalibur!	Kemurkaan Excalibur!	Formal	Formal	X	1
ARTH-12	Your death will not be in vain!	Kematianmu tak akan sia-sia!	Formal	Casual	✓	3
ARTH-13	Rest in peace...	Istirahatlah dalam damai...	Formal	Formal	X	2
ARTH-14	The sword chose me, and I will prove myself worthy.	Pedang ini memilihku, akan kubuktikan diriku layak.	Formal	Formal	X	2