



© 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



**CATEGORY SHIFT IN NOUN PHRASES AND
TRANSLATION ACCURACY AND ACCEPTABILITY
IN THE MOBILE GAME THAT'S MY SEAT**

BACHELOR'S THESIS

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

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Raina Salwa

2208411018

**ENGLISH FOR BUSINESS AND PROFESSIONAL
COMMUNICATION STUDY PROGRAM
BUSINESS ADMINISTRATION DEPARTMENT
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2026



© 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 : Raina Salwa
Student ID : 2208411018
Study Program : **English for Business and Professional Communication (BISPRO)**
Thesis Title : Category Shift in Noun Phrases and Translation Accuracy and Acceptability in the Mobile Game That's My Seat

Hereby declare that this thesis is my original work and is free from plagiarism or any form of imitation of others' works. All quotations and references from other sources have been appropriately cited following the applicable guidelines for academic writing.

If then this pronouncement proves false, I am willing to accept any academic punishment.

Depok, 14 July 2026
The declarant,



Raina Salwa
NIM. 2208411018



© 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 Name : Raina Salwa
Student ID : 2208411018
Study Program : English for Business and Professional Communication (BISPRO)
Thesis Title : Category Shift in Noun Phrases and Translation Accuracy and Acceptability in the Mobile Game *That's My Seat*

It has been examined by the Board of Thesis Examiners on 24 June 2026 and decided
"PASSED"

Board of Thesis Examiners	Signature
Head of Examiner & Examiner 1 : Fanny Puji Rakhmi, S.Hum. M.Hum.	
Examiner 2 : Taufik Eryadi Abdillah, S.S., M.Hum.	
Examiner 3 : Dr. Drs. Nur Hasyim, M.Si, M.Hum.	

Under the supervision of Board of Thesis Supervisors

Board of Thesis Supervisors	Signature
Supervisor : Fanny Puji Rakhmi, S.Hum. M.Hum.	

Legalized by:
Head of Department
Business Administration



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

Depok, 7 Juli 2026
Acknowledged by:
Head of Study Program
English for Business and Professional Communication
(BISPRO)



Farizka Humolungo, S.Pd., M.A.
NIP 199103022023212042



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

First of all, the researcher is grateful to God Almighty for the strength, patience, and clarity of mind that made completing this thesis possible. Every step of this journey, from the earliest drafts to the final revisions, has been a reminder of how much His guidance means. This thesis, entitled "Category Shift in Noun Phrases and Translation Accuracy and Acceptability in the Mobile Game That's My Seat," is written in partial fulfillment of the requirements for the degree of Bachelor of Applied Linguistics (S.Tr.Li) in the English for Business and Professional Communication Study Program, Department of Business Administration, Politeknik Negeri Jakarta.

The researcher would like to thank the people who made this journey a little easier and a lot more meaningful:

1. Mrs. Farizka Humolungo, S.Pd., M.A., as the Head of the English for Business and Professional Communication (BISPRO) Study Program, for her leadership and for building an academic environment where students genuinely feel supported and valued throughout their studies.
2. Mrs. Fanny Puji Rakhmi, S.Hum., M.Hum., as the Thesis Advisor, for her guidance, patience, and honest feedback at every stage of the writing process, all of which pushed the researcher to think more carefully and write more clearly throughout this entire journey.
3. Mr. Zhilal El Furqaan, S.Hum., M.Pd., and Mr. Defri Friandi, as the Raters, for generously giving their time and professional insight to evaluate the research data. Their contributions were essential in ensuring the credibility of this study.
4. All BISPRO Lecturers, for the knowledge, skills, and values shared throughout the researcher's years of study. What was learned in those classrooms goes far beyond the academic, and the researcher is grateful for every lesson that shaped her along the way.
5. The researcher's beloved parents, for the moral and material support that never wavered, for every sacrifice made quietly in the background, and for



© 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

being the kind of foundation that made it possible for the researcher to keep going even when things felt impossible.

6. The researcher's loved one and friends, for the laughs shared in between the stress, for showing up when it mattered most, and for reminding the researcher that there is life beyond deadlines.

The researcher acknowledges that this thesis is far from perfect and remains open to any feedback that may improve it further. It is sincerely hoped that this study can contribute something useful to the fields of translation studies and game localization, and that it may serve as a helpful reference for those who pursue similar research in the future.

Jakarta, July 2026

The Researcher

**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 INTEREST

I, the undersigned:

Student Name : Raina Salwa
Student ID : 2208411018
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:

**CATEGORY SHIFT IN NOUN PHRASES AND TRANSLATION
ACCURACY AND ACCEPTABILITY
IN THE MOBILE GAME THAT'S MY SEAT**

along with any related materials (if necessary). With this Non-exclusive Royalty-free Right, Politeknik Negeri Jakarta reserves the right to store, transfer, disseminate, manage in the form of a database, maintain, and publish my thesis while continuing to acknowledge my name as the author/creator and copyright holder.

In witness whereof, I hereby make this statement truthfully.

Made in : Depok,
On the date of : 14 July 2026
Declared by :

(Raina Salwa)

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

Raina Salwa. English for Business and Professional Communication Study Program. Category Shift in Noun Phrases and Translation Accuracy and Acceptability in the Mobile Game *That's My Seat*.

This study examines the types of noun phrases, category shifts, and translation quality in terms of accuracy and acceptability of the instructional clue texts from English to Indonesian in the mobile game *That's My Seat*. By applying a descriptive qualitative method, this study aims to identify and classify the types of noun phrases based on Quirk et al.'s (1985) theory, describe the category shifts occurring within those noun phrases based on Catford's (1965) theory, and assess how those shifts affect translation accuracy and acceptability based on Nababan et al.'s (2012) translation quality assessment model. Data were collected through content analysis and a Focus Group Discussion (FGD) with two raters who have professional experience in translation and game localization. Following data collection, 88 noun phrases are identified from 111 declarative sentences across levels 41 to 51. The results demonstrate that the major type of noun phrase found is premodifier noun phrase with 81 data (92.0%), followed by pre and postmodifier noun phrase with 4 data (4.5%) and postmodifier noun phrase with 3 data (3.4%). A total of 180 shift instances are identified, with structure shift being the most dominant at 80 instances (43.7%), followed by intra-system shift with 79 instances (43.2%), unit shift with 17 instances (10.4%), and class shift with 4 instances (2.2%). The translation quality assessment yields an average accuracy score of 2.68 and an average acceptability score of 2.59, indicating that the translation is generally accurate but less consistently acceptable. Such results indicate that structure shift and intra-system shift are obligatory adjustments that generally preserve translation quality, while class shift and the literal rendering of idiomatic expressions pose the greatest challenges to both accuracy and acceptability in the context of English-to-Indonesian game localization.

Keywords: acceptability; accuracy; category shift; game localization; noun phrase.



Hak Cipta :

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

ABSTRAK

Raina Salwa. *Program Studi Bahasa Inggris untuk Komunikasi Bisnis dan Profesional. Category Shift in Noun Phrases and Translation Accuracy and Acceptability in the Mobile Game That's My Seat.*

Penelitian ini mengkaji jenis-jenis frasa nomina, pergeseran kategori, serta kualitas terjemahan dalam aspek akurasi dan akseptabilitas pada teks petunjuk instruksional dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia dalam game mobile *That's My Seat*. Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasikan jenis-jenis frasa nomina berdasarkan teori Quirk et al. (1985), mendeskripsikan pergeseran kategori yang terjadi dalam frasa nomina tersebut berdasarkan teori Catford (1965), serta menilai bagaimana pergeseran tersebut memengaruhi akurasi dan akseptabilitas terjemahan berdasarkan model penilaian kualitas terjemahan Nababan et al. (2012). Data dikumpulkan melalui analisis konten dan Focus Group Discussion (FGD) bersama dua rater yang memiliki pengalaman profesional di bidang penerjemahan dan lokalisasi game. Setelah pengumpulan data, ditemukan 88 frasa nomina dari 111 kalimat deklaratif pada level 41 hingga 51. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jenis frasa nomina yang paling dominan adalah frasa nomina premodifier dengan 81 data (92,0%), diikuti oleh frasa nomina pre dan postmodifier dengan 4 data (4,5%) dan frasa nomina postmodifier dengan 3 data (3,4%). Total 180 instansi pergeseran ditemukan, dengan structure shift sebagai jenis yang paling dominan dengan 80 instansi (43,7%), diikuti oleh intra-system shift dengan 79 instansi (43,2%), unit shift dengan 19 instansi (10,4%), dan class shift dengan 4 instansi (2,2%). Penilaian kualitas terjemahan menghasilkan rata-rata skor akurasi sebesar 2,68 dan rata-rata skor akseptabilitas sebesar 2,59, yang menunjukkan bahwa terjemahan secara umum akurat namun kurang konsisten dalam hal akseptabilitas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa structure shift dan intra-system shift merupakan penyesuaian yang bersifat wajib dan umumnya mempertahankan kualitas terjemahan, sementara class shift dan penerjemahan harfiah ekspresi idiomatis menjadi tantangan terbesar bagi akurasi dan akseptabilitas dalam konteks lokalisasi game bahasa Inggris ke bahasa Indonesia.

Kata kunci: akseptabilitas; akurasi; frasa nomina; lokalisasi game; pergeseran kategori.



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 INTEREST ...	vi
ABSTRACT	vii
ABSTRAK	viii
TABLE OF CONTENTS.....	ix
LIST OF FIGURE	xiii
INTRODUCTION.....	1
1.1. Background of the Study.....	1
1.2. Research Questions	4
1.3. Research Objectives	4
1.4 Significance of the Study	5
1.4.1 Theoretical Significance.....	5
1.4.2 Practical Significance.....	5
1.5 Research Scope	6
CHAPTER II	7
LITERATURE REVIEW.....	7
2.1 Translation.....	7
2.1.1 Translation Shift.....	7
2.1.2 Translation Accuracy and Acceptability Assessment.....	11
2.2 Noun Phrase	13
2.2.1 Premodifier Noun Phrase	14
2.2.2 Postmodifier Noun Phrase	14
2.2.3 Pre and Postmodifier Noun Phrase	15
2.3 Game Localization	16
2.4 <i>That's My Seat</i>	17
2.5 Review of Relevant Previous Studies	18
2.6 Theoretical Framework	21
CHAPTER III	22
RESEARCH METHOD	22
3.1 Research Design.....	22
3.2 Data and Data Source.....	22



Hak Cipta :

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

3.2.1 Data	22
3.2.2 Data Source	23
3.3 Sampling Technique.....	23
3.4 Data Collection Technique.....	25
3.4.1 Content Analysis	25
3.4.2 Focus Group Discussion (FGD).....	26
3.5 Data Validity	26
3.5.1 Data Source Triangulation	26
3.5.2 Method Triangulation.....	26
3.6 Data Analysis	27
3.6.1 Domain Analysis	27
3.6.2 Taxonomic Analysis	27
3.6.3 Componential Analysis	28
3.6.4 Cultural Theme Analysis	29
CHAPTER IV.....	30
RESULTS AND DISCUSSION	30
4.1. Types of Noun Phrases Found in the Instructional Clue Text of <i>That's My Seat</i>	30
4.1.1 Premodifier Noun Phrase	31
4.1.2 Postmodifier Noun Phrase	32
4.1.3 Pre and Postmodifier Noun Phrase	34
4.2 Types of Category Shifts Occurring in the Noun Phrases of the Instructional Clue Texts of <i>That's My Seat</i>	36
4.2.1 Structure Shift	36
4.2.2 Intra-System Shift	38
4.2.3 Unit Shift.....	40
4.2.4 Class Shift	41
4.2.5 Distribution of Category Shifts per Noun Phrase	42
4.3 Translation Accuracy and Acceptability Assessment of the Noun Phrases	44
4.3.1 Translation Accuracy	45
4.3.2 Translation Acceptability	50
4.4 Discussion	56
CHAPTER V	63
CLOSING	63
5.1 Conclusions	63



© 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

5.2 Recommendations	64
5.2.1 For Game Developers and Localization Teams	64
5.2.2 For Translation Practitioners	65
5.2.3 For Future Researchers	66
REFERENCES.....	67
CURRICULUM VITAE.....	70





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 Scale of Accuracy Assessment	12
Table 2.2 Scale of Acceptability Assessment	13
Table 3.1 Sample of Domain Analysis	27
Table 3.2 Sample of Taxonomic Analysis	28
Table 3.3 Sample of Componential Analysis	29
Table 4.1 Types of Noun Phrases in the Instructional Clue Texts of That's My Seat.....	30
Table 4.2 Types of Category Shifts in the Noun Phrases of the Instructional Clue Texts of That's My Seat	36
Table 4.3 Distribution of Category Shifts per Noun Phrase	43
Table 4.4 Translation Accuracy Assessment Results	45
Table 4.5 Translation Acceptability Assessment Results	51
Table 4.6 Relationship Between Noun Phrase Type, Category Shift, and Translation Quality.....	57

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

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

LIST OF FIGURE

Figure 2.1 Mobile Game That's My Seat	17
Figure 2.2 Theoretical Framework.....	21





Hak Cipta :

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

CHAPTER I INTRODUCTION

1.1. Background of the Study

Translation is widely recognized as a bridge between languages and cultures. Catford (1965) defines translation as replacing textual material in one language with equivalent material in another, while Nida and Taber (1982) stress that a good translation should reproduce the closest natural equivalent of the source message, with meaning taking priority over form. As digital content increasingly crosses language boundaries, the need for accurate and natural translation has grown across many fields, including the entertainment and gaming industries.

In game localization, translation does more than transfer words. O'Hagan and Mangiron (2013) describe game localization as a process of adapting content so that players from different languages and cultures can engage with the game fully, meaning that translation ultimately shapes the player's entire experience. Since players depend entirely on the translated text to understand and complete tasks, the quality of translation matters greatly. Bernal-Merino (2008) warns that poor translation can break a player's immersion and directly affect their ability to play. This concern is most pressing in instructional texts, where every word guides what the player does next.

One game that raises questions about translation quality is *That's My Seat*, a mobile puzzle game developed by Rooftop Games and first released in mid-2024. The game has been downloaded more than ten million times on Google Play (accessed 2026). It supports 28 languages, with English as the source language and Indonesian as one of its translations. In each level, players must read a set of instructional clue texts to determine the correct seating arrangement for each character. These clue texts are written entirely as declarative sentences, such as "*Greta likes the window seat*" and "*The old people watch from the front row,*" and differ in complexity across levels. Because players cannot move forward without correctly understanding these clues, every translated sentence needs to be accurate and acceptable.



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

A preliminary observation was conducted by playing the game and comparing the English source texts with their Indonesian translations across several levels. This observation reveals that translation shifts occur at the word and phrase level of the translated text. Catford (1965) describes translation shifts as departures from formal correspondence between the source and target language, categorizing them into level shifts and category shifts. This study focuses on category shifts specifically. Level shifts are not analyzed because, as Catford (1965) notes, they largely result from systemic differences between language systems rather than from the translator's deliberate choices, for instance, the absence of progressive tense in Indonesian makes certain grammatical shifts between English and Indonesian structurally inevitable.

These shifts do not always affect translation quality in the same way. In the clue "Jenna is a vegan dancer," the phrase 'vegan dancer' is translated as 'penari vegan,' a structure shift from adjective-noun to noun-adjective order, but the meaning remains fully preserved. In contrast, "Yogi is on spy duty, watching Uncle Joko" translates "spy" as "memata-mata," shifting the word from a noun in English to a verb in Indonesian. Although the first is a structure shift and the second is a class shift, the second one alters the grammatical nature of the word and could affect how the clue is interpreted by Indonesian players. This shows that category shifts are not inherently problematic, but when poorly handled, they can affect translation accuracy and acceptability.

In contrast, some shifts result in more significant problems. In the clue "Suki is the office's quiet mouse," the noun phrase *the office's quiet mouse* is translated as *tikus pendiam di kantor*. In English, *quiet mouse* is an idiomatic expression referring to a person who is shy and reserved. However, the literal translation fails to convey this figurative meaning, and Indonesian players are likely to interpret it as referring to an actual mouse rather than a character in the game. Similarly, in the clue "The bride's ex, Fajar, is trying to go incognito," the noun phrase *the bride's ex* is translated as *mantan pengantin wanita*, which can be read as Fajar himself being a former bride, rather than the bride's former partner. This distortion completely



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

reverses the relational meaning between the characters. These cases suggest that category shifts in noun phrases do not always produce equivalent translations, and that some shifts, particularly those involving idiomatic or figurative expressions, can result in meaning distortion that directly affects how players interpret the instructional clue texts.

A number of studies have looked at translation shifts and translation quality in related areas, offering useful reference points for the present study. Irawati and Islam (2023) found that translation quality in religious texts can reach high scores across accuracy and acceptability when the right techniques are used consistently, pointing to the idea that the type of source text matters in shaping translation outcomes. This is supported by Samputra, Bunau, and Salam (2024), who showed that even when the same quality framework is applied to English-to-Indonesian translation, the results can differ considerably depending on what kind of text is being translated. Excelsaputri and Darta (2025), who looked at translation shifts and quality in the dialogue of *The Little Prince*, found that shifts are not always harmful. When handled well, they can actually make the target text sound more natural. At the same time, their study showed that poorly managed shifts lead to accuracy loss, which supports the idea that category shifts in instructional game texts can affect translation quality, particularly in terms of accuracy. Along similar lines, Syah, Rasyid, and Tami (2023) assessed idiom translation quality in *Harry Potter and the Cursed Child* using Nababan's model and found that accuracy is the hardest aspect to maintain when idiomatic expressions are involved, a point that is directly relevant since a number of the clue texts in *That's My Seat* contain idiomatic language. While these studies provide a strong foundation, none of them specifically looked at category shifts in instructional clue texts within a mobile game, and that is the gap this study aims to fill. More specifically, the preliminary observation revealed that the translation shifts in *That's My Seat* are most concentrated at the noun phrase level. A noun phrase is a grammatical unit built around a noun as its head, which may be accompanied by modifiers placed before, after, or on both sides of the head noun (Quirk et al., 1985). Since noun phrases



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

carry the key descriptive information in each clue, such as character traits, relationships, and positions, any shift in their translation can directly affect how players interpret the clue. This study therefore focuses on noun phrases as the primary unit of analysis, identifying those that undergo category shifts and assessing their translation accuracy and acceptability.

Based on the issues described above, this study aims to identify and classify the types of noun phrases found in the instructional clue texts of *That's My Seat*, to describe the category shifts occurring within those noun phrases based on Catford's (1965) theory, and to assess the translation accuracy and acceptability of the noun phrases using Nababan et al.'s (2012) model. The findings are expected to contribute to a better understanding of how category shifts in noun phrases affect translation accuracy and acceptability in instructional texts within mobile game localization.

1.2. Research Questions

Based on the research background above, the research questions can be organized as follows:

1. What types of noun phrases are found in the instructional clue texts of *That's My Seat*?
2. What types of category shifts occur in the noun phrases of the instructional clue texts of *That's My Seat* based on Catford's (1965) theory?
3. How do the category shifts occurring in the noun phrases of the instructional clue texts of *That's My Seat* affect translation accuracy and acceptability based on Nababan et al.'s (2012) model?

1.3. Research Objectives

In line with the research questions above, this study aims to:

1. Identify and classify the types of noun phrases found in the instructional clue texts of *That's My Seat* based on Quirk et al.'s (1985) theory.



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

2. Identify and describe the types of category shifts occurring in the noun phrases of the instructional clue texts of *That's My Seat* based on Catford's (1965) theory.
3. Assess how category shifts occurring in the noun phrases of the instructional clue texts of *That's My Seat* affect translation accuracy and acceptability based on Nababan et al.'s (2012) model.

1.4 Significance of the Study

This study is expected to provide contributions both theoretically and practically, as elaborated below.

1.4.1 Theoretical Significance

This study contributes to the field of translation studies by demonstrating how Catford's (1965) category shift theory and Nababan et al.'s (2012) translation quality model can be applied together within a single analytical framework. It also addresses a gap in the existing literature, as studies on translation shifts and quality assessment in the context of English-to-Indonesian game localization remain limited. Furthermore, this study examines instructional texts, which are a functionally distinct text type because their mistranslation can directly prevent players from completing a level. In doing so, it extends current theoretical understanding beyond the narrative and dialogue-focused texts that have received more attention in game localization research.

1.4.2 Practical Significance

For game developers and localization teams, this study provides insight into the specific translation challenges posed by instructional texts in mobile games, particularly in the English-to-Indonesian language pair. For translation practitioners, the findings offer a reference for identifying and managing category shifts that may affect the quality of game translations. For future researchers, this study provides a methodological foundation for similar analyses in other games or text types.



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

1.5 Research Scope

This study focuses on the English-to-Indonesian translation of instructional clue texts in the mobile game *That's My Seat*, specifically 88 noun phrases identified from 111 declarative sentences taken from levels 41 to 51. Level 46 was excluded due to data unavailability and replaced by Level 51. The analysis of translation shifts is limited to category shifts based on Catford's (1965) theory, covering structure shift, class shift, unit shift, and intra-system shift. Translation accuracy and acceptability are assessed using Nababan et al.'s (2012) model. Readability, the third aspect in Nababan et al.'s (2012) model, is not included in this study, as a preliminary review of the target texts indicated that all translations were grammatically coherent in Indonesian and did not present challenges in terms of comprehension. The translation problems identified were concentrated in accuracy and acceptability only.



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

CHAPTER V

CLOSING

5.1 Conclusions

This study examined the category shifts occurring in noun phrases found in the instructional clue texts of the mobile game *That's My Seat* and assessed how those shifts affect the translation accuracy and acceptability of the English-to-Indonesian translation. Based on the analysis of 88 noun phrases drawn from 111 declarative sentences across levels 41 to 51, three conclusions are drawn in response to the three research questions.

First, regarding the types of noun phrases found in the instructional clue texts, the analysis identifies three types based on Quirk et al.'s (1985) classification: premodifier noun phrases, postmodifier noun phrases, and pre and postmodifier noun phrases. Premodifier noun phrases are overwhelmingly dominant, accounting for 81 out of 88 instances (92.0%), as the instructional clue texts consistently use adjectives, possessive determiners, and other premodifiers to describe character traits and relationships in a compact and direct manner. Postmodifier noun phrases account for only 3 instances (3.4%), all of which use a prepositional phrase as the postmodifier. Pre and postmodifier noun phrases account for 4 instances (4.5%) and represent the most structurally complex type, as they require modifiers to be adjusted on both sides of the head noun simultaneously when translated into Indonesian.

Second, regarding the types of category shifts occurring in those noun phrases, all four types identified by Catford (1965) are present in the data. A total of 180 shift instances are identified across 88 noun phrases, as one noun phrase may undergo more than one type of shift simultaneously. Structure shift is the most frequent type with 80 instances (43.7%), followed by intra-system shift with 79 instances (43.2%), unit shift with 17 instances (9.44%), and class shift with 4 instances (2.2%). The dominance of structure shift and intra-system shift reflects the systematic grammatical differences between English and Indonesian: English



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

places modifiers before the head noun while Indonesian follows the *diterangkan-menerangkan* (DM) principle, and English uses a grammaticalized article system that Indonesian does not have. Double shift is the most common pattern, occurring in 69 out of 88 noun phrases (78.41%), with the SS+IS combination accounting for 63 of those 69 cases.

Third, regarding how the category shifts affect translation accuracy and acceptability, the findings show that the translation is generally accurate but less consistently acceptable. The average accuracy score is 2.68 out of 3, with 63 noun phrases (71.6%) rated fully accurate, 22 (25.0%) rated less accurate, and 3 (3.4%) rated inaccurate. The average acceptability score is 2.59, with 62 noun phrases (70.5%) rated fully acceptable, 16 (18.2%) rated less acceptable, and 10 (11.4%) rated unacceptable. Structure shift and intra-system shift, the two dominant types, generally do not threaten accuracy or acceptability. Class shift, though rare, is consistently associated with the lowest quality scores, as changing the grammatical class of a key word in an instructional clue text risks altering how the sentence is interpreted. The most significant acceptability challenge is the literal translation of idiomatic and figurative noun phrases, which produces expressions that Indonesian players can understand but would not recognize as natural language. The gap between the accuracy and acceptability averages suggests that the translation prioritizes meaning transfer over naturalization, which, while functionally adequate, affects the overall quality of the game localization experience.

5.2 Recommendations

Based on the findings and conclusions above, the following recommendations are proposed for game developers and localization teams, translation practitioners, and future researchers.

5.2.1 For Game Developers and Localization Teams

1. Localization teams should pay particular attention to noun phrases containing idiomatic or figurative expressions, as these are the most likely source of acceptability problems in the English-to-Indonesian translation of instructional



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

game texts. Literal rendering of idioms such as *the office's quiet mouse* or a *walking noise machine* produces translations that Indonesian players may find strange or confusing, even when the meaning is technically preserved. Adaptive strategies that prioritize the communicative function of the expression over its surface form are recommended for this category of noun phrase.

2. Class shift should be applied with particular caution in instructional texts. When a noun in the source text is rendered as a verb in Indonesian, the grammatical structure of the sentence changes in ways that can affect how players interpret the clue. In cases where a direct nominal equivalent is unavailable in Indonesian, translators should consider whether a verbal rendering preserves the specific instructional meaning of the original, especially when the noun phrase refers to a specific object or action that players must identify.
3. Localization teams working on mobile puzzle games should treat instructional clue texts as a functionally distinct text type that requires a higher level of precision than narrative or dialogue texts. Because players cannot progress without correctly interpreting each clue, translation errors in instructional texts have a direct impact on gameplay, making them more consequential than equivalent errors in other game text types.

5.2.2 For Translation Practitioners

1. Translators working on English-to-Indonesian game localization should be aware that structure shift and intra-system shift are obligatory and generally safe adjustments that follow the grammatical conventions of Indonesian. These shifts do not require special attention beyond ensuring that the modifier repositioning and article omission are applied consistently and correctly.
2. When translating noun phrases that contain compound modifiers, possessives, or participial adjectives, translators should verify that the resulting Indonesian expression is not only grammatically correct but also natural-sounding to Indonesian readers. The test of naturalness, specifically whether a native



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

Indonesian speaker would use the expression spontaneously, is a reliable indicator of acceptability in the context of casual game texts.

5.2.3 For Future Researchers

1. Future studies could extend this analysis to other levels of *That's My Seat* or to other mobile puzzle games with similar instructional text structures, to determine whether the patterns identified in this study are consistent across different levels of complexity and different character sets.
2. A comparative study examining the translation of instructional texts across multiple language pairs, for example English-to-Japanese or English-to-Spanish, could provide a broader understanding of how typological differences between languages affect the distribution and quality implications of category shifts in game localization.
3. Future research could also incorporate player response data, for example by surveying Indonesian players about their comprehension and experience of the translated clue texts, to complement the rater-based translation quality assessment used in the present study. This would allow researchers to validate whether the accuracy and acceptability scores assigned by raters correspond to actual player experience in the game.
4. Researchers interested in translation quality assessment could explore the application of Nababan et al.'s (2012) model to other types of game texts, such as dialogue or interface text, within the same game to compare how translation quality varies across text types within a single localized product.



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

REFERENCES

- Alomari, R. S., & Awadh, A. (2023). The use of category shifts in the translation of scientific texts. *Journal of Translation and Language Studies*, 4(2), 86–109. <https://doi.org/10.48185/jtls.v4i2.839>
- Basith, R. I., & Ghifari, M. A. (2024). Subtitle analysis using Oers' translation strategies in Honkai: Star Rail video game. *IJELR: International Journal of Education, Language, and Religion*, 6(2). <https://doi.org/10.35308/ijelr.v6i2.10357>
- Bernal-Merino, M. A. (2008). On the translation of video games. *Journal of Specialised Translation*, 9, 22–36.
- Catford, J. C. (1965). *A linguistic theory of translation*. Oxford University Press.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Excelsaputri, E. S., & Darta, D. M. S. (2025). Dialogue translation quality analysis in Indonesian version of The Little Prince. *Rainbow: Journal of Literature, Linguistics and Cultural Studies*, 14(2), 118–126. <https://journal.unnes.ac.id/journals/rainbow/article/view/22796>
- Faizin, F. A., & Hadi, M. Z. P. (2025). Analysis of translation quality of an illustrated children storybook Berjalan-Jalan Bersama Mama. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 15(2). <https://doi.org/10.37630/jpb.v15i2.2872>
- Haydar P, M. D., & Widya S, V. (2024). Translation techniques and quality assessment in video game localization: Genshin Impact prologue chapter. *English Language and Literature International Conference (ELLiC) Proceedings*, 7. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/ELLIC/article/view/15210>
- Huddleston, R., & Pullum, G. K. (2016). *The Cambridge Grammar of the English Language*. Cambridge University Press.
- Irawati, T., & Islam, A. F. (2023). Translation techniques and quality values of accuracy, acceptability and readability in the "Kitab Syarah Usfuriah." *Ilmuna*, 5(1). <https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/ilmuna/article/view/850>



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

- Latifah, N. W., Baharuddin, B., & Udin, U. (2022). An analysis of translation shift in novel *Shine* by Jessica Jung and its translation. *Culturalistics: Journal of Cultural, Literary, and Linguistic Studies*, 6(2), 11–17.
<https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/culturalistics/article/view/14881>
- Mangiron, C., & O'Hagan, M. (2006). Game localisation: Unleashing imagination with restricted translation. *Journal of Specialised Translation*, 6, 10–21.
- Maretha, S. H., & Sumiati, A. (2022). Category shift of noun phrases in Paula Hawkins' *The Girl on the Train*. *LiLiLaCS: English Literature, Language, and Cultural Studies Journal*.
<https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/lililacs/article/view/28157>
- Nababan, M., Nuraeni, A., & Sumardiono. (2012). Pengembangan model penilaian kualitas terjemahan. *Kajian Linguistik dan Sastra*, 24(1), 39–57.
<https://doi.org/10.23917/cls.v24i1.101>
- Natsir, R. Y., & Baso, F. A. (2026). Assessing EFL students' translation competence in argumentative texts: An analysis of accuracy, acceptability, and readability. *JOLLT Journal of Languages and Language Teaching*, 14(1), 249–260. <https://doi.org/10.33394/joltt.v14i1.17266>
- Nida, E. A., & Taber, C. R. (1982). *The theory and practice of translation*. Brill.
- Nugroho, A. (2011). Video game localization: A case study of the translation of *Bully*. *Journal of English Language and Culture*, 1(1).
<https://journal.ubm.ac.id/index.php/english-language-culture/article/view/309>
- O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). *Game localization: Translating for the global digital entertainment industry*. John Benjamins Publishing.
- Putri, A. A. (2023). Cracking the code of speech acts and translation quality in "A Space for the Unbound." *Journal of Research on English and Language Learning (J-REaLL)*.
<https://riset.unisma.ac.id/index.php/JREaLL/article/view/23178>
- Quirk, R., Greenbaum, S., Leech, G., & Svartvik, J. (1985). *A comprehensive grammar of the English language*. Longman.
- Rooftop Games. (2024). *That's My Seat* [Mobile game]. Google Play.
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.game.thatsmyseat&hl=en_US



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

Samputra, M., Bunau, E., & Salam, U. (2024). Analyzing the translation quality of English to Indonesian translation between human translation and machine translation. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 24(2). <https://ijurnal.com/1/index.php/jpip/article/view/214>

Santosa, R. (2021). *Metode penelitian kualitatif kebahasaan*. UNS Press.

Spradley, J. P. (1980). *Participant observation*. Holt, Rinehart and Winston.

Susanto, D., Emzir, E., & Lustyantie, N. (2021). Catford's translation shift analysis are used in translating the animal farm novel. *International Journal of Linguistics, Literature and Translation (IJLLT)*, 4(2), 98–112. <https://doi.org/10.32996/ijllt.2021.4.2.12>

Syah, Z. K. A., Rasyid, M. N. A., & Tami, R. (2023). A quality assessment of English idiom translation into Indonesian in Harry Potter and the Cursed Child. *Elite Journal*, 10(1), 15–28. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/elite/article/view/32125>

Wandasari, S., & Cahyaningrum, I. O. (2023). An analysis of translation techniques and qualities in terms of accuracy and acceptability in translating figurative language in the movie songs of Camp Rock 2: The Final Jam. Universitas Nasional Karangturi.

**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



Raina Salwa was born in Depok on 19 February 2004. In the year of 2022, Raina graduated from SMK Putra Bangsa Depok, majoring in Office Administration. Following the graduation, Raina enrolled in the Study Program of English for Business and Professional Communication at Politeknik Negeri Jakarta. She began her studies in 2022 and is expected to earn her Bachelor's Degree in Applied Linguistic (S.Tr.Li) upon the completion of this thesis.

During her study, Raina was actively involved in organizational activities, particularly in the fields of public relations, secretarial work, and event management. In addition, Raina has accumulated professional experience through internship and work programs at the Ministry of Communication and Digital Affairs, PT BNI Multifinance, where she developed her translation and language skills through translating official documents and correspondence, preparing meeting minutes and briefing materials in English, and translating training-related documents including proposals and event reports.

Contact: Email: rainasalwa0@gmail.com

**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

APPENDIX

DATA

Data No.	ST	TT	Type of Noun Phrase			Category Shift				Translation Quality					
			Pre	Post	Pre and Post	SS	CS	US	IS	Accuracy			Acceptability		
										1	2	3	1	2	3
L41/01	<i>Girls with glasses</i> are eating popcorn	Gadis-gadis berkacamata sedang makan popcorn		✓		✓		✓	✓			✓			✓
L41/02	Justin and <i>his girlfriend</i> are having a drink	Justin dan pacarnya sedang minum	✓			✓			✓			✓			✓
L41/03	Justin and his girlfriend are having <i>a drink</i>	Justin dan pacarnya sedang minum	✓				✓	✓	✓			✓			✓
L41/04	<i>The blond couple</i> is sitting in row D	Pasangan berambut pirang duduk di baris D	✓			✓			✓		✓				✓
L41/05	Mickey came with <i>his dog</i>	Mickey datang dengan anjingnya	✓			✓			✓			✓			✓

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

Data No.	ST	TT	Type of Noun Phrase			Category Shift				Translation Quality					
			Pre	Post	Pre and Post	SS	CS	US	IS	Accuracy			Acceptability		
										1	2	3	1	2	3
L41/06	<i>The men with mustaches</i> are sitting together	Pria-pria berkumis duduk bersama			✓	✓		✓	✓			✓			✓
L42/01	Irwin can't study without coffee; <i>a caffeine-fueled brain</i>	Irwin tidak bisa belajar tanpa kopi; otak yang dipenuhi kafein	✓			✓			✓		✓		✓		
L42/02	<i>Both sides of Colin's bed</i> have become study camps!	Kedua sisi tempat tidur Colin telah menjadi kamp belajar!		✓		✓			✓			✓			✓
L42/03	Both sides of <i>Colin's bed</i> have become study camps!	Kedua sisi tempat tidur Colin telah menjadi kamp belajar!	✓			✓			✓			✓			✓
L42/04	Both sides of Colin's bed have become <i>study camps</i> !	Kedua sisi tempat tidur Colin telah menjadi kamp belajar !	✓			✓					✓			✓	
L42/05	Doug is <i>a messy person</i>	Doug adalah orang yang berantakan	✓			✓			✓		✓			✓	

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

Data No.	ST	TT	Type of Noun Phrase			Category Shift				Translation Quality					
			Pre	Post	Pre and Post	SS	CS	US	IS	Accuracy			Acceptability		
										1	2	3	1	2	3
L42/06	Everyone uses Lucas's tablet to study; he is the tech sponsor hero!	Semua orang menggunakan tablet Lucas untuk belajar; dia adalah pahlawan sponsor teknologi!	✓			✓			✓			✓			✓
L42/07	Everyone uses Lucas's tablet to study; he is the tech sponsor hero !	Semua orang menggunakan tablet Lucas untuk belajar; dia adalah pahlawan sponsor teknologi !	✓			✓			✓		✓		✓		
L42/08	Romeo and Wade escaped their room's noise to study at a friend's desk; it's the new quiet zone!	Romeo dan Wade melarikan diri dari kebisingan kamar mereka untuk belajar di meja teman; ini adalah zona tenang baru!	✓			✓			✓			✓			✓
L42/09	Romeo and Wade escaped their room's noise to study at a	Romeo dan Wade melarikan diri dari kebisingan kamar mereka untuk belajar di meja	✓			✓			✓			✓			✓

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

Data No.	ST	TT	Type of Noun Phrase			Category Shift				Translation Quality					
			Pre	Post	Pre and Post	SS	CS	US	IS	Accuracy			Acceptability		
										1	2	3	1	2	3
	<i>friend's desk</i> ; it's the new quiet zone!	teman; ini adalah zona tenang baru!													
L42/10	Romeo and Wade escaped their room's noise to study at a friend's desk; it's <i>the new quiet zone</i> !	Romeo dan Wade melarikan diri dari kebisingan kamar mereka untuk belajar di meja teman; ini adalah zona tenang baru !	✓			✓			✓			✓			✓
L42/11	Anita always rushes to pee, so <i>a strategic exit plan</i> is essential!	Anita selalu terburu-buru untuk buang air kecil, jadi rencana keluar strategis sangat penting!	✓			✓			✓			✓	✓		
L42/12	Wade is using <i>Doug's desk</i> ; it's like his second home	Wade menggunakan meja Doug ; itu seperti rumah keduanya	✓			✓			✓			✓			✓
L42/13	Wade is using Doug's desk; it's like <i>his second home</i>	Wade menggunakan meja Doug; itu seperti rumah keduanya	✓			✓			✓			✓			✓



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

Data No.	ST	TT	Type of Noun Phrase			Category Shift				Translation Quality					
			Pre	Post	Pre and Post	SS	CS	US	IS	Accuracy			Acceptability		
										1	2	3	1	2	3
L43/01	Wulan can't see the subtitles because <i>someone's hat</i> is in the way	Wulan tidak bisa melihat subtitle karena ada topi yang menghalangi	✓			✓			✓			✓			✓
L43/02	Anisa is <i>Wulan's precious daughter</i>	Anisa adalah putri kesayangan Wulan	✓			✓			✓			✓			✓
L43/03	Syifa likes to sit in <i>the corner seats</i> at the cinema	Syifa suka duduk di kursi pojok di bioskop	✓			✓			✓			✓			✓
L43/04	Bayu is <i>Lilis's annoying older brother</i>	Bayu adalah kakak laki-laki Lilis yang menyebalkan	✓			✓			✓			✓			✓
L43/05	<i>The blonds</i> are having a movie marathon	Orang-orang berambut pirang sedang melakukan maraton film	✓			✓		✓	✓			✓			✓
L43/06	The blonds are having <i>a movie marathon</i>	Orang-orang berambut pirang sedang melakukan maraton film	✓			✓			✓			✓			✓

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

Data No.	ST	TT	Type of Noun Phrase			Category Shift				Translation Quality					
			Pre	Post	Pre and Post	SS	CS	US	IS	Accuracy			Acceptability		
										1	2	3	1	2	3
L43/07	The friends from <i>the theater group</i> came to the cinema together	Teman-teman dari kelompok theater datang ke bioskop Bersama	✓			✓			✓		✓			✓	
L44/01	Denny is <i>the Groom's partner in crime</i>	Denny adalah partner in crime pengantin pria	✓			✓			✓		✓		✓		
L44/02	<i>The bride's ex</i> , Fajar, is trying to go incognito	Mantan pengantin wanita , Fajar, mencoba menyamar	✓			✓			✓	✓			✓		
L44/03	<i>The bride's ex</i> , Fajar, is trying to go incognito	Mantan pengantin wanita , Fajar, mencoba menyamar	✓			✓			✓			✓			✓
L44/04	Tanti is <i>Vina and Yogi's child</i>	Tanti adalah anak dari Vina dan Yogi	✓			✓						✓			✓
L44/05	Robby is terrified of sitting next to <i>people in costumes</i>	Robby takut duduk di sebelah orang-orang dengan kostum		✓		✓			✓			✓		✓	
L44/06	<i>The cousins</i> roll in to groove with the music	Sepupu perempuan sedang menikmati musik	✓					✓	✓		✓				✓

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

Data No.	ST	TT	Type of Noun Phrase			Category Shift				Translation Quality					
			Pre	Post	Pre and Post	SS	CS	US	IS	Accuracy			Acceptability		
										1	2	3	1	2	3
L44/07	Yuni is <i>Robby's personal babysitter</i>	Yuni adalah pengasuh pribadi Robby	✓			✓			✓			✓			✓
L44/08	Aunt Fitri and uncle Joko adore <i>the funny folks</i>	Bibi Fitri dan paman Joko menyukai orang-orang lucu	✓			✓			✓			✓			✓
L44/09	Yogi is on <i>spy duty</i> , watching Uncle Joko	Yogi sedang bertugas memata-mata , mengawasi paman Joko	✓			✓	✓	✓				✓		✓	
L44/10	Rendi sits with <i>his furry buddies</i>	Rendi duduk dengan teman-temannya yang berbulu	✓			✓			✓		✓			✓	
L44/11	<i>The black cat</i> takes a seat by the walkway	Kucing hitam duduk di dekat jalan setapak	✓			✓			✓			✓			✓
L44/12	The black cat takes a seat by <i>the walkway</i>	Kucing hitam duduk di dekat jalan setapak	✓					✓	✓			✓			✓
L44/13	The black cat takes <i>a seat</i> by the walkway	Kucing hitam duduk di dekat jalan setapak	✓				✓	✓	✓		✓				✓

Hak Cipta :

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

Data No.	ST	TT	Type of Noun Phrase			Category Shift				Translation Quality					
			Pre	Post	Pre and Post	SS	CS	US	IS	Accuracy			Acceptability		
										1	2	3	1	2	3
L45/01	Scott is looking for love in <i>his golden years</i>	Scott mencari cinta di masa tuanya	✓			✓			✓			✓			✓
L45/02	Clark and Tyler are <i>fast food fanatics</i>	Clark and Tyler adalah penggemar makanan cepat saji	✓			✓		✓				✓			✓
L45/03	Luke and Peter are <i>best buddies</i> and sit next to each other	Luke dan Peter adalah sahabat dan duduk bersebelahan	✓					✓			✓				✓
L45/04	Peter is <i>a turtle whisperer</i>	Peter adalah pembisik kura-kura	✓			✓			✓			✓	✓		
L45/05	Luke sits across from <i>his accomplice</i>	Luke duduk berhadapan dengan kaki tangannya	✓			✓			✓			✓		✓	
L47/01	Kayla is <i>Harry's assistant</i> and is taking a notes	Kayla adalah asisten Harry dan sedang mencatat	✓			✓			✓			✓			✓
L47/02	Kayla and Alison are <i>tight work buddies</i>	Kayla dan Alison adalah teman kerja yang akrab	✓			✓						✓			✓

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

Data No.	ST	TT	Type of Noun Phrase			Category Shift				Translation Quality					
			Pre	Post	Pre and Post	SS	CS	US	IS	Accuracy			Acceptability		
										1	2	3	1	2	3
L47/03	Dax is <i>a walking noise machine</i>	Dax adalah mesin kebisingan berjalan	✓			✓			✓	✓			✓		
L47/04	Monet is <i>the office beauty queen</i>	Monet adalah ratu kecantikan kantor	✓			✓			✓			✓		✓	
L47/05	Suki is <i>the office's quiet mouse</i>	Suki adalah tikus pendiam di kantor	✓			✓			✓	✓			✓		
L47/06	Cam is <i>the office flirt</i>	Cam adalah penggoda kantor	✓			✓			✓		✓		✓		
L47/07	Rafael has <i>a secret crush on Vi</i>	Rafael diam-diam naksir Vi			✓	✓	✓	✓	✓		✓				✓
L48/01	<i>The Mummy's Curse</i> play is being performed on stage	Drama kutukan Mumi sedang dipentaskan	✓			✓			✓		✓			✓	
L48/02	Children are watching from <i>the front row</i>	Anak-anak menonton dari baris depan	✓			✓			✓			✓			✓
L48/03	Jacob and Venus came with <i>their partners</i>	Jacob dan Venus datang dengan pasangan mereka	✓			✓			✓			✓			✓

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

Data No.	ST	TT	Type of Noun Phrase			Category Shift				Translation Quality					
			Pre	Post	Pre and Post	SS	CS	US	IS	Accuracy			Acceptability		
										1	2	3	1	2	3
L48/04	<i>The goth girl</i> likes people with colored hair	Gadis Goth suka orang-orang dengan rambut berwarna	✓			✓			✓			✓			✓
L48/05	The goth girl likes people with <i>colored hair</i>	Gadis Goth suka orang-orang dengan rambut berwarna	✓			✓						✓			✓
L49/01	Chase is <i>a cool archaeologist</i>	Chase adalah arkeolog yang keren	✓			✓			✓			✓			✓
L49/02	Jenna is <i>a vegan dancer</i>	Jena adalah penari vegan	✓			✓			✓		✓				✓
L49/03	The devil tries to break up <i>the lovebirds</i>	Iblis mencoba memisahkan pasangan yang sedang jatuh cinta	✓			✓		✓	✓			✓			✓
L49/04	Blake seeks a dancer for <i>his music video</i>	Blake mencari penari untuk video musiknya	✓			✓			✓			✓			✓
L49/05	Manny and Elmer are <i>a match made in heaven</i>	Manny dan Elmer adalah pasangan yang serasi			✓	✓		✓	✓			✓			✓

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

Data No.	ST	TT	Type of Noun Phrase			Category Shift				Translation Quality					
			Pre	Post	Pre and Post	SS	CS	US	IS	Accuracy			Acceptability		
										1	2	3	1	2	3
L49/06	Daryl is <i>Blake's guitar hero</i>	Daryl adalah pahlawan gitar Blake	✓			✓			✓		✓		✓		
L49/07	Terra, Olly and Julian are <i>old pals</i>	Terra, Olly, dan Julian adalah teman lama	✓			✓						✓			✓
L49/08	Zack is <i>an animal lover</i>	Zack adalah pecinta binatang	✓			✓			✓		✓				✓
L50/01	Kayden sits <i>in the middle of her friends</i> because her blond friends don't talk to each other	Kayden duduk di tengah teman-temannya karena teman-temannya yang berambut pirang tidak saling berbicara	✓			✓			✓		✓				✓
L50/02	Kayden sits in the middle of her friends because <i>her blond friends</i> don't talk to each other	Kayden duduk di tengah teman-temannya karena teman-temannya yang berambut pirang tidak saling berbicara	✓			✓			✓		✓				✓
L50/03	Tonya is late to the cinema and does not remember <i>her seat</i> , but	Tonya terlambat ke bioskop dan tidak ingat kursinya , tetapi tahu	✓			✓			✓			✓			✓

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

Data No.	ST	TT	Type of Noun Phrase			Category Shift				Translation Quality					
			Pre	Post	Pre and Post	SS	CS	US	IS	Accuracy			Acceptability		
										1	2	3	1	2	3
	knows her genius friend is sitting on her left	temannya yang jenius duduk di sebelah kirinya													
L50/04	Tonya is late to the cinema and does not remember her seat, but knows her genius friend is sitting on her left	Tonya terlambat ke bioskop dan tidak ingat kursinya, tetapi tahu temannya yang jenius duduk di sebelah kirinya	✓			✓			✓			✓			✓
L50/05	Tonya is late to the cinema and does not remember her seat, but knows her genius friend is sitting on her left	Tonya terlambat ke bioskop dan tidak ingat kursinya, tetapi tahu temannya yang jenius duduk di sebelah kirinya	✓					✓	✓		✓				✓
L50/06	Percy is jealous and doesn't want anyone near his blond	Percy cemburu dan tidak ingin ada orang di dekat	✓			✓			✓			✓			✓

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

Data No.	ST	TT	Type of Noun Phrase			Category Shift				Translation Quality					
			Pre	Post	Pre and Post	SS	CS	US	IS	Accuracy			Acceptability		
										1	2	3	1	2	3
	<i>girlfriend</i> on the couple seat	pacarnya yang berambut pirang di kursi pasangan													
L50/07	Percy is jealous and doesn't want anyone near his blond girlfriend on <i>the couple seat</i>	Percy cemburu dan tidak ingin ada orang di dekat pacarnya yang berambut pirang di kursi pasangan	✓			✓			✓			✓		✓	
L50/08	<i>Brody's stomach</i> hurts, so he needs to sit close to the stairs	Perut Brody sakit, jadi dia perlu duduk dekat tangga	✓			✓			✓			✓			✓
L50/09	Zayn reserved <i>his left seat</i> for his friend, but she decided not to come	Zayn memesan kursi kirinya untuk temannya, tetapi dia memutuskan untuk tidak datang	✓			✓			✓			✓		✓	
L50/10	Zayn reserved his left seat for <i>his friend</i> , but she decided not to come	Zayn memesan kursi kirinya untuk temannya , tetapi dia memutuskan untuk tidak datang	✓			✓			✓			✓			✓

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

Data No.	ST	TT	Type of Noun Phrase			Category Shift				Translation Quality					
			Pre	Post	Pre and Post	SS	CS	US	IS	Accuracy			Acceptability		
										1	2	3	1	2	3
L50/11	Naomi does not sit in <i>the front or back row</i> , and the right side of her is empty	Naomi tidak duduk di baris depan atau belakang , dan sisi kanannya kosong	✓			✓			✓			✓			✓
L50/12	Naomi does not sit in the front or back row, and <i>the right side of her</i> is empty	Naomi tidak duduk di baris depan atau belakang, dan sisi kanannya kosong			✓	✓		✓	✓			✓		✓	
L50/13	Mickey and <i>his friends</i> came to watch the movie after a dietitian appointment	Mickey dan teman-temannya datang untuk menonton film setelah janji dengan ahli gizi	✓			✓			✓			✓			✓
L50/14	Mickey and his friends came to watch the movie after <i>a dietitian appointment</i>	Mickey dan teman-temannya datang untuk menonton film setelah janji dengan ahli gizi	✓			✓		✓	✓		✓			✓	
L50/15	Vita sneaks into the movie because she has no money, so she sits in	Vita menyelina ke bioskop karena tidak punya uang, jadi dia duduk di baris belakang	✓			✓			✓			✓			✓

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 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

Data No.	ST	TT	Type of Noun Phrase			Category Shift				Translation Quality					
			Pre	Post	Pre and Post	SS	CS	US	IS	Accuracy			Acceptability		
										1	2	3	1	2	3
	<i>the back row</i> to avoid being noticed	untuk menghindari perhatian													
L51/01	Dallas came to support <i>his dad</i> , who plays the harp	Dallas datang untuk mendukung ayahnya , yang memainkan harpa	✓			✓			✓			✓			✓
L51/02	<i>Faye's mom</i> brought her to the concert as a graduation gift	Ibu Faye membawanya ke konser sebagai hadiah kelulusan	✓			✓			✓			✓			✓
L51/03	Faye's mom brought her to the concert as a graduation gift	Ibu Faye membawanya ke konser sebagai hadiah kelulusan	✓			✓			✓			✓			✓
L51/04	<i>Abel Stomach</i> isn't feeling great today	Perut abel tidak merasa baik hari ini	✓			✓						✓		✓	
L51/05	<i>The biker friends</i> are enjoying the concert together	Teman-teman biker menikmati konser bersama	✓			✓			✓		✓			✓	

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

Data No.	ST	TT	Type of Noun Phrase			Category Shift				Translation Quality					
			Pre	Post	Pre and Post	SS	CS	US	IS	Accuracy			Acceptability		
										1	2	3	1	2	3
L51/06	The biker with <i>the yellow helmet</i> has a hard time seeing the cellist because of the piano	Biker dengan helm kuning kesulitan melihat pemain cello karena piano	✓			✓			✓			✓			✓
L51/07	The biker with the yellow helmet has <i>a hard time</i> seeing the cellist because of the piano	Biker dengan helm kuning kesulitan melihat pemain cello karena piano	✓					✓	✓			✓			✓
L51/08	The biker with the yellow helmet has a hard time seeing <i>the cellist</i> because of the piano	Biker dengan helm kuning kesulitan melihat pemain cello karena piano	✓						✓			✓		✓	
L51/09	Jasper and <i>his son</i> absolutely love listening to the cello	Jasper dan putranya sangat menyukai mendengarkan cello	✓			✓			✓			✓			✓



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

Notes:

ST = Source Text (English) | TT = Target Text (Indonesian)

Pre = Premodifier Noun Phrase | Post = Postmodifier Noun Phrase | Pre and Post = Pre and Postmodifier Noun Phrase

SS = Structure Shift | CS = Class Shift | US = Unit Shift | IS = Intra-System Shift

Accuracy: 1 = Inaccurate | 2 = Less Accurate | 3 = Accurate

Acceptability: 1 = Unacceptable | 2 = Less Acceptable | 3 = Acceptable

