

ANALISIS KUALITAS TERJEMAHAN TERHADAP ISTILAH-ISTILAH TEKNIS DI DALAM GAME RAGNAROK ONLINE KARYA GRAVITY

(Kajian Terjemahan dengan Pendekatan Morfologi)

Dhanu Ario Putra¹; Djatmika²; Tri Wiratno³

¹Magister Linguistik Deskriptif Pascasarjana UNS

^{2,3} Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

dhanryu@student.uns.ac.id

ABSTRACT

This research describes about technical words translation quality in Ragnarok Online (RO) developed by Gravity. Co. Ltd. This research applies Morphology Approach. The purposes of this researches: (1) To find the technical words and word formation process in RO; (2) To find translation technique which is used in translating technical words in RO; (3) To find the relation between translation technique in word formation process and technical word unit in RO; (4) To find the quality of the technical words translation. This research is a descriptive qualitative research. The research data source is online game with title Ragnarok Online, a MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) game and informants to rate the translation quality. Data are collected by observing the data source, from questioners and perform FGD (Focus Group Discussion). There are 7 word formations process in forming technical words in RO, Compounding is word formations process which is mostly used. There are 13 translation techniques which used by the translator in translating the technical words. The technical words translation quality is accurate, acceptable and have high readability. Pure Borrowing is a translation technique which dominantly used due to domain effect. Pure Borrowing technique is dominantly used in single unit word, but not in a phrase. The uses of Deletion translation technique reduce the translation accuracy and acceptability but it does not affect the readability.

Keywords: *technical words, word formation, translation technique, technical words translation quality.*

Pendahuluan

Penerjemahan merupakan suatu kegiatan mengubah dari bahasa sumber ke bahasa sasaran tanpa mengurangi nilai budaya yang terkandung di dalam bahasa sumber atau mengalami proses penyesuaian ke bahasa sasaran. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edisi ketiga, terjemah atau menerjemahkan merupakan menyalin/memindahkan suatu bahasa ke bahasa lain atau mengalihbahasakan.

Menurut Hoed (2006) penerjemahan adalah kegiatan mengalihkan secara tertulis pesan dari teks suatu bahasa (misalnya Bahasa Inggris) ke dalam teks bahasa lain (misalnya Bahasa Indonesia). Menerjemahkan bukanlah suatu pekerjaan yang mudah,

banyak aspek-aspek yang harus dipertimbangkan, tetapi yang paling utama adalah pesan dari teks tersebut tersampaikan. Jadi, penerjemahan itu proses pengalihbahasaan atau pengalihhejaan secara tulisan dalam suatu bahasa ke bahasa lain tanpa mengubah pesan yang ingin disampaikan. Walaupun terjadi perubahan bentuk (frasa, klausa, kalimat dan paragraf). Seperti yang ditulis Nida dan Taber (1974) penerjemahan harus bertujuan untuk menyampaikan pesan. Tetapi penyampaian pesan ini akan mengalami penyesuaian bentuk leksikal dan gramatikal.

Istilah adalah kata atau gabungan kata yang dengan cermat mengungkapkan suatu makna, konsep proses, keadaan, atau sifat yang khas dalam bidang tertentu. Ada dua macam istilah: (1) istilah khusus dan (2) istilah umum. Istilah khusus adalah kata yang pemakaiannya dan maknanya terbatas pada suatu bidang tertentu, misalnya cakar ayam (bangunan), agregat (ekonomi); sedangkan istilah umum ialah kata yang menjadi unsur bahasa umum. misalnya: ambil alih, daya guna, kecerdasan, dan tepat guna merupakan istilah umum, sedangkan radiator, pedagogi, androgogi, panitera, sekering, dan atom merupakan istilah khusus. Istilah dalam bahasa Indonesia bersumber pada: kosa kata umum bahasa Indonesia, kosa kata bahasa serumpun, dan kosa kata bahasa asing. Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007) diartikan sebagai kata atau gabungan kata yang dengan cermat mengungkapkan makna konsep, proses, keadaan atau sifat yang khas dalam bidang tertentu, misalnya istilah hukum, istilah politik, istilah ekonomi, istilah kedokteran, istilah komputer, istilah teknologi informasi, dan lain-lain.

Seiring berkembangnya jaman, konsep-konsep ataupun istilah-istilah baru pun bermunculan. Istilah baru tersebut dibentuk dengan jalan menerjemahkan, menyerap dan menerjemahkan sekaligus menyerap istilah asing Handayani (2009).

Istilah adalah unsur bahasa, sebagaimana kalimat, kata, atau fonem. Beberapa ciri istilah yang membedakannya dengan unsur bahasa yang lain Krisdalaksana (1985). Ciri-ciri tersebut diantaranya, dari segi makna:

- a. Hubungan antara ungkapan dan makna tetap tegas (monosemantis, dan peristilahan yang baik tidak ada sinonim atau homonim)
- b. Istilah itu secara gramatikal bebas konteks, artinya makna tergantung dari konteks di dalam kalimat. Makna dapat dinyatakan dengan definisi atau rumus.

Teori dan Metodologi Penelitian

Lokasi dalam penelitian ini adalah media itu sendiri. Dalam penelitian ini, media yang di gunakan adalah video game yang berjenis MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) yang berjudul Ragnarok Online dimana di dalam video game tersebut terdapat Istilah-istilah asing. Di dalam penelitian ini, partisipannya adalah monster-monster yang ada di dalam game tersebut dan juga keterangan lainnya yang menunjukkan istilah-istilah teknis. Sedangkan event di dalam penelitian ini berupa kejadian-kejadian yang ada di dalam game tersebut yang menyebabkan data itu muncul.

Sumber data dalam penelitian ini adalah termasuk dalam kategori dokumen atau arsip dan informan. Seperti yang dikatakan Sutopo (2002) bahwa sumber data dalam penelitian kualitatif terdiri dari berbagai macam jenis, bisa berupa orang, peristiwa, dan tempat atau lokasi, benda, serta dokumen atau arsip. Sumber data dalam penelitian ini adalah game online berjudul Ragnarok Online karya Gravity.Co. Ltd.

Teknik cuplikan dalam penelitian ini tidak bersifat acak, namun bersifat bertujuan (*purposive sampling*) agar data yang di dapat lebih lengkap dan dalam. Menurut Sutopo (2002) dipandang lebih mampu menangkap kelengkapan dan kedalaman data dalam menghadapi realitas yang tidak tunggal. Sehingga pilihan sampel diarahkan pada sumber data yang dipandang memiliki data yang penting yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

Dalam penelitian ini teknik sampling digunakan untuk memilih data yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan dan juga tujuan penelitian. Data yang di gunakan adalah Penjelasan-penjelasan yang mengandung istilah teknis di dalam game online *Ragnarok Online*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan 2 teknik penelitian yaitu analisa dokumen (*content analysis*) dan wawancara secara mendalam (*in-depth interviews*).

Dalam menganalisis data, peneliti menggabungkan antara data-data yang diperoleh terhadap teori yang digunakan serta mempertimbangkan proses-proses peneliti lain sebagai bahan pertimbangan dalam menganalisis data. Sebelum data dianalisis, peneliti telah benar-benar mengevaluasi apakah data tersebut benar-benar sesuai dengan tujuan penelitian.

Setelah data dipilih, dikumpulkan dan ditabulasikan di dalam tabel, maka data tersebut dianalisis secara kualitatif. Adapun analisis domain digunakan untuk

memisahkan mana data yang benar-benar dibutuhkan dengan yang bukan data penelitian. Seperti yang disebutkan di atas bahwa data penelitian berupa penjelasan yang mengandung istilah teknis di dalamnya, selain itu maka percakapan tersebut bukan data penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Data yang diperoleh dari game online *Ragnarok Online* adalah istilah-istilah teknis yang ada pada informasi umum, deskripsi barang, dan deskripsi skill. Istilah-istilah yang ditemukan kemudian ditentukan jenis pembentukannya. Jenis proses pembentukan istilah yang dijabarkan oleh Garvey dan Delahunty (2010), Hana (2011) dan Zapata (2000) ada delapan jenis pembentukan kata yaitu, *Compounding*, *Coinage*, *Abbreviation*, *Blending*, *Borrowing*, *Affixation*, *Acronym*, dan *Functional Shift*.

Pada penelitian ini, ditemukan 136 istilah teknis yang ada pada informasi umum, deskripsi barang, dan deskripsi *skill*. Berdasarkan jumlah data yang ditemukan, ditemukan 7 proses pembentukan istilah. Istilah-istilah tersebut dibentuk melalui gabungan atau memodifikasi kata serta menciptakan kata baru yang belum pernah ada sebelumnya termasuk juga menggunakan kata yang memiliki fungsi yang berbeda dengan penggunaan pada umumnya.

Tabel 4.1 Proses Pembentukan Istilah

No	Proses Pembentukan Istilah	Jumlah	Persentase
1.	Compounding	80	58.82
2.	Acronym	24	17.65
3.	Functional Shift	15	11.03
4.	Affixation	13	9.56
5.	Coinage	2	1.47
6.	Abbreviation	1	0.74
7.	Borrowing	1	0.74
		136	100

Temuan Pembentukan Istilah, Teknik Penerjemahan dan Kualitas Terjemahan

Pada game RO, ditemukan 7 proses pembentukan istilah sesuai dengan yang di sebutkan oleh Garvey dan Delahunty (2010), Hana (2011) dan Zapata (2000).

Affixation

Pada 136 jumlah data, terdapat 12 kalimat yang mengandung istilah teknis berjenis Affixation atau imbuhan, seperti yang dijelaskan oleh Zapata (2007) bahwa ada 3 jenis affixation yaitu, prefixes (awalan), infixes (sisipan) dan suffixes (akhiran) dalam menciptakan istilah baru, sayangnya di dalam Bahasa Inggris, tidak ada kata yang mengalami proses infixes. Pada penelitian ini, peneliti menemukan adanya gabungan antara prefix dan suffix (awalan dan imbuhan) dengan jumlah data sebanyak 2 (16,66%).

Istilah yang muncul ketika pemain menempa perlengkapannya.

Bsu: *Upgrade has been completed successfully.*

Bsa: *Upgrade* berhasil

Seperti penjelasan diatas, kata upgrade di Bsu muncul ketika player atau pemain ingin melakukan proses peningkatan kekuatan perlengkapannya. Istilah *upgrade* dibentuk dari 2 kata yaitu *up* dan *grade*. Istilah *upgrade* digunakan oleh pemain untuk meningkatkan serangan atau pertahanan tergantung pada jenis perlengkapannya. Pada proses ini teknik penerjemahan yang paling banyak digunakan adalah peminjaman-murni sedangkan kualitas terjemahannya akurat, berterima dan keterbacaannya tinggi.

Compounding

Compounding merupakan proses pembentukan kata dimana adanya penggabungan kata baik dari kelas kata yang sama, misalnya KB (kata Benda) +KB (Kata Benda) atau kelas kata yang berbeda.

Istilah yang muncul ketika pemain ingin masuk ke dalam game.

Bsu: *Please enter Password.*

Bsa: Silahkan masukan *Password*.

Berdasarkan data diatas, istilah *password* merupakan istilah yang terbentuk dari 2 kata yaitu *pass* dan *word*. Makna yang sebenarnya adalah satu set kata atau angka yang harus diketik jika ingin masuk ke dalam game. Bukan makna masing-masing kata pembentuknya. Pada proses pembentukan kalimat melalui proses ini, teknik penerjemahan yang paling banyak digunakan adalah peminjaman-murni, sedangkan untuk kualitas terjemahannya adalah akurat, berterima dan keterbacaannya tinggi.

Abbreviation

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti telah lakukan terhadap data, peneliti menemukan 21(15,44%) kalimat yang mengandung istilah-istilah teknis yang melalui proses *Abbreviation*. Di dalam game, abbreviation atau singkatan banyak digunakan untuk memudahkan dalam proses pengetikan (*chat*) terhadap orang lain dan juga meminimalisir besarnya kolom informasi karakter atau kolom-kolom lainnya.

Istilah ini muncul ketika pemain berhasil membunuh monster boss.

Bsu: *You are the MVP, but you can't take the reward because you are over your weight limit.*

Bsa: Kamu adalah **MVP**, tapi kamu tidak bisa mendapatkan hadiahnya karena kamu kelebihan berat.

Dari data di atas, bisa dilihat bahwa pemain tersebut mendapatkan gelar MVP yang kepanjangannya adalah Most Valuable Player. Alasan penyingkatan ini bisa dilihat dari panjangnya kata-kata tersebut dan dikaitkan dengan konteks game, dimana jika pemain berhasil membunuh bos monster tersebut (didalam game, bos monster pun disebut MVP monster sehingga jika pemain berhasil membunuhnya, maka pemain mendapatkan gelar tersebut). Pada proses pembentukan ini teknik penerjemahan yang dominan digunakan adalah peminjaman-murni. Sedangkan untuk kualitas terjemahannya adalah akurat, berterima dan keterbacaanya tinggi.

Coinage

Pada penelitian ini, kalimat yang mengandung istilah teknis di dalam game *Ragnarok Online* yang terbentuk melalui *Coinage* ditemukan sebanyak 1 (0,74%). *Coinage* merupakan proses pembentukan kata atau istilah baru tanpa referensi dari apapun.

Istilah ini muncul ketika pemain membeli barang di took

Bsu: *You do not have enough zeny.*

Bsa: Kamu tidak memiliki cukup **uang**.

Berdasarkan data diatas, istilah zeny digunakan sebagai mata uang. Hasil pembentukan istilah melalui *Coinage* biasanya akan menjadikannya sebagai suatu ciri khas di dalam suatu game. Teknik penerjemahan yang paling banyak digunakan pada proses ini adalah Adaptasi, hal ini disebabkan karena proses ini menciptakan kata baru

dan dikenalkan kepada pemain. Untuk kualitas terjemahannya adalah akurat, berterima dan keterbacaannya tinggi.

Functional Shift

Dari hasil penemuan data, terdapat 18 kalimat yang mengandung istilah teknis. Functional shift adalah proses pembuatan kata baru yang berasal dari sebuah kata dengan fungsi yang baru.

Istilah ini muncul ketika 2 pemain ingin mengakses sistem pertukaran.

Bsu: *You are too far away from the person to **trade**.*

Bsa: Kamu terlalu jauh dari orang yang mau diajak **transaksi**.

Pada data diatas istilah trade digunakan untuk berdagang atau bertransaksi, penggunaannya pun di dalam game bisa di bolak-balik baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Teknik penerjemahan yang digunakan untuk proses ini adalah meminjaman-murni. Sedangkan kualitas terjemahannya tergolong akurat, berterima dan keterbacaannya tinggi.

Borrowing

Di dalam data penelitian, kalimat yang mengandung istilah teknis yang melalui proses *Borrowing* ditemukan hanya 1 data.

Istilah ini muncul ketika pemain ingin memberi nama kepada *homunculus*nya.

Bsu: Please give your **Homunculus** a name no longer than 23 letters.

Bsa: Nama dari **homunculus** maximal adalah 23 huruf atau kurang.

Dari hasil yang ditunjukkan diatas, makna homunculus adalah sebuah makhluk hasil ciptaan para Alchemist yang membantu majikan mereka. Dikarenakan proses pembentukan istilah dibentuk dengan cara meminjam kata dari Bahasa sumber secara utuh, maka teknik penerjemahan yang digunakan adalah meminjaman-murni, namun kualitasnya akurat, kurang berterima, dan keterbacaannya tinggi.

Acronym

Pada data ini ditemukan 2 data kalimat yang mengandung istilah teknis yang terbentuk melalui proses acronym.

Istilah ini muncul ketika pemain ingin mengatur music latar.

Bsu: Turns **BGM** On or Off.

Bsa: Mengatur **BGM** On atau Off.

Dari contoh di atas, BGM sering dijumpai di berbagai jenis game, istilah BGM sama dengan musik latar, artinya sambil bermain game, pemain dapat mendengarkan musik yang di sertakan di dalam game tersebut. Pada proses pembentukan istilah dengan metode ini, teknik penerjemahan yang digunakan adalah peminjaman-murni, sedangkan untuk kualitas terjemhannya akurat, berterima dan keterbacaannya tinggi.

Pembahasan

Ditemukan 136 istilah teknis yang ada didalam kalimat pada informasi umum, deskripsi barang dan deskripsi *skill*. Dari 136 data tersebut, ditemukan 7 proses pembentukan istilah yaitu, *Compounding*, *Acronym*, *Functional Shift*, *Affixation*, *Coinage*, *Abbreviation* dan *Borrowing*.

Teknik penerjemahan yang paling banyak digunakan adalah peminjaman-murni. Hal ini disebabkan oleh kepopuleran istilah-istilah tersebut di kalangan para pemain game. Dampak penerimaan dan penggunaan istilah-istilah mempengaruhi teknik penerjemahan yang digunakan oleh penerjemah dalam menerjemahkan istilah-istilah teknis tersebut. Hanya saja pada proses pembentukan istilah melalui proses *coinage* teknik penerjemahan yang digunakan adalah adaptasi, hal ini diakibatkan karena proses *coinage* adalah pembentukan kata baru yang belum pernah ada, sehingga dalam penggunaannya istilah ini diperkenalkan kepada pemain dan dipopulerkan oleh pemain itu sendiri. Hasil dari proses *coinage* menjadikan istilah tersebut menjadi ciri khas di game tersebut.

Pengaruh penggunaan teknik penerjemahan terhadap istilah yang dilihat dari unit katanya seperti penggolongan istilah ini termasuk kata benda, kata sifat, kata kerja, frasa kata benda atau frasa kata kerja terbukti bahwa unit kelas kata mempengaruhi penggunaan teknik, kelas kata tunggal seperti kata kerja, kata sifat, kata benda penggunaan teknik penerjemahan peminjaman-murni paling banyak digunakan, namun jika istilah tersebut dalam bentuk frasa, maka teknik penerjemahan peminjaman-murni tidak mutlak penggunaannya.

Kualitas terjemahan istilah-istilah teknis tergolong akurat, berterima dan memiliki keterbacaan yang tinggi. Beberapa istilah ada yang tergolong kurang akurat

dan tidak akurat disebabkan oleh penghilangan makna dan makna yang jauh artinya dari makna sebenarnya. Untuk kategori keterbacaan, makna istilah pada bahasa sasaran tidak mempengaruhi penilaian, dikarenakan walaupun para rater bukan tergolong pemain game, namun masih memahami kata-kata tersebut.

Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan mengenai kualitas terjemahan kalimat yang mengandung istilah-istilah teknis yang di bahas pada BAB IV, maka diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Ditemukan 136 kalimat yang mengandung istilah teknis di dalam game Ragnarok Online. Istilah-istilah teknis tersebut terbentuk melalui 7 proses. Adapun proses pembentukan istilah yang ditemukan terhadap 136 istilah yang ditemukan di dalam kalimat adalah, proses Compounding ada 80(58,82%) istilah, Acronym ada 24 (17,65%) istilah, Functional Shift ada 15 (11,03%) istilah, Affixation ada 13 (9,56%) istilah, Coinage ada 2 (1,47%) istilah, Abbreviation ada 1(0,74%) istilah, dan Borrowing ada 1 (0,74%) istilah.
2. Dalam menerjemahkan istilah-istilah teknis tersebut, ditemukan 13 teknik penerjemahan yang digunakan. Adapun teknik terjemahan tersebut dijabarkan lebih rinci menjadi 2 variant yaitu, 13 variant tunggal dan 11 teknik kuplet. Untuk variant tunggal, teknik penerjemahan yang paling banyak digunakan adalah peminjaman-murni, sedangkan variant kuplet adalah Reduksi-Penghilangan + Peminjaman - Murni.
3. Hubungan antara teknik penerjemahan terhadap proses pembentukan istilah pada penelitian ini menunjukkan bahwa teknik penerjemahan Peminjaman-Murni dominan digunakan pada 6 proses pembentukan istilah, kecuali pada proses pembentukan istilah melalui Coinage dimana proses tersebut mengadaptasikan istilah baru ke pemain. Berdasarkan unit pembentuk istilah-istilah teknis dan teknik penerjemahan yang digunakan, maka istilah teknik yang tergolong kata benda (Noun) merupakan istilah yang paling banyak ditemukan, dan teknik penerjemahan Peminjaman-Murni paling banyak digunakan. Untuk unit istilah yang berupa kata benda, kata kerja dan kata sifat, teknik penerjemahan peminjaman-murni lah yang dominan digunakan, namun ketika istilah tersebut

dalam bentuk phrase, maka teknik meminjaman-murni tidak lagi mutlak penggunaannya.

4. Dalam penentuan perolehan nilai untuk kualitas terjemahan istilah teknis di dalam game Ragnarok Online, peneliti melakukan *Focus Group Discussion* (FGD) bersama dengan para rater yang memiliki kriteria tersendiri. Untuk kualitas terjemahan istilah-istilah teknis tersebut, untuk kualitas keakuratan, data menunjukkan bahwa terjemahan istilah teknis pada game Ragnarok Online tergolong akurat, dengan perolehan nilai sebesar 71,32% terhadap 97 istilah, dan untuk penilaian terhadap kualitas keberterimaan, terjemahan istilah-istilah teknis juga tergolong berterima dengan nilai sebesar 84,46% terhadap 115 istilah.
5. Untuk penilaian kualitas keterbacaan, peneliti menggunakan 4 rater dengan latar belakang 2 orang merupakan pemain game, sedangkan yang lainnya bukanlah pemain game, dari hasil gabungan penilaian, maka untuk kualitas keterbacaan terhadap terjemahan istilah-istilah teknis pada game tersebut tergolong memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi dengan perolehan nilai sebesar 75,74% terhadap 103 istilah.
6. Hubungan antara proses pembentukan istilah terhadap teknik penerjemahan dan kualitas terjemahannya adalah, untuk semua teknik yang digunakan dalam membentuk istilah terjemahannya menggunakan teknik penerjemahan meminjaman murni, kecuali pembentukan kalimat dengan Coinage yang menggunakan teknik penerjemahan adaptasi, sedangkan untuk kualitas terjemahannya, dikarenakan pengaruh dari proses penerimaan istilah-istilah tersebut dikalangan para pemain game, walaupun penggunaan teknik penerjemahan murni banyak digunakan, tetapi tidak mengurangi kualitas terjemahannya, masih tergolong akurat, berterima dan memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi.
7. Setelah melakukan pengumpulan data dan melakukan analisa, peneliti menemukan bahwa ada beberapa istilah yang mengalami pergeseran pembentukan istilah pada bahasa sasaran, peneliti menggolongkan pergeseran ini menjadi 2 yaitu, bergeser dan hilang. Pergeseran ini tidak lepas dari pengaruh register istilah dan teknik penerjemahan yang digunakan.

Saran

Penelitian ini berusaha mencari gap atau celah yang didasari dari penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian ini berfokus pada pendekatan morfologi dimana pendekatan ini terfokus pada pembentukan istilah sehingga menjadi populer penggunaannya terutama dikalangan para pemain game. Beberapa istilah yang populer di kalangan para pemain game juga sudah tidak asing lagi penggunaannya oleh masyarakat umum.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, peneliti menyadari bahwa penelitian ini bisa berkembang lagi ke depannya. Peneliti bisa melihat adanya pengembangan dari segi pengaruh pergeseran istilah pada Bsu terhadap kualitas terjemahannya.

Referensi

- Catford, J.C (1980). *A linguistic theory of translation*. Oxford: Oxford University Press.
- Chaer, A. (2007). *Linguistik umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, J. W. (1998). *Research designs: Qualitative inquiry and research design: choosing among five traditions*. Thousand Oaks; London: SAGE.
- _____. (2003). *Research design, qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. London: Sage Publications.
- Delahunty, P. G., & Garvey, J. J. (2010). *The english language from sound to sense*. The WAC Clearinghouse, Fort Collins, Colorado.
- Djajasudarma, T. F. (2009). *Semantik 1: Makna leksikal dan makna gramatikal*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- _____. (2013). *Fonologi dan gramatika sunda*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Hana, J. (2015). *Introduction to linguistics*. Czech Republic. Charles University in Prague.
- Handayani. (2009). Analisis ideologi penerjemahan dan penilaian kualitas terjemahan istilah kedokteran dalam buku "lecture notes on clinical medicine". *Tesis*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Hoed. (2006). *Penerjemahan dan kebudayaan*. Bandung: Pustaka Jaya.

- Lutfianka. (2014). Analisis terjemahan pre-battle dialogue yang merefleksikan myth dari hero dalam trilogi video game devil may cry karya capcom. Tesis. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Moleong, L. J. (2000). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2004). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Molina, L. & Albir, H.A. (2002). Translation technique and revisited: a dynamic and functional approach, in *Meta: Translator's Journal*. XL VII, 4.
- Nababan, P. W. J. (1987). *Ilmu pragmatik (teori dan penerapannya)*. Jakarta: Depdikbud. Proyek Pengembangan Tenaga Kependidikan.
- Nababan, M. R. (2003). *Teori menerjemah bahasa inggris*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nababan, M.R. (2004). *Strategi penilaian kualitas terjemahan*. Jurnal Linguistik Bahasa. Vol. 2, No. 1 Hal 54-65.
- Nababan, M. R. (2010). *Pengembangan model penilaian kualitas terjemahan*. Ringkasan Hasil Penelitian HIKOM Tahun II.
- Nababan, M. R., Nuraeni, A., & Sumardiono. (2012). *Pengembangan model penilaian kualitas terjemahan*. Surakarta: universitas sebelas Maret.
- Newmark, P. (1988). *A textbook of translation*. New york: Prentice Hall.
- Nida, E. A., & Taber, Charles. (1974). *The teory and practice of translation*. Leiden: E. J. Brill.
- Nida, E. A. & Taber, C.R. (1982). *The theory and practice of translation*. Berlin: E. J. Brills
- Nurhidayah. (2015). Analisis teknik dan kualitas terjemahan istilah budaya dalam film Percy Jackson and the Olympians the lightning thief. Tesis. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Pateda, M. (1994). *Linguistik: Sebuah pengantar*. Bandung: Angkasa.
- Santosa, R. (2012). *Metode penelitian kualitatif kebahasaan*. Solo: UNS.
- Shuttleworth, M., & Cowie, M. (1997). *Dictionary of translation studies*. London: St. Jerome Publishing.
- Sigalingging, M.B. (2014). Analisis terjemahan istilah komputer dan teknologi informasi dalam film the social network serta dampaknya pada kualitas terjemahan. Tesis. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

- Simamarta. (2015). Analisis teknik penerjemahan dan kualitas penerjemahan istilah-istilah budaya bahasa inggris ke dalam bahasa batak toba yang terdapat dalam dubbing film jesus. Tesis. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Spradley, J. (2007). *Metode etnografi*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Penerbit ALFABETA.
- Sujatmiko. (2014). *Representasi kekuatan pada hero perempuan dalam DOTA 2*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Sukmadinata, N. S. (2005). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sutopo, H. B. (2002). *Metodologi penelitian kualitatif dasar teori dan terapannya dalam penelitian*. Surakarta: UNS Press.
- _____. (2006). *Metodologi penelitian kualitatif: dasar teori dan terapannya dalam penelitian*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Zapata, B.A.A., (2000). *Handbook of general and applied linguistics*, Venezuela: University of Los Andes.