

# **Bahasa Slang dalam Komik: Bagaimana Cara Menerjemahkannya? (Slang Words in Comics: How Should it Translated?)**

**Gilang Fadhilia Arvianti**

Universitas Tidar

Pos-el: [gilangfadhilia@untidar.ac.id](mailto:gilangfadhilia@untidar.ac.id)

## **Abtrack**

Translating comic needs to have special requirement. Besides the limit of place, translating comic must deal with spoken language in written form. Spoken language can be in the form of proper language and slang language. The aim of this paper is to know the best way in translating slang words in the comic. The data were taken from slang words in the Snuffy Smith's comic which is translated by the third students of Translation class. The result shows that there are some factors and some ways that must be applied in translating slang words. This is the best way to produce the slang words in translation version which has high quality of translation.

Keywords: slang words, comics, translation.

## **PENDAHULUAN**

Komik menjadi salah satu bacaan yang populer pada anak, remaja, bahkan orang dewasa. Komik merupakan suatu bentuk media yang mempunyai karakteristik tersendiri. Komik merupakan salah satu bentuk sendiri yang menggunakan gambar-gambar yang tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah jalinan cerita. Ada tiga karakteristik komik, yaitu serangkaian gambar, karakter, dan gabungan dialog atau tipe teks lain yang dipadukan dengan gambar (McCloud, 1994).

Penerjemahan komik memang suatu bentuk penerjemahan yang berbeda dari penerjemahan buku-buku pada umumnya. Bentuk yang mencolok dari buku komik adalah bentuk dari komik hampir keseluruhannya menggunakan teks dialog. Teks dialog dalam komik sama halnya dengan teks dialog dalam *subtitle* film. Akan tetapi, pendeskripsian di dalam komik hanya sedikit dan lebih banyak dibantu dengan gambar-gambar dan teks dialog dan narasi. Hal ini menyebabkan penerjemah yang menerjemahkan komik membutuhkan keahlian mengenai bahasa dialog maupun *subtitle*. Bahasa yang digunakan dalam komik sebagian besar merupakan kata-kata yang diucapkan oleh karakter dan merupakan bahasa lisan. Hal ini membuat bahasa yang digunakan sangat informal, yang dibangun dari kalimat-kalimat sederhana dengan bahasa yang sederhana. Bahasa yang seperti inilah yang dianggap tidak menantang bagi penerjemah.

Dari segi struktur kalimat yang digunakan, penerjemahan komik dinilai lebih mudah karena kalimat-kalimat yang terdapat di dalam komik merupakan kalimat-kalimat pendek

dengan struktur sederhana. Hal ini dikarenakan bahasa dalam komik lebih cenderung kalimat-kalimat percakapan. Namun pada kenyataannya tidaklah demikian, seperti yang diisyaratkan oleh kutipan di bawah ini.

*Translating comics is easy. At least it often may seem deceptively so, since the language of comic rarely contains complex or poetic sentence structures, specialized terminology or highly abstract concepts. However, comic books and comic strips do have certain characteristics that make them much more demanding for the translator than one might think* (Koponen, 2004)

Dalam menerjemahkan sebuah komik, seorang penerjemah komik dihadapkan pada beberapa hal yang harus diperhatikan. Pada dasarnya menerjemahkan sebuah komik hampir sama dengan menerjemahkan sebuah buku bergambar. Saat seseorang membaca sebuah komik atau buku bergambar, maka dia secara langsung memperhatikan gambar yang menyertai kata-kata atau teks tersebut. Dengan demikian, gambar, teks, dan narasi merupakan satu kesatuan yang utuh dan saling menganyam satu dengan yang lain, sehingga seorang penerjemah komik tidak dapat menerjemahkan suatu komik tanpa memperhatikan gambar yang ada dalam komik tersebut. Oleh karena itu, dalam suatu komik, untuk memahami makna suatu kata dari suatu peristiwa tutur, seorang penerjemah dapat mengamati ciri-ciri konteks sosial dari peristiwa tutur tersebut yang berupa gambar yang menggambarkan peristiwa tutur tersebut diucapkan.

Keterbatasan ruang pada balon tuturan dan kotak narasi yang disediakan juga menjadi hal yang tidak boleh diremehkan oleh penerjemah komik. Balon tuturan dan kotak narasi itu dapat dimodifikasi menurut kebutuhan penerjemah, akan tetapi modifikasi yang dapat dilakukan tidak banyak. Sehingga penerjemah harus mampu menerjemahkan sesuai dengan bentuk balon tuturan dan kotak narasi. Oleh sebab itu, teks dalam komik harus dibuat sesingkat mungkin.

Keterbatasan ruangan inilah yang membuat beberapa penulis komik lebih memilih menggunakan bahasa slang yang dinilai lebih singkat dan juga bahasa slang lebih banyak ditemukan dalam bahasa lisan dibandingkan bahasa tertulis. Bahasa slang juga dipilih karena komik merupakan salah satu bentuk cerita yang menekankan pada bahasa dialog, maka bahasa yang digunakanpun sebaiknya adalah bahasa dialog yang digunakan sehari-hari.

Terdapat beberapa penelitian yang pernah dilakukan yang membahas mengenai penerjemahan bahasa slang. Diantaranya adalah penelitian yang membahas mengenai strategi penerjemahan dalam komik *punisher* (Santika, 2015). Dalam penelitian tersebut, peneliti lebih menitik beratkan pada pengelompokan jenis-jenis bahasa slang dan membandingkan

komik asli dengan hasil terjemahan untuk mendapatkan strategi yang digunakan oleh penerjemah untuk menerjemahkan komik tersebut. Terdapat juga penelitian yang menganalisis hasil terjemahan bahasa slang yang terdapat dalam film *I love you, man* yang didalamnya juga membahas fungsi dari bahasa slang tersebut (Eriksen, 2010). Terdapat juga penelitian mengenai analisis bahasa slang dalam *subtitle Captain* (Prasetyo, 2016). Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, penelitian ini berbeda dengan penelitian dalam artikel ini yang menitikberatkan pada perbandingan 2 hasil terjemahan dinilai dengan menggunakan instrument pengukuran kualitas terjemahan oleh Nababan. Dengan adanya perbandingan hasil dua versi terjemahan, dapat diketahui bagaimana bahasa slang dalam komik diterjemahkan dengan baik sehingga menghasilkan terjemahan yang memiliki kualitas terjemahan yang baik, yaitu yang memiliki keakuratan yang tinggi, keberterimaan yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, dan juga terkesan alamiah tidak seperti hasil terjemahan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dalam bentuk studi kasus. Gall mengatakan bahwa desain penelitian yang berfokus pada sebuah fenomena disebut sebagai studi kasus (Gall, M.D., Borg, W.R., Gall, 2003). Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah komik dengan judul *Barney Google and Snuffy Smith*. Komik Amerika yang berbahasa Inggris ini menjadi bahasa sumber. Komik ini kemudian diterjemahkan oleh dua grup mahasiswa kelas *Translation* di semester 3 yang sebelumnya sudah dibekali dengan materi penerjemahan komik.

Instrument pengumpulan data adalah komik versi bahasa Inggris dan juga hasil terjemahan dari komik tersebut. Terdapat juga kuesioner untuk mengukur kualitas terjemahan dari terjemahan komik tersebut. Adapun prosedur pengambilan data adalah mempersiapkan komik *Snuffy Smith* yang banyak mengandung unsur bahasa slang. Kemudian memberikan waktu kepada siswa untuk menerjemahkan teks tersebut. Dua versi hasil terjemahan komik tersebut kemudian diukur kualitas hasil terjemahan dengan menggunakan instrument pengukuran kualitas hasil terjemahan yang diadaptasi dari Nababan. Menurut Nababan, kualitas hasil terjemahan dapat diukur dengan melihat keakuratannya, keberterimaannya, dan juga keterbacaannya (Nababan, Nuraeni, & Sumardiono, 2012). Setiap aspek dari kualitas hasil terjemahan tersebut dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 1*****Instrumen Keakuratan hasil terjemahan***

Kategori	Skala	Parameter kualitatif
Akurat	3	Makna kata, istilah teknis, frasa, klausa, atau kalimat bahasa sumber dialihkan secara akurat ke dalam bahasa sasaran; sama sekali tidak terjadi distorsi makna
Kurang akurat	2	Sebagian besar makna kata, istilah teknis, frasa, klausa atau kalimat bahasa sumber sudah dialihkan secara akurat ke dalam bahasa sasaran. Namun, masih terdapat distorsi makna atau terjemahan makna ganda (taksa) atau ada makna yg dihilangkan, yang mengganggu keutuhan pesan.
Tidak akurat	1	Makna kata, istilah teknis, frasa, atau kalimat bahasa sumber dialihkan secara tidak akurat ke dalam bahasa sasaran, atau dihilangkan (deleted)

(Nababan et al., 2012)

**Tabel 2*****Instrumen keberterimaan hasil terjemahan***

Kategori	Skala	Parameter kualitatif
Berterima	3	Terjemahan terasa alamiah; istilah teknis yang digunakan lazim digunakan dan akrab bagi pembaca: frasa, klausa dan kalimat yang digunakan sudah sesuai dengan kaidah-kaidah bahasa Indonesia
Kurang berterima	2	Pada umumnya terjemahan sudah terasa alamiah, namun ada sedikit masalah pada penggunaan istilah teknis atau terjadi kesalahan gramatikal.
Tidak berterima	1	Terjemahan tidak alamiah atau terasa seperti karya terjemahan istilah teknis yang digunakan tidak lazim digunakan dan tidak akrab bagi pembaca: frasa, klausa, dan kalimat yang digunakan tidak sesuai dengan kaidah-kaidah bahasa Indonesia.

(Nababan et al., 2012)

**Tabel 3**  
***Instrumen keterbacaan hasil terjemahan***

Kategori	Skala	Parameter kualitatif
Tingkat keterbacaan tinggi	3	Kata, istilah teknik, frasa, klausa, dan kalimat terjemahan dapat dipahami dengan mudah oleh pembaca
Tingkat keterbacaan sedang	2	Pada umumnya terjemahan dapat dipahami oleh pembaca; namun ada bagian tertentu yang harus dibaca lebih dari satu kali untuk memahami terjemahan.
Tingkat keterbacaan rendah	1	Terjemahan sulit dipahami oleh pembaca.

(Nababan et al., 2012)

## PEMBAHASAN

Seperti yang sudah diterangkan sebelumnya, dalam menerjemahkan komik, ada beberapa aspek yang harus diperhatikan. Selain batasan ruang untuk menulis teks, penerjemah harus tetap mempertahankan karakteristik dari karakter yang terdapat dalam komik. Jadi, dalam menerjemahkan komik Snuffy Smith, penerjemah harus berhati-hati karena sebagian besar dari ucapan yang diucapkan oleh karakter yang terdapat dalam komik menggunakan bahasa slang.



**Gambar 1. Komik Snuffy Smith versi Bahasa Inggris**

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah komik Snuffy Smith dalam versi bahasa Inggris yang kemudian dibandingkan dengan 2 versi hasil terjemahan mahasiswa. Mahasiswa yang menerjemahkan adalah mahasiswa semester 3 yang sudah dibekali dengan teori menerjemahkan komik. Komik yang berasal dari Amerika ini karena di dalam komik tersebut, sebagian besar ucapan oleh karakter menggunakan bahasa slang, bahasa yang

mendominasi di Amerika. Perbandingan versi bahasa Inggris dengan dua versi terjemahan sebagai berikut.

**Tabel 4.**  
**Perbandingan Komik Snuffy Smith versi bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia dalam 2 versi**

No.	Teks Bahasa Sumber (TSu)	Teks Bahasa Sasaran I (TSa I)	Teks Bahasa Sasaran II (TSa II)
1.	S'okay, Spark Plug, we've outrun trouble before, we can do it ag'in!	Tak apa, Spark Plug, kita pernah lari dari masalah sebelumnya, kita dapat melakukannya lagi!!	Tidak apa-apa Spark Plug, kita sudah pernah kabur dari masalah sebelumnya, kita bisa melakukannya lagi!!
2.	Jest maybe not as fast as we used to!!	Tapi mungkin tidak secepat dulu!!	Mungkin tidak secepat kita biasanya
3.	Howday, ladies!!	Apakabar nona!!	Apa kabar, nona-nona?
4.	Well, if it ain't Mistofer Barney Google!!	Baik, bukankah itu Mistofer Barney Google!!	Eh, bukankah itu Tuan Barney Google!!
5.	Ya look worried Barney – what's wrong?	Kamu kok terlihat cemas Barney, kenapa?	Kau terlihat khawatir, Barney ... ada apa?
6.	On nuthin' I can't handle!!	Oh, ga yang ga bisa aku tangani!!	Oh, tidak ada yang tidak bisa aku atasi !!
7.	I jest need someplace to lay low fer a while!!	Aku hanya butuh tempat untuk istirahat sebentar!!	Aku hanya butuh tempat untuk berbaring sejenak!!
8.	Well, ya shore came to th' right place fer that!!	Ya, kamu datang di tempat yang tepat!!	Ya, kamu datang ke tempat yang tepat untuk itu!!

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa hampir keseluruhan ujaran yang digunakan dalam balon-balon yang terdapat di dalam komik menggunakan bahasa slang. Bahasa slang lebih banyak digunakan dalam bahasa lisan dibandingkan bahasa tertulis sehingga bahasa slang lebih banyak ditemukan dalam komik (Andersson & Trudgill, 1990). Bahasa slang yang ditemukan seperti 's'okay', 'ag'in', 'jest', 'howday', 'ain't', 'ya', 'nuthin', 'fer', 'th'. Kata-kata tersebut diterjemahkan ke dalam bahasa informal yang biasa digunakan dalam percakapan di bahasa Indonesia.

Terdapat beberapa perbedaan hasil penerjemahan yang terlihat dalam table di atas. Dalam kalimat pertama, kata 's'okay' mengalami perbedaan hasil terjemahan. Kedua hasil terjemahan tersebut memiliki keakuratan yang berbeda. Keakuratan merupakan ketepatan

makna atau pesan yang disampaikan antara B<sub>Su</sub> dan B<sub>Sa</sub>. Keakuratan menjadi salah satu parameter kualitas terjemahan karena fokus dari penerjemahan adalah keharusan bahwa isi atau makna dan gaya teks sumber dipertahankan sebisa mungkin ke dalam teks sasaran (Bell, 1991). Ketepatan ini dapat dilihat pada aspek gramatika, semantik, dan pragmatic (Machali, 2000). Artinya, keakuratan tidak hanya dilihat dari ketepatan pemilihan kata atau frasa, akan tetapi juga dari ketepatan gramatikal, kesepadanan makna, dan konteksnya. Dengan demikian, meskipun memiliki ketepatan gramatikal dan juga kesepadanan makna, T<sub>Sa</sub> II dinilai kurang akurat dibandingkan dengan T<sub>Sa</sub> I. Hal ini dilandaskan kekurang tepatan dalam pemilihan padanan kata. Kata 's'okay' tersebut dalam T<sub>Su</sub> merupakan bahasa slang, sehingga hasil terjemahan yang diharapkan juga dalam bentuk bahasa slang.

Penilaian hasil terjemahan T<sub>Sa</sub> I dan T<sub>Sa</sub> II tidak hanya diukur berdasarkan keakuratannya saja. Teks tersebut juga dinilai berdasarkan keberterimaan dan keterbacaannya. Kedua versi teks tersebut memiliki keberterimaan yang tinggi, karena kedua teks tersebut sesuai dengan kaidah yang terdapat di dalam Bahasa Indonesia. Demikian juga dengan tingkat keterbacaannya, kedua teks tersebut memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi. Hal ini karena hasil terjemahan kedua teks tersebut tidak menimbulkan interpretasi yang lain (tidak memiliki makna ganda).

Lain dengan teks pertama, untuk teks kedua hasil terjemahan pada T<sub>Sa</sub> I dan T<sub>Sa</sub> II memiliki penilaian kualitas yang berbeda. Kedua T<sub>Sa</sub> tidak menghilangkan kata 'jest' yang mengubah makna ujaran Snuffy Smith. Namun, seperti yang dikatakan Khordoc bahwa dalam komik, teks dan gambar memiliki hubungan simbiosis dimana, teks dan gambar memiliki kedudukan yang saling menguntungkan satu sama lain dan tidak bisa terpisahkan (Khordoc, 2007). Hal ini membuat meskipun ada yang tidak diterjemahkan, maknanya dapat ditolong dengan menggunakan gambar dalam strip tersebut.

Kualitas hasil terjemahan poin kedua ini T<sub>Sa</sub> I memiliki keakuratan, keberterimaan, dan juga keterbacaan dalam skala 3 atau lebih baik dibandingkan T<sub>Sa</sub> II dimana penilaian keakuratannya tinggi, namun hasil terjemahannya tidak berterima yang menyebabkan tingkat keterbacaannya menjadi rendah. Hasil terjemahan T<sub>Sa</sub> II tidak alamiah lebih cenderung seperti hasil terjemahan dengan menggunakan teknik penerjemahan kata per kata yang menyebabkan hasil terjemahan tidak sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.

Dalam strip ketiga, terlihat tidak banyak perbedaan kualitas hasil terjemahan. Kedua T<sub>Sa</sub> memiliki penilaian keakuratan, keterbacaan, dan juga keberterimaan yang tinggi. Namun, penerjemah komik bisa saja memodifikasi balon-balon percakapan atau kotak-kotak narasi, akan tetapi penerjemah akan lebih memilih untuk menyesuaikan kata-kata yang diproduksinya dalam kotak-kotak yang sudah disediakan sehingga penerjemah dituntut untuk

dapat menghasilkan teks yang sesingkat mungkin yang pas dengan balon-balon yang sudah tersedia (Koponen, 2004). Hal ini yang membuat hasil terjemahan TSa I dinilai lebih efektif dibandingkan TSa II, dimana kata 'nona' lebih efektif dan sudah mencakup banyak nona, dibandingkan dengan kata 'nona-nona' yang hanya akan menghabiskan ruang dalam balon komik.

Tidak selamanya TSa I lebih baik dibandingkan dengan TSa II dalam kualitas keberterimaan hasil terjemahannya. Hasil terjemahan yang memiliki keberterimaan yang tinggi adalah hasil terjemahan yang sesuai dengan norma, kaidah, dan juga budaya dari bahasa sasaran (Nababan et al., 2012). Dalam strip keempat, 'Mistofe' diterjemahkan menjadi 'mistofe' dalam TSa I, dan 'Tuan' dalam TSa II. Hasil terjemahan TSa II memiliki tingkat keberterimaan yang lebih tinggi dibandingkan TSa I. Hal ini disebabkan TSa II memilih padanan kata yang sesuai dengan kaidah dan juga budaya Bahasa Indonesia sebagai bahasa sasaran. Dengan demikian, pembaca akan lebih menilai hasil terjemahan TSa II memiliki tingkat keterbacaan lebih tinggi dibandingkan dengan TSa I.

Untuk menghasilkan hasil terjemahan yang komunikatif sesuai dengan karakteristik dari komik, penerjemah harus menyesuaikan struktur bahasa terjemahannya dengan struktur bahasa Indonesia. Hal ini ditempuh karena struktur bahasa Indonesia sebagai bahasa sasaran berbeda dengan struktur bahasa Inggris sebagai bahasa sumbernya. Apabila penerjemah tetap mempertahankan struktur bahasa Inggris dalam terjemahannya, maka hasil terjemahannya akan terkesan kaku, tidak alamiah, dan tidak mudah dipahami oleh pembaca (Nababan, 2008). Penerjemahan yang komunikatif yang digunakan untuk menerjemahkan teks ke 5 membuat hasil terjemahan TSa I dinilai memiliki keakuratan, keberterimaan, dan juga keterbacaan yang tinggi. Padanan kata yang dipilih dalam kalimat TSa I lebih komunikatif dan mencerminkan bahasa lisan yang ditulis dibanding dengan TSa II yang lebih cenderung terlihat seperti hasil terjemahan yang kaku dan tidak komunikatif.

Bahasa slang yang dimuat dalam strip ke 6 diterjemahkan ke dalam bahasa slang juga dalam bahasa Indonesia. Kata 'nuthin' diterjemahkan secara sepadan dalam Tsa I menjadi 'ga' yang juga merupakan bahasa slang yang sudah biasa digunakan dalam bahasa Indonesia. Meskipun tidak sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia formal, namun penggunaan kata 'ga' sesuai dengan kaidah bahasa slang yang ada di dalam Bahasa Indonesia. Ini membuat hasil terjemahan menjadi sangat mudah dipahami dan terasa dekat dengan pembaca yang terbiasa dengan kata-kata tersebut dalam kehidupan sehari-harinya. Kata 'lay low fer a while' dalam TSu ke 7 diterjemahkan menjadi 'tempat untuk istirahat sebentar' oleh TSa I, dan 'tempat untuk berbaring sejenak' oleh TSa II. Meskipun berbeda dalam pemilihan kata, namun



memiliki kesepadanan, kealamiah, dan pemahaman yang sama. Pemilihan kata yang digunakanpun masih mengandung bahasa lisan dibanding dengan pemilihan bahas tulis.

Hal ini yang harus selalu diingat oleh penerjemah untuk sebisa mungkin untuk menggunakan bahasa slang maupun bahasa yang komunikatif untuk menerjemahkan bahasa slang. Strip terakhir menghasilkan terjemahan yang berbeda. Hasil TSa I memiliki kualitas hasil terjemahan yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil TSa II. Dalam TSa II, penerjemah menggunakan teknik menerjemahkan kata per kata yang membuat hasil terjemahan terkesan kaku dan membuat pembaca tidak langsung memahami makna kalimat tersebut dalam sekali baca.

## **PENUTUP**

Menerjemahkan komik lebih rumit dari hanya sekedar mengubah kata-kata yang terdapat di dalam balon dari bahasa yang satu ke bahasa yang lain. Hal ini dikarenakan adanya struktur yang kompleks, hasil perpaduan antara tulisan dan gambar. Selain itu komik juga harus mencerminkan budaya dari bahasa sasaran setelah melalui proses adaptasi yang juga harus mempertimbangkan harapan dan rasa yang sesuai dengan konteks budaya tanpa harus menghilangkan hal-hal yang penting dalam menerjemahkannya.

Dari hasil perbandingan antara teks bahasa sumber dengan teks bahasa sasaran I dan II dapat dilihat bahwa penerjemahan bahasa slang yang memiliki kualitas hasil terjemahan yang tinggi adalah yang mampu mempertahankan hasil terjemahan dalam bentuk bahasa slang juga karena bahasa slang dianggap lebih komunikatif dalam komik. Selain itu pemilihan kata yang tepat sehingga menghasilkan kata yang lebih dekat dan susia dengan kaidah Bahasa Indonesia menjadikan hasil terjemahan menjadi lebih berterima bagi pembaca. Keterbacaan hasil terjemahan dinilai tinggi jika hasil terjemahan terkesan alamiah, komunikatif, dan mudah dicerna oleh pembaca tanpa mengesankan makna ganda setelah pembaca membaca hasil terjemahan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Andersson, L.-G., & Trudgill, P. (1990). *Bad language*. Basil Blackwell.
- Bell, R. T. (1991). *Translation and translating: theory and practice*. New York: Longman.
- Eriksen, M. H. (2010). *Translating the use of slang*. 963(August), 1–91. Retrieved from <http://pure.au.dk/portal-asb-student/files/13200/Specialleafhandling.pdf>
- Gall, M.D., Borg, W.R., Gall, J. P. (2003). *Educational Research: An Introduction, 7th Edition*. Pearson.
- Khordoc, C. (2007). *The Language of Comics: Word and Image - Google Buku* (Robin Varnum, ed.). University Press of Mississippi.
- Koponen, M. (2004). *Wordplay in Donald Duck comics and their Finnish translations*. (May).

- Machali, R. (2000). *Pedoman bagi Penerjemah*. Grasindo.
- McCloud, S. (1994). *Understanding comics by Scott McCloud / LibraryThing*. Retrieved from <http://www.librarything.com/work/6084&book=15607697>
- Nababan, M. (2008). *Teori Menerjemah Bahasa Inggris*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nababan, M., Nuraeni, A., & Sumardiono, &. (2012). Pengembangan Model Penilaian Kualitas Terjemahan (Mangatur Nababan, dkk. *Kajian Linguistik Dan Sastra*, 24(1), 39–57. Retrieved from <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/handle/11617/2220?show=full>
- Prasetyo, D. (2016). *an Analysis of Translation of Slang Words in the Subtitles of Captain America : the Winter*.
- Santika, D. (2015). *the Translation Strategy of Slang Expression in Comic*. XXI(1), 125–142.