

Permasalahan *dubbing* oleh mahasiswa dan solusinya (studi kasus proses *dubbing* visual novel mahasiswa Sastra Inggris IAIN Surakarta)

Umi Pujiyanti

IAIN Surakarta

uphaupho@gmail.com

DOI: 10.18326/attarbiyah.v27.62-77

Abstract

This research aims at figuring out what are problems faced by students when dub adapted visual novel from English to English and to know the solution coping the problems. This is descriptive qualitative research where the object is a SPARRING group consisting of 10 mentees and 2 mentor. The data gathered through observation, interview and document analysis. The results indicate that mentee tend to have improper understanding of the original story, difficulties in having clear recording, hard to pronounce words correctly and finally, making inconsistent emergence between the voice and the writing.

Keywords: *dubbing*, visual novel, Livin Maker

Pendahuluan

Jurusan Sastra Inggris IAIN Surakarta adalah salah satu di antara 20 jurusan yang ada di IAIN Surakarta. Pada tahun 2013, jurusan ini mendapatkan akreditasi B dengan 345. Nilai tersebut bisa dikategorikan sebagai “B gemuk” dalam skala akreditasi. Kurang optimalnya perolehan nilai akreditasi tersebut ternyata disebabkan oleh beberapa hal, antara lain: (1) belum adanya dosen jurusan yang bergelar doktor, (2) mata kuliah

belum menunjukkan adanya komputerisasi, (3) Adanya mata kuliah yang masih berorientasi pada masa lalu, dan yang paling terlihat adalah (4) perumusan Visi dan Misi Jurusan yang tidak menggunakan konsep SMART (Jurusan Sastra Inggris, 2013).

Untuk itulah pada tahun 2015, jurusan melalui rapat pada 17 Maret 2016 jurusan menargetkan untuk memperoleh Akreditasi A pada tahun 2018. (Jurusan Sastra Inggris, 2016). Harapan ini tentu harus ditopang dengan berbagai perbaikan atas catatan akreditasi tahun 2013, salah satu yang utama adalah orientasi pada teknologi atau komputerisasi yang terintegrasi dalam nama setiap mata kuliah dan berbagai program penunjangnya. Salah satu program jurusan untuk melakukan internalisasi teknologi adalah SPARRING (*Students Pair Assistance on Reading and Writing*).

SPARRING adalah program pendampingan oleh jurusan yang dimandatkan untuk meningkatkan kualitas keahlian (*skills*) mahasiswa baik dalam hal mendengar, mengucapkan, membaca dan menulis yang ke semuanya bermuara pada pengaplikasian teknologi dan menghasilkan produk. Pada salah satu fokus SPARRING adalah membuat *dubbing* tulisan adaptasi *fairy tale* dalam bentuk *visual novel* dengan menggunakan aplikasi Livin Maker. Visual novel sendiri adalah sebuah novel berbentuk digital yang mampu menampilkan gambar (*visual*) serta memiliki suara (*audio*). Suara yang dihasilkan ini adalah bentuk *dubbing* yang dimasukkan melalui Livin Maker. Visual Novel itu sendiri adalah “A kind of game normally consists of static images of anime-style art or live-action stills; it

also has an extremely minimal gameplay that is limited to clicking to keep the text, graphics and sounds moving." (T. Agos, Jr., et.al., 2013). Atau dengan kata lain, visual novel (Visnov) adalah sejenis *game* yang biasanya merupakan gambar statis bergaya anime atau foto. *Game* ini juga memiliki keterbatasan pergerakan teks, grafis dan suara.

Pembuatan adaptasi visual novel ini pada awalnya memiliki tujuan agar mahasiswa Sastra Inggris IAIN Surakarta lebih gemar membaca karya sastra dalam bahasa Inggris. Setelah mampu membaca karya sastra dalam bahasa Inggris, mahasiswa diharapkan pula untuk mampu melakukan analisis struktural karya sastra untuk kemudian mampu melakukan adaptasi ke dalam budaya lokal: Indonesia atau Jawa. Hasil adaptasi inilah yang nantinya akan dibuatkan naskah adaptasi kemudian di-*dubbing* dalam format visual novel.

Dalam melakukan *insert* suara dan tentunya tulisan ke dalam aplikasi, tentu akan ditemui berbagai kendala baik dalam hal konten (proses adaptasi karya sastra yang ada) maupun kendala yang bersifat teknis. Untuk itulah, penelitian ini ditujukan untuk mengetahui segala permasalahan yang muncul selama proses *dubbing* tersebut. Sebelum dibahas lebih lanjut perlu sedikit disampaikan tentang apa itu *dubbing*, visual novel dan *Livein Maker*.

Dubbing atau sulih suara ini merupakan penggantian dialog pada media audio visual dalam bahasa sumber dengan dialog lisan dalam bahasa sasaran yang dilakukan oleh aktor *dubbing*. Proses penggantian ini memerlukan penyesuaian gerakan bibir, jeda pembicaraan serta gerakan

non verbal yang ada pada gambar visual. (Untari & Sanjaya, 2015: 32). *Dubbing* dikerjakan pada produk audiovisual yang akan ditonton dan didengarkan oleh penontonnya.

Elnamoury (2014) menyampaikan bahwa *dubbing* memiliki lebih banyak batasan. Dengan kata lain, *dubbing* lebih sulit dilakukan dibandingkan dengan *subtitling*. Beberapa hal yang menyebabkan *dubbing* memiliki lebih banyak kelemahan, menurut Elnamoury, antara lain:

- a. Waktu. Penerjemah harus memikirkan durasi waktu sehingga pengisi suara mampu mengucapkannya dengan tepat. Ilustrasinya kalimat “Good morning my friend, how are you today?” Jika diterjemahkan menjadi “Selamat pagi temanku, apa kabarmu hari ini?”, tentu secara makna bisa dikatakan terjemahan tersebut sangat akurat. Namun, terjemahan itu harus diucapkan, maka tidak akan bisa sesuai dan tepat jika dibandingkan dengan bahasa sumber. Hal ini karena bahasa sumber hanya terdiri dari 10 suku kata sedangkan bahasa sasaran terdiri dari 17 suku kata. Akan sangat tidak mungkin untuk mengucapkan 17 suku kata dalam waktu yang hanya dipakai untuk 10 suku kata.
- b. Sinkronisasi. Sinkronisasi adalah kesesuaian antara bunyi dan visualisasi bibir. Penerjemah harus mengupayakan hasil terjemahan mampu menyesuaikan dengan gerakan bibir. Jangan sampai gerak bibir yang terlihat membentuk bunyi ‘i’ namun suara yang terdengar adalah bunyi ‘a’ atau yang lainnya.

- c. Tongue twister (kesleo lidah). Terkadang jumlah suku kata sudah tepat, bunyi dan sikronisasi bibir sudah tepat, namun terkadang ada juga kemungkinan untuk salah pengucapan.

Dubbing ini dilakukan pada kegiatan SPARRING. SPARRING adalah singkatan dari *Students Pair Assitance on Reading and Writing*. Ini merupakan program jurusan Sastra Inggris yang merupakan bentuk dari Praktik Keahlian. Pada kegiatan ini ada mentor (semester 6) yang akan menjadi pendamping mahasiswa semester 2 untuk melakukan kegiatan pelatihan mengasah kemampuan membaca (*Reading*) dan menulis (*Writing*). Output kegiatan ini adalah produk kreatif mahasiswa dalam bentuk visual novel yang nanti akan dikompetisikan antar kelompok dan visual novel pemenang akan ditampilkan pada web jurusan Sastra Inggris (www.velis.xyz).

Dalam pembuatan visual novelnya, kelompok ini menggunakan aplikasi Livin Maker 2. Livin Maker adalah sebuah aplikasi yang dikembangkan oleh IAfterSmile yang digunakan untuk membuat visual novel. Aplikasi ini dikembangkan oleh SF. Lukfianka Sanjaya, M.Hum. Aplikasi ini bisa dipergunakan untuk membuat visual novel searah maupun yang interaktif. (Purnomo & Purnama: 2016). Lebih lanjut, Livin Maker 2 ini adalah generasi kedua dari jenisnya. Adapun keunggulannya adalah bisa sedangkan Livin Maker 2 bisa di ekspor untuk dimainkan di web (html5), PC, dan Android (perlu aplikasi tambahan).

Dari paparan di atas, makalah ini bertujuan untuk menggambarkan permasalahan apa saja yang dihadapi oleh mahasiswa dalam melakukan proses *dubbing* dalam visual novel menggunakan *Livin Maker*, dan untuk memberikan gambaran terkait solusi apa yang diambil untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Sumber data adalah kegiatan SPARRING yang dilaksanakan 12 kali tatap muka oleh jurusan Sastra Inggris. Teknik pengumpulan data adalah observasi ke-12 pertemuan, interview dengan peserta/ mentee dan mentor serta analisis dokumen terjemahan. Penelitian ini dilakukan dari bulan Mei-Agustus 2016.

Hasil dan Pembahasan

Program SPARRING ini adalah bentuk baru Praktik Keahlian Jurusan Sastra Inggris IAIN Surakarta. Berbeda dengan praktik keahlian yang lain, SPARRING menghendaki adanya pendampingan dalam pembuatan Project oleh mahasiswa semester 2. Jurusan juga menghendaki adanya pertemuan sebanyak 12 kali. Seperti yang telah dijelaskan di atas, visual novel yang dihasilkan nanti adalah adaptasi dari cerita yang diambil dari kumpulan cerita Hans Christian Andersen. Cerita yang berjudul *Beauty of the Form and Beauty of the Mind*. Pemilihan cerita ini bukan acak semata, ada pesan moral mulia yang Mentor harapkan dapat dipahami oleh semua

mentee bahwa ketika menilai seseorang hendaklah melihat kepribadian, bukan pada rupa wajah belaka.

Beauty of the Form and Beauty of the Mind bercerita tentang Alfred yang telah menyelesaikan studinya di Italia yang diperolehnya dengan mendapatkan beasiswa. Sepulangnya Alfred ke kampung halaman, orang-orang bertanya tentang bagaimanakah Italia itu. Alfred berusaha menjelaskan bahwa Italia adalah negeri yang sangat indah. Dalam kerumunan orang-orang, Alfred melihat seorang wanita bermata biru yang sangat cantik sekali. Kepada gadis itu, Alfred mengatakan bahwa jika ingin melihat keindahan Italia, lihatlah keindahan mata bairu gadis tersebut, Kaela. Alfred akhirnya menikah dengan Kaela, namun Kaela sangat suka mengeluh dan tidak bisa melakukan apapun, kecuali mengeluh. Ketika Kaela sakit, Sophie merawatnya hingga ajal menjemputnya. Sophie tidak secantik Kaela, namun Sophie adalah gadis yang pandai, cekatan dan berwawasan luas. Itulah kenapa Alfred jatuh hati dan menikah dengan Sophie.

Penelitian ini hanya akan membahas terkait masalah yang dihadapi siswa ketika melakukan proses *dubbing*, namun untuk lebih memberikan gambaran yang utuh, berikut dijelaskan pula berbagai masalah yang muncul selama penggunaan *Living Maker (LM)*. Masalah yang muncul dikategorikan menjadi masalah teknis dan masalah *dubbing*.

Masalah Teknis

Pada Selasa, 2 Agustus 2016, peneliti melakukan wawancara dengan para peserta praktik keahlian (mentee) dan instruktur. Dari 10 orang peserta, yang dapat melakukan pertemuan ini hanya 9 orang. Seorang peserta menyatakan izin dikarenakan mengantar nenek ke rumah sakit. Mentor yang datang hanya seorang saja: Et. Hal ini dikarenakan Dw masih ada ujian akhir semester. Pada kesempatan ini, peneliti meminta semua peserta dan mentor untuk menyampaikan segala permasalahan yang dihadapi selama pengaplikasian *Living Maker*. Berikut adalah permasalahan yang mampu dirangkum oleh peneliti:

Pertama, pada awal pertemuan semua peserta mentoring menganggap LM mudah, namun ternyata tidak semudah itu. Ketika ditunjukkan tampilan awal LM, semua peserta sangat bersemangat karena memang di usia mereka, gaming dan gadget adalah hal yang sangat menyenangkan. Namun kenyataan berkata lain. Pembuatan gambar latar dan karakter sesuai cerita adalah kesulitan pertama. Yang menjadikan hal ini lebih sulit adalah adanya aturan tentang hak cipta sehingga seseorang tidak bisa dengan seenaknya mengambil foto atau gambar orang lain tanpa adanya izin dari pemilik. Oleh sebab itulah pembuatan karakter dan gambar latar merupakan hal yang cukup berat.

Selain kesulitan mencari gambar latar, peserta SPARRING juga mengalami kesulitan untuk mentransformasi tokoh-tokoh dalam cerita. Tokoh Alfred, misalnya, seorang pemahat cerdas yang telah mendapatkan beasiswa belajar di pusat kebudayaan (Italia). Juga Kayla, ada seorang gadis

cantik bermata biru yang mampu menawan hati Alfred. Karena Alfred dianggap sebagai kaum terpelajar, Alfred digambarkan sebagai seorang pria muda dengan setelan jas dan dasi. Sedangkan Kayla, dititikberatkan pada mata biru, yang menurut Alfred adalah mata yang sangat cantik, secantik Italia.

Kedua, kesulitan dalam membuat *coding* atau menulis naskah *vn_script*. Dalam LM terdapat sebuah bagian yang penting yang diberi nama dengan *vn_script* yang berformat notepad. Naskah yang dituliskan disini adalah semua percakapan, dengan berbagai kode yang khusus untuk masing-masing elemen cerita: seperti kode karakter, gambar latar, nama huruf, warna dan lain sebagainya. Penulisan kode dalam *vn_script* ini menganut asas konsistensi dan referensi, artinya kode yang dipilih tetap dan sama dari awal cerita hingga selesai.

Kesulitan ketiga adalah tidak mudah mencari alunan musik atau bunyi instrumen yang sesuai dengan situasi dan kondisi cerita yang disampaikan. Dalam satu alur cerita tentu terdapat beberapa kondisi yang muncul sebagai atmosfer dalam cerita, misalnya suasana gembira (karena Alfred menikahi Kaela) membutuhkan musik yang berbeda dengan ketika Kaela sakit.

Masalah Dubbing

Setelah mengetahui beberapa permasalahan yang terjadi secara teknis terkait dengan penggunaan LM, berikut disajikan permasalahan yang terkait dengan konten *dubbing*.

Masalah penerjemahan

Setelah membandingkan antara naskah asli cerita *Beauty of the Form and Beauty of the Mind*, peneliti menemukan banyak sekali tidak sesuaian yang ada. Hal ini tentu membuat karya adaptasi yang nantinya akan *dubbing* menjadi kurang akurat.

OT : *He talked and told anecdotes, and every one listened to him with pleasure, not unmingled with awe; but none felt so much respect for him as did the elderly widow of a naval officer. (Anderson, 2010: 47)*

D : *In the party, all the guests get curious and asked him. Can you describe about what is Italy look like?*

Contoh di atas adalah salah satu ilustrasi yang menunjukkan proses penerjemahan interlingual yang kurang tepat. Pada bagian yang digaris bawah pada OT (Original Text/ Naskah Asli) dijelaskan bahwa orang-orang desa memang mendengarkan cerita Alfred, namun mereka tidak begitu tertarik dan antusias. Namun pada D (*dubbing*), penerjemah sepertinya mengesankan bahwa penduduk desa sangat antusias sehingga mereka bertanya ini dan itu pada Alfred. Tentu hal ini menunjukkan adanya pergeseran makna.

Masalah perekaman suara

Salah satu tantangan berat dalam *dubbing* adalah proses pengambilan suara. Berdasarkan wawancara dengan peserta praktik keahlian ini, untuk satu kalimat mereka bisa merekam beberapa kali. Hal ini disebabkan karena perekaman tidak dilakukan di studio sehingga selain suara aktor banyak suara lain yang ikut terekam, misalnya klakson motor atau orang

lain. Jika perekaman dilakukan di studio rekaman, pasti hasilnya akan bersih dan jelas.

Perlu ditegaskan lagi bahwa suara adalah kekuatan terbesar dari *dubbing* yang dirasakan oleh pendengar. Melalui suara inilah ekspresi sedih, bahagia, terpesona dan ribuan emosi yang ada dalam cerita disampaikan kepada pendengar. Jadi, aktor harus mampu memperdengarkan naskah dengan balutan ekspresi yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat tersampaikan dengan tepat kepada pendengar. Permasalahan terakhir yang muncul pada suara adalah kurang tepatnya pengucapan atau *pronunciation*-nya. Dalam visual novel yang dihasilkan oleh semester dua ini beberapa kali dapat ditemukan ada tulisan yang muncul pada layar, namun tidak ada suara yang terdengar, kecuali musik latar. Pada salah satu *scene* dimana terjadi kesalahan pengucapan 'Italy'. Seharusnya 'Italy' diucapkan /ə-'ta-li/ namun dari pertama hingga akhir 'Italy' diucapkan dengan mode Bahasa Indonesia menjadi /ɪ-ta-li/.

Ketidaksesuaian antara dubbing dan subtitle

Dalam visual novel yang diproduksi mahasiswa yang tergabung dalam kelompok SPARRING, ada dua jenis penerjemahan audio visual yang langsung diaplikasikan: *dubbing* dan *subtitling*. Pada sesi ini, peneliti tidak akan melakukan analisis perbandingan diantara kedua hal di atas, namun lebih pada bagaimana keduanya seharusnya saling melengkapi kesuksesan penampilan visual novel yang ada. Pada kenyataannya, beberapa kali ditemui pada layar sudah terlihat ada tulisan yang sejatinya adalah tuturan dari salah satu karakter, namun tidak ada suara yang muncul.

Solusi yang diambil

Yang disampaikan di sini berupa solusi yang telah dilakukan oleh peserta SPARRING ketika menghadapi masalah baik masalah teknis yang berhubungan dengan aplikasi Livin Maker maupun ketika menghadapi masalah penerjemahan.

Masalah teknis

Melihat paparan pada sub bahasan sebelumnya, diketahui bahwa masalah dalam hal teknis menyangkut tiga hal utama: karakter, *coding* dan pemilihan musik yang tepat. Untuk karakter, disebutkan sebelumnya bahwa peserta mengalami kesulitan membuat karakter yang cocok dan representatif untuk menggambarkan karakter-karakter yang ada pada cerita. Desakan waktu penyelesaian juga menambah tekanan tersendiri bagi siswa. Karena itulah, kelompok ini akhirnya memutuskan untuk meminta bantuan alumni yang pandai dalam pembuatan animasi. Dengan bantuan ini, karakter animasi yang dimaksud bisa selesai dibuat dalam waktu kurang dari 4 hari.

Masalah yang kedua berhubungan dengan penulisan *coding* pada *vn_script*. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya penulisan *coding* ini harus teliti dan konsisten serta memperhatikan semua elemen yang ada baik gambar karakter, suara karakter tersebut serta alunan musik yang sesuai dengan *mood* cerita. Awalnya, kelompok yang terdiri dari 10 orang ini dibagi menjadi beberapa divisi untuk memudahkan pekerjaan. Namun ternyata di akhir pertemuan, *coding* dinilai sangat sulit. Oleh sebab itu,

akhirnya diputuskan semua berkumpul untuk bersama-sama mengerjakan *coding* pada *vn_script*.

Masalah selanjutnya adalah masalah pemilihan musik latar yang sesuai dengan *mood* cerita. Untuk hal ini solusi yang dilakukan oleh kelompok tersebut sama dengan solusi untuk masalah gambar. Semua anggota kelompok mencari musik latar kemudian mendiskusikannya untuk melihat kesesuaian dengan *mood* cerita yang ada.

Masalah penerjemahan

Penerjemahan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penerjemahan intralingua yakni penerjemahan dalam bahasa yang sama: bahasa Inggris. Maksudnya adalah adaptasi yang dilakukan siswa terhadap naskah asli yang ditulis oleh Hans Christian Anderson untuk kemudian dituliskan kembali sebagai naskah dubbing. Penelitian ini mencatat setidaknya ada 3 masalah utama: kurang tepat interpretasi, masalah perekaman suara dan kesesuaian antara dubbing dan subtitling.

Untuk masalah yang pertama, memang diakui oleh peserta bahwa naskah asli yang hanya terdiri dari 10 halaman itu cukup sulit dipahami. Mereka menganggap bahasa yang dipakai terlalu tinggi. (dari *interview*). Mereka menyampaikan bahwa selain membaca berkali-kali cerita asli, mereka juga melakukan diskusi terkait ketepatan cerita adaptasi dengan naskah asli. Salah satu hasil adaptasi yang dinilai sebagai cara agar nilai keaslian cerita tidak berubah adalah tidak mengubah nama karakter dan nama tempat yang ada dalam cerita.

Selain itu, peserta mengatakan bahwa perekaman suara adalah suatu masalah yang sangat mengganggu. Di saat mereka telah merekam tuturan tertentu sudah hendak dimasukkan dalam *coding*, ternyata mereka menemukan bahwa yang terekam bukan hanya suara mereka sendiri, namun ada suara klakson motor dan lain sebagainya yang menutupi suara asli mereka. Karena tidak mampu menyewa studio, maka perekaman dilakukan di kos/ rumah masing-masing dan pada saat malam hari. Ini dilakukan untuk mengurangi polusi suara yang ada di sekitar.

Untuk masalah yang ketiga atau terakhir adalah masalah tidak sesuainya keluarnya tulisan di *subtitling* dengan terdengarnya suara *dubbing*. Belum ada solusi yang dilakukan oleh kelompok untuk mengatasi hal ini. Dari wawancara yang dilakukan, mereka mengaku tidak bisa melakukan *editing* lagi karena waktu yang sangat mepet dan hasil SPARRING harus sudah dikumpulkan untuk dikomptesikan. Diharapkan, *editing* untuk kasus serupa ini dilakukan sebelum produk ini dikumpulkan atau dalam bahasa produksi adalah ada *quality control*.

Simpulan

Terkait dengan permasalahan penerjemahan, setidaknya penelitian ini juga menemukan 3 hal. Yang pertama adalah kurang tepatnya interpretasi dalam menerjemahkan naskah asli ke dalam produk adaptasi. Yang kedua adalah masalah perekaman suara yang menyangkut masalah polusi suara dan *pronunciation*. Dan yang terakhir adalah tidak sesuainya antara kemunculan *subtitling* dengan *dubbing*.

Adapun solusi yang dilakukan untuk mengatasi masalah teknis LM yakni dengan meminta tolong ahli animasi yang membantu pembuatan karakter dan gambar latar, serta melakukan secara bersama-sama pemilihan musik yang pas dan penulisan coding. Untuk masalah penerjemahan adaptasinya diselesaikan dengan beberapa hal. Yang pertama, membaca dan melakukan diskus berkali-kali untuk mendapatkan maksud cerita asli sehingga tepat dalam pengadaptasian. Sedangkan untuk masalah perekaman suara, peserta memutuskan untuk merekam suara mereka di rumah dan saat malam hari. Untuk masalah yang terakhir, belum ditemukan solusinya.

Terkait dengan temuan dan simpulan di atas, program ini sudah sangat baik dimata peneliti, namun ada beberapa masalah yang dihadapi oleh peserta: pembuatan animasi gambar, studio perekama dan *quality control* (QC). Pengelola mungkin bisa memberikan pelatihan awal untuk pembuatan gambar animasi sehingga nanti di lapangan waktu tidak habis untuk pembuatan gambar animasi ini. Yang kedua terkait studio perekaman untuk pengambilan suara. Akan lebih maksimal hasil yang dicapai ketika pengelola bisa menyediakan studio perekaman sehingga kualitas suara bisa dipertahankan dengan baik. Yang terakhir adalah QC. Untuk QC ini, pengelola diharapkan mampu menunjuk secara resmi salah seorang dosen atau orang yang dinilai mampu untuk melakukan QC agar kualitas produk dapat terjamin.

Kepada kelompok SPARRING, peneliti menyarankan agar lebih tepat waktu dalam penyelesaian tugas yang diberikan, baik tugas yang

dibagi per divisi ataupun individu. Perlu ada pemahaman bahwa jika satu tugas tidak diselesaikan tepat waktu, maka proses produksi tidak akan selesai sesuai yang telah ditetapkan. Terakhir terkait penelitian lanjutan, peneliti menyarankan agar mendokumentasikan secara audio visual semua proses kreatif dalam memahami teks asli kemudian mentransfernya ke dalam karya adaptasi.

Referensi

- Anderson, H.C. (2010). *Fairy Tales of Hans Christian Anderson*. The Floating Press.
- Elnamoury, M. (2014). In Other Words: The Translational Challenges of Dubbing and Subtitling. *Arabic Literature*.
- Jurusan Sastra Inggris. (2013). *Dokumen Visitasi Akreditasi Jurusan Sastra Inggris IAIN Surakarta*. Unpublished document.
- Jurusan Sastra Inggris. (2016). *Dokumen Rapat Jurusan Sastra Inggris IAIN Surakarta*. Unpublished document.
- Purnomo, SF. L. & Purnama, SF. L. (2006). *Tunnel 1st*. Unpublished Modul. Jurusan Sastra Inggris IAIN Surakarta.
- Schaffner, C. (2004). *Translation Research and Interpreting Research: Traditions, Gaps and Synergies*. Clevedon: Multilingual Matters LTD
- Untari, L. & Sanjaya, L. (2015). *Penerjemahan Audiovisual: Sebuah Pengantar*. Sukoharjo: Fataba Press