

MULTIMODALITAS YANG MENKONSTRUKSI HUMOR DAN TEKS TERJEMAHAN TAKARIR YANG MENGANDUNG UNSUR BUDAYA SPESIFIK PADA SERIAL KOMEDI

Ilham^{1*}, Verawati², Siti Arnisyah³, Indra Perdana⁴

ilhamroy88@gmail.com*

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Palangkaraya

⁴ Universitas Palangka Raya

DOI: <https://doi.org/10.29408/sbs.v7i2.28181>

Orchid ID: <https://orcid.org/0000-0001-5338-0578>

Submitted, 2024-11-17; Revised, 2024-11-21; Accepted, 2024-11-24

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis: (1) sistem multimodalitas dalam membangun dampak humor pada serial komedi Malam Minggu Miko 2 dan (2) teknik penerjemahan yang diterapkan pada takarir serial tersebut, dengan fokus khusus pada unsur-unsur budaya spesifik. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menangkap dan menganalisis data dari Malam Minggu Miko 2. Data primer berupa cuplikan adegan yang mengandung elemen budaya pada takarir dalam serial, sedangkan data sekunder mencakup informasi tambahan yang relevan dengan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 36 adegan yang mengandung elemen budaya spesifik, dengan 14 di antaranya diklasifikasikan ke dalam domain tertentu, seperti nama tokoh, *gimmick*, serta nama makanan. Penelitian ini memberikan kontribusi dengan menunjukkan bagaimana sistem multimodal dapat memberikan pemahaman yang komprehensif tentang konstruksi humor dan penerjemahan unsur budaya spesifik dalam Audio Visual Translation (AVT), serta menawarkan wawasan baru tentang hubungan antara elemen visual dan tekstual dalam kajian penerjemahan.

Kata kunci: humor, multimodalitas, penerjemahan audio visual

Abstract

This study aims to analyze: (1) the multimodality system in constructing humor in the comedy series Malam Minggu Miko 2 and (2) the translation techniques applied to the subtitles of the series, with a particular focus on Culture-specific items. A qualitative descriptive method was employed to capture and analyze data from Malam Minggu Miko 2. The primary data comprised scenes containing cultural elements in the series' subtitles, while secondary data included additional relevant information supporting the study. The findings reveal that 36 scenes contained Culture-specific items, 14 of which were classified into specific domains such as character names, gimmicks, and food names. This study contributes by demonstrating how multimodal systems provide a comprehensive understanding of humor construction and the translation of Culture-specific items in Audio-Visual Translation (AVT). Furthermore, it offers new insights into the interplay between visual and textual elements in translation studies.

Keywords: humor, multimodal system, audio visual translation

PENDAHULUAN

Konsep multimodalitas diperkenalkan oleh Kress dan Van Leeuwen (1996). Konsep ini berkaitan dengan komunikasi multimodal, di mana konstruksi makna dipengaruhi oleh moda yang digunakan dalam proses komunikasi. Multimodalitas merupakan media baru yang mengintegrasikan bahasa dengan aspek komunikasi visual dan audio. Dalam film atau video, teks lisan tidak hanya bersifat verbal tetapi juga visual, melibatkan ekspresi wajah, gerakan tubuh, postur, serta bentuk

gerakan lainnya. Selain itu, konsep multimodalitas juga memadukan elemen-elemen seperti gambar, suara, dan teks untuk menyampaikan makna yang utuh dalam suatu konten. Dengan demikian, multimodalitas dapat dipahami sebagai kerangka analisis untuk moda verbal (ucapan) dan citra visual.

Humor merupakan bagian dari komedi yang menampilkan aksi lucu dan memancing tawa penonton. Humor menjadi aspek yang menarik untuk diteliti karena fenomena yang terjadi menunjukkan bahwa sebagian besar penonton YouTube sering kali belum sepenuhnya memahami konteks humor, terutama yang berkaitan dengan budaya spesifik. Apabila hanya bergantung pada pesan yang disampaikan melalui teks takarir, humor yang seharusnya lucu dalam Bahasa Sumber (BSu) terasa kaku, tidak alamiah, bahkan mengakibatkan hilangnya unsur kelucuannya jika penerjemah atau penonton tidak memahami konteks budaya yang dimaksud (Andini Arditya Sasmi et al., 2024; Hudaa & Bahtiar, 2021). Oleh karena itu, sistem multimodal diperlukan untuk mengatasi kekurangan tersebut, karena di youtube pun juga memberikan informasi melalui ujaran, yg berpotensi memberikan dampak positif atau negatif bagi yang menyimak (Witrianti & Tarmimi, 2023). Padahal, Nida & Taber (1982) menyampaikan bahwa Bahasa Sasaran (BSa) harus diterjemahkan sesuai dengan gaya bahasa dari BSu. Sehingga, dukungan dari aspek multimodalitas sangat membantu penerjemah dalam memahami perbedaan budaya, terutama dalam menyampaikan bahasa yang mengandung humor di era teknologi saat ini. Kesadaran budaya menjadi hal yang esensial, mengingat setiap kelompok masyarakat memiliki bahasa dan karakteristik budayanya masing-masing. (Hornby, 1988, hal. 39)

Hal ini menjadi tantangan bagi penerjemah dalam menyampaikan pesan humor, terutama yang berkaitan dengan Unsur Budaya Spesifik atau *Culture-specific items* (CSI) dalam konten pada kanal YouTube. Perbedaan lintas budaya di antara penonton YouTube dapat menjadi nilai tambah bagi pecinta media hiburan (Nurdianti & Rosalina, 2022), terutama jika didukung oleh aspek multimodalitas. Dengan demikian, penonton tidak hanya bergantung pada teks takarir, tetapi juga dapat memahami pesan melalui berbagai moda komunikasi lainnya.

Culture-specific Items (CSI) merupakan elemen bahasa, istilah, atau ekspresi yang terikat dengan budaya tertentu (Persson, U; Herold, 2015; Yu & Zhu, 2024). Hal tersebut menjadi *problem* bagi penerjemah, karena penerjemah cenderung kesulitan dalam menerjemahkan istilah yang umumnya mengandung nilai, tradisi, kebiasaan, atau konsep berkarakter, dan kecenderungan tidak

selalu ada padanannya dalam budaya sasaran. Dalam penerjemahan, CSI menjadi tantangan karena penerjemah harus mempertahankan makna dan relevansi budaya tanpa kehilangan esensi dalam konteks sasaran. (Pedersen, 2005). Selanjutnya, elemen yang hadir pada CSI umumnya, seperti nama yang berkaitan dengan nama tokoh, tumbuhan, hewan, makanan, pakaian, rumah, pekerjaan, politik, hukum, dan lainnya. (Persson, U; Herold, 2015)

Salah satu konten video YouTube yang menghadirkan hiburan dengan unsur komedi adalah serial yang dibuat oleh Raditya Dika. Ia dikenal sebagai penulis konten di blog pribadinya (www.radityadika.com), penulis naskah, novelis, aktor, serta komedian dalam berbagai acara *Stand Up Comedy*. Selain sebagai penghibur, Raditya Dika juga berperan sebagai juri dalam kompetisi *Stand Up Comedy* di Indonesia. Konten yang dipilih sebagai subjek penelitian ini adalah serial Malam Minggu Miko 2 (https://www.youtube.com/watch?v=3Uh_uVDhwjA) dengan durasi 10 menit 57 detik, yang dirilis pada 26 Oktober 2013. Video YouTube ini dipilih karena telah ditonton lebih dari satu juta kali, memiliki lebih dari tiga juta pelanggan, serta mengandung unsur budaya spesifik dari Indonesia dan Jepang. Serial ini mengisahkan pengalaman setiap Sabtu malam yang dialami oleh Miko (Raditya Dika) bersama teman-temannya, yaitu Dovi (Andovi Da Lopez) dan pembantunya Anca (Hadian Saputra). Episode ini bercerita tentang kompetisi cosplay yang diadakan oleh teman dekat Miko, Sakura. Cosplay adalah budaya Jepang yang merujuk pada aktivitas penggemar yang meniru berbagai hal terkait budaya Jepang, seperti anime, tokusatsu, manga, serta visual kei di bidang musik.

Item-item yang dapat membantu audiens memahami konten cerita, terutama CSI, dapat ditemukan melalui cuplikan adegan dan takarir yang kini tersedia di YouTube saat menonton konten tersebut. Takarir merupakan bagian dari Audio-Visual Translation (AVT). AVT adalah istilah yang merujuk pada proses transfer bahasa dari satu bahasa ke bahasa lain yang dapat dilihat dan didengar, karena sifat transfer tersebut mencakup komponen verbal dari berbagai media, mulai dari film hingga video game (Chiaro, 2012, hal. 41). Takarir adalah produk dari AVT dalam bentuk teks yang ditampilkan di layar, dengan panjang antara 30 hingga 40 karakter, yang berfungsi untuk mentransfer bahasa verbal ke dalam teks singkat (Gottlieb, 2001). Apabila takarir merupakan bentuk akhir dari hasil terjemahan, maka proses yang dilakukan untuk menghasilkan berbagai versi bahasa tersebut disebut sebagai *subtitling*. (Díaz Cintas & Remael, 2014)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi aspek-aspek sistem multimodal dalam membangun humor yang berkaitan dengan CSI. Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis sistem multimodal dalam membangun dampak humor pada serial Malam Minggu Miko 2 dan (2) menganalisis teknik-teknik penerjemahan yang digunakan dalam takarir Malam Minggu Miko 2. Dalam satu dekade belakang, cukup banyak penelitian yang mengkaji mengenai aspek multimodalitas, baik dalam kajian wacana dalam menggali identitas publik (Oostendorp, 2015). Penelitian ini tergolong sudah usang, namun masih memberikan kontribusi pada bagaimana menganalisis identitas politisi, khususnya Jacob Zuma, dibangun melalui intertekstualitas, interdiskursivitas, dan resemiotisasi dalam teks media. Studi ini menemukan fakta bahwa referensi terhadap wacana sebelumnya berperan penting dalam pembentukan identitas publik. Kemudian, penelitian selanjutnya yang masih relevan dalam wacana politik adalah yang sudah dilakukan oleh Atabekova et al., (2020) yang berusaha menggali fenomena penggunaan bahasa dan visualisasi dalam wacana multimodal yang berkaitan dengan BRICS. Temuan menunjukkan bahwa representasi visual dan verbal memiliki peran signifikan dalam membangun pesan budaya dan politik. Kombinasi alat visual dan linguistik menciptakan narasi yang menyampaikan nilai, tujuan, dan misi BRICS. Kemudian, penelitian dalam kajian multimodalitas, unsur linguistik, dan penerjemahan (Pinto & Adami, 2020; Valdeón, 2024; Wijaya et al., 2023).

Penelitian yang cukup mendekati dengan apa yang dilakukan oleh peneliti adalah mengenai kajian multimodalitas dalam humor yang tersaji dalam cerita komik Webtoon (Oentari, 2024). Kajian ini cukup menarik, mengingat ada unsur budaya yang disajikan pada penelitian. Peneliti mengkaji fenomena campur kode bahasa Sunda dan Indonesia pada webtoon Just Friends. Dengan menggunakan teori Muysken dan pendekatan semiotika sosial Kress & van Leeuwen (1996). Hasil studi menunjukkan bahwa campur kode berfungsi sebagai penanda identitas kelompok sekaligus pembentuk humor. Elemen multimodal (verbal dan visual) saling terkait dalam membentuk makna, dengan proses penyisipan menjadi metode dominan. Namun, sayangnya penelitian tersebut masih terbatas pada komik. Kemudian, beberapa peneliti lain yang sudah melakukan penelitian AVT dan menggabungkan unsur humor/komedi, serta kajian penerjemahan pada takarir (Dore, 2020; Harry et al., 2022; Li et al., 2023; Tomei & Chetty, 2021; Vásquez & Aslan, 2021; Zhong, 2024). Dari cukup

banyak peneliti yang sudah mengkaji, namun masih belum adanya penelitian yang membahas mengenai unsur humor budaya spesifik yang dikonstruksi oleh faktor sistem multimodalitas dengan menganalisis Teknik penerjemahan yang dibuat oleh system takarir kanal Youtube. Sehingga, penelitian ini menimbulkan kebaharuan (*novelty*) dan penelitian ini juga diharapkan memberikan kontribusi pada kajian multimodalitas dengan AVT.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan fenomena humor berbasis CSI pada episode Malam Minggu Miko 2: Cosplay Sakura. Sumber data terdiri atas cuplikan adegan yang mengandung elemen CSI (deskripsikan maksud elemen CSI) dan subtitle versi bahasa Inggris yang diperoleh secara manual melalui laman www.youtube.com. Teknik pengumpulan data melibatkan tangkapan cuplikan layar dan pencetakan adegan untuk mengidentifikasi aspek humor terkait elemen CSI. Data yang diklasifikasikan mencakup nama karakter cosplay, nama karakter/gimmick, dan nama makanan, yang dianalisis untuk mengungkap teknik penerjemahan yang digunakan.



Gambar 1. Cara mengaktifkan fitur takarir/subtitle (CC)

Analisis data didasarkan pada teknik penerjemahan yang diusulkan oleh Molina & Albir (2002). Dengan fokus pada elemen humor, penelitian ini menilai kontribusi sistem multimodal dalam membangun humor melalui interaksi aspek verbal (ucapan) dan non-verbal, seperti gerakan tubuh dan properti pendukung adegan. Konten Raditya Dika dipilih karena popularitasnya, dengan lebih dari satu juta penonton, serta relevansinya dengan tema penelitian, yaitu perpaduan budaya Indonesia dan Jepang. Episode berdurasi 10 menit 57 detik ini menunjukkan bagaimana humor dihasilkan dari

elemen budaya spesifik melalui sistem multimodal, yang mencakup ucapan karakter, visual, dan elemen estetika lainnya.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menemukan 36 adegan dalam episode Malam Minggu Miko 2: Cosplay Sakura yang mengandung elemen CSI dan memenuhi kriteria analisis sistem multimodal. Dari jumlah tersebut, dilakukan klasifikasi ulang menjadi tiga kategori utama berdasarkan istilah budaya spesifik, yaitu nama karakter cosplay (6 item), istilah *signature move*/gimmick (7 item), dan nama makanan (1 item). Temuan ini menunjukkan bahwa sistem multimodal memiliki kontribusi signifikan dalam mendukung AVT, terutama dalam membangun makna dalam alur cerita komedi. Untuk menjelaskan dampak humor yang dihasilkan, analisis dilakukan pada elemen verbal dan non-verbal, seperti ucapan, ekspresi wajah, gerakan tubuh, serta penggunaan properti dalam adegan.

1. Nama Karakter Cosplay

Pada menit 00:03:002, adegan menampilkan interaksi di mana juri (Penutur) salah mengidentifikasi karakter cosplay yang diperankan oleh Dovi (Mitra Tutor). Ia mengira Dovi mengenakan kostum Doraemon, padahal karakter yang ditampilkan adalah Naruto.



Gambar 2. Juri kontes mengonfirmasi Dovi

Tabel 1. Tabel tuturan antara juri dan Dovi

Penutur	BSu	BSa	Teknik Penerjemahan
Juri	00:03:002 →00:03:008 Kamu jadi Doraemon ya?	00:03:002 →00:03:008 You are Doraemon, right?	Kesepadanan Lazim

Kesalahan ini disebabkan oleh kumis kucing yang dikenakan Dovi, yang ia gambarkan di pipinya, sehingga menimbulkan humor berbasis ketidaktahuan juri tentang budaya cosplay yang berkembang. Elemen humor diperkuat oleh elemen visual seperti pakaian khas Naruto dan ikat kepala yang dikenakan Dovi. Dalam takarir, istilah Doraemon dan Naruto dipertahankan menggunakan teknik Literal.

2. Istilah Signature Move/Gimmick

Pada menit 00:04:025 hingga 00:04:028, humor dibangun melalui adegan Dovi yang melakukan gerakan khas dari anime Naruto, yaitu *Kuchiyose no Jutsu!* (teknik pemanggilan). Dengan penuh percaya diri, Dovi melakukan gerakan tersebut, tetapi yang keluar bukanlah hewan ninja seperti dalam anime, melainkan mainan katak kecil yang lucu. Aspek humor muncul dari kontras antara ekspektasi pemirsa yang familiar dengan anime Naruto dan hasil yang lucu serta tidak relevan secara konteks. Teknik penerjemahan yang masih digunakan penerjemah adalah Literal.



Gambar 3. Dovi menyebutkan jurus (*gimmick*) dari tokoh favorit

3. Nama Makanan

Pada menit 00:05:015, humor terkait budaya makanan Jepang dibangun melalui interaksi antara Dovi dan pelayan rumahnya, Anca. Ketika Anca bertanya tentang isi kotak yang ternyata berisi sushi, adegan menjadi lucu karena ketidaktahuan Anca tentang makanan tersebut. Humor meningkat ketika sushi yang dikonsumsi ternyata basi, menyebabkan Anca keracunan. Elemen humor didukung oleh sistem multimodal melalui kontras visual antara

properti pakaian lusuh yang dikenakan Anca, yang mewakili budaya Indonesia, dan makanan Jepang yang dihadirkan. Teknik Literal digunakan dalam menerjemahkan istilah sushi untuk menjaga autentisitas BSu pada BSa.



Gambar 4. Dovi berdialog dengan Mas Anca tentang nama makanan

Tabel 2. Dialog antara Dovi dan Mas Anca

Penutur	BSu	BSa	Teknik Penerjemahan
Dovi	00:00:035→00:00:038 Temen gua bego banget ca, ngirimin <i>sushi</i> dari Jepang.	00:00:037→00:00:038 My friend is a fool. He sent me <i>sushi</i> directly from Japan.	Kesepadanan Lazim

Berdasarkan hasil temuan, multimodalitas cukup membantu mengkonstruksikan unsur humor yang ada pada serial Youtube dalam kajian penerjemahan (Kress & Leeuwen, 1996; Oentari, 2024; Sasamoto, 2024; Vásquez & Aslan, 2021; Yu & Zhu, 2024). Namun, yang menarik untuk dibahas adalah ketidakmampuan Youtube untuk mengalihkan pesan berupa istilah elemen budaya kepada BSa (Persson, U; Herold, 2015).

Dari hasil analisis data menunjukkan bahwa teknik Literal merupakan teknik dominan dan sayangnya penerjemah Youtube tidak mampu menerjemahkan elemen CSI pada subtitle Malam Minggu Miko 2 dengan lebih alamiah (Molina & Albir, 2002). Hal ini diakibatkan oleh kurang cerdasnya Youtube dalam mengemas teknik penerjemahan menyangkut budaya spesifik. Sehingga, ia memilih padanan dengan tetap mempertahankan BSu. Kemudian, menurut saya, teknik penerjemahan yang diusulkan oleh Pedersen (2005).

Namun, dengan adanya elemen verbal dan non-verbal dalam sistem multimodal secara sinergis berkontribusi pada pembentukan humor. Studi ini mendukung teori multimodalitas Kress & van Leeuwen (1996) dengan memperlihatkan bagaimana elemen budaya spesifik dapat diterjemahkan tanpa mengurangi nilai humor atau makna budaya. Kontribusi penelitian ini juga terletak pada identifikasi keterbatasan glosarium dalam subtitle otomatis YouTube, yang menunjukkan adanya tantangan dalam penerjemahan elemen budaya lintas bahasa.

SIMPULAN

Penelitian ini menyoroti bagaimana aspek multimodalitas dapat memberikan dampak konstruksi humor pada serial Malam Minggu Miko 2. Lalu, penerapan teknik Literal dalam penerjemahan elemen-elemen humor pada aspek CSI, saya anggap gagal dalam menerjemahkan secara alami kepada BSa. Penerjemahan Youtube tidak dapat melihat kepada konteks perspektif dan semiotika sosial. Meskipun Youtube menyediakan glosarium untuk beberapa istilah yang berkaitan dengan CSI, tidak semua istilah mendapatkan perlakuan serupa, yang memunculkan pertanyaan terkait kebijakan penerjemahan dan penggunaan glosarium tersebut dalam konteks multimedia. Hasil penelitian juga mengindikasikan bahwa penggunaan aspek multimodalitas dalam video mestinya dapat memperkaya pemahaman penerjemah terhadap konteks sosial dan budaya yang relevan (Brown & Levinson, 1988; Hudaa & Bahtiar, 2021), sehingga meningkatkan akurasi dan keberhasilan penerjemahan dalam menyampaikan humor yang terkandung dalam teks BSu ke dalam BSa. Saran untuk penelitian lebih lanjut mencakup eksplorasi lebih mendalam terhadap motif di balik pemilihan teknik penerjemahan yang digunakan dalam aspek CSI, serta kajian lanjutan tentang peran sistem multimodalitas dalam membangun struktur cerita pada video. Kemudian, Teknik penerjemahan yang diusulkan oleh Pedersen (2005) bisa jadi alternatif pilihan dalam menganalisa data teks sumber.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini Arditya Sasmi, D., Yunita, T., Rahma Fitzgelard, A., & Kusumastuti, F. (2024). STRATEGI PENERJEMAHAN METAFORA KONSEPTUAL TENTANG CINTA DALAM LIRIK LAGU LANA DEL REY. *SeBaSa*, 7(1), 138–149.
<https://doi.org/10.29408/sbs.v7i1.26696>
- Atabekova, A. A., Gorbatenko, R. G., & Shoustikova, T. V. (2020). Multimodal discourse on BRICS

- produced by diverse stakeholders: Identifying attitudes, cultures and perspectives. *Space and Culture, India*, 7(5), 49–59. <https://doi.org/10.20896/SACI.V7I5.670>
- Brown, P., & Levinson, S. C. (1988). *Politeness: Some universals in language usage (studies in interactional sociolinguistics 4)*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.2307/3587263>
- Chiaro, D. (2012). Audiovisual Translation Scenarios. *The Encyclopedia of Applied Linguistics, November*, 1–30. <https://doi.org/10.1002/9781405198431.wbeal0061>
- Díaz Cintas, J., & Remael, A. (2014). Audiovisual translation: Subtitling. In *Audiovisual Translation: Subtitling*. <https://doi.org/10.4324/9781315759678>
- Dore, M. (2020). *HUMOUR IN AUDIOVISUAL TRANSLATION THEORIES AND APPLICATIONS*. Routledge. <https://www.routledge>.
- Gottlieb, H. (2001). Subtitling: Visualising filmic dialogue. In *Traducción subordinada (II). El subtitulado (inglés-español/galego)* (hal. 85–110). Servicio de publicaciones da Universidade de Vigo.
- Harry, Marta, R. F., Bahruddin, M., Bangun, N., & Kurniawati, L. S. M. W. (2022). Pemetaan Ideologi Performatif Dan Represif Dalam Video Dokumenter Di Kanal Youtube : *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimadia*, 08(01), 38–51.
- Hornby, M. S. (1988). *Translation studies: An integrated approach* (Revised Ed). J. Benjamins Publishing Company.
- Hudaa, S., & Bahtiar, A. (2021). LANGUAGE DIVERSITY BETWEEN TANGERANG COASTAL SOCIETY WITH PULAU SERIBU SOCIETY AS A FORM OF DIVERSITY IN INDONESIA. *SeBaSa*, 4(1), 67–75. <https://doi.org/https://doi.org/10.29408/sbs.v4i1.2783>
- Kress, G., & Leeuwen, V. (1996). Reading Images: The Grammar of Visual Design. In *Newgen Publishing UK*. Routledge.
- Li, L., Tayir, T., Han, Y., Tao, X., & Velásquez, J. D. (2023). Multimodality information fusion for automated machine translation. *Information Fusion*, 91, 352–363. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.inffus.2022.10.018>
- Molina, L., & Albir, A. H. (2002). Translation techniques revisited: A dynamic and functionalist approach. *Meta*, 47(4), 498–512. <https://doi.org/10.7202/008033ar>
- Nida, E. A., & Taber, C. R. (1982). *The theory and practice of translation*. BRILL. <https://doi.org/10.1177/026009437302400209>
- Nurdianti, A., & Rosalina, S. (2022). Alih Kode Dalam Tayangan Lapor Pak Pada Channel Youtube Trans7 Lifestyle. *SeBaSa*, 5(2), 321–332. <https://doi.org/10.29408/sbs.v5i2.5660>
- Oentari, B. S. (2024). Campur Kode Bahasa Sunda Ke Dalam Bahasa Indonesia Sebagai Pembentuk Humor Dalam Webtun. *Linguistik Indonesia*, 42(1), 199–220. <https://doi.org/10.26499/li.v42i1.548>
- Oostendorp, M. (2015). THE MULTIMODAL CONSTRUCTION OF THE IDENTITY OF POLITICIANS: Constructing Jacob Zuma through prior texts, prior discourses and multiple modes. *Critical Discourse Studies*, 12(1), 39–56. <https://doi.org/10.1080/17405904.2014.962066>
- Pedersen, J. (Stockholm). (2005). How is culture rendered in subtitles? *Marie Curie Euroconferences MuTra: Challenges of Multidimensional Translation - Saarbrücken 2-6 May 2005*, 113–130. https://www.euroconferences.info/proceedings/2005_Proceedings/2005_proceedings.html
- Persson, U; Herold, J. S. (2015). Culture-specific items Translation procedures for a text about Australian and New Zealand Children's literature. *Linnéuniversitetet, Kalmar Växjö*, 30.

- Pinto, S. R., & Adami, E. (2020). Traduire dans un monde de signes non traduits: l'incidence de la multimodalité en traductologie. *Meta (Canada)*, 65(1), 9–28. <https://doi.org/10.7202/1073634AR>
- Sasamoto, R. (2024). *Relevance and Text- Screen in Audiovisual Translation*. Routledge.
- Tomei, R., & Chetty, R. (2021). Translanguaging strategies in multimodality and audiovisual translation. *Southern African Linguistics and Applied Language Studies*, 39(1), 55–65. <https://doi.org/10.2989/16073614.2021.1909486>
- Valdeón, R. A. (2024). The translation of multimodal texts: challenges and theoretical approaches. *Perspectives: Studies in Translation Theory and Practice*, 32(1), 1–13. <https://doi.org/10.1080/0907676X.2024.2290928>
- Vásquez, C., & Aslan, E. (2021). “Cats be outside, how about meow”: Multimodal humor and creativity in an internet meme. *Journal of Pragmatics*, 171, 101–117. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.pragma.2020.10.006>
- Wijaya, I. A., Nugroho, A. B., Alzuhdy, Y. A., & Juppy, D. (2023). How students translate bilingual picture book using multimodality: Translation process phenomenology. *Jurnal Kependidikan Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 7(2), 232–246. <https://doi.org/10.21831/jk.v7i2.66333>
- Witrianti, K. L., & Tarmini, W. (2023). Senyapan Dan Kilir Lidah Terhadap Produksi Ujaran: Studi Kasus Pada Pidato Pejabat Publik Di Youtube. *SeBaSa*, 6(2), 304–318. <https://doi.org/10.29408/sbs.v6i2.20301>
- Yu, J., & Zhu, Y. (2024). Culture-specific “items” in multimodal translation: translating Spring Festival traditions into LEGO bricks. *Social Semiotics*, 1–16. <https://doi.org/10.1080/10350330.2024.2325978>
- Zhong, S. (2024). Translating Humor for Children in Beijia Huang’s I Want To Be Good. *Children’s Literature in Education*. <https://doi.org/10.1007/s10583-024-09585-9>