

Strategi Penarikataan Humor *Deadpool*: Kekal, Sisih atau Tambah?

Mohamad Zakuan Tuan Ibharim^a
mzti15_hum032@student.usm.my
Universiti Sains Malaysia, Malaysia

Hasuria Che Omar^b
hasuria@usm.my
Universiti Sains Malaysia, Malaysia

ABSTRAK

Perkembangan pesat sains dan teknologi mencakup pelbagai disiplin, termasuklah penterjemahan audiovisual. Dalam bidang penterjemahan audiovisual ini, penterjemahan humor kerap dinilai bermasalah. Jelas Chiaro (2008), isu kebolehterjemahan humor dikekang oleh permasalahan bahasa dan budaya masyarakat yang berbeza. Memandangkan humor bersifat relatif, penyampaian, kefahaman dan penerimaannya adalah rencam. Dalam konteks audiovisual pula, penyampaian sesuatu mesej (humor) tidak hanya bergantung pada makna semantik dialog semata-mata; sebaliknya pembinaannya dilatari oleh empat mod teras secara serentak, iaitu bunyi, muzik, imej dan bahasa (Pérez-González, 2014a). Keadaan ini ternyata merumitkan tugas penterjemah audiovisual bagi menentukan strategi terjemahan yang bersesuaian. Seiringan dengan itu, kajian ini bertujuan membincangkan fenomena strategi penarikataan humor secara komprehensif. Bagi tujuan ini, filem Marvel *Deadpool* yang disari kata ke dalam bahasa Melayu oleh ASTRO GO telah dipilih sebagai korpus kajian. Berdasarkan Taksonomi Humor Martínez-Sierra (2006) dan kaedah analisis Zolczer (2016), analisis perbandingan elemen humor dalam teks sumber dan sasaran telah dijalankan. Hasil analisis mendapati bahawa terdapat tiga strategi terjemahan utama, iaitu Diterjemah, Tidak Diterjemah dan Ditambah. Secara rinci, strategi terjemahan *Deadpool* dikelaskan kepada lapan perincian, iaitu Diterjemah-Kekal (Berjaya), Diterjemah-Kekal (Gagal), Diterjemah-Berubah (Berjaya), Diterjemah-Berubah (Gagal), Tidak Diterjemah (Memadai), Tidak Diterjemah (Gagal), Ditambah (Berjaya) dan Ditambah (Gagal). Selain pemerian pola strategi, dapatan kajian turut dibandingkan dengan perbincangan konseptual bagi menjelaskan fenomena terjemahan humor secara lebih menyeluruh.

Kata kunci: humor; penarikataan; terjemahan audiovisual; strategi terjemahan; *Deadpool*

The Strategies Of Subtitling Humour In *Deadpool*: Retain, Eliminate Or Add?

ABSTRACT

The rapid development of science and technology encompasses various disciplines, including audiovisual translation. Translation of humour in the audio translation discipline is often regarded challenging. According to Chiaro (2008), the issue on the translatability of humour is impeded by linguistic and cultural constraints. Since humour is relative in nature, its presentation, comprehension and acceptance are diverse. In the audiovisual context, the presentation of a message (humour) does not only depend on the semantic meaning of the

^a Penulis utama

^b Penulis koresponden

dialogues, but its construction is set against four core modes simultaneously which include sound, music, image and language (Pérez-González, 2014a). This certainly further complicates the work of audiovisual translators in determining the appropriate translation strategies. Accordingly, this study aims to discuss the humour subtitling strategy phenomenon comprehensively. The Marvel film *Deadpool* (2016), subtitled in the Malay language by ASTRO GO was chosen as the study corpus. Based on Martínez-Sierra's (2006) Taxonomy of Humour and Zolczer's (2016) method of analysis, a comparative analysis of humorous elements between the source and target texts was conducted. The results of the analysis showed that there were three main subtitling strategies: Translated, Untranslated, and Added. To be exact, translation strategies in *Deadpool* can be broken down into eight classifications: Translated-Retained (Successful), Translated-Retained (Unsuccessful), Translated-Changed (Successful), Translated-Changed (Unsuccessful), Untranslated (Adequate), Untranslated (Unsuccessful), Added (Successful) and Added (Unsuccessful). Apart from describing the patterns of strategies, the findings were also compared to conceptual discussion to explain the humour translation phenomenon in greater detail.

Keywords: humour; subtitling; audiovisual translation; translation strategies; *Deadpool*

PENGENALAN

Humor adalah satu ciri penting dalam interaksi masyarakat sosial. Menurut Vandaele (2002), walaupun gelak tawa acap kali dikaitkan dengan humor, humor merupakan satu ciri eksklusif bagi manusia, dan bukannya haiwan. Jelas beliau, gelak tawa haiwan merupakan satu bentuk tindak balas sosial semata-mata; manakala humor digunakan oleh manusia sebagai satu bentuk komunikasi. Ziv (1984) menjelaskan lima fungsi humor. Humor digunakan untuk menyampaikan mesej tabu, mengkritik organisasi, menyatukan ahli kumpulan, menghilangkan rasa takut atau bimbang, dan menyampaikan sesuatu mesej tertentu berdasarkan manipulasi susunan kata.

Perbincangan ilmiah mengenai humor pula boleh dicapai menerusi pelbagai bidang kemanusiaan mahupun sains (falsafah, psikologi, matematik, antropologi, agama, ekonomi, bahasa, dan kesihatan) (lihat Chiaro, 2014). Fenomena ini menunjukkan tanda-tanda bahawa genre humor kekal relevan untuk dikaji dari semasa ke semasa. Dalam bidang bahasa dan linguistik, terjemahan humor (TH) dianggap sukar dilakukan. Chiaro (2008) menyatakan bahawa hal ini berkadar dengan rangkuman pelbagai isu fundamental humor itu sendiri, terutamanya isu pendefinisian, kepadanan dan kebolehterjemahan humor. Secara umumnya, kesemua isu ini dilatari kekangan bahasa dan budaya masyarakat yang berbeza, walaupun terdapat juga sebahagian humor yang dianggap universal (Chiaro, 2010a; lihat juga Goh Sang Seong, 2012).

Sekurang-kurangnya, humor boleh ditinjau berdasarkan tiga sisi, iaitu isi kandungan/konteks, penyampai dan penerimanya (Mohamad Zakuan, Muhammad Faizal, & Iliya Nurul Iman, 2019). Pemerian ini bermanfaat bagi mewajarkan sesuatu humor menerusi perspektif kandungan, niat/tujuan sesuatu ujaran humor dihasilkan (*perlocutionary*) serta kebolehan mencerap humor (*sense of humour*) penerima.

Pada dasarnya, amalan penterjemahan AV tempatan adalah berteraskan mod penyarikataan berbanding alih suara (Hasuria & Mashudi, 2007). Penyarikataan merujuk proses pemindahan mesej verbal dalam media berbentuk filem ke dalam bahasa lain dalam bentuk tulisan pada skrin (Gottlieb, 2001, hlm. 87). Dalam konteks penyarikataan humor, tugas seseorang penterjemah tidak hanya tertakluk pada proses penterjemahan isi kandungan humor semata-mata. Malah hasil terjemahan juga ditentukan oleh kehendak pihak penerbit serta

audiens sasaran. Kewujudan media baharu dan kepesatan teknologi audiovisual (AV) pastinya tambah menyukarkan tugas penterjemah.

Bergerak daripada premis ini, kajian ini bertujuan mengkaji penerapan strategi penyarikataan humor bagi filem *Deadpool*. Analisis yang dijalankan berbentuk perbandingan elemen humor dalam bahasa sumber dan sasaran (bahasa Inggeris-Melayu).

HUMOR, STRATEGI TERJEMAHAN HUMOR

Perihal humor dan terjemahannya sering dilibatkan dengan definisi dan kaedah pembentukan humor itu sendiri. Secara amnya, sarjana kajian humor bersetuju bahawa tidak ada satu definisi tetap dan sejagat yang merangkum keseluruhan konsep humor (Chiaro, 2011; Roberts, 2019; lihat Ruch, 2001; Vandaele, 2002). Humor boleh hadir menerusi pelbagai medium, bentuk, dan menghasilkan kesan yang berbeza terhadap individu berbeza. Justeru, sarjana kajian humor menggunakan pelbagai takrifan umum atau khusus yang disesuaikan dengan bentuk kajian masing-masing (lihat Attardo, 2002; Popa, 2005). Bagi tujuan kajian, definisi umum humor oleh Chiaro (2010b) telah dipilih, yakni humor merupakan sesuatu yang menghasilkan rasa geli hati kepada penerimanya.

Teori humor pula dibentuk bagi menjelaskan pembentukan keadaan humor. Menurut Attardo (1994), teori humor boleh dibahagikan kepada 3 kategori utama, iaitu Teori Keunggulan (*Superiority Theory*), Teori Ketakkongruenan (*Incongruity Theory*) dan Teori Kelegaian (*Relief Theory*). Teori Keunggulan menjelaskan bahawa humor wujud apabila satu pihak menganggap dirinya berkedudukan lebih tinggi berbanding dengan pihak lain. Teori ketakkongruenan pula menjelaskan bahawa humor terhasil apabila wujud keadaan yang bertentangan antara apa-apa yang difahami dengan apa-apa yang dijangka oleh penerimanya. Teori kelegaian pula menjelaskan bahawa humor terhasil sebagai satu bentuk pelepasan tekanan gemuruh seseorang.

Dalam bidang penterjemahan, humor akrab bahasa atau budaya tertentu dianggap sangat sukar diterjemah (Jiménez Carra, 2009). Vandaele (2002, hlm. 149), sebagai contoh mengibaratkan terjemahan humor dalam bahasa lain hampir mustahil dilakukan. Hujah ini turut disokong oleh tinjauan berbentuk soal selidik oleh Beninca (dalam Chiaro, 2014), yang menunjukkan kesemua 96 penterjemah AV di Itali bersetuju bahawa tugas menterjemah (mengalih bahasa) produk AV bergenre humor sangat sukar dilaksanakan. Sesuatu mesej yang disampaikan dalam produk AV dibentuk berdasarkan gabungan beberapa mod/sumber. Pérez-González (2014a) menyatakan gabungan ini dibina oleh empat mod teras, iaitu bunyi, muzik, imej, dan bahasa. Oleh yang demikian, seseorang penterjemah produk AV perlu peka mengenainya, supaya terjemahan yang dihasilkan adalah menyeluruh dan tidak merujuk ujaran dialog semata-mata (lihat Veiga, 2009).

Selain konsep multimodaliti di atas, penterjemah humor secara khusus juga perlu menyedari bahawa penyampaian humor dalam produk AV juga adalah pelbagai. Pengenalpastian kepelbagaian jenis humor mampu membantu penterjemah memilih strategi terjemahan yang bersesuaian. Dalam kajian TH, klasifikasi jenaka oleh Zabalbeascoa (1996, 2005) kerap digunakan sebagai penanda aras analisis perbandingan humor. Klasifikasi ini mengelaskan jenaka kepada enam, iaitu jenaka antarabangsa/dwi-antarabangsa, jenaka budaya nasional/budaya institusi, rasa humor nasional, visual, lisan dan kompleks. Seorang sarjana lain, Martínez Sierra (2006) pula mengolah semula klasifikasi ini kepada lapan perincian (dilabel elemen humor). Sebagai perbandingan, taksonomi Martínez Sierra lebih kerap digunakan oleh pengkaji TH disebabkan pengelasan elemennya yang jelas dan praktikal (lihat Jankowska, 2009; Spanakaki, 2007; Zolczer, 2016 sebagai contoh).

Penentuan strategi TH juga melibatkan perbahasan konseptual. Chiaro (2008) mengusulkan supaya pemilihan strategi ditentukan berdasarkan darjah kepadanan (*degrees of*

equivalence) antara teks sumber dengan sasaran, berbanding dengan penilaian aspek kepadanan secara mutlak. Jelas beliau (2010b), mustahil bagi seseorang penterjemah untuk menghasilkan terjemahan humor yang sama secara sepenuhnya dengan teks sumber. Sebaliknya, proses terjemahan melibatkan proses ‘tolak ansur’ (*give and take*) elemen bahasa dan budaya sumber ke dalam teks sasaran.

Berlatarkan konteks terjemahan AV, Chiaro (2006, hlm. 200–203, 2010a, hlm. 6–10) mengusulkan empat strategi utama yang boleh dilakukan oleh penterjemah, iaitu pengekaln, penggantian separa (makna/bentuk), penggantian rujukan dengan ungkapan idiomatik dalam bahasa sasaran, serta pengabaian. Jelas beliau, pengenalpastian strategi tertentu mestilah berlandaskan pertindihan daerah (*overlapping areas*) yang lebih besar antara teks sumber dengan teks sasaran, supaya hasil terjemahan yang lebih sejadi (*neutral*) dapat dihasilkan.

Secara amnya, penterjemah perlu menterjemah humor sumber. Walau bagaimanapun, dalam keadaan tertentu, padanan khusus sukar ditemukan memandangkan dua bahasa berbeza mempunyai latar konsep, linguistik dan budaya tidak serupa. Dalam hal ini, Chiaro mengusulkan tiga pilihan kepada penterjemah AV. Strategi penggantian separa boleh diterapkan sekiranya penggunaannya dinilai masih berupaya menerbitkan rasa geli hati kepada audiens, walaupun humor asal tidak diterjemah secara keseluruhan. Penggunaan ungkapan idiomatik pula memerlukan kreativiti penterjemah AV, khususnya dalam situasi makna dialog yang bercanggahan dengan paparan visual (Chiaro, 2006, hlm. 202). Pengabaian juga dikelaskan sebagai satu bentuk strategi TH, dan boleh digunakan sekiranya penyampaian sesuatu humor itu memerlukan penjelasan lanjutan yang mengganggu peralihan bingkai (*frame*) adegan dan paparan sari kata lain (kekangan ruangan).

Perbahasan isu konseptual di atas turut diaplikasikan secara empiris. Dalam konteks analisis strategi TH, rata-rata kajian empiris tidak menggabungkan analisis multimodaliti dengan taksonomi humor AV. Analisis multimodaliti amnya meninjau kaedah/bentuk penyampaian humor dari empat mod berbeza (bunyi, muzik, imej dan bahasa), dan bertujuan membina pangkalan korpus bermultimod (lihat juga Pérez-González, 2014a). Umpamanya, kajian Balirano (2013) menggabungkan analisis korpus dan multimodaliti bagi meneliti TH sitkom *The Big Bang Theory* berdasarkan parameter luaran, iaitu tindakan, objek, imej visual, nada suara, mimik muka dan gerakan badan; dan tidak memfokuskan kepelbagaian jenis humor. Walau bagaimanapun, kajian ini merumuskan bahawa faktor komuniti (*community factor*) penonton sasaran perlu diutamakan dalam menentukan strategi TH siri TV ini, memandangkan rata-rata audiens berkongsi cita rasa (leksikon, idea dan kelakuan) sama, iaitu golongan nerda muda (*young nerds/geeks*).

Kajian bertunjangkan taksonomi humor (khususnya taksonomi Martínez Sierra, 2006; Zabalbeascoa, 1996) pula memberi tumpuan terhadap faktor kerencaman jenis humor secara khusus; justeru perbahasannya melingkungi faktor perbezaan linguistik dan budaya secara deskriptif. Sebagai contoh, Spanakaki (2007) membahaskan strategi penyarikataan humor bagi tiga elemen linguistik, iaitu mainan kata, alusi serta ironi kata (*verbal irony*) dengan mengusulkan kaedah pemerincian (*breaking down*). Jelasnya, walaupun penerimaan humor (dan terjemahannya) kerap kali dinilai rencam, kaedah pemerincian humor kepada komponen khusus mampu membantu penyari kata memahami punca permasalahan, dan seterusnya menentukan kaedah TH terbaik. Jankowska (2009) dan Zolczer (2016) pula menggunakan Taksonomi Humor Martínez Sierra (2006) sebagai tunjang kajian mereka. Jankowska (2009) mendapati bahawa terdapat perubahan dan penambahan elemen humor dalam kedua-dua sari kata dan alih suara, namun perubahan elemen ini lebih ketara pada filem yang dialih suara. Hasil kajian Zolczer (2016) pula menyimpulkan bahawa strategi TH filem dikekang oleh tiga permasalahan utama, iaitu pergerakan bibir pelakon (alih suara), elemen grafik (paparan tulisan pada skrin), dan elemen visual (paparan visual pada skrin) yang tidak boleh diubah; justeru penentuannya perlu dibandingkan bersama-sama keberadaan kekangan ini.

KORPUS

Filem *Deadpool* (2016) dengan sari kata bahasa Melayu terbitan ASTRO GO telah dipilih sebagai korpus kajian. Secara amnya, *Deadpool* merupakan salah satu siri filem *X-Men* yang diadaptasi daripada komik. Filem Marvel arahan Tim Miler ini mengisahkan aksi Deadpool/Wade Wilson (Ryan Reynolds) untuk membalas dendam terhadap Ajax/Francis (Ed Skrein). Wade Wilson sebelumnya disahkan menghidap kanser, dan bersetuju untuk diuji secara sukarela sebagai satu kaedah menyembuhkan penyakit beliau. Watak antagonis Ajax, selaku ketua makmal uji kaji tersebut kemudiannya mengakibatkan Wade beroleh kecacatan kulit kekal, walaupun beliau turut mempunyai kelebihan (kuasa) menyembuhkan diri. Wade kemudiannya bertindak membalas dendam terhadap Ajax bagi mendapatkan formula untuk menyembuhkan kecacatan tersebut.

Faktor pemilihan *Deadpool* sebagai korpus disandarkan kepada beberapa perihalan. Pertama, terjemahan (sari kata) oleh ASTRO GO dihasilkan oleh penterjemah profesional. Oleh yang demikian, kualiti terjemahan secara amnya adalah terpelihara dan tidak dipengaruhi pemilihan diksi dan frasa penterjemah amat (seperti mod terjemahan *fansubbing*).

Seterusnya ialah jenis/kandungan humor *Deadpool*. Sebagaimana bentuk DVD, ASTRO GO menetapkan syarat bahawa *Deadpool* hanya boleh ditonton oleh audiens berusia 18 tahun ke atas. Ketetapan serupa turut diberikan bagi tayangan di pawagam tempatan (Cinema Online, 2016). Sebagai perbandingan, filem ini dilabel R (*Restricted*) di Amerika Syarikat. Ketetapan oleh pihak Motion Pictures Association of America (MPAA) mensyaratkan pengawasan penjaga/orang dewasa bagi tontonan audiens berusia 17 tahun ke bawah (filmRatings.com, 2016).

Umumnya, klasifikasi had umur ini merujuk kandungan humor bertema tabu sepanjang filem ini. Walaupun *Deadpool* merupakan seorang adiwira, beliau berperwatakan tidak sopan dan kerap mencarut. Kandungan humor *Deadpool* menimbulkan kontroversi di beberapa buah negara, seperti China (McNary, 2016) dan Malaysia (Kohilah Sekaran, 2016). Dalam konteks kajian, secara amnya kandungan filem ini telah ditapis oleh pihak ASTRO GO. Meskipun demikian, tinjauan turut mendapati kewujudan beberapa penggunaan bahasa kesat dan carutan yang tidak ditapis sepenuhnya.

Selain kandungan humor tabu, pemilihan filem ini sebagai korpus kajian turut ditentukan oleh kewujudan humor berujukan khusus (Mohamad Zakuan & Hasuria, 2017). Humor ini merujuk penggunaan nama/watak khusus yang hanya boleh difahami oleh audiens yang mempunyai pengetahuan mengenainya. Dalam hal ini, Mr Sunday Movies (2016) menyenaraikan lebih seratus rujukan khusus yang terkandung dalam *Deadpool*. Sebagai contoh, ketika dimasukkan ke dalam sebuah makmal, *Deadpool* menyatakan beliau tidak mahukan sut adi wira hijau yang dianimasikan. Rujukan ini merupakan sindiran hasil animasi (CGI) sut adi wira watak *Green Lantern* yang turut dilakonkan oleh pelakon *Deadpool* sendiri, iaitu Ryan Reynolds.

METODOLOGI

Taksonomi Humor Martínez Sierra (2006) digunakan sebagai teras teoretis kajian. Taksonomi ini merujuk lapan elemen humor. Jelas Martínez-Sierra, sesuatu elemen boleh bergabung pada sesuatu masa dan membentuk **item humor** (*humorous load*). Justeru, dalam konteks kajian, item humor merujuk satu jenaka lengkap; manakala **elemen humor** merujuk jenis humor yang lebih spesifik.

Berikut ialah perincian Taksonomi Humor Martínez-Sierra (2006):

1. Elemen Komuniti dan Institusi

Elemen ini melibatkan rujukan khusus atau intertekstual yang mendasari budaya sesebuah komuniti. Contoh elemen Komuniti dan Institusi ialah nama ahli politik, selebriti, organisasi, surat khabar, buku, filem dan lain-lain. Jelas Martínez Sierra (2006), penggunaan elemen ini akan menghasilkan imej atau rujukan tertentu dalam sesuatu budaya.

2. Elemen Rasa Humor Komuniti

Elemen ini merujuk topik atau tema yang dinilai sebagai humor oleh sesebuah komuniti (berbanding dengan komuniti lain). Elemen ini tidak terikat dengan budaya khusus sesebuah masyarakat, tetapi merupakan pilihan (*preference*) masyarakat tersebut. Contohnya ialah humor tabu (seperti carutan, rujukan (aktiviti) seksual, rujukan (aktiviti tidak bermoral), penghinaan fizikal), humor berbentuk sindiran, dan humor meta.

3. Elemen Linguistik

Elemen Linguistik merujuk humor berlatarkan fitur bahasa. Elemen ini boleh hadir secara eksplisit atau implisit dalam bentuk tuturan atau tulisan. Contohnya ialah mainan kata, pengulangan fonem awalan/akhiran, ungkapan idiomatik dan neologisme bagi menghasilkan kesan humor.

4. Elemen Visual

Elemen ini merujuk humor yang dibentuk secara visual dalam adegan filem, dan bukannya humor yang digambarkan secara visual (*visually coded version of a linguistic element*). Contoh elemen Visual ialah gerakan badan dan mimik muka pelakon. Contoh humor yang digambarkan secara visual pula ialah penceritaan sesuatu jenaka oleh pelakon, yang dikategorikan sebagai elemen Linguistik.

5. Elemen Grafik

Berbanding dengan elemen Visual, elemen Grafik merujuk humor yang dibentuk menerusi mesej bertulis dalam adegan filem. Contohnya meliputi tulisan di dinding, sepanduk atau majalah yang dipaparkan pada skrin.

6. Elemen Paralinguistik

Elemen Paralinguistik merujuk elemen suara bukan lisan, seperti intonasi, irama, nada suara, warna suara (*timbre*), resonans (*resonance*), kelantangan, kenyaringan dan elemen lain yang boleh dikaitkan dengan ekspresi emosi seperti jeritan, keluhan (*sigh*), dan gelak tawa. Martínez Sierra (2006) turut menyertakan keadaan diam bernaratif (*narrative silence*) dalam kategori ini, sekiranya keadaan diam itu berupaya menghasilkan kesan humor.

7. Elemen Tidak Ditanda (*Non-Marked*)

Elemen ini merujuk elemen lain yang menghasilkan kesan humor. Elemen ini boleh hadir dalam bentuk akustik atau visual, dan boleh disampaikan secara eksplisit atau implisit.

8. Elemen Bunyi

Elemen Bunyi merujuk bunyi latar yang menghasilkan kesan humor. Elemen ini boleh terhasil sendiri ataupun dibantu oleh gabungan bunyi lain. Contohnya ialah penggunaan/dendangan lagu latar tertentu bagi menghasilkan suasana ceria/gembira.

Sebagaimana penjelasan sebelum ini, definisi humor oleh Chiaro (2010b) telah dipilih dalam kajian, iaitu humor merupakan sesuatu yang menghasilkan rasa geli hati kepada penerimanya. Dalam konteks analisis, kewujudan humor ditentukan oleh penghasilan item humor berdasarkan (gabungan) beberapa elemen humor dalam situasi tidak kongruen. Seperkara yang perlu dijelaskan ialah penentuan item humor dalam kajian ini (kajian teks) hanya mengisyaratkan potensinya sebagai elemen lucu (*potentially humorous elements*) (lihat Martínez Sierra, 2006); manakala penentuan rasa geli hati audiens hanya boleh disahkan menerusi kajian penerimaan secara empiris.

Kajian ini turut menerapkan pendekatan Zolczer (2016:80). Berbanding dengan analisis Martínez-Sierra yang meninjau fenomena TH dengan sandaran teori relevans (2006, 2017), Zolczer mengkajinya secara objektif dengan cara membandingkan aspek pemindahan elemen humor dalam kedua-dua bahasa sumber dan sasaran. Berdasarkan taksonomi Martínez-Sierra, analisis yang dijalankan meliputi fitur kebahasaan (Linguistik dan Paralinguistik), budaya khusus (Komuniti dan Institusi), budaya/tema masyarakat umum (Rasa Humor Komuniti) serta humor bermultimod (Visual, Grafik dan Bunyi). Bagi tujuan pengenalanpastian fitur budaya dan rujukan khusus (Komuniti dan Institusi), kajian turut memanfaatkan platform maya, seperti laman Internet Movie Database (IMDb) (IMDb, 2017) dan forum (Mr Sunday Movies, 2016).

Kaedah analisis dijelaskan seperti yang berikut:

1. Bahagian pertama mengandungi perincian item humor dan penjelasan konteks adegan. Item humor dilabel berdasarkan kumpulan adegan. Contohnya, 10-1 merujuk item humor pertama bagi adegan kesepuluh. Penerangan konteks juga disisipkan memandangkan sebahagian sari kata tidak menjelaskan humor berasaskan elemen Visual dan Bunyi.
2. Bahagian kedua melibatkan pengasingan elemen humor bahasa sumber dengan sasaran. Pada bahagian ini, elemen bersifat kekal seperti Visual, Bunyi dan (sebahagian) Paralinguistik dilabel dengan tanda kurungan sekiranya tidak disari kata.
3. Bahagian ketiga merujuk analisis perbandingan kedua-dua teks sumber dan sasaran. Dengan meninjau perubahan elemen humor, analisis turut mengenal pasti strategi/kaedah terjemahan yang diterapkan oleh penyari kata.
4. Bahagian terakhir merujuk penilaian dan pewajaran sama ada strategi yang diterapkan oleh penyari kata berjaya, memadai atau gagal menyampaikan item humor. Perihal ini ditentukan oleh faktor kekangan langsung (jenis dan kaedah penyampaian humor, kewujudan strategi alternatif) dan tidak langsung (isu tapisan, penguatkuasaan akta, format penyarikataan).

Templat jadual analisis dipaparkan seperti yang berikut:

[Nombor item humor]	[Tajuk filem/korpus]	[Masa]
[Konteks]		
[Runut bunyi bahasa Inggeris]		
[Sari kata bahasa Melayu]		
[Elemen humor bahasa sumber]	[Elemen humor bahasa sasaran]	[Strategi dan penilaiannya]

ANALISIS

Secara keseluruhan, analisis yang dijalankan menemukan tiga strategi utama, iaitu Diterjemah, Tidak Diterjemah dan Ditambah. Strategi Diterjemah merujuk elemen humor yang berjaya dipindahkan daripada bahasa sumber ke dalam bentuk sari kata. Strategi ini melibatkan dua pengelasan utama, iaitu Diterjemah-Kekal dan Diterjemah-Berubah. Kumpulan pertama merujuk pengekalan elemen humor dalam teks sumber dan terjemahan; manakala kumpulan kedua merujuk pemindahan sebahagian elemen ataupun penambahan elemen berbeza dalam

teks sasaran. Secara keseluruhan, strategi ini mengandungi empat perincian, iaitu Diterjemah-Kekal (Berjaya), Diterjemah-Kekal (Gagal), Diterjemah-Berubah (Berjaya), dan Diterjemah-Berubah (Gagal).

Baki dua strategi TH *Deadpool* ialah Tidak Diterjemah dan Ditambah. Strategi Tidak Diterjemah merujuk strategi pengabaian/penyisihan elemen humor bahasa sumber dalam sari kata. Dua perincian diberikan bagi strategi ini, iaitu Memadai dan Gagal. Label Memadai diberikan sekiranya penyisihan elemen humor dinilai wajar; manakala label Gagal diberikan sekiranya terdapat alternatif lain yang boleh dimanfaatkan oleh penterjemah. Akhir sekali ialah strategi Ditambah. Strategi ini merujuk proses penambahan elemen humor dalam sari kata bagi teks sumber yang telah ditapis/didiamkan. Sebagaimana strategi lainnya, strategi ini juga dirincikan kepada dua, iaitu Berjaya dan Gagal.

JADUAL 1. Pola Strategi Penarikataan Humor *Deadpool*

Jumlah Keseluruhan Item Humor			440
Diterjemah	Kekal	Berjaya	252
		Gagal	3
	Berubah	Berjaya	96
		Gagal	23
Tidak diterjemah	Memadai	16	
	Gagal	36	
Ditambah	Berjaya	11	
	Gagal	3	

Secara total, empat ratus empat puluh (440) item humor telah dikenal pasti dalam kajian. Daripada jumlah tersebut, 374 item humor (85%) dilabel Diterjemah. Daripada lapan perincian label strategi, strategi Diterjemah-Kekal (Berjaya) merekodkan peratusan tertinggi, iaitu 57%, diikuti oleh Diterjemah-Berubah (Berjaya) (22%). Jumlah item humor bagi kategori Tidak Diterjemah dan Ditambah pula ialah lima puluh dua (11.8%) dan empat belas (3.2%). Pada dasarnya, dapat disimpulkan bahawa penerapan strategi pengekaln, perubahan dan penambahan elemen humor oleh penyari kata filem adalah berasas. Namun, pemilihan majoriti strategi penyisihan oleh penterjemah dinilai tidak tepat, memandangkan terdapat alternatif/pilihan lain yang boleh digunakan bagi mengekalkan elemen humor bahasa sumber. Rangkuman bagi kesemua perincian strategi TH *Deadpool* dijelaskan berdasarkan Jadual 2 hingga Jadual 9 seperti berikut:

JADUAL 2. Diterjemah-Kekal (Berjaya)

Nombor item humor: 26-5	Filem: Deadpool (2016)	Masa: [01:03:31 >> 01:03:40]
Konteks: Wade menyatakan kepada Al bahawa Vanessa tidak akan menerima beliau kembali disebabkan kehodohan wajahnya.		
Runut bunyi bahasa Inggeris (ASTRO): Al: Looks aren't everything. Wade: [memotong percakapan Al] -Looks are everything. You ever heard David Beckham speak? It's like he mouth-sexed a can of helium. (26-5) You think Ryan Reynolds got this far on his superior acting method?		
Sari kata bahasa Melayu: Al: Rupa bukan segala-galanya. Wade: -Rupa memang segala-galanya. Awak pernah dengar David Beckham bercakap? Suaranya seperti dia sedut setin gas helium. Awak fikir Ryan Reynolds berjaya sebab dia pandai berlakon?		
Komuniti dan Institusi +Rasa humor komuniti +Paralinguistik	Komuniti dan Institusi +Rasa humor komuniti +Paralinguistik	Diterjemah-Kekal (Berjaya)

Huraian:

Item humor 26-5 dibentuk oleh dialog Wade yang merujuk nama sebenar beliau sendiri, iaitu (pelakon) Ryan Reynolds (elemen Komuniti dan Institusi). Selain rujukan khusus ini, penyampaian item humor ini turut diperjelas dengan sisipan elemen Rasa Humor Komuniti. Dalam adegan ini, Wade seolah-olah memuji Ryan Reynolds (humor meta) dengan mengandaikan beliau berwajah tampan, walaupun tidak mahir berlakon. Selain dua rujukan utama ini, item humor ini juga turut disampaikan dengan nada soalan (elemen Paralinguistik).

Secara amnya, ketiga-tiga elemen humor 26-5 dikekalkan dalam bentuk sari kata. Secara lebih rinci, pengekalan nama Ryan Reynolds dalam sari kata bahasa Melayu tidak hanya dinilai berjaya menyampaikan elemen Komuniti dan Institusi; bahkan juga turut mengukuhkan penyampaian humor meta dengan baik. Sebagai perbandingan, beberapa nama/watak khas lain tidak dikekalkan dalam sari kata *Deadpool*, seperti Rosie O'Donnell dan Ronnie Milsap. Bagi elemen Paralinguistik, penggunaan tanda tanya dinilai berupaya menyampaikan dialog bernada pertanyaan; justeru terjemahan 26-5 dinilai Diterjemah-Kekal (Berjaya).

JADUAL 3. Diterjemah-Kekal (Gagal)

Nombor item humor: 22-6	Filem: Deadpool (2016)	Masa: [00:58:32 >> 00:58:39]
Konteks: Deadpool mahu mendapatkan maklumat lokasi Ajax/Francis daripada Perekrut.		
Runut bunyi bahasa Inggeris (ASTRO): Deadpool: But first... [Deadpool bercakap dengan audiens] You might wanna look away for this. [mengalihkkan kamera ke sudut kiri, syot pada orang ramai yang memerhati] (22-6) Now this little piggy went to... [bunyi tulang patah, wanita terkejut dan melepaskan buah-buahan yang dipegangnya, serentak dengan suara Perekrut yang menjerit kesakitan]		
Sari kata bahasa Melayu: Tapi sebelum itu... mungkin lebih baik awak tengok tempat lain. Sekarang, anak khinzir ini pergi ke...		
Komuniti dan Institusi +(Paralinguistik)+(Visual)	Komuniti dan Institusi +(Paralinguistik)+(Visual)	Diterjemah-Kekal (Gagal)

Huraian:

Sepertimana Jadual 2, Jadual 3 juga memaparkan humor berujukan khusus. Elemen Komuniti dan Institusi pada item humor 22-6 merujuk lagu rakyat kanak-kanak (*nursery rhyme*) Inggeris berjudul "*This Little Piggy Went to Market*". Lazimnya, lagu ini dinyanyikan bersama-sama aktiviti memegang dan menarik setiap jari kaki kanak-kanak (lima jari melambangkan lima anak khinzir yang disebutkan dalam nyanyian) (Herman, 2007). Lirik lagu ini adalah seperti yang berikut:

This little piggy went to market.

This little piggy stayed home.

This little piggy had roast beef.

This little piggy had none.

This little piggy cried "Wee! Wee! Wee!" all the way home.

(Herman, 2007, hlm. 9)

Selain elemen Komuniti dan Institusi (nyanyian baris pertama oleh Deadpool), pembentukan item humor 22-6 juga dibantu dua elemen lain, iaitu Visual (syot wanita yang terkejut berbanding dengan fokus terhadap Deadpool dan Perekrut) dan Paralinguistik (bunyi tulang patah dan jeritan susulan oleh Perekrut). Nyanyian lagu "*This Little Piggy Went to Market*" oleh Deadpool juga memberi bayangan bahawa beliau mematahkan tulang jari kaki Perekrut. Keadaan ketakkongruenan hadir disebabkan oleh percanggahan suasana genting

sebelum Deadpool membelasah Perekrut dengan syot peralihan kamera. Adegan ini juga disusuli oleh dendangan lagu oleh Deadpool semasa membelasah Perekrut.

Berbeza dengan format penulisan lirik, tiada lambang/tanda yang merujuk lirik lagu/rujukan khusus pada paparan sari kata 22-6 ini. Terjemahan item humor ini secara literal juga tidak mengharmonikan paparan adegan dari sudut semantik. Hasil terjemahan ini turut dibebani ketiadaan padanan budaya lagu sumber dengan budaya sasaran. Dengan kata lain, budaya Melayu tidak mempunyai padanan lagu rakyat yang sama. Justeru, terjemahan 22-6 dinilai Gagal menyampaikan humor teks sumber.

JADUAL 4. Diterjemah-Berubah (Berjaya)

Nombor item humor: 29-7	Filem: <i>Deadpool</i> (2016)	Masa: [01:09:49 >> 01:10:00]
Konteks: Wade bersedia mengumpul semua senjata untuk berlawan dengan Francis. Semua senjata dan peluru dimasukkan ke dalam beg.		
Runut bunyi bahasa Inggeris (ASTRO): Weasel: [kepada Wade] That's about 3000 rounds. Wade: [kepada audiens] We know what I can do with 12. [syot Blind Al menghalakan senjata ke arah Wade] (29-7) Hey, hey, careful with that, Ronnie Milsap! We're downrange.		
Sari kata bahasa Melayu: Weasel: Itu kira-kira 3,000 peluru. Wade: Kita pun tahu 12 dah mencukupi. Hei, hati-hati, perempuan buta! Kami berada di depan awak.		
Komuniti dan Institusi +Paralinguistik	Rasa humor komuniti +Paralinguistik	Diterjemah-Berubah (Berjaya)

Huraian:

Berdasarkan dialog sumber, item humor bagi adegan 29-7 dihasilkan oleh dua elemen, iaitu Komuniti dan Institusi dan Paralinguistik. Elemen pertama merujuk Ronnie Milsap, iaitu seorang penyanyi dan pemain piano terkenal Amerika Syarikat. Item humor terhasil disebabkan oleh persamaan fizikal yang dimiliki oleh Blind Al dengan Ronnie Milsap. Walaupun Ronnie Milsap merupakan seorang lelaki, kedua-dua rujukan watak ini buta serta memiliki raut wajah dan gaya rambut yang seakan-akan sama (lihat Rajah 1 di bawah). Selain rujukan khusus, pembentukan item humor ini turut dibantu oleh nada jeritan Wade agar Blind Al menjauhkan senjata tersebut disebabkan kedudukan mereka yang hampir antara satu sama lain.

Dalam sari kata bahasa Melayu, elemen Komuniti dan Institusi ini diubah kepada elemen Rasa Humor Komuniti. Terjemahannya sebagai “perempuan buta” merupakan satu penghinaan fizikal, iaitu satu bentuk humor tabu (elemen Rasa Humor Komuniti). Terjemahan ini menjelaskan persamaan (salah satu) sifat Blind Al dan Ronnie Milsap, iaitu sifat buta. Konsep kata “*downrange*” juga disari kata menggunakan pilihan kata yang lebih mudah. Akhir sekali ialah pengekaln elemen Paralinguistik dalam bentuk sari kata, iaitu nada menjerit oleh Wade yang dirujuk dengan penggunaan tanda seru.

Pada dasarnya, walaupun penyari kata tidak mengekalkan humor berujukan khusus dalam sari kata, perubahannya masih mampu menyampaikan humor dengan baik. Hal ini dinilai demikian disebabkan pemerihaln wanita buta juga merujuk sifat Blind Al (dan Ronnie Milsap). Terjemahan ini juga secara tidak langsung berupaya membantu pemahaman audiens sasaran (tempatan) yang tidak mengenali Ronnie Milsap secara khusus. Oleh yang demikian, terjemahan 29-7 dilabel Berjaya.



RAJAH 1. Perbandingan wajah Blind AI (kiri) dan Ronnie Milsap

JADUAL 5. Diterjemah-Berubah (Gagal)

Nombor item humor: 13-5	Filem: Deadpool (2016)	Masa: [00:27:38 >> 00:27:43]
Konteks: Wade beralih pula kepada barangan peribadi seterusnya, dompet bergambar Bernadette Peters		
Runut bunyi bahasa Inggeris (ASTRO): Wade: God, if I had a nickel for every time I spanked it to Bernadette Peters. Vanessa: (13-5) [goncang dompet dan bunyi syiling kedengaran] Sounds like you do. Bernadette is not going anywhere, because you're not going anywhere. Drink. [hulurkan minuman]		
Sari kata bahasa Melayu: Wade: Saya sering terangsang apabila melihat Bernadette Peters. Vanessa: Bunyiya macam awak selalu sangat terangsang. Bernadette takkan ke mana-mana, begitu juga dengan awak. Minum.		
Tidak ditanda +(Visual)+(Bunyi)	Linguistik (lain) +(Visual)+(Bunyi)	Diterjemah-Berubah (Gagal)

Huraian:

Rujukan asal bagi ujaran Wade ialah ungkapan BI (Amerika Syarikat) “*if I had a nickel for every time something happened, I would be rich*”. Ungkapan idiomatik ini lazimnya digunakan bagi merujuk situasi berbentuk andaian (*hypothetical*) terhadap kadar kekerapan sesuatu perkara. Dalam konteks 13-5, ungkapan ini digunakan oleh Wade yang menandakan beliau kerap terangsang apabila melihat selebriti hiburan Amerika Syarikat, Bernadette Peters. Vanessa seterusnya menggoncangkan dompet Wade yang mengeluarkan bunyi syiling yang ketara, dan menyatakan bahawa kadar bunyi syiling ini mengisyaratkan bahawa Wade sememangnya kerap terangsang apabila melihat Bernadette Peters. Keadaan ketakkongruenan terhasil oleh goncangan dompet (Visual), bunyi syiling (Bunyi) dan makna dialog Vanessa yang merujuk ungkapan berasaskan andaian tersebut secara literal (Tidak ditanda).

Disebabkan rujukan ungkapan idiomatik ini tidak mempunyai padanan khusus dalam bahasa Melayu, penterjemah memilih untuk menyari katanya secara maknawi (“sering terangsang”). Adegan seterusnya memaparkan ujaran balasan Vanessa yang diungkapkan serentak dengan paparan visual dan bunyi adegan, iaitu goncangan dompet dan bunyi syiling yang terhasil (13-5). Pun demikian, hasil terjemahannya tidak berkait dengan paparan visual. Dengan kata lain, keputusan penyari kata filem ini untuk menterjemah ungkapan idiomatik Inggeris tersebut secara maknawi pada dialog sebelumnya telah mengekang penyampaian sari kata humor 13-5. Walaupun penterjemah cuba mengimbangi keadaan ini dengan mengulangi frasa “sering terangsang” (Linguistik), percanggahan terjemahan ini dengan paparan visual dinilai tidak menyampaikan item humor dengan baik, justeru dilabel Gagal.

JADUAL 6. Tidak Diterjemah (Memadai)

Nombor item humor: 21-1	Filem: Deadpool (2016)	Masa: [00:55:25 >> 00:55:32]
Konteks: Deadpool melihat pelan rancangannya.		
Runut bunyi bahasa Inggeris (ASTRO): Deadpool: (21-1) This shit's gonna have nuts in it.		
Sari kata bahasa Melayu: Deadpool: Rancangan saya amat kejam.		
Linguistik +Rasa humor komuniti +(Bunyi)	(Bunyi)	Tidak Diterjemah (Memadai)

Huraian:

Jadual 6 memaparkan item humor yang dibentuk oleh makna ganda (elemen Linguistik). Konteks adegan ini melibatkan paparan visual Wade yang merujuk pelan rancangannya untuk memburu Francis. Dengan nada kagum, Wade memuji kehebatan pelan tersebut. Pun begitu, frasa “*shit's gonna have nuts*” yang digunakan oleh Wade mengandungi dua makna berbeza, iaitu makna figuratif (rujukan pelan yang hebat/kejam) dan literal (rujukan perkara menjijikkan).

Bagi menterjemah item humor 21-1, penyari kata memilih untuk mengabaikan makna literal humor ini, iaitu rujukan perkara menjijikkan. Sebaliknya, terjemahan semantik dipilih supaya sepadan dengan paparan visual adegan. Secara tidak langsung, terjemahan dialog Wade secara maknawi berupaya membantu penonton sasaran memahami kehendak/plot adegan. Oleh yang demikian, penyisihan elemen humor Linguistik dan Rasa Humor Komuniti ini dilabel Memadai.

JADUAL 7. Tidak Diterjemah (Gagal)

Nombor item humor: 20-8	Filem: Deadpool (2016)	Masa: [00:54:20 >> 00:54:23]
Konteks: Weasel memberi idea kepada Wade tentang apa-apa yang harus dilakukan, tetapi mereka kembali membincangkan kehodohan muka Wade.		
Runut bunyi bahasa Inggeris (ASTRO): Weasel: But the (20-8) douchebag does think you're dead, right?		
Sari kata bahasa Melayu: Weasel: Tapi dia fikir awak dah mati, bukan?		
Rasa humor komuniti	-	Tidak Diterjemah (Gagal)

Huraian:

Item humor 17-21 dibentuk oleh gelaran berupa carutan/kata kesat kepada Francis oleh Wade. Dalam bahasa Inggeris, rujukan elemen Rasa Humor Komuniti (humor tabu) ini merujuk orang yang bersifat keji/buruk (Dalzell & Victor, 2008:216). Walau bagaimanapun, terjemahannya tidak menyertakan rujukan ini; sebaliknya kata panggilan ini hanya digantikan dengan kata ganti diri ketiga “dia” yang bersifat neutral dan tidak berkonotasi negatif. Hal ini bercanggah dengan lexis bahasa Melayu itu sendiri yang kaya dengan kata gelaran yang bersesuaian, terutamanya dengan tambahan awalan si-, seperti si bodoh atau si bahlul. Penetapan prosedur pengguguran ini tentu sekali menghilangkan kesan humor asal dalam sari kata.

JADUAL 8. Ditambah (Berjaya)

Nombor item humor: 29-11	Filem: Deadpool (2016)	Masa: [01:10:12 >> 01:10:20]
Konteks: Wade bersedia mengumpul semua senjata untuk berlawan dengan Francis. Semua senjata dan peluru dimasukkan ke dalam beg.		
Runut bunyi bahasa Inggeris (ASTRO): Wade: Nah, nah... Come on. Let's go. Cough it up. Up, up, up. [Al menyelak seluarnya untuk mengambil pistol, dan menunjukkan betisnya] Oh. Down, down, down. Al: (29-11) --(Fuck) you.		
Sari kata bahasa Melayu: Wade: Taklah. Ayuh. Bagi kepada saya. Tarik, tarik. Tutup, tutup. Al: -Celaka.		
(Visual)	Rasa humor komuniti +(Visual)	Ditambah (Berjaya)

Huraian:

Item humor 29-11 dibentuk oleh kata carutan “*fuck*”, namun rujukan ini telah ditapis. Konteks adegan ini merujuk balasan Blind Al terhadap perliannya berasaskan elemen Linguistik, iaitu pengulangan fonem bermakna ganda yang diujarkan oleh Wade. Sebagai rujukan, elemen Linguistik ini melibatkan pasangan kata “*up, up – down, down*”. Kata “*up*” yang diujarkan oleh Wade merujuk frasa “*cough it up*”, iaitu satu bentuk permintaan supaya Blind Al menyerahkan senjatanya. Sebaik sahaja Blind Al menyelak pakaiannya untuk mengambil senjata tersebut, Wade dengan segera mengarahkannya supaya menutup bahagian kakinya yang terdedah (humor tabu – penghinaan fizikal). Sebagai balasan, Blind Al mengujarkan “*fuck you*” kepada Wade.

Walaupun runut bunyi carutan eksplisit ini didiamkan, rujukannya telah diterjemah (ditambah) ke dalam sari kata bahasa Melayu; justeru analisis kajian melabelnya Ditambah. Strategi penambahan ini dinilai sesuai dengan konteks adegan dan paparan visual Blind Al yang tidak dipotong. Kewujudan terjemahan ini juga menandakan bahawa audiens sasaran tidak perlu untuk mengandaikan maksud ujaran Blind Al, seterusnya berupaya menikmati terjemahan item humor ini.

JADUAL 9. Ditambah (Gagal)

Nombor item humor: 3-10	Filem: Deadpool (2016)	Masa: [00:06:58 >> 00:07:01]
Konteks: Adegan berlawan. Deadpool menumbuk zakar salah seorang penjahat dan membalingnya keluar daripada kereta.		
Runut bunyi bahasa Inggeris (ASTRO): Deadpool: (3-1) – (cock) shot!		
Sari kata bahasa Melayu: Deadpool: Tumbukan pada zakar.		
(Visual) +Paralinguistik	(Visual) +Rasa humor komuniti	Ditambah (Gagal)

Huraian:

Jadual 9 menunjukkan item humor yang terhasil semasa aksi pertarungan Deadpool. Dalam runut bunyi asal adegan ini, Deadpool menumbuk kawasan kemaluan seorang penjahat sambil mengujarkan (menamakan teknik tersebut) “*cock-shot!*”. Item humor ini tentunya disampaikan dengan baik menerusi paparan visual yang ketara, selain dibantu elemen Paralinguistik (nada kuat). Namun begitu, ujaran “*cock*” telah didiamkan dalam korpus ini.

Terjemahan bagi item humor 3-10 mengekalkan (menambah) rujukan asal yang telah ditapis. Walau bagaimanapun, sari katanya dinilai Gagal disebabkan oleh ketiadaan sisipan

elemen Paralinguistik menerusi penggunaan tanda seru. Perbezaan ini secara tidak langsung bercanggah dengan ujaran asal *Deadpool* yang seolah-olah ‘mengumumkan’ teknik pukulannya. Oleh yang demikian, walaupun rujukan elemen Rasa Humor Komuniti yang ditapis telah ditambah oleh penyari kata, terjemahannya turut menghilangkan nada penyampaian asal *Deadpool*. Oleh itu, strategi TH 3-1 dilabel Gagal.

PERBINCANGAN

Ringkasnya, Jadual 1 memperlihatkan *Deadpool* sarat dengan item humor (440). Kesemua lapan elemen humor Martínez Sierra (2006) juga ditemukan dalam korpus kajian. Berdasarkan dapatan pola TH dan rangkuman analisis di atas, dapat dirumuskan bahawa elemen humor *Deadpool* adalah rencam; justeru strategi menterjemahnya juga adalah pelbagai. Faktor kerencaman pembentukan humor ini adalah selaras dengan perincian lapan jenis/elemen yang berupaya membentuk sesuatu humor. Kaedah pembentukan item humor berdasarkan gabungan beberapa mod turut menyokong konsep mod humor berbilang yang diketengahkan oleh Pérez-González (2014a).

Dapatan pola strategi TH membuktikan bahawa lebih 80% item humor *Deadpool* dinilai berupaya menghadirkan rasa geli hati kepada audiens. Peratusan ini meliputi tiga pecahan strategi, iaitu Diterjemah-Kekal (Berjaya), Diterjemah-Berubah (Berjaya) dan Ditambah (Berjaya). Secara tidak langsung, dapatan ini turut menunjukkan bahawa hanya sebilangan kecil item humor dinilai Gagal menyampaikan kesan humor kepada audiens.

Walaupun majoriti hasil terjemahan korpus dinilai berupaya menyampaikan mesej humor, pengekalan elemen humor asal dalam sari kata tidak semestinya dilabel Berjaya. Sebagai contoh, item humor 22-6 (Jadual 3) masih dilabel Diterjemah-Kekal (Gagal). Hal ini dikatakan demikian memandangkan pengekalan elemen Komuniti dan Institusi asal, yakni lagu rakyat Inggeris secara literal dinilai tidak berupaya merujuknya dengan betul. Ketiadaan tanda baca yang merujuknya sebagai satu lagu juga tidak menyokong hasil terjemahan ini. Sebagai perbandingan, terjemahan ungkapan Wade yang merujuk petikan dialog filem *Robocop* (Adegan 17) mempunyai tanda petikan; justeru audiens filem berupaya mengenal pastinya sebagai satu bentuk pembayang petikan dialog filem tersebut.

Hasil analisis turut membuktikan bahawa perubahan elemen humor dalam teks terjemahan tidak melambangkan kegagalan penyampaian humor. Buktinya, daripada 119 jumlah item humor yang mengalami perubahan elemen, hanya 23 yang dinilai gagal memberikan kesan kelakar. Berdasarkan contoh yang disisipkan dalam Jadual 4, hasil terjemahan tanpa rujukan khusus (Ronnie Milsap) turut berupaya menyampaikan rasa geli hati kepada audiens. Selain rujukan Ronnie Milsap, nama selebriti Rosie O'Donnell dan tajuk novel *Ghost of Christmas* juga tidak disari kata secara pinjaman terus dalam korpus kajian.

Penggunaan strategi Tidak Diterjemah tidak bermaksud item humornya sengaja disisihkan oleh penterjemah. Dalam banyak keadaan, item humor yang dibentuk oleh elemen Linguistik, khasnya mainan kata (*puns*) menghadkan pilihan penterjemah bagi mengimbangi kehilangan rujukan humor bagi kata bermakna ganda (*double meaning*). Umpamanya, terjemahan item humor 20-8 (Jadual 6) dinilai memadai walaupun tidak mengandungi item humor. Walau bagaimanapun, pemerian pola strategi Tidak Diterjemah turut memperlihatkan penerapan strategi penyisihan tanpa wajaran tertentu. Dalam konteks ini, hasil terjemahan dinilai Gagal.

Strategi terakhir, iaitu Ditambah berkait rapat dengan aspek tapisan. Tapisan dialog dan muzik latar tertentu tidaklah mengisyaratkan penterjemah perlu serta-merta menyisihkan rujukan asalnya dalam sari kata. Bagi korpus kajian, sumber humor yang telah ditapis masih dikekalkan dalam bentuk sari kata. Keadaan ini pastinya memudahkan (prospek) audiens untuk memahami makna (*make sense*) adegan secara tuntas. Namun begitu, dalam beberapa keadaan,

humor bertema tabu dan eksplisit disari kata tanpa rujukan tabu; justeru terjemahannya berupaya menghilangkan kesan humor (lihat Jadual 6).

Secara keseluruhannya, keputusan kajian ini adalah selaras dengan dapatan beberapa kajian sebelumnya. Pertama, penerapan Taksonomi Humor Martínez-Sierra (2006) sebagai asas teoretis kajian kekal relevan. Hal ini dibuktikan oleh kejayaan kajian ini dan beberapa kajian sebelumnya (lihat Jankowska, 2009; Martínez Sierra, 2017; Zolczer, 2016) bagi merungkai isu dan permasalahan teoretis dan empiris penyarikataan humor. Keupayaan analisis yang membandingkan aspek pengekaln, perubahan, penyisihan dan penambahan elemen humor secara empiris juga dinilai praktikal dan berupaya menjambatani kajian analisis sari kata dengan kajian penerimaan humor audiens.

Sifat praktis taksonomi ini juga sejajar dengan dapatan kajian Spanakaki (2007) bahawa pemerincian humor dalam kategori (komponen) kecil berupaya menjelaskan fenomena TH dengan lebih rinci, dan akhirnya membantu pengkaji dan penterjemah AV menentukan strategi TH yang tepat. Walaupun taksonomi ini tidak mengetengahkan kaedah penandaan (*tagging*) sebagaimana analisis humor bermultimod Balirano (2013) dan Pérez-González (2014b), kesemua asas multimodaliti turut dirangkumkan dalam taksonomi ini, terutamanya elemen Linguistik, Visual, Paralinguistik, Grafik dan Bunyi.

Dapatan kajian ini juga berpadanan dengan keputusan kajian bertunjangan taksonomi yang sama (lihat Jankowska, 2009; Martínez Sierra, 2006; Zolczer, 2016), yakni pengelasan strategi kepada tiga bahagian (pengekaln, perubahan dan penambahan). Walau bagaimanapun, analisis yang dijalankan berjaya memperluas skop kajian dengan tambahan penilaian kewajaran penerapan strategi tersebut (Berjaya, Gagal dan Memadai). Perihaln ini dinilai mampu memberikan gambaran lebih menyeluruh mengenai fenomena TH korpus, dan tidak terhad kepada pemerian jumlah dan dominasi strategi tertentu semata-mata.

Dari segi strategi TH, dapatan kajian juga membenarkan kenyataan Chiaro (2006, 2010a) bahawa penterjemah humor AV mempunyai beberapa alternatif bagi memindahkan humor sumber ke dalam teks sasaran (selain hanya menterjemah humor sumber secara keseluruhan). Dalam konteks korpus kajian, kewajaran penggunaan strategi perubahan, penyisihan dan penambahan elemen humor telah dibandingkan dan disesuaikan dengan aspek kekangan langsung (jenis humor, kaedah dan konteks penyampaian humor, kesesuaian strategi terjemahan lain) dan tidak langsung (isu tapisan dan penguatkuasaan akta, amalan dan format penyarikataan).

KESIMPULAN

Secara keseluruhannya, dapatan kajian berupaya memberikan pencerahan mengenai penilaian strategi TH *Deadpool* secara khusus, dan bagi produk AV bergenre humor secara umum. Penerapan strategi pengekaln, perubahan, penyisihan dan penambahan elemen humor dalam sari kata boleh diwajarkan dengan kepelbagaian konteks, jalan penceritaan serta tapisan kandungan filem kajian. Bagi penyari kata humor, pengetahuan mengenai mekanisme pembentukan humor, aspek (gabungan) elemen humor dan konsep “*sense of humour*” berupaya membantu penterjemah dalam mengenal pasti strategi penterjemahan humor yang bersesuaian. Secara spesifik, kajian mendapati bahawa analisis strategi TH dengan sisipan prosedur terjemahan secara khusus boleh diterapkan bagi kajian masa hadapan. Selain tinjauan korpus berskala lebih besar, dapatan kajian penerimaan humor turut berupaya membantu pengkaji disiplin ini menjelaskan fenomena TH di Malaysia berdasarkan sudut pandang audiens selaku penonton sasaran.

RUJUKAN

- Attardo, S. (1994). *Linguistic Theories of Humor*. (V. Raskin & M. Apte, Eds.). Berlin: Mouton de Gruyter.
- Attardo, S. (2002). Translation and Humour. *The Translator*, 8(2), 173–194. <https://doi.org/10.1080/13556509.2002.10799131>
- Balirano, G. (2013). The strange case of The Big Bang Theory and its extra-ordinary Italian audiovisual translation: a multimodal corpus-based analysis. *Perspectives*, 21(4), 563–576. <https://doi.org/10.1080/0907676X.2013.831922>
- Chiaro, D. (2006). Verbally Expressed Humour on Screen: Reflections on Translation and Reception Delia Chiaro University of Bologna at Forlì, Italy. *The Journal of Specialised Translation*, (6), 198–208.
- Chiaro, D. (2008). Verbally expressed humour and translation. In V. Raskin (Ed.), *The primer of humor research* (pp. 569-608.). <https://doi.org/10.1515/9783110198492>
- Chiaro, D. (2010a). Translating Humour in the Media. In D. Chiaro (Ed.), *Translation, Humour and The Media* (pp. 1–16). London: Continuum International Publishing Group.
- Chiaro, D. (2010b). Translation and Humour, Humour and Translation. In D. Chiaro (Ed.), *Translation, Humour and Literature* (pp. 1–29). London: Continuum International Publishing Group.
- Chiaro, D. (2011). Comic takeover or comic makeover? Notes on humour-translating, translation and (un)translatability. In M. Dynel (Ed.), *The Pragmatics of Humour across Discourse Domain* (pp. 365–378). Amsterdam: John Benjamins B.V.
- Chiaro, D. (2014). The Eyes and Ears of the Beholder? Translation, Humor, and Perception. In D. Abend-David (Ed.), *Media and Translation: An Interdisciplinary Approach* (pp. 197–219). London: Bloomsbury.
- Cinema Online. (2016). Deadpool. Retrieved October 1, 2016, from <https://goo.gl/1X3heZ>
- Dalzell, T., & Victor, T. (Eds.). (2008). *The Concise New Partridge Dictionary of Slang and Unconventional English*. New York: Routledge.
- filmRatings.com. (2016). Deadpool. Retrieved October 1, 2016, from <https://goo.gl/sNB5fP>
- Goh Sang Seong. (2012). Kebolehterjemahan budaya tabiat bahasa Cina-bahasa Melayu. *GEMA Online Journal of Language Studies*, 12(1), 183–199.
- Gottlieb, H. (2001). Subtitling: visualizing filmic dialogue. In L. Garcia & A. M. Pereira Rodríguez (Eds.), *Traducción subordinada (II). El subtitulado* (pp. 85–110). Vigo: Servicio de la Universidad de Vigo.
- Hasuria Che Omar, & Mashudi Kader. (2007). Rakan Penonton sebagai Penentu Pemahaman & Penerimaan Sari Kata oleh Penonton Televisyen di Malaysia. In *Penyarikataan: Satu Kaedah Penterjemahan Audiovisual* (pp. 85–108). Kuala Lumpur: Institut Terjemahan Negara Malaysia Berhad.
- Herman, D. (Ed.). (2007). *The Cambridge Companion to Narrative*. Cambridge: Cambridge University Press.
- IMDb. (2017). Deadpool: Connections. Retrieved January 1, 2018, from <https://www.imdb.com/title/tt1431045/movieconnections#references>
- Jankowska, A. (2009). Translating Humor in Dubbing and Subtitling. *Translation Journal*, 13(2). Retrieved from <http://translationjournal.net/journal/48humor.htm>
- Jiménez Carra, N. (2009). Translating Humour: The Dubbing of Bridget Jones’s Diary into Spanish. In J. Díaz Cintas (Ed.), *New Trends in Audiovisual Translation* (pp. 133–141). Bristol: Multilingual Matters.
- Kohilah Sekaran. (2016, February 12). Penonton berdebat “adakah filem Deadpool sesuai untuk tontonan kanak-kanak?” *Astro Awani*. Retrieved from <https://goo.gl/Ry6RjP>
- Martínez Sierra, J. J. (2006). Translating Audiovisual Humour. a Case Study. *Perspectives*,

- 13(4), 289–296. <https://doi.org/10.1080/09076760608668999>
- Martínez Sierra, J. J. (2017). Humour as a symptom of research trends in translation studies. *MonTi: Monografías de Traducción e Interpretación*, 9(9), 9–48. <https://doi.org/10.6035/MonTI.2017.9.1>
- McNary, D. (2016). Deadpool banned in China; what about Malaysia? Retrieved October 1, 2016, from <https://goo.gl/KljMxQ>
- Mohamad Zakuan Tuan Ibharim, & Hasuria Che Omar. (2017). Isu Pemilihan Strategi Terjemahan Humor dalam Sari Kata Filem Deadpool: Satu Penilaian Deskriptif. In *The 16th International Conference on Translation* (pp. 365–378). Kuala Lumpur: Malaysian Translation Association.
- Mohamad Zakuan Tuan Ibharim, Muhammad Faizal Matalib, & Iliya Nurul Iman Mohd Ridzuan. (2019). The Subtitling of Humour in Deadpool : A Reception Study. *Opcion*, 35(Special Issue), 1264–1290.
- Mr Sunday Movies. (2016). Watch DEADPOOL Easter Eggs, Secret Cameos & References. Retrieved October 1, 2016, from <https://goo.gl/6zwQn5>
- Pérez-González, L. (2014a). *Audiovisual Translation: Theories, Methods and Issues*. Oxon: Routledge.
- Pérez-González, L. (2014b). Multimodality in Translation Studies: Theoretical and Methodological Perspectives. In S. Bermann & C. Porter (Eds.), *A Companion to Translation Studies* (pp. 119–131). West Sussex: Wiley-Blackwell.
- Popa, D. E. (2005). Jokes and Translation. *Perspectives*, 13(1), 48–57. <https://doi.org/10.1080/09076760508668963>
- Reynolds, R., Kinberg, S., Donner Shulen, L. (Producer), & Miller, T. (Director). (2016). *Deadpool [Motion Pictures]*. Amerika Syarikat: Motion Pictures.
- Roberts, A. (2019). *A Philosophy of Humour. A Philosophy of Humour*. Brighton: Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-14382-4>
- Ruch, W. (2001). The perception of humor. *Emotion, Qualia, and Consciousness*.
- Spanakaki, K. (2007). Translating Humor for Subtitling. *Translation Journal*, 11(2). Retrieved from <https://goo.gl/nZV4vp>
- Vandaele, J. (2002). Introduction. (Re-)Constructing Humour: Meanings and Means. *The Translator*, 8(2), 149–172. <https://doi.org/10.1080/13556509.2002.10799130>
- Veiga, M. J. (2009). The Translation of Audiovisual Humour in Just a Few Words. In J. Díaz Cintas (Ed.), *New Trends in Audiovisual Translation* (pp. 158–175). Bristol: Multilingual Matters.
- Zabalbeascoa, P. (1996). Translating Jokes for Dubbed Television Situation Comedies. *Translator*, 2(2), 235–257.
- Zabalbeascoa, P. (2005). Humor and translation—an interdiscipline. *Humor*, 18(2), 185–207.
- Ziv, A. (1984). *Personality and sense of humor*. New York: Springer Pub. Co.
- Zolczer, P. (2016). Translating humour in audiovisual media. *European Journal of Humour Research*, 4(1), 76–92. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.7592/EJHR2016.4.1.zolczer>

PENULIS

Mohamad Zakuan Tuan Ibharim merupakan pelajar Ijazah Doktor Falsafah (P.hD) di Pusat Pengajian Ilmu Kemanusiaan, Universiti Sains Malaysia (USM). Bidang kajian beliau ialah penterjemahan audiovisual (penarikataan), terjemahan humor dan linguistik (pragmatik).

Hasuria Che Omar (Prof Madya Dr.) merupakan pensyarah kanan di Pusat Pengajian Ilmu Kemanusiaan, Universiti Sains Malaysia (USM). Beliau telah menghasilkan pelbagai makalah ilmiah dan buku, khususnya dalam bidang penterjemahan, terjemahan audiovisual dan linguistik.