

**KAJIAN DESKRIPTIF TERHADAP  
PENYARIKATAAN HUMOR  
DAN PENERIMAANNYA DALAM  
SARI KATA FILEM *DEADPOOL***

**MOHAMAD ZAKUAN BIN TUAN IBHARIM**

**UNIVERSITI SAINS MALAYSIA**

**2021**

**KAJIAN DESKRIPTIF TERHADAP  
PENYARIKATAAN HUMOR  
DAN PENERIMAANNYA DALAM  
SARI KATA FILEM *DEADPOOL***

oleh

**MOHAMAD ZAKUAN BIN TUAN IBHARIM**

**Tesis yang diserahkan untuk  
memenuhi keperluan bagi  
Ijazah Doktor Falsafah**

**Mac 2021**

## PENGHARGAAN

*Alhamdulillah, thumma Alhamdulillah.* Setinggi-tinggi pujian dan kesyukuran diucapkan kepada Allah S.W.T. atas limpah rahmat dan keizinan-Nya atas kurniaan nikmat kesihatan, sehingga kajian ini berjaya dinoktahkan. *Alhamdulillah.* Ucapan terima kasih tak terpermanai juga dititipkan buat semua yang membantu menjayakan kajian ini secara langsung mahupun tidak langsung, terutamanya:

1. Profesor Madya Dr. Hasuria Che Omar selaku penyelia kajian yang tidak pernah jemu mendidik, memberikan tunjuk ajar dan motivasi, serta mendoakan agar kajian ini disiapkan dengan jayanya;
2. Iliya Nurul Iman, si isteri yang tidak putus doanya, sentiasa bersabar memberikan ruang kepada si suami untuk terus bekerja dan tidak lekang memberikan galakan dan motivasi supaya kajian ini berjumpa tanda noktah;
3. Abah, Tuan Ibrahim Tuan Man, dan mak, Norrulain Md Hashim, ayah dan ibu mertua, anak-anak tersayang serta seluruh ahli keluarga yang tidak putus-putus membantu dan mendoakan kejayaan ini;
4. Profesor Dr. Frederic Chaume Varela dan Dr. Rocío Baños Piñero daripada University College London atas panduan bahan bacaan pada peringkat permulaan kajian ini;
5. Pelajar Universiti Sains Malaysia dan Universiti Utara Malaysia yang sudi membantu dan bekerjasama sebagai peserta kajian;
6. Majikan dan penaja pengajian ini, iaitu Universiti Utara Malaysia dan Kementerian Pendidikan Tinggi; serta
7. Rakan-rakan seperjuangan, khususnya di Universiti Utara Malaysia.

## SENARAI KANDUNGAN

<b>PENGHARGAAN</b> .....	ii
<b>SENARAI KANDUNGAN</b> .....	iii
<b>SENARAI JADUAL</b> .....	x
<b>SENARAI RAJAH</b> .....	xii
<b>SENARAI CONTOH</b> .....	xvi
<b>SENARAI SINGKATAN</b> .....	xvii
<b>SENARAI LAMPIRAN</b> .....	xix
<b>ABSTRAK</b> .....	xx
<b>ABSTRACT</b> .....	xxii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Pengenalan.....	1
1.2 Latar Belakang Kajian.....	2
1.2.1 Penarikataan.....	2
1.2.1(a) Kategori Komunikasi.....	3
1.2.1(b) Kekangan Penarikataan.....	4
1.2.1(c) Faktor dan Strategi Penarikataan.....	5
1.2.2 Terjemahan Humor Audiovisual.....	6
1.2.2(a) Humor, Kajian Humor.....	6
1.2.2(b) Terjemahan Humor, Terjemahan Humor Produk Audiovisual.....	8
1.3 Permasalahan Kajian.....	14
1.4 Objektif Kajian.....	22
1.5 Persoalan Kajian.....	23
1.5.1 Peringkat 1: Kajian Sari Kata.....	23
1.5.2 Peringkat 2: Kajian Penerimaan Humor.....	23
1.6 Skop dan Batasan Kajian.....	24
1.7 Kepentingan dan Sumbangan Kajian.....	26
1.8 Definisi Konsep dan Istilah.....	28
1.8.1 Humor.....	28
1.8.2 Penarikataan.....	28
1.8.3 Kajian Sari Kata/Teks/Pertama/1.....	28
1.8.4 Kajian Penerimaan/Lapangan/Kedua/2.....	28
1.8.5 Elemen Humor.....	29
1.8.6 Item Humor.....	29
1.8.7 Strategi Terjemahan Humor.....	29
1.8.8 Prosedur Terjemahan Sari Kata.....	30
1.8.9 Konsep Penerimaan.....	30
1.8.9(a) Respons.....	30
1.8.9(b) Reaksi.....	30
1.8.9(c) Akibat.....	31
1.9 Rumusan.....	31
<b>BAB 2 SOROTAN KEPUSTAKAAN</b> .....	32

2.1	Pengenalan .....	32
2.2	Kajian Humor, Terjemahan Humor dan Terjemahan Humor Audiovisual .....	33
2.2.1	Tumpuan Kajian.....	34
2.3	Konsep dan Isu Utama Terjemahan Humor.....	34
2.3.1	Mendefinisi Humor .....	35
2.3.2	Pembentukan Humor .....	37
2.3.3	Kesan Humor .....	41
2.4	Isu-isu Konseptual Terjemahan Humor Audiovisual .....	46
2.4.1	Kepadaan Teori Humor (GTVH) dalam Terjemahan Audiovisual .....	46
2.4.2	Kepadanan dan Kebolehterjemahan Humor .....	48
2.4.3	Cadangan Penyelesaian.....	50
2.4.3(a)	Pendekatan Bidang Penterjemahan dan Linguistik.....	51
2.4.3(b)	Pengenalpastian Strategi berdasarkan Daerah Osmosis Teks Sumber dan Teks Sasaran .....	53
2.4.3(c)	Pembinaan Strategi Khusus .....	55
2.4.3(d)	Pembentukan Jenis Humor.....	59
2.5	Subgenre Kajian Terjemahan Humor Audiovisual.....	62
2.5.1	Multimodaliti dan Humor .....	63
2.5.2	Terjemahan Humor Tabu.....	69
2.5.2(a)	Humor Hitam, Jenaka Kotor .....	69
2.5.2(b)	Humor Tabu dan Tapisan.....	70
2.5.2(c)	Perbezaan Mod Terjemahan Audiovisual .....	71
2.5.2(d)	Peranan Undang-undang .....	72
2.5.2(e)	Strategi Terjemahan Humor Tabu .....	76
2.5.3	Humor dan Penerimaannya.....	77
2.5.3(a)	Tema Kajian Penerimaan Humor.....	78
2.5.3(b)	Metodologi dan Analisis .....	80
2.6	Rumusan .....	82
<b>BAB 3 METODOLOGI KAJIAN &amp; KERANGKA TEORETIS .....</b>		<b>83</b>
3.1	Pengenalan .....	83
3.2	Korpus.....	83
3.2.1	Perihalhan Korpus.....	83
3.2.2	Wajaran Pemilihan Korpus .....	86
3.3	Kerangka Teoretis Kajian .....	89
3.3.1	Taksonomi Elemen Humor oleh Martínez Sierra (2006).....	89
3.3.2	Pendekatan Multimodaliti Pérez-González (2014a) .....	93
3.3.3	Strategi Terjemahan Humor Audiovisual Chiaro (2006 & 2010a).....	94
3.3.4	Prosedur Terjemahan Sari Kata Diaz-Cintas & Remael (2014) .....	95
3.3.5	Konsep Penerimaan Gambier (2010, 2018).....	98
3.4	Kaedah Kajian.....	101
3.4.1	Kajian Sari Kata .....	101
3.4.2	Kajian Penerimaan .....	103
3.4.2(a)	Pensampelan .....	103
3.4.2(a)(i)	Kaedah Pensampelan .....	103
3.4.2(a)(ii)	Saiz Sampel.....	103
3.4.2(a)(iii)	Kriteria Pemilihan Sampel Kajian .....	104
3.4.2(b)	Kaedah Pemerolehan Data Kajian Penerimaan .....	105
3.4.2(c)	Instrumen Kajian.....	106

	3.4.2(c)(i) Borang Soal Selidik .....	106
	3.4.2(c)(ii) Temu Bual.....	109
	3.4.2(d) Kebolehpercayaan Instrumen dan Pengesahan Kandungan .....	110
3.5	Kaedah Analisis .....	113
3.5.1	Kajian Sari Kata .....	113
	3.5.1(a) Kajian Rintis (Analisis Sari Kata).....	114
3.5.2	Kajian Penerimaan .....	117
3.6	Rumusan .....	121
<b>BAB 4 HUMOR DALAM <i>DEADPOOL</i> DAN PENYARIKATAANNYA .....</b>		<b>122</b>
4.1	Pengenalan .....	122
4.2	Elemen Humor <i>Deadpool</i> .....	122
4.2.1	Elemen Komuniti dan Institusi .....	124
	4.2.1(a) Filem/Watak <i>X-Men</i> dan <i>X-Men Origins: Wolverine</i> .....	124
	4.2.1(b) Filem/Watak Marvel .....	125
	4.2.1(c) Filem/Watak DC .....	126
	4.2.1(d) Filem dan Siri Televisyen Lain .....	127
	4.2.1(e) Novel.....	128
	4.2.1(f) Selebriti .....	129
	4.2.1(g) Budaya/Pengetahuan Am Amerika Syarikat.....	130
	4.2.1(h) Budaya/Pengetahuan Am Kanada.....	130
	4.2.1(i) Pengetahuan Am .....	131
4.2.2	Elemen Rasa Humor Komuniti .....	134
	4.2.2(a) Humor Tabu .....	135
	4.2.2(a)(i) Carutan/Kata Kesat .....	135
	4.2.2(a)(ii) Rujukan (Aktiviti) Seksual .....	136
	4.2.2(a)(iii) Rujukan (Aktiviti) Ganas .....	137
	4.2.2(a)(iv) Rujukan (Aktiviti) Tidak Bermoral .....	137
	4.2.2(a)(v) Rujukan Perkara Menjijikkan .....	137
	4.2.2(a)(vi) Ejekan/Penghinaan Sifat/Fizikal .....	138
	4.2.2(b) Humor Meta .....	138
	4.2.2(c) Humor Adi Wira .....	140
	4.2.2(d) Rasa Humor <i>Deadpool</i> .....	140
4.2.3	Elemen Linguistik .....	141
	4.2.3(a) Neologisme .....	141
	4.2.3(b) Pengulangan Fonem atau Kata Berima .....	141
	4.2.3(c) Oksimoron.....	142
	4.2.3(d) Pan.....	142
	4.2.3(e) Makna Ganda ( <i>Double Meaning</i> ) .....	143
	4.2.3(f) Ungkapan Idiomatik.....	144
	4.2.3(g) Akronim .....	144
4.2.4	Elemen Visual .....	144
4.2.5	Elemen Grafik .....	147
4.2.6	Elemen Paralinguistik .....	149
4.2.7	Elemen Tidak Ditanda .....	151
4.2.8	Elemen Bunyi.....	152
4.3	Tapisan Kandungan Humor <i>Deadpool</i> .....	153
4.4	Strategi dan Prosedur Terjemahan Humor <i>Deadpool</i> .....	157

4.4.1	Rangkuman Proses .....	157
4.4.2	Kerangka Strategi Terjemahan Humor .....	158
4.4.3	Kerangka Prosedur Terjemahan Humor .....	161
4.4.4	Rangkuman Analisis Strategi dan Prosedur .....	169
4.4.4(a)	Diterjemah-Kekal .....	169
4.4.4(a)(i)	Berjaya .....	170
4.4.4(a)(ii)	Gagal .....	175
4.4.4(b)	Diterjemah-Berubah .....	178
4.4.4(b)(i)	Berjaya .....	178
4.4.4(b)(ii)	Gagal .....	185
4.4.4(c)	Tidak Diterjemah .....	188
4.4.4(c)(i)	Memadai .....	189
4.4.4(c)(ii)	Gagal .....	192
4.4.4(d)	Ditambah .....	195
4.4.4(d)(i)	Berjaya .....	195
4.4.4(d)(ii)	Gagal .....	198
4.5	Pola Terjemahan Humor <i>Deadpool</i> .....	200
4.5.1	Pola Strategi Terjemahan .....	201
4.5.1(a)	Strategi Diterjemah .....	202
4.5.1(b)	Strategi Tidak Diterjemah .....	204
4.5.1(c)	Strategi Ditambah .....	205
4.5.2	Pola Prosedur Terjemahan .....	206
4.5.2(a)	Elemen Komuniti dan Institusi .....	207
4.5.2(b)	Elemen Rasa Humor Komuniti .....	210
4.5.2(c)	Elemen Linguistik .....	214
4.5.2(d)	Elemen Grafik .....	217
4.5.2(e)	Elemen Tidak Ditanda .....	218
4.6	Perbincangan Isu Terjemahan <i>Deadpool</i> .....	219
4.6.1	Penentuan Isu Terjemahan Humor <i>Deadpool</i> .....	219
4.6.1(a)	Penelitian Strategi dan Prosedur TH .....	220
4.6.1(b)	Perbandingan Kaedah Pembentukan Humor dan Terjemahannya .....	221
4.6.2	Isu Terjemahan Humor <i>Deadpool</i> .....	223
4.6.2(a)	Kekangan Langsung .....	223
4.6.2(a)(i)	Permasalahan Umum .....	224
4.6.2(a)(ii)	Permasalahan Khusus .....	226
4.6.2(b)	Kekangan Tidak Langsung .....	229
4.6.2(b)(i)	Isu Tapisan & Penguatkuasaan Akta .....	230
4.6.2(b)(ii)	Kekangan Amalan dan Format Penyarikataan .....	230
4.6.2(b)(iii)	Kekhilafan Penterjemah .....	231
4.7	Rumusan .....	232
<b>BAB 5 ANALISIS PENERIMAAN PENONTON .....</b>		<b>233</b>
5.1	Pengenalan .....	233
5.2	Profil Demografi .....	233
5.2.1	Maklumat Am dan Aspek Terjemahan .....	233
5.2.2	Pengetahuan Am <i>Deadpool</i> dan <i>X-Men</i> .....	235
5.3	Respons .....	237
5.4	Reaksi dan Akibat .....	239

5.4.1	Klip 1 .....	240
5.4.1(a)	Item Humor 20-2.....	241
5.4.1(a)(i)	Reaksi 20-2 .....	241
5.4.1(a)(ii)	Akibat 20-2 .....	242
5.4.1(b)	Item Humor 20-3.....	243
5.4.1(b)(i)	Reaksi 20-3 .....	243
5.4.1(b)(ii)	Akibat 20-3 .....	244
5.4.1(c)	Item Humor 20-4.....	245
5.4.1(c)(i)	Reaksi 20-4 .....	245
5.4.1(c)(ii)	Akibat 20-4 .....	246
5.4.2	Klip 2 .....	247
5.4.2(a)	Item Humor 20-6.....	248
5.4.2(a)(i)	Reaksi 20-6 .....	248
5.4.2(a)(ii)	Akibat 20-6 .....	249
5.4.2(b)	Item Humor 20-7.....	250
5.4.2(b)(i)	Reaksi 20-7 .....	250
5.4.2(b)(ii)	Akibat 20-7 .....	251
5.4.3	Klip 3 .....	252
5.4.3(a)	Item Humor 20-16.....	253
5.4.3(a)(i)	Reaksi 20-16 .....	253
5.4.3(a)(ii)	Akibat 20-16 .....	254
5.4.3(b)	Item Humor 20-17.....	255
5.4.3(b)(i)	Reaksi 20-17 .....	255
5.4.3(b)(ii)	Akibat 20-17 .....	256
5.4.4	Klip 4 .....	257
5.4.4(a)	Item Humor 21-2.....	258
5.4.4(a)(i)	Reaksi 21-2 .....	258
5.4.4(a)(ii)	Akibat 21-2 .....	259
5.4.4(b)	Item Humor 21-3.....	260
5.4.4(b)(i)	Reaksi 21-3 .....	260
5.4.4(b)(ii)	Akibat 21-3 .....	261
5.4.5	Klip 5 .....	262
5.4.5(a)	Item Humor 21-6.....	264
5.4.5(a)(i)	Reaksi 21-6 .....	264
5.4.5(a)(ii)	Akibat 21-6 .....	265
5.4.5(b)	Item Humor 21-7.....	266
5.4.5(b)(i)	Reaksi 21-7 .....	266
5.4.5(b)(ii)	Akibat 21-7 .....	267
5.4.6	Klip 6 .....	268
5.4.6(a)	Item Humor 21-9.....	269
5.4.6(a)(i)	Reaksi 21-9 .....	269
5.4.6(a)(ii)	Akibat 21-9 .....	270
5.4.6(b)	Item Humor 21-10.....	272
5.4.6(b)(i)	Reaksi 21-10 .....	272
5.4.6(b)(ii)	Akibat 21-10 .....	273
5.4.7	Klip 7 .....	274
5.4.7(a)	Item Humor 23-5.....	275
5.4.7(b)	Item Humor 23-6.....	276
5.4.7(b)(i)	Reaksi 23-6 .....	276



	5.4.7(b)(ii) Akibat 23-6 .....	277
	5.4.7(c) Item Humor 23-7.....	278
	5.4.7(c)(i) Reaksi 23-7 .....	278
	5.4.7(c)(ii) Akibat 23-7 .....	279
5.4.8	Klip 8 .....	280
	5.4.8(a) Item Humor 24-1.....	281
	5.4.8(a)(i) Reaksi 24-1 .....	281
	5.4.8(a)(ii) Akibat 24-1 .....	282
	5.4.8(b) Item Humor 24-2.....	283
	5.4.8(b)(i) Reaksi 24-2 .....	283
	5.4.8(b)(ii) Akibat 24-2 .....	284
5.4.9	Klip 9 .....	285
	5.4.9(a) Item Humor 29-5.....	287
	5.4.9(a)(i) Reaksi 29-5 .....	287
	5.4.9(a)(ii) Akibat 29-5 .....	288
	5.4.9(b) Item Humor 29-6.....	289
	5.4.9(c) Item Humor 29-7.....	290
	5.4.9(c)(i) Reaksi 29-7 .....	290
	5.4.9(c)(ii) Akibat 29-7 .....	291
5.4.10	Klip 10 .....	292
	5.4.10(a) Item Humor 29-9.....	293
	5.4.10(a)(i) Reaksi 29-9 .....	293
	5.4.10(a)(ii) Akibat 29-9 .....	294
	5.4.10(b) Item Humor 29-10.....	295
	5.4.10(b)(i) Reaksi 29-10 .....	295
	5.4.10(b)(ii) Akibat 29-10 .....	296
	5.4.10(c) Item Humor 29-11.....	297
	5.4.10(c)(i) Reaksi 29-11 .....	297
	5.4.10(c)(ii) Akibat 29-11 .....	298
5.5	Dapatan Temu bual .....	299
	5.5.1 Aspek Umum Sari kata .....	300
	5.5.2 Faktor Membingkai Kefahaman Humor <i>Deadpool</i> .....	301
	5.5.3 Humor Tabu <i>Deadpool</i> dan Tapisannya .....	305
5.6	Perbincangan.....	309
	5.6.1 Profil Demografi .....	309
	5.6.2 Respons .....	312
	5.6.3 Reaksi dan Akibat .....	314
	5.6.3(a) Klip 1 .....	315
	5.6.3(a)(i) Item Humor 20-2.....	315
	5.6.3(a)(ii) Item Humor 20-3.....	317
	5.6.3(a)(iii) Item Humor 20-4.....	318
	5.6.3(b) Klip 2 .....	319
	5.6.3(b)(i) Item Humor 20-6.....	319
	5.6.3(b)(ii) Item Humor 20-7.....	321
	5.6.3(c) Klip 3 .....	322
	5.6.3(c)(i) Item Humor 20-16.....	323
	5.6.3(c)(ii) Item Humor 20-17.....	324
	5.6.3(d) Klip 4 .....	327
	5.6.3(d)(i) Item Humor 21-2.....	327

5.6.3(d)(ii)	Item Humor 21-3.....	329
5.6.3(e)	Klip 5 .....	330
5.6.3(e)(i)	Item Humor 21-6.....	331
5.6.3(e)(ii)	Item Humor 21-7.....	332
5.6.3(f)	Klip 6 .....	334
5.6.3(f)(i)	Item Humor 21-9.....	334
5.6.3(f)(ii)	Item Humor 21-10.....	336
5.6.3(g)	Klip 7 .....	338
5.6.3(g)(i)	Item Humor 23-5.....	338
5.6.3(g)(ii)	Item Humor 23-6.....	339
5.6.3(g)(iii)	Item Humor 23-7.....	341
5.6.3(h)	Klip 8 .....	343
5.6.3(h)(i)	Item Humor 24-1.....	343
5.6.3(h)(ii)	Item Humor 24-2.....	345
5.6.3(i)	Klip 9 .....	346
5.6.3(i)(i)	Item Humor 29-5.....	347
5.6.3(i)(ii)	Item Humor 29-6.....	349
5.6.3(i)(iii)	Item Humor 29-7.....	351
5.6.3(j)	Klip 10 .....	352
5.6.3(j)(i)	Item Humor 29-9.....	353
5.6.3(j)(ii)	Item Humor 29-10.....	354
5.6.3(j)(iii)	Item Humor 29-11.....	355
5.6.4	Rangkuman .....	356
5.6.4(a)	Faktor Dalaman.....	358
5.6.4(a)(i)	Jenis dan Kaedah Pembentukan Humor .....	358
5.6.4(a)(ii)	Strategi dan Prosedur Terjemahan Humor.....	360
5.6.4(a)(iii)	Pengetahuan Am dan Khusus Audiens .....	362
5.6.4(a)(iv)	Pengetahuan Bahasa Inggeris.....	364
5.6.4(b)	Faktor Luaran.....	366
5.6.4(b)(i)	Format Penyarikataan .....	366
5.6.4(b)(ii)	Permasalahan Tapisan.....	367
5.6.4(b)(iii)	Kekhilafan Penterjemah.....	369
5.6.4(b)(iv)	Kekhilafan Audiens .....	370
5.7	Rumusan .....	371
<b>BAB 6</b>	<b>KESIMPULAN .....</b>	<b>372</b>
6.1	Pengenalan .....	372
6.2	Rumusan Kajian Sari Kata.....	372
6.3	Rumusan Kajian Penerimaan Humor.....	377
6.4	Implikasi dan Sumbangan Kajian .....	383
6.5	Cadangan Kajian Masa Hadapan .....	385
6.6	Rumusan .....	388
<b>RUJUKAN</b>	.....	<b>389</b>
<b>LAMPIRAN</b>		

## SENARAI JADUAL

	<b>Halaman</b>
Jadual 2.1 Teori humor berdasarkan asas bidang kajian .....	38
Jadual 2.2 Maksim Penyarikataan Humor Veiga (2009b).....	52
Jadual 2.3 Rumusan Pendekatan Multimodaliti Pérez-González (2014a).....	64
Jadual 3.1 Jaringan mod teras dan <i>medial variant</i> .....	94
Jadual 3.2 Contoh kerangka analisis teks .....	114
Jadual 3.3 Contoh elemen humor diubah (berjaya diterjemah).....	115
Jadual 3.4 Contoh item humor yang tidak berjaya diterjemah .....	116
Jadual 3.5 Rujukan kumpulan ( <i>band</i> ) MUET.....	119
Jadual 4.1 Contoh Pertindihan Daerah Elemen Humor.....	123
Jadual 4.2 Item Humor Menerusi Elemen Komuniti dan Institusi Sahaja .....	133
Jadual 4.3 Rasa Humor Komuniti: Penceritaan Berlebih-lebihan .....	135
Jadual 4.4 Rasa Humor Komuniti: Rujukan Seksual (Tidak Langsung).....	136
Jadual 4.5 Rasa Humor Komuniti: Humor Meta dalam Keadaan Meta .....	139
Jadual 4.6 Dapatan Strategi Terjemahan Humor <i>Deadpool</i> .....	159
Jadual 4.7 Perbandingan Strategi THAV dengan Strategi THAV Chiaro.....	161
Jadual 4.8 Perbandingan strategi dan prosedur terjemahan <i>Deadpool</i> .....	167
Jadual 4.9 Diterjemah-Kekal-Berjaya (Contoh 1).....	170
Jadual 4.10 Diterjemah-Kekal-Berjaya (Contoh 2).....	171
Jadual 4.11 Diterjemah-Kekal-Berjaya (Contoh 3).....	173
Jadual 4.12 Diterjemah-Kekal-Gagal (Contoh 4).....	175
Jadual 4.13 Diterjemah-Kekal-Gagal (Contoh 5).....	176
Jadual 4.14 Diterjemah-Berubah-Berjaya (Contoh 6).....	178

Jadual 4.15 Diterjemah-Berubah-Berjaya (Contoh 7).....	180
Jadual 4.16 Diterjemah-Berubah-Berjaya (Contoh 8).....	181
Jadual 4.17 Diterjemah-Berubah-Berjaya (Contoh 9).....	182
Jadual 4.18 Diterjemah-Berubah-Berjaya (Contoh 10).....	183
Jadual 4.19 Diterjemah-Berubah-Gagal (Contoh 11).....	185
Jadual 4.20 Diterjemah-Berubah-Gagal (Contoh 12).....	186
Jadual 4.21 Diterjemah-Berubah-Gagal (Contoh 13).....	187
Jadual 4.22 Tidak Diterjemah-Memadai (Contoh 14).....	189
Jadual 4.23 Tidak Diterjemah-Memadai (Contoh 15).....	190
Jadual 4.24 Tidak Diterjemah-Memadai (Contoh 16).....	191
Jadual 4.25 Tidak Diterjemah-Gagal (Contoh 17) .....	192
Jadual 4.26 Tidak Diterjemah-Gagal (Contoh 18) .....	193
Jadual 4.27 Tidak Diterjemah-Gagal (Contoh 19) .....	194
Jadual 4.28 Ditambah-Berjaya (Contoh 20) .....	196
Jadual 4.29 Ditambah-Berjaya (Contoh 21) .....	197
Jadual 4.30 Ditambah-Gagal (Contoh 22).....	198
Jadual 4.31 Ditambah-Gagal (Contoh 23).....	199
Jadual 4.32 Pola Strategi Terjemahan Humor <i>Deadpool</i> .....	201
Jadual 4.33 Terjemahan Elemen Komuniti dan Institusi berdasarkan Prosedur Pinjaman Terus .....	207

## SENARAI RAJAH

	<b>Halaman</b>
Rajah 2.1 Formula Lokatif Nash.....	41
Rajah 2.2 Humor dan gelak tawa wujud serentak .....	43
Rajah 2.3 Humor dan gelak tawa terpisah .....	44
Rajah 2.4 Tatatingkat kemahiran terjemahan humor Veiga (2009a).....	46
Rajah 2.5 Terjemahan humor (lebih) sejadi.....	54
Rajah 2.6 Terjemahan humor kurang sejadi .....	55
Rajah 2.7 <i>The Simpsons</i> dan <i>Al Shamshoon</i> .....	73
Rajah 3.1 Iklan <i>Deadpool</i> oleh ASTRO GO .....	85
Rajah 3.2 DVD <i>Deadpool</i> di Malaysia.....	85
Rajah 3.3 Kerangka konseptual kajian .....	100
Rajah 3.4 Kerangka kaedah kajian .....	112
Rajah 4.1 Nama bar Sister Margaret dalam filem dan komik <i>Deadpool</i> .....	126
Rajah 4.2 Perbandingan wajah Wade dan Freddy Krueger .....	128
Rajah 4.3 Novel <i>A Christmas Carol</i> dan <i>Are You There God? It's Me, Margaret</i> .....	129
Rajah 4.4 Perbandingan wajah Blind Al dan Ronnie Milsap .....	130
Rajah 4.5 Rujukan <i>Deadpool</i> dalam <i>X-Men Origins: Wolverine</i> dan <i>Deadpool</i> ..	132
Rajah 4.6 Perbandingan wajah watak Profesor X dan Marshall Applewhite.....	134
Rajah 4.7 June Shannon (Mama June).....	138
Rajah 4.8 Contoh imej dinamik .....	146
Rajah 4.9 Contoh gabungan imej dinamik dan statik .....	147
Rajah 4.10 Contoh elemen grafik (tidak dibantu oleh elemen visual).....	148

Rajah 4.11	Contoh elemen grafik (dibantu oleh elemen visual).....	148
Rajah 4.12	Contoh elemen bunyi.....	153
Rajah 4.13	Tapisan keseluruhan: iklan <i>Shake Weight</i> dan rujukannya oleh Wade	155
Rajah 4.14	Tapisan sebahagian kandungan: penggunaan kesan kabur .....	155
Rajah 4.15	Proses Terjemahan Humor .....	157
Rajah 4.16	Diterjemah-Kekal Berjaya (Elemen Grafik) .....	174
Rajah 4.17	Judul novel <i>Are You There God? It's Me, Margaret</i> dalam bahasa Indonesia.....	176
Rajah 4.18	Peratusan Am Strategi Terjemahan Humor <i>Deadpool</i> .....	202
Rajah 4.19	Pola Strategi Diterjemah.....	202
Rajah 4.20	Pola Strategi Tidak Diterjemah .....	204
Rajah 4.21	Pola Strategi Ditambah.....	205
Rajah 5.1	Profil Umum.....	234
Rajah 5.2	Pengetahuan <i>Deadpool</i> dan <i>X-Men</i> .....	236
Rajah 5.3	Respons.....	238
Rajah 5.4	Reaksi 20-2.....	241
Rajah 5.5	Akibat 20-2.....	242
Rajah 5.6	Reaksi 20-3 .....	243
Rajah 5.7	Akibat 20-3.....	244
Rajah 5.8	Reaksi 20-4.....	245
Rajah 5.9	Akibat 20-4.....	246
Rajah 5.10	Reaksi 20-6.....	248
Rajah 5.11	Akibat 20-6.....	249
Rajah 5.12	Reaksi 20-7.....	250
Rajah 5.13	Akibat 20-7.....	251

Rajah 5.14	Reaksi 20-16.....	253
Rajah 5.15	Akibat 20-16.....	254
Rajah 5.16	Reaksi 20-17.....	255
Rajah 5.17	Akibat 20-17.....	256
Rajah 5.18	Reaksi 21-2.....	258
Rajah 5.19	Akibat 21-2.....	259
Rajah 5.20	Reaksi 21-3.....	260
Rajah 5.21	Akibat 21-3.....	261
Rajah 5.22	Rujukan “ <i>spider monkey</i> ” dalam filem <i>Twilight</i> .....	263
Rajah 5.23	Reaksi 21-6.....	264
Rajah 5.24	Akibat 21-6.....	265
Rajah 5.25	Reaksi 21-7.....	266
Rajah 5.26	Akibat 21-7.....	267
Rajah 5.27	Reaksi 21-9.....	269
Rajah 5.28	Akibat 21-9.....	270
Rajah 5.29	Reaksi 21-10.....	272
Rajah 5.30	Akibat 21-10.....	273
Rajah 5.31	Reaksi 23-6.....	276
Rajah 5.32	Akibat 23-6.....	277
Rajah 5.33	Reaksi 23-7.....	278
Rajah 5.34	Akibat 23-7.....	279
Rajah 5.35	Reaksi 24-1.....	281
Rajah 5.36	Akibat 24-1.....	282
Rajah 5.37	Reaksi 24-2.....	283
Rajah 5.38	Akibat 24-2.....	284

Rajah 5.39 Reaksi 29-5 .....	287
Rajah 5.40 Akibat 29-5 .....	288
Rajah 5.41 Reaksi 29-7 .....	290
Rajah 5.42 Akibat 29-7 .....	291
Rajah 5.43 Reaksi 29-9 .....	293
Rajah 5.44 Akibat 29-9 .....	294
Rajah 5.45 Reaksi 29-10 .....	295
Rajah 5.46 Akibat 29-10 .....	296
Rajah 5.47 Reaksi 29-11 .....	297
Rajah 5.48 Akibat 29-11 .....	298
Rajah 5.49 Dapatan Umum Sari Kata.....	300
Rajah 5.50 Aspek Kefahaman Humor dan Gangguan Sari Kata .....	301
Rajah 5.51 Faktor Melingkari Kefahaman Humor <i>Deadpool</i> .....	303
Rajah 5.52 Tapisan dan Penyarikataan Humor Tabu .....	305
Rajah 5.53 Tapisan dan Kesesuaian Tayangan <i>Deadpool</i> .....	307
Rajah 5.54 Rujukan Item Humor 29-2.....	312
Rajah 6.1 Pola Strategi Terjemahan Humor .....	376



## SENARAI CONTOH

	<b>Halaman</b>
Contoh 2.1 Ketakkongruenan dalam perbualan .....	39
Contoh 2.2 (Kesukaran) Penerapan GTVH dalam Terjemahan Humor .....	47
Contoh 2.3 Strategi menggantikan VEH dalam teks sumber dengan ungkapan idiomatik dalam teks sasaran.....	58
Contoh 3.1 Humor berujukan khusus.....	87
Contoh 3.2 Elemen Tidak Bertanda .....	92

## SENARAI SINGKATAN

ASTRO	<i>All-Asian Satellite Television and Radio Operator</i>
AV	Audiovisual
B	<i>Band</i>
BI	Bahasa Inggeris
BM	Bahasa Melayu
DC	<i>DC Comics</i>
DVD	<i>Digital Versatile Disk/Cakera Serba Guna Digital</i>
FIGS	Perancis, Itali, Jerman, (dan juga) Austria
GTVH	<i>General Theory of Verbal Humour/Teori Umum Humor Verbal</i>
IELTS	<i>International English Language Testing System</i>
K1/2	Kajian Fasa Pertama/Kajian Fasa Kedua
KDN	Kementerian Dalam Negeri
KH	Kajian Humor
KPH	Kajian Penerimaan Humor
LPF	Lembaga Penapisan Filem
Marvel	<i>Marvel Comics</i>
MUET	<i>Malaysian University English Test</i>
SSTH	<i>Semantic Script Theory of Humour/Teori Humor Skrip Semantik</i>
TH	Terjemahan Humor

THAV	Terjemahan Humor (Produk) Audiovisual
TV	Televisyen
USM	Universiti Sains Malaysia
UUM	Universiti Utara Malaysia
VEH	<i>Verbally Expressed Humour</i> /Humor Lisan

## SENARAI LAMPIRAN

LAMPIRAN A	ANALISIS SARI KATA <i>DEADPOOL</i>
LAMPIRAN B	HALAMAN DEPAN KOMIK MARVEL <i>DEADPOOL</i> (EDISI PENGUMPUL PERTAMA)
LAMPIRAN C	HALAMAN ASAL RUJUKAN BAR SISTER MARGARET DALAM KOMIK <i>DEADPOOL</i>
LAMPIRAN D	BORANG SOAL SELIDIK DAN TEMU BUAL

# KAJIAN DESKRIPTIF TERHADAP PENYARIKATAAN HUMOR DAN PENERIMAANNYA DALAM SARI KATA FILEM *DEADPOOL*

## ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan sains dan teknologi, capaian produk audiovisual semakin meluas dan mudah didapati di pasaran. Dalam konteks kajian terjemahan, genre humor sering kali dianggap bermasalah. Permasalahan ini amnya tertumpu pada isu teoretis dan empiris. Dari sudut pandang teoretis, permasalahan yang dibangkitkan melibatkan isu pendefinisian, kebolehterjemahan serta kepadanan humor, yang kemudiannya memberikan kesan negatif kepada kajian bidang ini secara praktis. Dalam konteks audiovisual pula, satu-satu mesej (humor) dibina berdasarkan (gabungan) beberapa mod berbeza (Pérez-González, 2014a). Justeru, penentuan strategi dan prosedur terjemahan humor khusus sukar ditentukan, memandangkan humor bersifat relatif, akrab bahasa dan budaya. Bergerak daripada premis di atas, kajian ini bertujuan menganalisis humor berdasarkan dua pemerihal. Fasa kajian pertama melibatkan analisis deskriptif sari kata humor, manakala fasa kajian kedua berorientasikan analisis penerimaan audiens selaku penonton sasaran. Bagi tujuan ini, filem Marvel *Deadpool* yang disari kata ke dalam bahasa Melayu oleh ASTRO GO telah dipilih sebagai korpus. Berlatarkan Taksonomi Elemen Humor Martínez-Sierra (2006), analisis perbandingan elemen humor dalam teks sumber dan sasaran telah dijalankan. Hasil analisis mendapati bahawa *Deadpool* sarat dengan humor berujukan khusus (elemen Komuniti dan Institusi) dan humor berasaskan topik tertentu (elemen Rasa Humor Komuniti). Berbantuan konsep multimodaliti Pérez-González (2014a), strategi terjemahan humor audiovisual Chiaro (2006 & 2010a) serta prosedur penyarikataan Diaz-Cintas & Remael (2014), analisis mendapati bahawa strategi

penarikataan humor *Deadpool* boleh dikelaskan kepada tiga, iaitu Diterjemah (Kekal dan Berubah), Tidak Diterjemah dan Ditambah. Pemerian pola strategi terjemahan menunjukkan Diterjemah-Kekal dan Diterjemah-Berubah mendominasi strategi yang lainnya. Prosedur terjemahan humor pula tidak berpola khusus dan bergantung kepada jenis dan kaedah penyampaian humor tertentu. Kajian kedua pula ditunjangi Konsep Penerimaan Gambier (2010, 2018). Konsep ini memperincikan penerimaan audiens kepada tiga fitur, iaitu Respons (kebolehbacaan dan kebergantungan sari kata), Reaksi (pengenalpastian dan kefahaman) dan Akibat (tindak balas). Bagi tujuan pemerolehan data, tujuh puluh tujuh pelajar Universiti Sains Malaysia dan Universiti Utara Malaysia telah dipilih sebagai responden. Data diperolehi berdasarkan dua kaedah, iaitu borang soal selidik berasaskan dua bentuk tayangan klip *Deadpool* terpilih; serta temu bual ringkas. Bersandarkan tahap kefasihan bahasa Inggeris audiens, penelitian Respons menunjukkan sari kata yang dipaparkan mudah dibaca, manakala tahap kebergantungan audiens berkadar dengan tingkat kefasihan bahasa Inggeris mereka. Dapatan Reaksi dan Akibat memperlihatkan kadar pengenalpastian, kefahaman dan rasa kelakar berbeza-beza dan bergantung pada kerencaman faktor dalaman serta luaran.

# A DESCRIPTIVE STUDY OF THE SUBTITLING OF HUMOUR AND ITS RECEPTION IN *DEADPOOL* FILM

## ABSTRACT

In correspondence to the omnipresent development of science and technology, audiovisual products are increasingly extensive and easily accessible in today's market. In the context of audiovisual translation, humour as a genre is consistently deemed a thorny issue. In general terms, the issue is fixated on theoretical and empirical standpoints. Theoretically, the concern is directed to defining humour, its translatability and equivalence, which in turn negatively affect empirical research. In an audiovisual setting, a humorous message is often communicated via (a combination of) various modes (Pérez-González, 2014a). This, thus, renders the regulation of specific strategies/procedures of humour translation difficult, as humour is relative and prone to selected linguistic and cultural standards. Based on said premises, the present study sought to analyse humour in two directions. The first part of the study dealt with the descriptive analysis of subtitling humour, whilst the latter concerned with the reception of humour from the audience's outlook. To this end, *Deadpool* and its Malay subtitles by ASTRO GO were opted as the corpus. By grounding in Martínez-Sierra's Taxonomy of Humour Elements (2006), a comparative analysis between the source and target texts was performed. The results discovered that *Deadpool*'s humour was largely of specific comic references (Community-and-Institutions Elements) and theme-related (Community-Sense-of-Humour Elements). By utilising Pérez-González's multimodal concept (2014a), Chiaro's strategies of audiovisual humour translation (2006 & 2010a) and Diaz-Cintas & Remael's subtitling procedures (2014), the analysis learnt that *Deadpool*'s subtitling strategies were of three, namely

Translated (Retained dan Changed), Untranslated, and Added. The study also found that the Translated-Retained and Translated-Changed strategies numerically outscored the other strategies. As far as the procedures were concerned, none showed specific patterns and were mainly utilised based on types and manner of humour. The second part of the study was rested on Gambier's reception concept (2010, 2018). The concept distinguishes reception into three Rs, namely Response (readability and dependability of subtitles), Reaction (recognition and understanding), and Repercussion (attitude towards subtitles). To elicit the data, seventy-seven Universiti Sains Malaysia and Universiti Utara Malaysia's undergraduates were selected as the respondents. Two data elicitation methods were applied, namely via a questionnaire based on the screening of selected clips; and short interviews. By drawing on the respondents' English proficiency level as the benchmark, the analysis of Response revealed that the subtitles were mainly readable, whilst their dependability corroborated the students' English proficiency level. The results of both Reaction and Repercussion showed varying ranks of humour recognition, understanding and level of funniness, which were dependent on an array of internal and external factors.



# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Pengenalan**

Bidang penterjemahan audiovisual (AV) berkembang pesat selari dengan kemajuan sains dan teknologi. Selain liputan pelbagai aspek kajian, perkembangan ini turut menandakan kebolehcapaian pelbagai lapisan masyarakat dengan produk AV di pasaran. Jelas Díaz Cintas, Orero and Remael (dlm. Perego, 2016), kini penterjemahan AV bukan sekadar berfungsi sebagai jambatan antara dua bahasa, bahkan bermanfaat sebagai alat bantuan khusus. Melalui kemudahan Alih Suara dan Sari kata Khas untuk Orang Pekak dan Kurang Pendengaran, golongan pelajar bahasa kedua dan audiens kurang upaya seperti orang tua, buta huruf, dan masyarakat yang mempunyai masalah kognitif dan deria kini mempunyai akses untuk turut sama memahami dan menikmati produk AV secara menyeluruh.

Dalam dimensi kajian pula, perkembangan dunia penterjemahan AV tidak statik. Walaupun kemunculan bidang ini didasari bidang terjemahan, medium AV membuka ruang kajian yang lebih luas. Menurut Varela (2004), pengetahuan dalam bidang terjemahan semata-mata tidak memadai buat penterjemah teks AV. Hal ini disebabkan satu-satu mesej dalam produk AV tidak hanya disampaikan melalui ujaran verbal, tetapi turut dibantu pelbagai kod atau elemen semiotik lain. Perego (2016:157) menyatakan bahawa kebiasaannya kajian bidang ini digabung bersama disiplin ilmu lain seperti linguistik, psikologi kognitif, semiotik, perfileman dan media, naratologi, teori kognitif filem dan lain-lain.

Genre humor merupakan satu cabang bidang yang turut menjadi tumpuan utama kajian bidang penterjemahan AV. Walaupun pada permulaannya, tumpuan kajian terjemahan

humor (TH) dipinggirkan dan hanya didominasi kajian bertemakan mainan kata dalam teks kesusasteraan (Chiaro, 2008:570), kini bidang TH merupakan satu cabang utama dalam bidang penterjemahan AV dan kekal relevan (lihat Martínez Sierra, 2017). Sebagai contoh, kajian humor (KH) di Institut Terjemahan Forli (SITLeC) di Universiti Bologna, Itali memberi tumpuan terhadap penyediaan pangkalan data yang luas bagi mengkaji penerimaan audiens selaku pengguna (Chiaro, 2014b:207; Chiaro, Heiss, & Bucaria, 2008:iv).

Kajian berorientasi kualitatif ini memberi tumpuan terhadap TH dalam sari kata filem *Deadpool* (2016). Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif menerusi taksonomi humor, strategi TH serta prosedur terjemahan yang dipilih. Seterusnya, kajian penerimaan dijalankan bagi menilai kefahaman dan maklum balas audiens sebagai pengguna sasaran terhadap terjemahan sari kata humor filem ini.

## **1.2 Latar Belakang Kajian**

Kajian ini dilatari dua aspek utama, iaitu penarikataan sebagai pilihan mod terjemahan AV, serta terjemahan humor audiovisual (THAV) sebagai tema utama kajian. Pemerian kedua-dua aspek ini dinilai penting bagi menjelaskan ruang lingkup kajian secara menyeluruh.

### **1.2.1 Penarikataan**

Amnya, terdapat pelbagai kaedah pemindahan bahasa dalam bidang penterjemahan AV. Sebagai contoh, Gambier (1994) menyatakan sepuluh kaedah yang merangkumi sari kata, alih suara, interpretasi, suara latar, narasi, ulasan, penyuaian semula, *surtitles*, terjemahan serentak, dan kapsyen. Cabrera dan Bartolomé (2005) pula menyenaraikan sebanyak tujuh belas kaedah secara keseluruhan. Dalam kajian ini, hanya kaedah terjemahan berbentuk sari kata dipilih. Disebabkan skop penarikataan

luas, skop perbincangan ini hanya diamati berdasarkan lingkungan fitur-fitur utama seperti kategori komunikasi, kekangan, strategi penarikataan serta faktor yang mempengaruhi pemilihan strategi yang bersesuaian.

Proses penghasilan sari kata melibatkan pemindahan elemen pertuturan kepada medium berbentuk tulisan. Gottlieb (2001:87) mendefinisikan penarikataan sebagai pemindahan mesej verbal dalam media berbentuk filem ke dalam bahasa lain dalam bentuk satu baris teks tulisan atau lebih yang dipaparkan pada skrin serentak dengan mesej asal. Sebagai rujukan, pada permulaannya, sari kata tidak dianggap sebagai satu bentuk terjemahan. Hal ini dinyatakan dan disanggah oleh Gottlieb (2004). Beliau menjelaskan bahawa semua proses pemindahan bahasa ke dalam bahasa lain merupakan satu bentuk terjemahan. Hal ini turut disokong oleh pelbagai kajian yang menjelaskan kepentingan sari kata (lihat Diaz-Cintas & Remael, 2014; Munday, 2016), seterusnya menandakan kematangan disiplin terjemahan AV.

### **1.2.1(a) Kategori Komunikasi**

Penyari kata memainkan peranan yang besar bagi memindahkan dan menyampaikan mesej dalam produk AV kepada penonton. Jelas Hasuria dan Mashudi (2007:25), sebelum proses pemindahan bahasa dijalankan, penterjemah perlu mempertimbangkan faktor kategori komunikasi yang wujud dalam medium AV tertentu. Terdapat sekurang-kurangnya tiga kategori komunikasi:

- i. Komunikasi verbal semata-mata. Kategori ini melibatkan strategi penambahan, penggantian, pengurangan, dan parafrasa. Penterjemah perlu memilih strategi yang bersesuaian bagi memindahkan bahasa verbal dalam teks sumber.

- ii. Komunikasi bukan verbal semata-mata. Penyari kata perlu memilih untuk menambah, mengubah atau menggugurkan lambang bukan verbal seperti gambar, warna, gerak isyarat dan lain-lain dalam teks sumber.
- iii. Penggantian komunikasi verbal dengan bukan verbal. Penyari kata perlu mengenal pasti dan menggantikan elemen verbal yang mempunyai nilai komunikasi tertentu dalam teks sumber seperti intonasi dengan elemen bukan verbal.

### **1.2.1(b) Kekangan Penyarikataan**

Penyarikataan melibatkan kekangan tertentu yang perlu dihadapi penterjemah. Georgakopoulou (2009:21–28) memperincikan kelas kekangan yang boleh diasosiasikan dengan strategi penyarikataan, iaitu kekangan teknikal, teks dan linguistik. Kekangan teknikal berkait dengan ruang, masa dan persembahan. Kekangan ruang sangat penting disebabkan peruntukan ruang yang terhad di paparan skrin akan menyebabkan penjelasan lanjut tentang item-item penting dalam filem asal disisihkan. Kekangan masa merujuk kepada masa penyiaran adegan dan plot. Penentuan masa masuk dan keluar sari kata perlu tepat bagi memastikan audiens sempat membacanya.

Kekangan teks pula merujuk kepada pemindahan bahasa menerusi dua mod, iaitu peralihan mod tuturan (dialog) kepada mod tulisan (sari kata). Menurut Georgakopoulou (2009:22), aspek yang perlu dipertimbangkan ialah pemudahan elemen tuturan dalam bentuk sari kata. Hal ini merangkumi beberapa aspek seperti bahasa pasar, dialek, ujaran tak lengkap dan ujaran tidak gramatis. Semua aspek ini perlu dipermudah dalam sari kata. Penentuannya perlu seiring dengan sumbangannya terhadap maksud yang ingin disampaikan. Kosa kata biasa mungkin perlu digunakan

bagi memudahkan pemahaman audiens terhadap terminologi kompleks dalam dialog asal (Georgakopoulou, 2009:26).

Kekangan seterusnya ialah kekangan linguistik. Kekangan ini merujuk kepada perbezaan elemen kebahasaan, terutamanya aspek tatabahasa dan urutan kata. Tambah Georgakopoulou, kekangan linguistik berkait rapat dengan strategi penyisihan dalam sari kata. Kovačić (dlm. Georgakopoulou, 2009:26) menetapkan tiga hierarki bagi menentukan strategi menterjemah sari kata, iaitu: i) elemen yang sangat diperlukan (*indispensable*) (wajib diterjemah); ii) elemen separa perlu (*partly dispensable*) (boleh diringkaskan); dan, iii) elemen tidak penting (*dispensable*) (boleh disisihkan).

### **1.2.1(c) Faktor dan Strategi Penyarikataan**

Umumnya, beberapa faktor perlu dikenal pasti oleh seseorang penyari kata sebelum memulakan proses terjemahan. Hasuria dan Mashudi (2007a:26) menjelaskan sekurang-kurangnya lima faktor perlu diketahui oleh penyari kata, seperti berikut:

1. Persoalan umum tentang proses penterjemahan itu sendiri dan aspek lain yang berkaitan dengannya.
2. Teknik penyarikataan semasa, perantara, kelaziman dan teknologi yang digunakan.
3. Faktor yang terlibat dalam penghasilan program televisyen (ditulis TV selepas ini).
4. Konteks profesional, iaitu kerja yang dilakukan oleh penyari kata (sejauh mana yang diperlukan dan sejauh mana yang telah dihasilkan sebenarnya?), dan
5. Jenis program TV atau filem; contohnya, dalam program komedi, penyari kata perlu memahami ciri program dan sifat kelakar yang digunakan dalam program tersebut, bahasa yang digunakan, kesan yang dibawakan dalam cerita dan sebagainya.

Berkenaan dengan strategi penarikataan pula, Antonini (2005:213–214) menyatakan bahawa sekurang-kurangnya terdapat tiga strategi utama bagi sari kata efektif, iaitu pengguguran (*elimination*), pewajaran (*rendering*) dan pemudahan (*simplification*). Beliau selanjutnya menggunakan penjelasan Georgakopoulou bahawa tidak ada satu strategi mutlak (*absolute*) yang mesti digunakan, sebaliknya pemilihan strategi perlu disandarkan kepada fungsi (sama ada strategi yang dipilih relevan dengan jalan cerita), konotasi (maklumat tersirat, jika ada), andaian pengetahuan penonton sasaran (mengenai bahasa dan budaya teks sumber), kesan maklum balas (*feedback effect*), serta kekangan berkaitan medium penyampaian. Katan (2004:147) pula menyatakan bahawa strategi menterjemah elemen berkaitan budaya khusus boleh dibahagikan kepada tiga:

- i. Pengelompokan ke atas (*chunking upwards*), iaitu menterjemah elemen budaya khusus secara umum dalam teks sasaran,
- ii. Pengelompokan ke bawah (*chunking downwards*), iaitu menggantikan elemen budaya teks sumber dengan kata khusus dalam teks sasaran, dan
- iii. Pengelompokan sisian (*chunking sideways*), iaitu menggantikan elemen budaya teks sumber dengan kata berkonotasi setara dalam teks sasaran.

## **1.2.2 Terjemahan Humor Audiovisual**

### **1.2.2(a) Humor, Kajian Humor**

Konsep humor bukanlah satu idea baharu yang dibahaskan secara ilmiah. Fakta amnya ialah KH sudah mula wujud sebagai satu disiplin ilmu seawal pertengahan tahun tujuh puluhan dan turut disertakan dalam perbahasan pelbagai bidang seperti kesihatan, psikologi, falsafah, antropologi dan linguistik (Chiaro, 2011). Kini, bidang ini turut dikaji dalam bidang ekonomi (Chiaro, 2014a).

Sarjana bidang ini mendefinisikan istilah humor dengan beberapa tafsiran berbeza. Jelas sarjana bidang humor dan psikologi, Ruch (1998), tiada satu definisi yang bersifat sejagat (*universal*) dan merangkumi keseluruhan konsep humor. Istilah humor boleh diasosiasikan dengan pelbagai tafsiran, dan ruang lingkungan tafsirannya pula kadangkala bertindih antara satu sama lain (Vandaele, 2002b). Humor boleh dibentuk melalui elemen verbal (Chiaro, 2006), elemen bukan verbal (gerakan badan dan mimik muka), elemen linguistik (melalui mainan kata, ironi, makian dan lain-lain), elemen budaya (perkongsian budaya tertentu), sitkom, satira, parodi, dan lain-lain. Humor juga boleh terhasil secara individu ataupun melalui gabungan beberapa jenis humor lain (lihat Martínez Sierra, 2006; Zabalbeascoa, 1996).

Disebabkan humor dikaji menerusi pelbagai disiplin, teori humor dipisahkan kepada beberapa cabang bidang utama. Jelas Attardo (1994), sekurang-kurangnya teori humor boleh dipisahkan kepada tiga: Teori Keunggulan (*Superiority*), Teori Ketakkongruenan (*Incongruity*) dan Teori Kelegaan (*Relief*). Kewujudan perbezaan sudut pandang ini membuktikan humor tidak bersifat statik, dan tidak boleh dikaji dan difahami berdasarkan sudut pandang satu bidang sahaja. Namun begitu, pada asasnya, humor boleh difahami sebagai apa-apa yang mewujudkan rasa geli hati kepada penerimanya (Chiaro, 2008, 2010b; lihat juga Asmah Haji Omar, 2008).

Bagi tujuan kajian, gabungan unsur ‘sebab dan akibat’ digunakan sebagai definisi kerja. Justeru, humor didefinisikan sebagai: i) **kewujudan elemen atau keadaan yang membentuknya yang kemudian** (ii) **menimbulkan rasa geli hati pada audiens**. Kesan humor pula boleh dizahirkan melalui tindak balas positif (menerusi gelak tawa dan senyuman) atau tidak (reaksi neutral). Perbincangan mengenai perihalan ini dijelaskan dengan lebih terperinci dalam bab Sorotan Kepustakaan.

Penerimaan seseorang terhadap humor berbeza. Walaupun terdapat humor yang dinilai universal oleh ramai orang, kelompok masyarakat lain mungkin tidak beranggapan sedemikian. Satu contoh yang baik ditunjukkan menerusi klip video pengembaraan pelawak berdiri (*standup comedian*) Amerika Syarikat, Brooks Wheelan di Denmark (Wheelan, 2016). Beliau mendapati bahawa terdapat perbezaan ketara mengenai tahap penerimaan humor masyarakat tersebut. Sebagai contoh, masyarakat Denmark menerima humor berkonotasi seksual sebagai satu keadaan normal, seperti visual wanita tidak berbaju di taman tema kanak-kanak. Sebaliknya, jenis humor ini mungkin dianggap tidak sopan di negara lain.

Justeru, humor kekal relevan sebagai satu cabang genre yang dikaji kerana kerumitannya. Tumpuan pengkaji KH semakin meluas melalui gabungan bidang Terjemahan dan Terjemahan AV, khususnya melalui konsep ujaran humor secara lisan (*Verbally Expressed Humour*; dinyatakan sebagai VEH selepas ini) oleh Chiaro (2006, 2008b, 2010b). Sumbangan Chiaro juga diperihalkan oleh sarjana dan pembina Teori Ketakkongruenan, Raskin menerusi buku *The Prime of Humor Research* (2008:3–5). Jelas beliau, penulisan KH dan kaitannya dalam bidang psikologi didominasi penulisan Willibad Ruch; kaitan humor dan linguistik oleh Salvatore Attardo; dan TH dan THAV oleh Delia Chiaro.

### **1.2.2(b) Terjemahan Humor, Terjemahan Humor Produk Audiovisual**

Bahagian ini memerikan TH dan THAV secara serentak, kerana keduanya saling berkaitan. Namun begitu, selaras dengan tujuan kajian, keutamaan diberikan kepada THAV. Secara dasarnya, huraian dikelaskan mengikut konteks amalan terjemahan di peringkat antarabangsa dan juga di peringkat tempatan (Malaysia).



Sebagaimana kajian bidang terjemahan, TH dan THAV meliputi aspek konseptual dan empiris. Lazimnya, kedua-dua bidang bertujuan menjawab persoalan isu kepadan, kepadanan dan kebolehterjemahan humor, yang merupakan lanjutan isu utama dalam bidang terjemahan itu sendiri (Chiaro, 2010b, 2010a). Oleh sebab TH dikekang faktor bahasa dan budaya (Chiaro, 2008b), peranan penterjemah bertambah rumit.

Walaupun kedua-dua mod TH dan THAV melibatkan proses terjemahan, kedua-duanya adalah berbeza. Dalam terjemahan teks humor, penterjemah mempunyai ruang bagi menjelaskan isu bahasa atau budaya yang sukar difahami pembaca sasaran. Delabastita (1994), sebagai contoh memberikan opsyen strategi nota kaki bagi menjelaskan isu atau terminologi yang sukar dipindah ke dalam bahasa sasaran. Pemilihan strategi ini pastinya sukar dihasilkan bagi terjemahan AV disebabkan kewujudan kekangan teknikal (lihat subbahagian 1.2.1(b) Kekangan Penyarikataan).

Tambahan pula, dalam kerangka terjemahan AV, banyak humor terbentuk melalui gabungan beberapa jenis humor, seperti humor verbal (menerusi ujaran dialog pelakon) dan bukan verbal (seperti aspek paralinguistik) (lihat Martínez Sierra, 2006). THAV juga melibatkan kesukaran menterjemah humor kompleks (Zabalbeascoa, 1996). Mesej elemen ironi, sebagai contoh memerlukan gabungan (*interplay*) antara mesej verbal yang disampaikan penutur, nada, intonasi, gerak isyarat badan (*body gestures*) dan lain-lain untuk difahami. Justeru, terjemahan tuturan dialog semata-mata boleh menyebabkan mesej ironi tidak sampai kepada audiens, lalu menghilangkan kesan humor.

Selain itu, aspek kemodenan sains dan teknologi juga merubah landskap dan skop kajian bidang ini, khususnya kajian empiris. Pembinaan Teori Multimodaliti (*Multimodal Theory*), khasnya menerusi penghasilan dan analisis berdasarkan korpus

bermultimod juga dimanfaatkan oleh pengkaji dalam aspek TH dan THAV. Secara amnya, teori multimodaliti menyatakan pembentukan satu-satu mesej dalam produk AV (boleh) dibentuk oleh gabungan empat mod teras (*core modes*), iaitu **Bunyi** (*Sound*), **Muzik** (*Music*), **Imej** (*Image*), dan **Bahasa** (*Language*) ( Pérez-González, 2014a).

Selain isu menterjemah humor dalam rangka AV, isu TH juga timbul menerusi kandungan humor itu sendiri. Humor berunsur eksplisit dan tabu tentunya mendatangkan masalah kepada penterjemah, kerana kaitannya dengan isu penerimaan dan sensitiviti masyarakat sasaran. Justeru, terjemahannya tertakluk kepada penguatkuasaan akta-akta yang berkaitan tapisan dan potongan. Contohnya ialah pendekatan kaedah alih suara di Itali. Seperti mana negara lain, kebanjiran kemasukan filem Hollywood ke negara itu menimbulkan isu sensitiviti masyarakat, seperti jenaka berunsur keagamaan (Bucaria, 2007). Demi menjaga keharmonian dan sensitiviti majoriti masyarakat beragama Kristian, kajian Bucaria (2005, 2007) menunjukkan isi kandungan alih suara yang dihasilkan berbeza dengan kandungan filem asal. Hal ini, antara lainnya menandakan perubahan, pewajaran dan pengguguran humor berlaku.

Selari dengan aspek kerencaman humor, fokus kajian TH di Malaysia juga berbeza-beza. Menerusi sorotan kajian lampau, pemerhatian pengkaji mendapati bahawa rata-rata kajian THAV di Malaysia memfokuskan aspek strategi menterjemah humor berdasarkan pendekatan yang berbeza (lihat Hanim Hafiza, 2013; Ho Chew Ngan & Hasuria, 2010; Imran Sadiq, 2014). Tinjauan kajian secara lebih terperinci dijelaskan dalam Bab 2.

Selain kajian ilmiah, amalan industri terjemahan juga memainkan peranan yang besar. Lazimnya, mod penarikataan dipilih sebagai bentuk terjemahan produk AV di

Malaysia berbanding mod alih suara (Hasuria & Mashudi, 2007b:85). Bagi penyarikataan humor, setakat ini masih tiada ketetapan atau panduan khusus yang diberikan kepada penterjemah, sama ada di stesen penyiaran tradisional (*Free-to-Air/Cable*) dan saluran berbayar (seperti platform *Subscription Video on Demand* atau SVoD).

Bagi mendapatkan penjelasan mengenai Tatacara Pengendalian Piawai (*Standard Operating Procedure*) amalan industri terjemahan dengan lebih mendalam, sesi temu bual bersama penterjemah (penyari kata) dua stesen TV tempatan (Media Prima dan Iflix) telah dijalankan pada tahun 2016 (masing-masing dirujuk sebagai Temu bual 1 dan Temu bual 2).

Di kedua-dua syarikat penyiaran kabel (seperti Media Prima dan RTM) dan syarikat penyiaran dalam talian (seperti Iflix dan ASTRO GO), penterjemah tertakluk kepada Tatacara Pengendalian Piawai penyarikataan syarikat sebagai panduan asas menterjemah. Bagi aspek tapisan pula (termasuk humor yang berunsur eksplisit dan tabu), amalan terjemahannya di Malaysia tertakluk kepada penguatkuasaan undang-undang negara. Walaupun amnya banyak akta berkaitan, Akta Penapisan Filem 2002 (Akta 620) dan Akta Komunikasi dan Multimedia 1998 (Akta 588) secara khusus digunakan bagi mengendalikan kandungan filem yang dibenarkan untuk disiarkan, seperti berikut:

1. Akta Penapisan Filem 2002 (Akta 620)

Akta ini dikawal selia oleh Kementerian Dalam Negeri (KDN). Akta ini dipandu empat aspek utama, iaitu: i) Keselamatan dan Ketenteraman Awam, ii) Keagamaan, iii) Sosiobudaya, dan iv) Ketertiban dan Ketatasusilaan. Garis Panduan Penapisan Filem 2010 (Kementerian Dalam Negeri, 2010) dan Pekeliling Lembaga Penapisan

Filem (LPF) (Stesen TV) 2015 (Lembaga Penapisan Filem, 2015) merujuk kepada akta ini dalam pembentukan garis panduan tayangan filem di Malaysia.

Garis Panduan Penapisan Filem 2010 menyediakan panduan umum dan khusus mengenai aspek penapisan filem di Malaysia. Garis panduan ini dilatari Akta Penapisan Filem 2002 dan disediakan pelbagai pihak, seperti i) agensi-agensi (Perbadanan Kemajuan Filem Nasional Malaysia (FINAS), Dewan Bahasa dan Pustaka), ii) institut pengajian tinggi (Universiti Kebangsaan Malaysia), dan iii) syarikat swasta (ASTRO, Media Prima). Kandungan garis panduan ini melibatkan aspek tahap piawaian dan bahasa, proses permohonan kelulusan filem, serta pengelasan filem.

Dalam aspek bahasa (Garis Panduan Penapisan Filem 2010:26-30), filem yang mengandungi dialog lucu dan menjurus ke arah kelucahan tidak digalakkan dan harus diteliti mengikut konteks filem. Dialog ini merangkumi konotasi makna kata berkaitan agama, bangsa, negara, adat, dan tabu. Aspek filem yang tidak diluluskan (hlm. 31) pula meliputi plot dan isi kandungan filem yang keterlaluan, bercanggah dengan nilai kumpulan atau masyarakat Malaysia, serta menghormati negara dan dasar-dasar kerajaan.

Dalam Pekeliling LPF (Stesen TV) Bil. 1/2015, Akta Penapisan Filem 2002 dan Garis Panduan Penapisan Filem 2010 digunakan sebagai panduan khusus oleh stesen TV di Malaysia bagi produksi filem tempatan. Pekeliling ini juga dirangka setelah mengambil kira faktor kepelbagaian umur lapisan masyarakat yang terdedah kepada kandungan filem yang disiarkan, selain tujuan penyeragaman pengelasan filem (hlm. 2). Terdapat dua strategi tapisan, iaitu potongan adegan dan pepadaman dialog bagi

10 elemen yang diwujudkan sebagai penanda aras (Panduan Penapisan Filem Stesen TV:1–13):

1. Elemen seks/lucah/kelakuan sumbang
2. Elemen tahyul/khurafat
3. Elemen rokok/minuman keras/dadah
4. Elemen kerosakan akhlak
5. Elemen kesesuaian pakaian
6. Elemen perilaku tidak sopan
7. Elemen ganas/kejam/ngeri
8. Elemen berbaur politik
9. Elemen seram/misteri/menakutkan
10. Elemen pematuhan undang-undang dan integriti kerajaan

Oleh itu, sebagai syarikat penyiaran kabel yang terikat dengan Garis Panduan Penapisan Filem 2010 Pekeliling LPF (Stesen TV) 2015, syarikat milik kerajaan seperti RTM dan swasta (ASTRO, Media Prima dan lain-lain) perlu memotong adegan dan memadam dialog yang keterlaluan bagi menjaga sensitiviti masyarakat Malaysia, selain mengelakkan kontroversi.

## 2. Akta Komunikasi dan Multimedia 1998 (Akta 588)

Akta ini antara lain bertujuan menetapkan kerangka pelesenan dan pengawalseliaan bagi industri komunikasi dan multimedia. Forum Kandungan Komunikasi Dan Multimedia Malaysia (CMCF) merupakan satu badan khusus bagi mengawal selia kod kandungan melalui medium Internet di Malaysia. Namun begitu, akta ini tidak boleh ditafsir bagi membenarkan tapisan kandungan Internet. Menurut CMCF (hlm. 13-21), garis panduan mengenai kawal seliaan kandungan meliputi:

1. Kandungan tidak sopan
2. Kandungan lucu
3. Keganasan
4. Kandungan mengancam
5. Bahasa kasar
6. Kandungan palsu
7. Kandungan untuk kanak-kanak
8. Nilai-nilai kekeluargaan
9. Golongan berkeperluan istimewa

Bagi penyiar TV dalam talian seperti Iflix dan ASTRO GO, akta dan seliaan CMCF dijadikan rujukan dan panduan bagi ketetapan adegan dan terjemahan sari kata bahasa Melayu (BM) yang disediakan (Temu bual 2, 2016). Walau bagaimanapun, pendekatan berlainan digunakan oleh Iflix bagi menjamin mutu pengalaman menonton (*viewing experience*) audiens. Berbeza dengan kandungan filem saluran *free-to-air* (seperti Media Prima) yang memotong adegan dan mendiamkan (*mute*) dialog keterlaluan, Iflix memilih penggunaan kesan khas menerusi perisian *Adobe Premiere and After Effect*. Hasilnya, adegan tersebut dikekalkan dengan tambahan kesan seperti *zoom* (*zoom*), *shadowy mosaic* dan latar belakang yang dikaburkan (Temu bual 2, 2016). Namun begitu, kandungan audio filem sumber masih dikekalkan, justeru transkripsi bahasa Inggeris (BI) yang disediakan masih mengekalkan ujaran tidak senonoh, carutan dan lain-lain (*profanity*). Sebaliknya, sari kata BM yang disediakan mengambil kira aspek sensitiviti dan nilai murni masyarakat Malaysia.

### **1.3 Permasalahan Kajian**

Terdapat beberapa isu yang membingkai fokus kajian ini. Secara amnya, permasalahan kajian ini dilatari hubung kait isu yang bermula daripada kitaran (a) tanggapan

masyarakat mengenai kualiti sari kata, (b) perihal kerencaman humor dan (c) analisis sari katanya, serta (d) penerimaan masyarakat mengenainya.

Pertama sekali ialah keperluan kajian untuk memenuhi kitaran permasalahan yang timbul disebabkan wujudnya tanggapan sebahagian masyarakat umum tentang mutu sari kata yang kurang memuaskan. Walaupun jumlah kemasukan filem asing dan penghasilan filem tempatan sangat besar dan melangkaui isu yang pelbagai, amnya rata-rata masyarakat masih menilai hasil terjemahan sebagai kurang memuaskan. Jelas Imran Sadiq (2014), perkara ini bukanlah satu isu baharu, bahkan sikap pesimis masyarakat ini telah dibincangkan dan dijawab oleh beberapa sarjana bidang terjemahan AV. Hasuria (2007:ix) menyatakan bahawa walaupun tanggapan negatif ini sering kali dibangkitkan, hanya sebahagian kecil hasil terjemahan produk AV di pasaran yang bermasalah.

Kebanjiran filem asing di Malaysia juga berkait rapat dengan kewujudan pelbagai genre filem (lihat Hasuria, 2004; Imran Sadiq, 2014). Unsur jenaka dalam filem bergenre humor yang tidak bersifat universal akan merumitkan tugas penterjemah, memandangkan jenaka tersebut hanya difahami masyarakat tertentu sahaja. Tentunya hal ini berkait rapat dengan kerelatifan humor itu sendiri (Veiga, 2009b), yang mengakibatkan pemahaman dan penerimaan masyarakat tentangnya berbeza.

Humor juga bersifat rentas disiplin, justeru ruang kajiannya meluas. Di peringkat antarabangsa, kajian penerimaan masyarakat mengenai humor dilihat masih kurang (lihat Antonini, 2005; Chiaro, 2014b; Fuentes Luque, 2003), walaupun jumlahnya semakin meningkat. Kini, KH juga turut diselaraskan dengan aplikasi teknologi. Pengaplikasian kaedah jejukan mata (*eye-tracking*), sebagai contoh semakin digunakan oleh pengkaji bagi mengenal pasti pola bacaan sari kata audiens, aspek

kebolehbacaan sari kata serta kecenderungan (*preference*) audiens terhadap mod terjemahan AV tertentu (lihat Miquel-Iriarte, 2014; Perego, 2016).

Kajian akademik mengenai TH berbentuk sari kata di Malaysia pula memperlihatkan fokus yang berbeza, dan masih berjumlah minimum (lihat Ho Chew Ngan & Hasuria, 2010; Imran Sadiq, 2014; Mohamad Zakuan, 2016). Contohnya, kajian Ho Chew Ngan & Hasuria (2010) memberi tumpuan terhadap analisis laras bahasa, manakala kajian Dodd (2009) hanya menyatakan wujud masalah TH dalam filem *The Tailor of Panama*, dan tidak memfokuskan humor secara menyeluruh. Kajian peringkat sarjana Imran Sadiq (2014) meneliti aspek analisis sari kata dan penerimaan masyarakat tentang humor dalam filem *Tiga Abdul*. Walaupun bermanfaat, kajian penerimaan masyarakat yang dijalankan terbatas kepada konsep norma awalan Toury sahaja, iaitu audiens hanya perlu memilih sama ada hasil sari kata dilihat ‘memadai’ atau ‘boleh terima’. Oleh sebab itu, terdapat keperluan kajian bagi memenuhi kitaran tanggapan masyarakat terhadap mutu sari kata dengan menganalisis hasil sari kata humor di pasaran dan menganalisis (kembali) penerimaan masyarakat tentangnya.

Selain daripada permasalahan kitaran di atas, kerumitan dan kerencaman menterjemah humor juga merupakan satu aspek yang menandakan humor terus relevan untuk dikaji. Di peringkat global, kajian AV secara umum dan THAV secara spesifik terus menunjukkan perkembangan menerusi pembinaan korpus bermultimod dan penerapan analisis teori multimodaliti dalam KH.

Pada awal perkembangan kajian THAV, tumpuan kajian banyak disandarkan kepada aspek VEH. Walaupun sumbangan yang diberikan besar, analisis aspek humor verbal semata-mata dalam sebahagian kajian Chiaro (2006, 2008b) dan sarjana lain tidak bersifat menyeluruh. Hal ini selari dengan kewujudan bersama unsur semiotik bukan



verbal dalam teks AV, khususnya menerusi penekanan yang diutarakan oleh Varela (2004) dan Diaz-Cintas (2001). Varela (2004:17–22) telah lebih awal menyatakan kepentingan bagi penterjemah produk AV untuk mengetahui sekurang-kurangnya sepuluh kod bagi memahami bahasa filem, seperti berikut:

1. Kod linguistik
2. Kod paralinguistik
3. Kod muzik dan kesan khas (*special effects*)
4. Kod susun atur bunyi
5. Kod ikonografi/lambang seni
6. Kod fotografi
7. Kod *planning* (jenis syot)
8. Kod mobiliti
9. Kod grafik
10. Kod sintaksis (suntingan)

Tambah Varela lagi, kesemua kod ini membantu penyampaian makna dalam satu-satu produk AV, justeru kod ini boleh diintegrasikan sebagai satu model analisis dalam kajian. Dalam aspek kajian THAV pula, Diaz-Cintas (2001) juga menyatakan bahawa penyampaian mesej humor tidak hanya bergantung pada aspek verbal sahaja. Menurut beliau, humor juga boleh terbentuk menerusi gabungan unsur semiotik lain seperti gabungan elemen visual dan linguistik bagi membentuk satu mesej humor yang koheren dan kompleks (hlm. 188).

Walau bagaimanapun, tinjauan kajian lepas menunjukkan terdapat cubaan pengkaji bagi membentuk model analisis THAV. Model analisis kuantitatif yang dicadangkan oleh Balirano (2013), umpamanya menitikberatkan integrasi beberapa item bukan

semiotik, seperti penerapan kaedah syot (*visual frame*) bagi membantu memahami humor. Namun begitu, jenis humor yang pelbagai (lihat Zabalbeascoa, 1996) tidak disertakan dalam analisis beliau, justeru kajiannya menandakan bahawa humor tidak dikaji secara keseluruhannya. Analisis unsur bermultimod Balirano (2013) juga hanya berskala kecil dan tidak menyeluruh, sedangkan capaian subkod empat unsur utama pendekatan multimodaliti sangat luas (Pérez-González, 2014a:198).

THAV juga terbukti rumit di Malaysia. Hal ini diakui kedua-dua pengkaji dan penterjemah. Misalnya, Mariam (2007) dalam tulisan beliau menyenaraikan TH sebagai satu kekangan dalam amalan industri terjemahan di Malaysia. Dapatan yang diperoleh pengkaji menerusi temu bual dengan penterjemah syarikat penyiaran Media Prima (Temu bual 1, 2016) dan Iflix (Temu bual 2, 2016) juga menyokong kenyataan ini. Jelas mereka, oleh sebab tiada panduan (am) bagi menterjemah humor, pada kebiasaannya penterjemah (muda) akan mendapatkan bantuan penterjemah yang lebih berpengalaman sekiranya timbul permasalahan yang rumit (setelah merujuk bahan rujukan utama seperti kamus, perisian terjemahan dan lain-lain).

Walau bagaimanapun, disebabkan genre humor mempunyai kaitan dengan aspek tapisan (bergantung pada kandungannya), penterjemah akan menggunakan panduan Pekeliling LPF 2015 dan Garis Panduan Penapisan Filem 2010 sebagai penanda aras bagi menentukan elemen-elemen yang dibenarkan untuk diterjemah. Dalam isu tapisan ini, kebiasaannya penterjemah Media Prima tidak akan menterjemah elemen dialog yang dipadamkan (*muted*). Namun, elemen-elemen yang membantu penceritaan akan diterjemahkan bagi membentuk plot cerita/humor yang koheren (Temu bual 1, 2016).

Strategi menterjemah humor juga diberi tumpuan oleh pengkaji di Malaysia. Dapatan kajian Imran Sadiq (2014) menunjukkan bahawa antara jenis humor yang sukar diterjemah ialah humor yang terhasil menerusi kata-kata kesat. Jelas Noor Khairiah (2007), jenaka (humor) berunsurkan elemen tabu dan seksual perlu diterjemah menggunakan perkataan paling selamat atau tidak terlalu keras. Zabalbeascoa (1996) pula menyatakan bahawa dalam menentukan strategi menterjemah humor yang bersesuaian, penterjemah perlu menentukan dan mendahulukan aspek yang lebih penting untuk diterjemah. Hal ini bersesuaian dengan saranan Chiaro (2010b) dan Veiga (2009a, 2009b) bahawa penterjemah perlu dibekalkan dengan ilmu menterjemah humor AV. Kebolehan rasa humor (*sense of humour*) (lihat Chiaro, 2010b; Veiga, 2009a) antara lainnya bermanfaat bagi penterjemah untuk menyedari kewujudan mekanisme dan jenis humor dalam korpus, seterusnya dapat menentukan strategi menterjemah humor yang bersesuaian.

Penterjemahan sari kata di Malaysia juga amnya dipandu oleh penggunaan bahasa standard, walaupun tiada ketetapan khusus mengenainya (Hasuria & Ho Chaw Ngan, 2009:134). Walaupun proses segmentasi sari kata merupakan amalan standard industri penyarikataan di Malaysia (Wan Ida Rahimah, 2007:48), penggunaan bahasa standard akan menyukarkan penyampaian humor kepada audiens. TH berunsurkan intonasi dan dialek, misalnya sukar untuk dihasilkan memandangkan unsur humor terhasil melalui kata bukan standard (elemen Paralinguistik). Tinjauan Mohamad Zakuan (2016) terhadap humor dalam filem *Deadpool* menunjukkan terdapat contoh humor ini yang tidak diterjemah. Dalam satu adegan filem ini, satu humor terhasil menerusi kata perlian dalam aksen Inggeris yang dibuat-buat oleh watak Deadpool kepada Ajax yang merupakan warga Inggeris. Namun, sari kata yang dipaparkan menunjukkan bahawa humor ini gagal diterjemah dengan baik menggunakan BM standard.

Kajian integrasi elemen bermultimod dan humor di Malaysia juga masih memerlukan perhatian. Walaupun kajian Imran Sadiq (2014) tidak meneliti aspek humor verbal semata-mata, aspek humor bermultimod yang dinilai hanya merujuk kepada elemen dialog dan visual sahaja, dan tidak merangkumi gabungan empat mod teras dalam Pendekatan Multimodaliti (lihat Pérez-González, 2014b). Kesemua mod teras ini penting kerana gabungannya menentukan makna keseluruhan mesej humor tertentu dalam filem.

Permasalahan kajian seterusnya melibatkan fokus kedua kajian ini, iaitu isu penerimaan masyarakat tentang THAV. Sekurang-kurangnya terdapat dua perkara utama yang perlu diketahui sebelum penilaian penerimaan humor audiens dijalankan. Pertamanya ialah penerimaan masyarakat tentang humor berbeza, disebabkan humor bersifat relatif (lihat Attardo, 1994; Veiga, 2009b). Kedua, disebabkan TH melibatkan penterjemah selaku pengantara, sensitiviti humor penterjemah sangat penting. Hal ini diutarakan ramai sarjana utama bidang ini seperti Chiaro (2010b, 2010a) dan Veiga (2009b). Veiga mencadangkan bahawa seseorang penterjemah perlu mempunyai kemahiran THAV (*AV humour translation competence*) bagi membolehkannya mengenal pasti humor sebelum menterjemah. Menurut Balirano (2013), perubahan dalam hasil TH akan mengekang penerimaan penuh audiens tentangnya.

Isu kerelatifan penerimaan humor ini juga berkait langsung dengan keupayaan audiens itu sendiri untuk memahaminya. Selain kerumitan humor dan tahap *sense of humour* audiens, kadar penerimaan mereka juga bergantung pada kefahaman bahasa sumber (bahasa asal filem). Pengekalan bahasa sumber dalam terjemahan sari kata akan menyebabkan audiens yang mengetahui bahasa sumber mempunyai gambaran dan tanggapan (*expectation*) tertentu tentang bagaimana terjemahannya patut dihasilkan. Hal ini diistilahkan oleh Schauffler (2015) sebagai isu *feedback effect* yang merujuk

kepada gangguan yang disebabkan oleh kefahaman bahasa asal filem. Walaupun amnya penterjemah boleh melihat aspek *feedback effect* ini daripada kedua-dua sudut positif dan negatif (hlm. 234), penggunaan strategi penterjemahan humor yang berasaskan kreativiti penterjemah akan menimbulkan isu disebabkan percanggahannya dengan jangkaan awal audiens (Chiaro, 2011).

Isu di atas boleh dimanfaatkan dengan meneliti penerimaan audiens menerusi konteks masyarakat di Malaysia. Antara keunikan yang diteliti dalam kajian ialah aspek penerimaan terjemahan filem berbahasa Inggeris ke dalam BM. Sejarah jajahan kerajaan Inggeris, selain perubahan polisi kerajaan Malaysia (berpandukan penguatkuasaan akta tertentu) bagi meningkatkan kualiti kefasihan BI masyarakat tempatan akan menatijahkan beberapa isu, khususnya sama ada kumpulan masyarakat yang mempunyai asas BI yang berbeza mempunyai kecenderungan terhadap mod/hasil terjemahan tertentu, seperti yang dijelaskan di atas. Walaupun Noor Khairiah (2007) telah mengutarakan perihalan kaitan penerimaan dan kecenderungan audiens ini, beliau tidak mendatangkan bukti empiris bagi menyokong kenyataan tersebut. Isu ini juga tidak dihalusi dengan mendalam oleh kajian Imran Sadiq (2014). Oleh yang demikian, hal ini membuka ruang kajian seterusnya mengenainya, terutamanya dari sudut pengelasan audiens berdasarkan tingkatan kefasihan BI mereka.

Satu dapatan penting kajian empiris Imran Sadiq (hlm. 145) ialah humor berbentuk sindiran dan sikap biadab menerusi kata-kata makian paling sukar diterjemah. Namun begitu, kajian beliau tidak menjelaskan sama ada sari kata BI yang dikaji telah dihasilkan semula oleh syarikat penyiaran semasa ataupun merupakan sari kata asal, memandangkan filem tersebut diterbitkan pada tahun 1964 (hlm. 34). Justeru, timbul isu sama ada sari kata humor yang dikaji disediakan untuk kelompok masyarakat Malaysia pada tahun 1960-an, ataupun sari kata tersebut telah dihasilkan semula bagi

penonton zaman ini. Hal ini penting kerana kelompok dan zaman masyarakat yang berbeza mungkin mengekalkan fitur bahasa, nilai dan budaya berlainan. Audiens semasa juga berkemungkinan menganggap unsur humor dalam filem ini hilang atau berubah jika sari kata dalam filem yang ditonton sebenarnya disasarkan untuk tatapan generasi umur sebelumnya.

Sebagai rumusan, kesemua permasalahan yang dijelaskan ini menandakan bahawa bukan sahaja kajian THAV kekal relevan, bahkan wujud ruangan bagi menambah baik kualiti kajian THAV ini, khususnya di peringkat tempatan. Penelitian terhadap kerencaman TH dan penerimaan masyarakat mengenainya, sebagaimana yang diterapkan dalam kajian ini dinilai mampu untuk menyumbang bagi merungkaikan permasalahan ini.

#### **1.4 Objektif Kajian**

Umumnya, kajian ini bertujuan untuk meneliti pola penterjemahan humor dalam filem *Deadpool* dan meneliti penerimaan audiens mengenainya. Secara khususnya, kajian ini bertujuan untuk:

1. Mengenal pasti elemen-elemen humor dalam filem *Deadpool*.
2. Mengenal pasti strategi dan prosedur penterjemahan humor dalam filem *Deadpool*.
3. Menganalisis dan menghuraikan pengekal, perubahan, pengguguran atau penambahan item humor dalam terjemahan sari kata humor filem *Deadpool*.
4. Membandingkan perbezaan kadar pengenalanpastian, kefahaman dan penilaian rasa kelakar humor oleh audiens yang fasih berbahasa Inggeris dengan audiens yang kurang fasih berbahasa Inggeris.

5. Membandingkan pengekalan, perubahan, pengguguran atau penambahan item humor dalam terjemahan sari kata filem *Deadpool* dengan penerimaan audiens mengenainya.

## **1.5 Persoalan Kajian**

Berdasarkan permasalahan dan objektif kajian yang dibincangkan, dapat dirumuskan beberapa persoalan seperti berikut. Persoalan kajian ini dibahagikan kepada dua jenis tahap/peringkat (diistilahkan sebagai kajian pertama dan kedua dalam konteks kajian), seperti berikut:

### **1.5.1 Peringkat 1: Kajian Sari Kata**

1. Berdasarkan Taksonomi Elemen Humor Martínez Sierra (2006), apakah jenis humor yang dapat dikenal pasti dalam filem *Deadpool*?
2. Apakah item humor yang diterjemah (dikekalkan atau diubah), tidak diterjemah dan ditambah dalam filem *Deadpool*, dan mengapa? Adakah terdapat pola strategi terjemahan humor *Deadpool* yang dominan?
3. Apakah prosedur terjemahan humor yang dikenal pasti dalam filem *Deadpool*? Adakah terdapat pola prosedur terjemahan humor *Deadpool* yang dominan?

### **1.5.2 Peringkat 2: Kajian Penerimaan Humor**

1. Adakah audiens yang fasih berbahasa Inggeris lebih mengenal pasti, memahami dan menilai humor dalam filem *Deadpool* lebih kelakar berbanding audiens yang kurang fasih berbahasa Inggeris, dan mengapa?
2. Adakah item humor yang dinilai berjaya diterjemah (dikekalkan atau diubah), tidak diterjemah dan ditambah dalam kajian sari kata dikenal pasti, difahami dan dinilai kelakar oleh audiens, dan mengapa?

## 1.6 Skop dan Batasan Kajian

Terdapat beberapa batasan dalam kajian ini. Pertamanya ialah skop kajian. Kajian ini hanya membincangkan kajian TH dalam konteks terjemahan AV, sedangkan rangkuman KH lebih luas dan turut dikaji dalam disiplin ilmu lain (Chiaro, 2008b, 2014a). Dalam kajian ini, humor dan kaitannya dengan pelbagai bidang dijelaskan menerusi penerangan mekanisme humor, pembentukan humor dan penerimaan humor. Walau bagaimanapun, terdapat pelbagai perspektif lain yang dibincangkan oleh sarjana KH, seperti pembinaan Teori Enkripsi Humor (*The Encryption Theory of Humor*) (Flamson & Bryant, 2013) dan aspek kegagalan humor (*failed humour*) (Bell, 2015).

Teori Enkripsi Humor, antara lain menjelaskan mesej sebenar humor hanya boleh ditafsirkan dengan tepat sekiranya penerimanya mempunyai “kunci” bagi menyahsulit (*decrypt*) humor tersebut. Pada masa yang sama, penerima juga menyedari bahawa penyampai humor juga mempunyai akses kepada “kunci” tersebut (Flamson & Bryant, 2013:53). Kegagalan humor pula bermaksud kegagalan memahami mesej humor. Kegagalan ini boleh dijelaskan melalui spektrum yang luas, terutamanya menerusi sudut pandang bidang linguistik dan aspek ketaksamaan (*ambiguity*). Satu aspek penting yang turut dijelaskan ialah aspek kegagalan humor secara sengaja. Selain daripada permasalahan aspek analisis, kaitan langsung kedua-dua aspek ini dengan bidang TH dan THAV masih tidak meluas, justeru keduanya tidak disertakan dalam kajian ini.

Selain ruang lingkup kajian, pemilihan satu filem sebagai data kajian juga membatasi kajian ini. Pemilihan ini tentunya menghadkan capaian analisis dan keputusan kajian. Walaupun pemilihan korpus ini sesuai dengan orientasi analisis deskriptif yang diterapkan, secara realitinya kajian ini memerlukan sokongan kajian seumpamanya



bagi menjelaskan perihal TH dalam konteks masyarakat Malaysia dengan lebih luas, khususnya mengenai konsep-konsep utama seperti kebolehterjemahan dan kepadanan TH. Selain perihalan data, pemilihan jumlah audiens yang terhad (tujuh puluh tujuh orang) juga tidak mampu menjelaskan permasalahan penerimaan audiens tentang kualiti penyarikataan humor dalam skala lebih besar.

Di samping itu, kajian ini juga dibatasi aspek kaedah analisis. Walaupun kajian ini menetengahkan pendekatan multimodaliti dalam analisis kajian, unsur bermultimod tidak dinilai secara spesifik menerusi pembinaan model analisis, seperti yang dibangunkan oleh Balirano (2013) dan Desilla (2012). Walaupun amnya jumlah kajian bidang AV yang mengaplikasikan analisis unsur ini semakin meningkat, pemilihan Taksonomi Elemen Humor oleh Martínez Sierra (2006) dilihat memadai bagi menjawab persoalan kajian kerana taksonomi ini turut merangkumi empat mod teras pendekatan multimodaliti, iaitu Bunyi (*Sound*), Muzik (*Music*), Imej (*Image*), dan Bahasa (*Language*) (lihat Pérez-González, 2014a). Batasan ini turut menandakan bahawa pembinaan korpus bermultimod tidak diterapkan dalam kajian.

Batasan seterusnya melibatkan capaian kajian penerimaan humor (KPH). Kajian ini menggunakan konsep penerimaan (*reception*) oleh Gambier (2010) yang mengelaskan penerimaan kepada tiga bahagian, iaitu respons (*response*), reaksi (*reaction*) dan akibat (*repercussion*). Dalam konteks kajian, fitur respons merujuk kepada aspek kebolehbacaan dan kebergantungan terhadap sari kata. Oleh sebab pemerolehan maklumat bagi fitur ini memerlukan pemerolehan data melalui teknologi eksperimen terkawal seperti teknologi jejukan mata dan EEG (Miquel-Iriarte, 2014), data fitur respons tidak diperoleh menerusi kaedah yang sama disebabkan oleh faktor batasan akses kepada teknologi tersebut. Walau bagaimanapun, data bagi fitur respons ini