

Gagasan Fishman dalam Pemerihalan Unsur Anthropomorphisme Filem Tempatan

Fishman's Thought in Description Element of Anthropomorphisme in Local Film

Mashetoh Abd.Mutalib, Hishamudin Isam dan YusnizaYaakub

Pusat Pengajian Bahasa, Tamadun dan Falsafah, Universiti Utara Malaysia

ABSTRAK

Bahasa yang berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi dan mengungkapkan idea dan perasaan sudah dimaklumi dalam kalangan anggota masyarakat, bahkan dengan bahasa juga membolehkan masyarakat mengungkapkannya menjadi lebih kreatif dan mampu menyesuaikan berdasarkan konteks/situasi penggunaan. Secara tidak langsung, pengguna bahasa bijak dalam memanipulasi kosa kata/leksikal untuk satu-satu tujuan tertentu berdasarkan situasi tertentu. Kekreatifan tersebut timbul disebabkan oleh penutur dan yang dilawan tutur terdiri dalam kelompok sosial yang berbeza taraf sosialnya. Apabila berlaku perbezaan taraf sosial, maka akan terdapat perbezaan penggunaan bahasa antara satu kelompok dengan kelompok yang lain. Perbezaan ini sedikit sebanyak telah menimbulkan beberapa masalah kecelaruan bahasa dalam kalangan masyarakat Melayu khususnya dan masyarakat lain umumnya, terutama dalam kata panggilan/sapaan. Kajian ini bertujuan mengenal pasti dan menghuraikan kata *anthropomorphisme* dengan mengambil data daripada filem-filem Melayu yang bertemakan permasalahan sosial. Sebanyak lapan buah filem dijadikan sebagai data dalam kajian ini dengan mengguna pakai kerangka teori 'who speak what language to whom and when?' oleh Fishman (1965). Hasil kajian mendapati bahawa penutur menggunakan pelbagai variasi kata *anthropomorphisme* sebagai panggilan/sapaan bagi tujuan-tujuan tertentu, pada maksud tertentu dan pada tempat tertentu.

Kata kunci: Kata panggilan, *anthropomorphisme*, pengguna bahasa, penggunaan.

ABSTRACT

Language that serves as a tool for communicating and expressing ideas and feelings is well-known among members of the community, even with the

language as well as allowing people to express it in more creative and able to adapt based on the usage of context/situation. Indirectly, language users are smart in manipulating the vocabulary/lexical for one particular purpose based on specific situations. The creativity arises because of the speakers and those who are opposed to speaking in social groups are differ in their social status. The difference in social status causes the differences in language usage between one group and another. This difference has somehow caused some language problems among the Malay community as well as other societies especially in the word call/greetings. This study aims to identify and describe anthropomorphism by taking the data from Malay films with thematic social issues. A total of eight films were used as data in this study by applying the “*Who Speaks What Language to Who and When?*”, the theoretical framework by Fishman (1965). The findings show that speakers use variety of anthropomorphism words as call/greeting for certain purposes with specific intentions and at specific places.

Keywords: Word call, anthropomorphism, user language, usage.

1.0 PENGENALAN

Dalam masyarakat Melayu terdapat pelbagai bentuk sistem panggilan, antaranya neutral, kasar dan halus. Kebiasaannya, masyarakat Melayu akan mengguna pakai panggilan yang bersifat neutral dan halus bagi melambangkan identiti diri mereka yang bertatasusila dan beradab sopan. Panggilan kasar pula menunjukkan identiti pengguna bahasa dari kelompok penutur yang rendah akhlaknya. Menurut Abdul Rashid Daeng Melebek dan Amat Johari Moain (2010), “kata ganti diri bentuk halus selalunya dikaitkan dengan budi pekerti yang tinggi, digunakan oleh orang yang baik-baik dan tinggi status sosialnya...bentuk kasar pula digunakan oleh orang yang tidak tahu tata tertib serta rendah kedudukan sosialnya” (hlm. 148). Walau bagaimanapun, sistem panggilan dalam masyarakat akan berubah mengikut konteks penggunaan dan perhubungan antara individu dengan individu yang lain berdasarkan situasi dan masa tertentu.

Seterusnya, kata panggilan juga ditentukan oleh faktor kekuasaan dan setia kawan. Faktor kekuasaan dan kesetiakawanan dibahagikan kepada tiga pola, iaitu bentuk halus-kasar, bentuk halus-halus dan bentuk kasar-kasar (Brown & Gilman, 1960). Bentuk yang pertama (halus-kasar) bermaksud penutur yang berhubung antara satu sama lain berbeza taraf sosialnya, iaitu satu pihak berkedudukan tinggi akan menggunakan kata panggilan yang beradab, manakala pihak yang satu lagi berkedudukan rendah akan menggunakan kata panggilan yang kasar. Kedua (halus-halus) bermaksud penutur dan yang dilawan tutur sama dari segi taraf sosial akan menggunakan kata panggilan yang beradab sopan. Ketiga pula (kasar-kasar) bermaksud penutur dan yang dilawan tutur

rendah taraf sosialnya dan menggunakan kata panggilan yang kasar sesama mereka.

Oleh itu, makalah ini bertujuan untuk mengenal pasti dan membincangkan pola yang ketiga, iaitu kasar-kasar kerana penutur dan yang dilawan tutur terdiri daripada watak-watak dalam filem yang bertemakan permasalahan sosial. Penggunaan kata panggilan yang digunakan oleh mereka juga kasar dan tidak sopan kerana golongan ini terdiri daripada golongan sosial yang bertaraf rendah.

2.0 SOROTAN KARYA TENTANG KATA PANGGILAN

Kajian mengenai kata panggilan telah banyak dilakukan oleh pengkaji-pengkaji luar mahupun tempatan. Antara kajian mengenai kata sapaan telah dilakukan oleh Nik Safiah (1992), Nor Hashimah Jalaluddin, Harishon Radzi dan Maslida Yussof (2002), Sutami dan Hermina (2002), Marlyna Maros, Aslinda John, dan Mohd Baharim Mydin (2010), Marlyna Maros dan Mohd Baharom Mahyudin (2011), Mohd Syawal Narawi (2013), Zulkifley Hamid dan Zamrizam Abu (2013), Mohd Syawal Narawi (2013), Reniwati, dan Ab Razak (2015) dan Muna Afifah Mohd Zulkepli, Jama'yah Zakaria dan Nor Azuwan Yaakob (2015). Kajian-kajian ini bertujuan memerhati dan meneliti bentuk, kategori, kaedah dan strategi sapaan atau panggilan dalam masyarakat mengikut kelas yang tersendiri dengan fokus kepada faktor penentuan gender, rujukan dan status untuk memastikan penutur berlaku santun dalam menyapa atau memanggil walaupun dalam kalangan orang yang tidak/kurang dikenali. Antara beberapa data kajian mengenai kata panggilan ialah seperti kajian Nik Safiah (1992) yang membincangkan gelaran yang terdiri daripada gelaran kekeluargaan, gelaran tradisional, gelaran yang dianugerahkan dan gelaran profesional. Dalam hal ini juga, beliau menyatakan bahawa penggunaan bentuk panggilan yang salah akan membayangkan kekurangan asuhan yang baik dan dianggap sebagai satu penghinaan oleh orang yang disapa sebagai biadab atau kurang ajar.

Seterusnya, Nor Hashimah Jalaluddin, Harishon Radzi dan Maslida Yussof (2002) menyatakan bahawa sistem panggilan ialah perkataan yang digunakan oleh seseorang untuk merujuk kepada orang yang disapa. Istilah ini walau bagaimanapun tidak boleh digunakan sewenang-wenangnya, tetapi sebagai penanda sosial bagi yang menyapa dan disapa. Marlyna Maros, Aslinda John dan Mohd Baharim Mydin (2010) yang meneliti perbezaan penggunaan strategi panggilan yang digunakan oleh pelajar lelaki dan perempuan di sebuah institut pengajian tinggi awam di Malaysia. Hasil kajian menunjukkan bahawa jika jarak sosial pelajar adalah dekat, mereka cenderung untuk menggunakan strategi panggilan yang agak kasar. Bagi pelajar yang mempunyai hubungan yang agak

rapat, pelajar perempuan lebih selesa menggunakan nama untuk menyapa, manakala lelaki pada kebiasaanya hanya sekadar mengangguk kepala atau menyebut “hai”.

Seterusnya, kajian Marlyna Maros (2011) melihat jenis kata panggilan, fungsinya dan persepsi responden terhadap aspek kesantunan dalam memberikan panggilan sewaktu berinteraksi di kaunter pertanyaan. Mohd Syawal Narawi (2013) pula mengkaji kata panggilan dalam komuniti etnik. Kajian ini bertujuan untuk menjelaskan penggunaan kata panggilan dalam masyarakat Kelabit dan cabaran melestarikannya sewaktu berdepan dengan arus globalisasi. Hasil kajian menunjukkan bahawa kata panggilan Kelabit berkaitan rapat dengan nilai sosiobudaya masyarakat kelabit. Di samping itu, ia ditentukan oleh usia dan penggunaannya bergantung kepada keadaan, suasana serta pangkat orang yang disapa. Penggunaan kata panggilan Kelabit yang betul menggambarkan masyarakat Kelabit mempunyai nilai adab dan kesopanan dalam memanggil seseorang.

Kajian Reniwati dan Ab Razak (2015) telah membandingkan kata panggilan separa rasmi dalam masyarakat Minangkabau Kubupaten dan daerah Rembau. Hasil kajian mereka menunjukkan bahawa bentuk kata panggilan yang berbagai-bagai sesuai dengan kondisi sosial dan angkubah sosial daripada orang yang disapa; bentuk bahasa lain yang menyertainya selaras dengan bentuk kata panggilan; dan bentuk kata panggilan yang digunakan cenderung tidak memperlihatkan urutan unsur.

Jika dilihat dalam kajian-kajian lepas, ternyata pengkajian tentang kata panggilan telah banyak dilakukan. Walau bagaimanapun, hampir kesemua kajian tersebut memaparkan kata panggilan yang sopan dan santun untuk digunakan. Namun begitu, peredaran zaman dan perubahan masa telah menyebabkan pengguna bahasa begitu kreatif memanipulasi kosa kata/leksikal untuk pelbagai tujuan, termasuk dalam proses menyapa. Antara yang paling kreatif ialah menyapa atau memanggil seseorang sama ada yang dikenali atau tidak dengan gelaran haiwan. Sekiranya tidak menjelaskan bahawa panggilan ini diterima pakai oleh kelompok yang rendah taraf sosial mereka (rendah-rendah), masyarakat atau generasi muda akan menjadikan kata panggilan ini sebagai panduan penggunaan bahasa suatu hari nanti. Oleh itu, wajar dibincangkan bahawa terdapat beberapa jenis penggunaan kata panggilan berdasarkan Brown dan Gilman (1960), iaitu bentuk halus-kasar, bentuk halus-halus dan bentuk kasar-kasar

Selain itu, kata panggilan ini boleh dikatakan menyamai prinsip *anthropomorphisme*, iaitu suatu prinsip yang menyamakan sifat manusia dengan sifat-sifat sesuatu yang bukan manusia seperti haiwan. Menurut Mithen (2005), *anthropomorphisme*

ialah istilah dari bidang sosiologi dan antropologi yang dicipta dalam pertengahan tahun 1700. Istilah ini terhasil daripada gabungan perkataan Yunani *ánthropos* yang bermaksud manusia dan *morphe* yang bermaksud bentuk.

3.0 ANTHROPOMORPHISME : PERSAMAAN MANUSIA DAN BUKAN MANUSIA

Fenomena penelitian unsur *anthropomorphisme* telah berkembang luas sehingga menjadi suatu aspek yang dianggap menarik untuk diamati. Bukan sekadar bidang psikologi, bahasa dan sastera, malah kajian mengenai unsur ini turut menarik perhatian pengkaji bidang-bidang sains, khususnya sains robotik (Sims, Chin, Sushil, Barber, Ballion, Clark, & Finkelstein, 2005; Zlotowski, Strasser, & Bartneck, 2014). Scholl dan Tremoulet (2000) menjelaskan proses *anthropomorphisme* sebagai suatu proses psikologi bermula dengan fahaman animisme yang melihat adanya tautan yang kuat antara manusia dan alam. Keadaan ini menyebabkan wujudnya perasaan adanya keserupaan atau persamaan antara ciri-ciri dan sifat-sifat yang ada pada manusia dengan unsur-unsur alam yang begitu luas. Sifat keserupaan dan persamaan ini dapat dikenal pasti apabila penyerlahan unsur bukan manusia (sifat haiwan misalnya) dilihat lebih menonjol atau mendominasi berbanding sifat manusia itu sendiri, sama ada melalui perbuatan dan tingkah laku, mahupun dari sudut psikologi (Avis, 2012; Avis, Aitken dan Ferguson, 2012).

Perubahan dan perkembangan terkini bahasa menunjukkan penggunaan dan penerapan unsur *anthropomorphisme* juga boleh dilihat dalam sistem berkomunikasi sesetengah masyarakat, khususnya semasa menggelar seseorang. Panggilan kata sapaan dengan merujuk seseorang melalui penerapan unsur *anthropomorphisme* boleh dikenal pasti apabila seseorang menggunakan gelaran haiwan yang dekat dengan budaya mereka untuk membayangkan unsur keserupaan atau persamaan antara ciri-ciri atau sifat-sifat hakikat orang yang dirujuk dengan haiwan yang diimajinasikan.

4.0 PEWAJARAN DATA

Makalah ini memilih filem sebagai data untuk dikaji. Kenapa filem? Filem atau drama selain menjadi hiburan kepada masyarakat, ia juga menjadi ikutan dan tauladan kepada masyarakat. Salasiah dan Muhamad Kasim (2014) turut menyatakan bahawa filem merupakan salah satu unsur hiburan yang terdapat di negara ini. Pelbagai genre filem dipertontonkan kepada masyarakat Malaysia sejak dahulu hingga kini. Oleh itu, perbincangan dalam makalah ini dengan

mengambil data daripada lapan (8) buah filem tempatan beberapa syarikat penerbitan filem di Malaysia yang telah berjaya mengaut keuntungan seperti *Skop Production*, *MIG* dan *Tayangan Unggul*. Filem yang ditayangkan berkisarkan permasalahan sosial dan kemasyarakatan, iaitu filem *KL Gangster* (KLG), *Anak Halal* (AH), *Adnan Sempit* (AS), *Adnan Sempit 2* (AS2), *Aku Masih Dara* (AMD), *Kongsi* (K), *Bohsia: Jangan Pilih Jalan Hitam* (BJPJH), dan *Bohsia 2... Jalan Kembali* (B2JK).



Rajah 1: kepelbagaian poster filem tempatan sebagai data kajian

Menurut Hatta Azad (2002), pendedahan mengenai elemen makna dalam bahasa masih kurang diperhatikan dan diteliti kerana masyarakat lebih banyak membicarakan mengenai jalan cerita atau lakonannya. Menurutny lagi, sewajarnya penerokaan aspek bahasa dalam filem perlu didedahkan dan dikongsi dengan masyarakat. Oleh itu, berdasarkan pandangan tersebut, pewajaran data filem untuk dijadikan kajian amatlah penting. Tambahan pula, menurut Juliana Abdul Wahab dan Mahyuddin Ahmad (2009), sesebuah filem mampu dilihat

sebagai medium untuk menstrukturkan proses pengeluaran makna yang ditunjukkan oleh sesebuah masyarakat. Hal ini demikian kerana filem merupakan wadah penyebaran segala pengaruh, baik dari segi aksi atau lakonan, tetapi juga dari segi dialog yang dilontarkan, iaitu diksi, ayat, gaya bahasa dan sebutannya.

Oleh itu, pemilihan filem diyakini dapat membantu proses memahami penggunaan unsur *anthropomorphisme* sebagai bentuk panggilan dalam komunikasi yang mewakili sekumpulan masyarakat pengguna bahasa (dalam kajian ini, masyarakat pengguna bahasa diwakili oleh golongan masyarakat kelas rendah).

4.1 Kaedah Transkripsi dan Proses Pengekodan

Data telah ditranskripsikan dari bentuk audio kepada bentuk tulisan dan disaring untuk memperoleh korpus teras. Data tersebut diberikan kod dan nombor yang sesuai untuk memudahkan pemahaman seperti di bawah:

- Ajib : Bro. (sambil memeluk Malek) **(KLG/B 1/01)**
Malek : Jib. **(KLG/B 1/02)**
Ajib : Amacam cuti panjang? Best, herm? **(KLG/B 1/03)**
Malek : Cuti sudah habis bro. Amacam Dragon? **(KLG/B 1/04)**
Ajib : Itu lu kena tanya dia, jom. (menoleh kepada konco-konconya). Malek is back, malik is...**(KLG/B 1/05)**

Data ditranskripsi berdasarkan dialog dalam filem KL Gangster yang dilabelkan sebagai filem 1 (F1) dalam penulisan untuk memudahkan pembacaan. Pengkaji telah menetapkan kod-kod bagi setiap dialog bagi memudahkan proses menganalisis data. Pengkaji telah melabelkan kod seperti data dalam rajah, iaitu (KLG/B1/04) yang merujuk kepada tajuk filem, babak dalam filem dan urutan dialog.

4.2 Pendekatan Teori

Teori yang diterima guna untuk kajian pemilihan bahasa sering kali dihubungkan kaitkan dengan pendekatan sosiolinguistik. Pendekatan ini dihubungkan dengan konsep Fishman (1965) yang berlandaskan siapa yang bertutur dengan bahasa apa, kepada siapa dan bila. Oleh itu, di dalam kajian bahasa dalam bidang sosiolinguistik sentiasa akan mengambil kira bagaimana penggunaannya dalam masyarakat yang dipengaruhi oleh faktor sosial dan situasi. Faktor-faktor sosial itu antaranya ialah status sosial, tahap pendidikan, umur, tahap ekonomi, jantina dan sebagainya. Selain itu, bentuk bahasanya dipengaruhi oleh faktor situasi, misalnya siapa yang bercakap? bagaimana bentuk bahasanya? kepada siapa? bila? di mana? dan mengenai masalah apa? Faktor-faktor situasi seperti itu seiring

dengan rumusan Fishman: *Who speaks what language to whom and when* (1964). Makalah ini menerapkan teori Fishman dalam kajian yang merangkumi siapa yang bercakap, bahasa apa, kepada siapa dan bila.

(a) *Who speaks*

Faktor siapa yang bercakap, iaitu penutur turut menyebabkan berlakunya penggunaan bahasa yang bervariasi. Menurut Asmah Haji Omar (dipetik dalam Zulkifley Hamid, 2004) menyatakan bahawa perbezaan bangsa sering kali mewujudkan perbezaan bahasa. Hal ini dapat dibuktikan dengan data dapatan berikut:

- Shark : Lu gila ka? Lu sewel ka? Lu datang tempat gua, lu tunjuk lu punya *****taiko*****. Jangan sampai gua seksa lu hidup-hidup tau (dengan nada marah) . (KLG/B21/08)
- Gangster 2 : Wa mau lu *****deal***** sama kitaorang. Faham? (dengan nada marah) (KLG/B 2/08)

Dialog tersebut menunjukkan bahawa Shark bertutur dengan Gangster 2 yang sama taraf sosial dengannya (rendah-rendah).

(b) *What language*

Faktor bahasa apa yang digunakan dalam filem melibatkan watak yang rendah taraf sosial mereka .Oleh itu, penggunaan bahasa argot telah mendominasi hamper keseluruhan dialog yang diujarkan. Antara data berdasarkan penggunaan bahasa tersebut seperti berikut:

- Shark : Lu banyak bunyi ha, gua belum pernah kalah lagi tau. Apa lu ingat lu besar ka? Lu pijak sama gua sekarang. Lu panggil lu punya *****anjing-anjing***** ni semua pijak sama gua sekarang, gua mau tengok. Lu jaga Dragon, lu masuk tempat Tony ha, gua bom lu tau, bukan senang mahu masuk itu tempat ma. (dengan nada separa mencabar) (KLG/B13/06)
- Jai : Siapa yang *****bangkai***** sekarang? (sambil merampas beg berisi wang). Aku ke kau? Suka? Seronok? Lain kali jangan buat lagi tau, nanti mak marah. (KLG/B 4/07)
- Ajib : Hei Shark, lu mau sembang sama *****bangsat***** ini macam ha, lu cerita sama gua ma, hah!!! Nanti wa kasi kenal wa punya sengat aaaa, lu hang ha. (dengan nada marah) (KLG/B13/07)

Penggunaan bahasa argot dalam filem memang wujud ialah penggunaan kata *anjing-anjing*, *bangkai* dan *bangsat*. Penggunaan bahasa ini melambangkan identiti sesebuah kelompok.

(c) *To whom*

Faktor 'kepada siapa' bahasa itu digunakan turut memperlihatkan variasi penggunaan bahasa dalam filem yang melibatkan situasi sosial. Situasi sosial merupakan situasi yang berlaku di sekeliling kita. Antara data yang boleh ditonjolkan berdasarkan data adalah seperti berikut:

- i. Malek: Cuti sudah habis *****bro*****. Amacam Dragon?(KLG/B 1/04)
- ii. Gangster:Macam mana budak *****bangkai***** macam lu ni boleh jaga tempat ni?(KLG/B 3/03)
- iii. Malek: Kau ingat apa, baju nak lipat-lipat? Apasal kau tak masuk? *****Husya-husya***** tapi kau tak masuk. (dengan nada memperli) (KLG/B15/02)
- iv. Gangster 2 : Wa mau lu *****deal***** sama kitaorang. Faham ? (dengan nada marah) (KLG/B 2/08)
- v. Pelanggan 1 :*****Barua***** tu budak sial. (KLG/B15/04)

Penutur tergolong dalam kalangan gangster-gangster yang mempunyai identiti bahasa yang difahami dalam kalangan atau kelompok mereka sahaja. Antara penggunaan leksikal yang digunakan dalam filem ialah *bro*, *bangkai*, *busya-busya*, *deal* dan *barua*.

(d) *When*

Faktor 'bila' bahasa-bahasa ini digunakan dipengaruhi oleh faktor situasi/tempat menyebabkan bahasa slanga atau argot digunakan secara meluas dalam filem-filem tersebut. Latar penggunaan bahasa tersebut lazimnya dalam situasi tidak rasmi dan latar tempat yang tidak formal seperti di kelab-kelab malam, di lorong-lorong gelap, di pusat kasino dan seumpama dengannya. Sebagai data daripada dapatan adalah seperti berikut:

Berdasarkan dapatan, situasi tersebut berlaku di sebuah Kelab Malam di mana tempat pertemuan antara Shark dengan Jai. Suasana yang digambarkan dalam filem ini adalah suasana tidak formal, dingin dan tegang.

5.0 ANALISIS DAN PERBINCANGAN

Hasil kajian menunjukkan bahawa, kata berunsur *anthropomorphisme* yang paling tinggi kekerapannya ialah anjing 27%, diikuti oleh ayam 27%, semut 19%, kutu 16% dan langau 15%. Berikut disertakan Jadual 1 yang dapat memaparkan statistik data secara keseluruhan.

Jadual 1: Bilangan kekerapan kata berunsur *Anthropomorphisme*

Bil.	Kata	Kekerapan	Peratusan (%)
1	Anjing	45	27
2	Ayam	37	23
3	Semut	31	19
4	Kutu	27	16
5	Langau	25	15
Jumlah		165	100

Jumlah kekerapan kata berunsur *anthropomorphisme* yang dipaparkan dalam kajian ini diharap dapat menjadi data pemula kepada kajian yang lebih menyeluruh dalam usaha memahami unsur *anthropomorphisme* sebagai bentuk panggilan dalam komunikasi berdasarkan penerapan kerangka teori ‘*who speak what language to whom* dan *when?*’ (Fishman, 1965). Perbincangan ini mengkategorikan analisis kepada tiga (3) bahagian utama unsur *anthropomorphisme*, iaitu anjing, ayam dan serangga (semut, kutu dan langau). Berikut dibincangkan satu persatu unsur tersebut.

5.1 Anjing

Dalam filem-filem tempatan bertemakan permasalahan sosial, sifat umum, ciri fizikal, serta ciri psikologi yang terdapat pada anjing telah digunakan untuk menunjukkan unsur keserupaan atau persamaan kepada sekelompok manusia (lelaki) yang boleh mendatangkan ancaman atau menyelesaikan ancaman, bekerja sebagai pengawal (*bodyguard*) dan ahli yang menjadi pengikut setia kepada sesebuah organisasi. Berikut disertakan tiga (3) data dalam situasi berbeza-beza yang dapat menggambarkan penggunaan unsur *anthropomorphisme* yang melibatkan sifat umum, ciri fizikal, serta ciri psikologi anjing sebagai bentuk kata panggilan.

Data 1

- Shark : Lu banyak bunyi. Gua belum pernah kalah lagi tau. Lu ingat lu cukup besarkah? Lu pijak sama gua sekarang. Lu **panggil ANJING-ANJING** lu **pijak sama gua** sekarang tengok. Lu jaga-jaga Dragon. Lu masuk tempat Tony ah, gua bunuh lu. Bukan senang masuk tu tempat, ok! **(KLG/B13/06)**
- Ajib : Eh Shark, lu suka sembang bangsat ini macam ah, cerita sama gua. Nanti gua kasi kena lu punye sengat ah. **(KLG/B13/07)**
- Dragon : Shark, lu ade nampak gua punye lutut ade cabut ah? Marilah gua tunggu, lu punye gigi pun belum tumbuh habis, lu mau masuk ini line kah? **(KLG/B13/08)**

Dalam data 1, unsur *anthropomorphisme* dengan ciri fizikal anjing digunakan untuk menyerlahkan unsur keserupaan dan persamaan antara pengawal (*bodyguard*) bagi watak Dragon dengan anjing, iaitu haiwan yang setia menurut perintah. Dalam dialog tersebut, penulis skrip menggunakan kata ‘panggilan anjing-anjing’ yang merujuk orang suruhan yang boleh diperintah atau diberi arahan sesuka hati. Maksud anjing-anjing dalam situasi tersebut merujuk penggunaan bahasa dalam kelas sosial yang sama tarafnya dengan si penutur.

Data 2

- Shark : Sekarang Dragon punye **ANJING** sudah **jaga** Malek. Lu banyak sial punya orang, lu tau kah? Tony punye hal belum settle lagi, lu mau campur hal gua. Ape hal? **KLG/C02/15**
- Ajib : Haiyaa, busuk punya orang sudah mari. Suka makan sampai berak. Tu pasal lu suke perhatikan belakang. Lu sama Malek ape mau? **KLG/C02/15**
- Shark : Gua **mau dia susah**. **KLG/C02/16**
- Ajib : Susah? Dia sudah mati. Lu tak tau ah? **KLG/C02/17**
- Shark : Dia belum cukup mati lagi. Gua **mau dia mati kaw-kaw** punya ma. Lagi dia pijak kat KL ma, gua tak boleh tutup mata. Lu jangan sayang lu punya kawan, lu sayang lu punya nyawa dulu la. **KLG/C02/18**
- Ajib : Woi Shark. Lu ada pistol ah, kasih tembak sini-sini atau barang besi-besi ah hentam gua sampai mati. Ada beranikah? **KLG/C02/19**

Dalam data 2, Shark menggunakan kata panggilan ‘anjing’ untuk memanggil orang suruhan Dragon. ‘Anjing’ dalam konteks kata panggilan ini berbeza sifat dengan pencirian fizikal anjing yang setia kepada tuannya dan dijadikan sandaran untuk menterjemahkan sifat keserupaan dan persamaan haiwan tersebut dengan watak pengawal (*bodyguard*) kerana “anjing” dalam konteks ini sudah berpaling tadah terhadap ketuanya. Secara tidak langsung, gelaran anjing dalam situasi ini menunjukkan satu penghinaan kepada Dragon.

Data 3

- Shark : Gua tau ape gua buat, gua mau **orang macam dia**. **KLG/C02/15**
- Kawan : Buat pe lu simpan tu budak? Gua mau, tu hari lu sudah mau potong
- Shark : kepala dia tau. Kalau Malek tau adik dia join sama kite, dia pancung sama lu tau. **KLG/C02/16**
- Shark : Lagi cun. Gua lagi suka. Sekarang dia punye adik sudah jadi **ANJING** kita, **macam-macam kita boleh bikin tau**. **KLG/C02/17**
- Nada : Ape macam kalau dia **kencing** sama kita? Kita **tak boleh percaya** sama dia. **KLG/C02/18**
- Shark : Lu tak payah cerita sama gua lah. Dia **macam bangkai**, tak boleh duduk

diam tengok duit. Gua **tau macam mane nak handle dia.**
KLG/C02/19

Data 3, penggunaan unsur *anthropomorphisme* melalui penyerlahan sifat anjing dan persamaannya dengan watak pengawal semakin ketara. Dalam konteks ini, Shark telah menggelarkan adik Malek sebagai ‘anjing’ apabila Shark menggunakan sifat-sifat haiwan tersebut melalui frasa *orang macam dia*. Antara sifat yang dapat dikesan ialah menipu (*kencing dan tak boleh percaya*), dan mudah diurus (*macam-macam kita boleh bikin tau dan tau macam mana nak handle dia*). Selain itu, anjing juga mempunyai sifat tamak (*Dia **macam bangkai**, tak boleh duduk diam tengok duit*). Sifat-sifat ini tentunya penjelmaan daripada ciri fizikal dan psikologi anjing yang taat kepada tuannya, mudah dilatih dan mudah menyesuaikan diri dengan persekitaran baru dan ketamakan harta.

Ketiga-tiga data yang dipaparkan menggambarkan penggunaan unsur *anthropomorphisme* oleh watak-watak dalam filem bertemakan permasalahan sosial yang menyifatkan manusia seperti melalui penyerlahan sifat anjing. Panggilan ini bertepatan dengan kedudukan sosial mereka yang rendah tarafnya dalam masyarakat. Penggunaan perkataan ‘anjing’ disesuaikan kepada siapa diujarkan, situasi dan latar ujaran.

5.2 Ayam

Ayam dikatakan antara haiwan yang ada kedudukannya yang tersendiri dalam setiap kebudayaan sesuatu bangsa (Denoon, Firth, Linnekin, Meleisea, & Nero, 2004). Dalam budaya Melayu misalnya, sifat dan perilaku ayam banyak dilambangkan dalam peribahasa untuk menggambarkan sifat dan sikap manusia, baik dalam lingkungan makna yang bersifat ameliorisasi (positif), mahupun yang bersifat pejorasi (negatif). Mengambil pendekatan yang sama, penulis skrip melihat sesuatu yang istimewa menggunakan unsur *anthropomorphisme* ayam untuk membayangkan watak-watak yang dicipta. Namun begitu, semua penonjolan unsur *anthropomorphisme* bagi ayam ditunjukkan dengan sifat ayam betina (watak wanita). Berikut disertakan empat (4) data (dalam situasi yang berbeza-beza) yang dapat menggambarkan penggunaan unsur *anthropomorphisme* yang melibatkan sifat umum, ciri fizikal, serta ciri psikologi ayam sebagai bentuk kata panggilan. Antara data penggunaan kata panggilan ‘ayam’ seperti berikut:

Data 4

- Atikah : Ijam, Ijam...**AH/D2/19**
- Joe : **AYAM** mana pulak yang **berkokok** kat sini. Hey! **ayam terbang duduk**. **AH/D2/20**
- Atikah : Abang, abang... Ijam mana bang?? **AH/D2/21**
- Joe : Ha? **AH/D2/22**
- Atikah : Saya cari dia, dia janji nak hantar barang dekat saya. **Tolong abang**, saya nak barang saya bang. **Saya dah tak tahan** sangat dah ni. **AH/D2/23**
- Joe : Ape? tak tahan? **Aku pun tak tahan** dah ni. **AH/D2/24**
- Atikah : Abang lepas la, lepas la bang! **AH/D2/25**
- Joe : Diam. **AH/D2/26**
- Atikah : **Tolong!! Tolong!!** **AH/D2/28**
- Joe : Kau nak barang? Boleh tapi **kau kena trade in** barang kau. **AH/D2/29**
- Atikah : Lepas, abang lepas!,ah lepas!! **AH/D2/30**

Unsur *anthropomorphisme* ayam dalam data emapt (4) diterjemahkan sebagai seorang wanita yang kesempitan, terdesak dan sangat lemah. Dialog “**AYAM** mana pulak yang **berkokok** kat sini” merujuk siapa yang bertutur, iaitu Atikah yang menjerit-jerit memanggil Ijam (yang dilawan tutur). Kata kerja berkokok dikaitkan dengan sifat ayam betina. Kata panggilan ini dituturkan oleh Joe kepada Atikah yang terdesak inginkan ‘barang’(dadah) daripada Ijam, iaitu kawan kepada Joe. Dalam konteks ini juga, Atikah seolah-oleh telah mengiyakan kata panggilan (ujaran) tersebut terhadap dirinya. Ujaran ini berlaku di tempat ahli kumpulan ini melepak/berkumpul.

Data 5

- Keting : Wei! Hohoho! Eh! Alamak, **AYAM**. Eh, Eh...**Amy**lah. Buat ape kat sini? **Tempat yang sunyi** macam ni. **Malam-malam** macam ni. Eh! Ngeri. Kalau **dihidu dek penyamun, pencabul, perogol**, habis **kena kenduri** kat sini Mie. Haiish... Seb baik lah Abang Keting dengan kawan-kawan ahli jemaah masjid. Eh..tapi sebelum tu kita singgah umah Abang Keting sekejap, Abang Keting nak tukar kain pelikat jab. Alamak, dia jual mahal lah. Amy, Amy, boleh tak kalau Abang Keting nak tumpang tanya sikit aje. **B2JK/A3/013**
- Emy : Nak tanya ape? **B2JK/A3/014**

Data 5 merujuk Keting menggelar Emy dengan panggilan ‘ayam’ yang menggambarkan sifat keserupaan atau persamaan antara ciri-ciri atau sifat-sifat hakikat wanita dengan ayam. Dalam situasi ini, Keting cuba memberi peringatan kepada Emy supaya jangan berseorangan di tempat sunyi kerana ayam yang biasanya hidup berkawan akan mudah diserang musuh (ular atau musang) sekiranya keluar atau terpisah dari hidup berkawan. Keadaan ini disamakan dengan sifat Emy yang dikatakan mudah ditimpa musibah sekiranya bersendirian di tempat yang sunyi pada waktu malam. Walau bagaimanapun, Keting sebenarnya cuba mengganggu Emy pada masa itu.

Data 6

- Keting : Babe,...lu apa hal? Dari tadi gua dengar bunyi ekzos gua aje...selalu kalau lu belakang gua, lu memekak mengalahkan pontianak... lu sengugut? ke lu period? Hehe **tak ada rezeki gua** malam ini. **Rugi gua minum kopi jantan**. Pak cik tadi dia caj gua mahal pula tu. **B2JK/C13/23**
- Tasha : Apalah susah? Lu **pergi taram** lu punya cia baru tu lah...Wa tengok lu usha dia macam stim ja. Alamak, **barang secondhand memang favourite** lu pun kan? **B2JK/C13/24**
- Keting : Hari-hari lu makan nasi lemak lauk kerang... sekali sekala lu nak makan juga nasi lemak lauk ayam sambal lebih. **B2JK/C13/25**
- Tasha : Eh gua tak ada hal lah... *you* nak siapa der...Tapi tolonglah...**Cari yang stail sikitlah**....Minah tu **AYAM kampung** doh! **B2JK/C13/26**

Data 6 menterjemahkan unsur *anthropomorphisme* ayam kampung dengan memperinci sifat ayam kampung (wanita kampung) yang dikatakan tidak pandai bergaya (frasa *cari yang stail sikitlah*) dan dikategorikan sebagai *barang secondhand* (sudah tidak dara lagi). ‘Ayam kampung’ digelarkan oleh Tasha kepada teman wanita baru Keting yang digambarkan sebagai wanita yang tidak tahu bergaya apabila Keting menunjukkan minat kepada gadis tersebut.

5.3 Serangga

Serangga termasuk dalam salah satu kategori haiwan yang paling beragam (dari segi kategori/jenis), mencakupi lebih dari satu juta spesis (Hester & Harrison, 2007). Antara data serangga yang dijadikan unsur *anthropomorphisme* dalam melambangkan sifat manusia dalam watak-watak yang menerajui filem-filem tempatan bertemakan permasalahan sosial ialah seperti semut, kutu dan langau.

a. Semut

Semut ialah serangga sosial dalam keluarga *xformicidae* dan tergolong dalam kumpulan *hymenoptera*. Secara fizikal, semut mudah dikenal pasti berdasarkan

struktur tubuhnya yang kecil, berantena dan nod tersendiri yang membentuk pinggang langsing (Holldobler & Wilson, 1990). Menurut Passera (2014), koloni semut yang menjadi ancaman ini digambarkan sebagai satu superorganisma kerana berfungsi sebagai satu entiti ketika berkerja dan saling meyokong antara satu sama lain. Antara data penggunaan ‘semut’ sebagai panggilan seperti berikut:

Data 7

- Dragon : King punya orang ape macam. Sekarang dia punya anak tiri bikin hal ma. Dia tak boleh diam sama gua ma. Lagi itu Shark sudah **langgar orang punya tempat**. Sekarang gua kasi langgar tempat dia ma. Baru syok! *Fight*, takut ah? **KLG/D7/08**
- Jai : Tapi **SEMUT** macam tu **bukan makanan aku**, Dragon. Kalau dia orang **hantar 10 orang**, aku tak goyang tapi **kalau dia sentuh kau**, aku cium dia. **KLG/D7/09**

Dalam data di atas, merujuk kata panggilan ‘semut’ digunakan oleh Jai sewaktu berkomunikasi dengan Dragon untuk memperlekehkan Shark yang digambarkan sebagai tidak berupaya untuk menentangnya. Komunikasi yang berlatarkan kawasan jajahan Jai berlaku kerana Dragon memberitahu Jai bahawa Shark telah mengganggu kawasan mereka sedangkan Shark hanya ‘orang baru’ yang terlibat dalam kegiatan tidak bermoral ini.

b. Kutu

Berbanding semut yang dilihat secara kasar bukan suatu ancaman, kutu adalah serangga yang dikatakan memberi ancaman walaupun struktur tubuhnya kecil seperti semut. Serangga yang diklasifikasikan sebagai pembawa penyakit manusia ini adalah serangga parasit yang hidup (menumpang makan) pada setiap burung dan mamalia. Antara data penggunaan panggilan ‘kutu’ seperti berikut:

Data 8

- Kawan Jai : Jai, ada **orang luar** masuk tempat kita. Mari kita **ajar dia** orang.
- Jai : **KUTU** mana? **Takkan kau tak boleh settle**. Hal kecil macam ni pun kau nak aku turun jugak. **KLG/C14/12**
- Kawan Jai : Masalahnya Jai, Dragon yang suruh **kita turun**. Dia orang dah **langgar** tempat Robert. Macam mane? **KLG/C14/13**
- Jai : Dragon suruh ah. Hmmm. **KLG/C14/14**

Sama seperti semut, watak kutu juga menjadi unsur *anthropomorphisme* yang diperkecil-kecilkan ancamannya berdasarkan frasa *hal kecil*. Dalam data ini, Jai menggelarkan kepada ‘orang luar’ dengan gelaran kutu, iaitu watak pengikut, orang suruhan atau konco semasa berkomunikasi dengan kawannya. Sesuai dengan tema permasalahan sosial, kaedah mengurus dan mengawal ancaman daripada kutu diterjemahkan dengan cara yang kasar melalui frasa *kita turun dan ajar dia*.

c. Langau

Selain kutu, serangga yang turut boleh memberi ancaman ialah langau atau *chrysomya megacephala* kerana serangga ini juga dikatakan mampu menyebarkan penyakit. Tidak seperti semut dan kutu, langau mempunyai kelebihan bersayap dan boleh terbang, dan keadaan ini memudahkannya untuk menyebarkan penyakit bawaan seperti memindahkan kuman pada makanan terdedah. Datanya dapat dilihat seperti berikut:

Data 9– KLG/A04/19

- Tauke Cina : Aiyaa, lu orang jangan kacau *bisnes* gua. Lu cari tempat lainlah, kawan. **KLG/A04/19**
- Kawan : Woi, lu jangan main-main. Kalau lu tak mau kita orang kacau
Shark *bisnes*, lu bayar sama kita orang. Gua mau tempat ni, faham?
KLG/A04/20
- Tauke Cina : Haiya, ni tempat Dragon. Jaga-jaga ma. Kalau lu mau ah lu
cerita sama Dragon. **KLG/A04/21**
- Kawan : Gua mau lu *deal* sama kita orang, faham! Eh, mana wang?
Shark **KLG/A04/22**
- Jai : Hei, **LANGAU**. Kenapa **masuk campur urusan** aku?
KLG/A04/23
- Kawan : Ni tempat lu ke? Sesuai **budak bangkai** macam lu **jaga**
Shark **tempat** ni. Blah lah. Lu sapu dekat tempat lain la. Blah.
KLG/A04/19
- Jai : Aku bagi engkau 2 pilihan, cara kasar atau cara halus.
KLG/A04/19
- Kawan : Kalau gua tak bagi, lu boleh buat ape? **KLG/A04/19**
Shark

Dalam data 9, unsur *anthropomorphisme* untuk watak pengikut, orang suruhan atau konco diterjemahkan sebagai langau. Sesuai dengan kelebihan ciri fizikal langau yang bersayap, boleh terbang, dan menyebarkan memindahkan kuman yang terlekat di kakinya yang berbulu dan boleh menyebabkan punca penyakit berjangkit. Dalam situasi ini, kata panggilan langau ditujukan oleh Jai kepada kawan Shark kerana mengganggu kawasannya. Langau dalam panggilan ini digambarkan sebagai sesuatu yang kotor, iaitu “sesuai **budak bangkai** macam lu **jaga tempat** ni” ayat yang ujkarkan oleh Jai.

Penjelasan data tujuh (7) hingga sembilan (9) seperti yang dipaparkan dapat memperinci penggunaan unsur *anthropomorphisme* melalui penyerlahan sifat serangga yang dipindahkan maklumat ciri-ciri biologi, fizikal dan psikologinya kepada pengikut, orang suruhan atau konco yang tidak menonjol wataknya. Keadaan ini sesuai dengan watak-watak tersebut yang mirip, menyamai atau menyerupai dengan sifat-sifat serangga yang boleh memberi ancaman, tetapi mudah dikawal dan dikendalikan.

Jika dilihat dalam data tersebut, unsur *anthropomorphisme* sebagai ‘*what language*’ atau ujaran yang diujarkan (*who speak*) kepada yang dilawan tutur (*to whom*) dalam kalangan kelompok yang sama taraf sosialnya dengan berlatarkan tempat yang tidak formal dan dalam suasana yang tegang, dingin dan marah.

6.0 KESIMPULAN

Sebagai kesimpulan, dapat diperjelaskan bahawa unsur *anthropomorphisme* yang digunakan oleh watak-watak yang terlibat dalam filem yang bertemakan permasalahan sosial merujuk pola penggunaan bahasa kasar-kasar yang melibatkan kelompok sosial yang sama tarafnya. Unsur *anthropomorphisme* yang diujarkan mewakili individu-individu, situasi dan tujuan komunikasi yang bertentangan dengan persekitaran/kehidupan yang normal kerana mereka terlibat dalam kegiatan yang menyalahi agama, etika dan undang-undang negara. Walau bagaimanapun, bentuk panggilan ini tidak akan berlaku sekiranya individu mempunyai jati diri yang kuat dengan adat dan budaya masing-masing serta mempunyai taraf sosial yang tinggi. Pola kata panggilan juga akan berubah, iaitu ‘halus-halus’ yang menunjukkan seseorang individu yang menggunakan bentuk panggilan yang sopan serta melambangkan halus budi bahasanya.

RUJUKAN

- Abdul Rashid Daeng Melebek & Amat Johari Moain. (2010). *Sosiolinguistik dan bahasa Melayu*. Bangi: Penerbit UKM.
- Avis, M. (2012). *Humanlike brands and metaphor: Applications and consequences*. Thesis Doctor of Philosophy, Univeresity of Otago, Dunedin, New Zealand.
- Avis, M., Aitken, R., & Ferguson, S. (2012). Brand relationship and personality theory metaphor or consumer perceptual reality? *Marketing Theory*, 12(3), 311-331.
- Brown, R. and Gilman, A. (1960). The Pronouns of Power and Solidarity. In Sebeok, T. A. (Ed.), *Style in Language*, 253-276. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Fishman, J.A. (1965). Who speaks what language to whom and when. Dlm. *La Linguisticuevol1* fasc 2: 67-88. Tarikh capaian 2 Mac 2010 daripada <http://www.jstor.org/stable>.
- Hatta Azad Khan. (2002). Peranan drama dan filem dalam pembinaan bahasa Melayu. *Prosiding Kongres Bahasa dan Persuratan Melayu IV*.
- Hester, R. E., & Harrison, R. M. (Eds.). (2007). *Biodiversity under threat: Issues in environmental science and technology*. Cambridge: Royal Society of Chemistry Publishing.
- Ibarretxe-Antunano, I. (2008). Vision metaphors for the intellect: Are they really cross- linguistic? *Journal of Association of Anglo-American Studies (ATLANTIS)*, 30(1), 15-33.
- Idris Aman, Rosniah Mustafa, Zaharani Ahmad, Jamilah Mustafa & Mohammad Fadzeli Jaafar. (2011). Aksen standard bahasa kebangsaan: Realiti, identiti dan integrasi. Dalam Idris Aman (Pyntg.). *Aksen bahasa kebangsaan: Realiti, identiti dan integrasi*. Bangi : Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Juliana Abdul Wahab & Mahyuddin Ahmad. (2009). Filem box office dan ideologi: Satu kajian terhadap filem-filem terpilih di Malaysia. *Wacana Seni: Journal of Arts Discourse*, 8, 43-68.
- Marlyna Maros. (2011). Strategi Kesantunan Melayu dalam Membuat Teguran. *Jurnal Jabatan Bahasa & Kebudayaan Melayu*, 3, 7-21.
- Marlyna Maros, Aslinda John, & Mohd Baharim Mydin. (2010). Pola Sapaan Pelajar Lelaki dan Perempuan di Sebuah Institusi Pengajian Tinggi: Satu Kajian Sosiopragmatik. *GEMA Online Journal of Language Studies*, 10(2), 77-96.
- Mithen, S. J. (2005). *Creativity in human evolution and prehistory*. New York: Routledge.
- Mohd Syawal Narawi & Nuraini Yusoff. (2014). Pengkategorian kata panggilan dalam masyarakat Kelabit: Perspektif sosiolinguistik. *Jurnal Linguistik*, 18(2), 15 – 23.

- Muna Afifah Mohd Zulkepli, Jama'yah Zakaria, & Nor Azuwan Yaakob. (2015). Kata panggilan masyarakat Bajau Tuaran. *Journal of Business and Social Development*. 3(2), 96 – 102.
- Nor Hashimah Jalaluddin, Harishon Radzi & Maslida Yusof. (2002). Kata Panggilan dalam Masyarakat Melayu: Analisis Sosiolinguistik dan Pragmatik. *Jurnal Bahasa*, 2(2), 224-257.
- Passera, L. (2014). Soldier determination in ants of the genus *Pheidole*. In J. A. L. Watson, B. M. Okot-kotber, & CH. Noirot (Eds.), *Caste differentiation in social insects* (p.p 331-346). Oxford: Pergamon Press.
- Salasiah Hanin Hamjah & Muhamad Kasim Mat Yatin. (2014). Analisis Unsur Khurafat dalam Filem Melayu Dari Perspektif Islam. Dlm. Rosmawati Mohamad Rasit, Salasiah Hanin Hamjah & Muhamad Faisal Ashaari (pnyt.). *Dakwah, Media & Masyarakat*, hlm. 120-133.
- Scholl, B. J., & Tremoulet, P. D. (2000). Perceptual causality and animacy. *Trends in cognitive science*, 4, 200-309.
- Sims, V. K., Chin, M. G., Sushil, D. J., Barber, D. J., Ballion, T., Clark, B. R., & Finkelstein, N. (2005). Anthropomorphism of robotic forms: A response to affordances? *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 49(3), 602–605.
- Sutemi, & Hermina. (2002). Kata sapaan bahasa Indonesia khususnya di Jakarta. *Jurnal Bahasa*, 2(1), 50 – 67.
- Teo Kok Seong. (2003). Bentuk panggilan sebagai pernyataan hubungan sosial. *Pelita Bahasa*, 15(2), 12-14.
- Zulkifley Hamid & Naidatul Zamrizam Abu. (2013). Memupuk perpaduan di Malaysia – Santun bahasa dalam kalangan murid pelbagai etnik dari aspek penggunaan kata ganti nama diri. *Geografia Malaysian Journal of Society and Space*, 9(4), 85-95.

