

Bahasa Humor dan Makna Implisit dalam Sitkom Komedi Melayu ***Humorous Language and Implicit Meaning in Malay Comedy Sitcoms***

Nor Umiumairah Mohamad¹, Rozaimah Rashidin^{2*}, Normah Ahmad³

¹Pusat Pengajian Pascasiswazah (Penyelidikan), Akademi Pengajian Bahasa
Universiti Teknologi MARA, Shah Alam Selangor

²Jabatan Pengajian Melayu, Akademi Pengajian Bahasa
Universiti Teknologi MARA, Shah Alam Selangor

³Jabatan Bahasa Asia dan Eropah, Akademi Pengajian Bahasa
Universiti Teknologi MARA, Shah Alam Selangor

¹ humairahmohamad19@gmail.com

² rozai451@uitm.edu.my

³ normah698@uitm.edu.my

**Corresponding author*

Article history:

Received: 31 July 2024

Accepted: 17 April 2025

Published: 1 July 2025

Abstrak

Humor merupakan suatu keadaan atau peristiwa yang mampu membangkitkan rasa geli hati dalam kalangan individu yang mendengar dan melihatnya menerusi bahasa yang dituturkan dan gerak geri yang dipersembahkan. Untuk memahami humor, pendengar perlu mengaitkan konteks yang sesuai dengan situasi atau peristiwa tertentu untuk memahami humor tersebut. Humor yang disampaikan kadangkala membawa kepada penyalahafsiran makna sehingga menyukarkan pendengar untuk menyingkap makna sebenar sesebuah persembahan sekiranya mereka tidak berada dalam konteks yang sama dengan penutur yakni pelawak. Hal ini kerana bahasa humor mempunyai makna yang tersirat atau implisit. Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti unsur-unsur bahasa humor yang digunakan dalam sitkom komedi Sepahtu Reunion 2022 berdasarkan kerangka konsep bahasa humor oleh Asmah Haji Omar (2008), mengklasifikasikan makna eksplisit dan makna implisit unsur-unsur bahasa humor serta menganalisis makna implisit unsur bahasa humor dengan mengaplikasikan Teori Hibrid. Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan kaedah analisis kandungan. Data diperolehi secara atas talian yang dicapai menerusi platform penstriman atas talian Sooka TV di <https://www.sookatv.com/>. Unsur bahasa humor yang telah dikenal pasti penggunaannya dalam sitkom komedi adalah penggunaan bahasa kiasan, permainan kata, penggunaan pantun jenaka, cara bercerita dan mencarut. Bahasa humor yang digunakan lebih mengandungi makna implisit berbanding makna eksplisit. Makna implisit yang terkandung dalam bahasa humor ini juga bersifat metaforikal iaitu makna atau mesej yang cuba disampaikan oleh penutur (pelawak) itu mengkonsepsikan entiti yang abstrak dan implisit untuk menjelaskan sesuatu konsep yang kompleks, rumit dan baharu. Antaranya konsep emosi, cinta, kasih sayang, kehidupan, kematian, sikap dan sifat manusia serta nilai murni.

Kata Kunci: *Bahasa humor, Makna implisit, Sitkom komedi, Teori Hibrid, metafora konseptual*

Abstract

Humor is a situation or event that can evoke a sense of amusement among individuals who hear and see it through spoken language and presented gestures. To understand humor, listeners must relate the appropriate context to a particular situation or event. The humor presented sometimes leads to misinterpretation of the meaning, making it difficult for listeners to reveal the true meaning of a performance if they are not in the same context as the speaker, the comedian. This is because the language of humor has an implied or implicit meaning. This study aims to identify the elements of humorous language used in the comedy sitcom Sepahtu Reunion 2022 based on the conceptual framework of humorous language by Asmah Haji Omar (2008), classify the explicit meaning and the implicit meaning of the elements of humorous language as well as analyze the implicit meaning of the elements of humorous language by applying Hybrid Theory. This study uses a descriptive qualitative approach and content analysis method. Data is

obtained online and accessed through Sooka TV's online streaming platform at <https://www.sookatv.com/>. Elements of humorous language that have been identified for use in comedy sitcoms are the use of figurative language, wordplay, the use of humorous rhymes, storytelling, and rants. The humorous language used contains more implicit meaning than explicit meaning. The implicit meaning contained in the language of humor is also symbolic, meaning the meaning or message that the speaker (comedian) is trying to convey is conceptualizing an abstract and implicit entity to explain a complex, complicated, and new concept. Among them are the concepts of emotions, love, affection, life, death, attitudes, and human nature as well as pure values.

Keywords: Humorous Language, Implicit Meaning, Malay Comedy Sitcoms, conceptual metaphor

Pengenalan

Humor berasal daripada perkataan *You-moors* yang bererti cairan-mengalir (Mustofa Hilmi, 2019). Humor merupakan sifat dan suatu situasi yang kompleks yang boleh menimbulkan keinginan untuk tertawa (Hartanti, 2008). Humor juga merupakan aspek universal dalam pengalaman manusia yang berlaku dalam semua budaya malah hampir semua individu di seluruh dunia. Bukan itu sahaja, humor juga adalah sebahagian daripada komunikasi dan kehidupan seharian dan ketawa adalah penting untuk kesejahteraan sesama manusia dan merupakan pertimbangan sosial (Ulloth, 2002). Collectt (2004) mendapati, individu yang tertarik dengan ujaran yang berunsurkan humor akan memberi tindak balas yang positif seperti ketawa dan tumpuan perhatian yang sepenuhnya terhadap humor. Hal ini kerana humor dapat dilihat pada konteks dan penggunaan yang menggembirakan dan rasa lucu yang dikongsi bersama antara pelawak dan pendengar atau penonton (Ziyaemehr dan Kumar, 2014). Sejajar dengan perkembangan komedi, dilihat banyak media yang cuba mengangkat dunia komedi dalam berbagai media dan salah satunya melalui acara program televisyen seperti sitkom komedi. Hal ini turut menjadikan sitkom sebagai salah satu bentuk alternatif baru dalam menyampaikan isu, idea, kritikan dan buah fikiran masyarakat terhadap isu-isu yang berlaku di Malaysia (Rahmanadji, 2017). Sitkom dapat dimanfaatkan sebagai cabang media yang dapat menjadi salah satu cara untuk mengungkapkan keresahan masyarakat menerusi penggunaan unsur humor yang didalamnya sarat dengan makna implisit dan mesej yang tersirat (Rahmanadji, 2017).

Sebagaimana pernyataan yang dikemukakan oleh Asmah Haji Omar (2000: 226), humor disampaikan ada kalanya dalam bentuk ragam bahasa naratif seperti puisi, pantun dan seloka, teka-teka, metafora, metonimi, hiperbola, simile dan lain-lain. Misalnya, metafora yang bertindak sebagai permainan bahasa zaman dahulu bertujuan untuk membangkitkan humor. Metafora berfungsi sebagai pemakaian kata atau ungkapan lain yang memfokus kepada konsep atau objek yang lain menerusi persamaan dan kiasan yang boleh menerbitkan makna yang lain daripada makna tersurat atau makna eskplisit (Rahman Shaari, 2001:58). Hal ini turut disokong oleh Za'ba, (2012) (dalam Rozaimah Rashidin dan Nor Hashimah Jalaluddin, 2013), iaitu metafora dapat mengumpakan sesuatu kepada perkara yang lain sehingga makna tersebut menjadi tidak literal dalam menyampaikan makna sebenar. Hal ini pula dinamakan sebagai sebagai *deviant* atau penyelewengan daripada bahasa harfiah.

Humor merupakan peristiwa atau suatu keadaan yang mampu mencetuskan rasa geli hati dalam hati manusia yang mendengar dan melihatnya menerusi bahasa yang dituturkan dan gerak geri yang dipersembahkan. Dalam erti kata lain, penggunaan humor adalah sebahagian daripada komunikasi dan kehidupan seharian dalam menjamin kesejahteraan sesama manusia dan pertimbangan sosial (Ulloth, 2002). Bahasa humor yang disampaikan boleh membawa kepada penyalahafsiran makna sehingga menyukarkan pendengar untuk menyingkap makna sebenar sesebuah penulisan mahupun persembahan. Sekiranya diteliti, bahasa figuratif ditafsirkan sebagai bahasa yang mempunyai makna tersirat iaitu menyamaertikan sesuatu perkara dengan perkara yang lain. Ekoran daripada ini menyebabkan humor mempunyai makna implisit dan bukannya makna yang literal.

Pernyataan ini juga turut diperkukuhkan dengan pendapat Nur Afiah dan Nor Hashimah Jalaluddin (2017), dalam komunikasi lisan manusia, menyatakan wujud dua jenis makna iaitu makna eksplisit dan makna implisit. Komunikasi yang mengandungi makna implisit lebih sukar difahami kerana adanya unsur-unsur tersirat yang boleh membawa kepada penyalahafsiran makna (Rozaimah Rashidin, 2016) sehingga menyukarkan pendengar memahami makna sebenar yang cuba disampaikan. Hal ini kerana humor yang berbentuk komedi bukan hanya sebagai lawak dan jenaka semata-mata, namun ia dipersembahkan untuk memberi mesej kepada masyarakat (Hatta Azad, 2021). Sekiranya mesej yang dibawa hanya untuk gelak ketawa tanpa pengisian, maka seperti itu juga masuk ke minda penonton dan masyarakat. Sehubungan itu, kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti unsur-unsur bahasa humor yang digunakan dalam sitkom komedi Sepahtu Reunion 2022 berdasarkan kerangka konsep bahasa humor oleh Asmah Haji Omar (2008), mengklasifikasikan makna eksplisit dan makna implisit unsur-unsur bahasa humor serta menganalisis makna implisit unsur bahasa humor dengan mengaplikasikan Teori Hibrid.

Tinjauan Literatur

Melalui tinjauan ke atas kajian-kajian lepas mengenai humor dari pelbagai dimensi ilmu telah membawa pengkaji kepada satu kesimpulan bahawa keberhasilan humor bukan sahaja terhenti untuk menghiburkan manusia semata-mata, namun humor ini berperanan sebagai instrumen mengubah sikap, persepsi dan pandangan manusia terhadap sesuatu, menimbulkan kesedaran khalayak dalam pelbagai aspek kehidupan sama ada moral, agama, kemasyarakatan mahupun kekeluargaan yang dapat dilihat menerusi kajian Aria Bayu Setiaji dan Enggal Mursalin (2021). Keberhasilan fungsi humor ini juga mampu meningkatkan kualiti komunikasi dan sesebuah persembahan kerana sebuah persembahan itu akan dianggap berjaya sekiranya khalayak terhibur (Rahmanadji, 2007) yang dibuktikan menerusi kajian Mohd Zaki Rahim (2017), Hafifi Horace (2021) dan Roswati et al., (2017) yang lebih menyentuh kepada fungsi humor melalui teknik dan strategi humor.

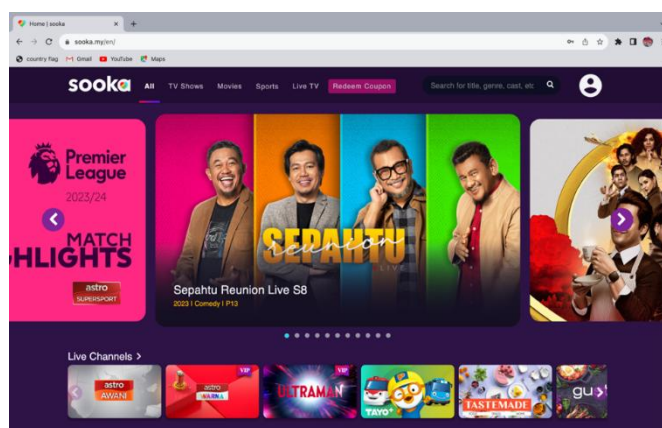
Namun begitu, pengkaji mendapati bahawa elemen linguistik terhadap humor ini masih kurang diterokai khususnya dalam bidang bahasa dan linguistik. Adapun kajian humor dalam bidang bahasa seperti kajian Aria Bayu Setiaji dan Enggal Mursalin (2021), kajian ini hanya tertumpu kepada bidang pragmatik atau apa yang diimplikasikan, bukan apa yang diperkatakan (semantik). Dalam erti kata lain, kajian ini hanya tertumpu kepada lakuan bahasa dalam satu proses komunikasi yang wujud dalam sesuatu perbualan atau wacana (Abdullah Yusof et al., 2009), bukan dilihat dari sudut makna. Sperber dan Wilson (1981) berpendapat bahawa ilmu pragmatik perlu digandingkan dengan ilmu semantik bagi melicinkan proses pentafsiran sesuatu makna dalam komunikasi dengan berkesan. Bertitik tolak daripada hal ini, pengkaji berpendapat bahawa kajian humor khususnya dalam bidang semantik yang meneliti humor dari aspek makna menggunakan kerangka teori yang berpada perlu dijalankan.

Hal ini kerana humor ada kalanya wujud dalam bentuk ragam bahasa naratif atau bahasa figuratif seperti metafora, simpulan bahasa, peribahasa, puisi, pantun, seloka dan sebagainya (Asmah Haji Omar, 2008). Sekiranya diteliti, bahasa figuratif ditafsirkan sebagai bahasa yang mengandungi makna tersirat iaitu menyamakan sesuatu perkara dengan perkara yang lain. Ekoran daripada ini menyebabkan humor mempunyai makna tersirat dan bukannya makna yang literal. Dua jenis makna iaitu makna implisit dan makna eksplisit merupakan dua makna utama yang wujud dalam komunikasi lisan manusia (Nur Afiah & Nor Hashimah Jalaluddin, 2017). Komunikasi yang mengandungi makna implisit lebih kompleks dan rumit difahami kerana adanya unsur-unsur tersirat yang boleh membawa kepada penyalahafsiran makna (Rozaimah Rashidin, 2016) sehingga menyukarkan pendengar memahami makna sebenar yang cuba disampaikan. Hal ini kerana humor yang berbentuk komedi bukan hanya sebagai lawak dan jenaka semata-mata, namun ia dipersembahkan untuk memberi mesej kepada masyarakat (Hatta Azad, 2021). Menurut beliau lagi, sekiranya mesej yang dibawa hanya untuk gelak ketawa tanpa pengisian, maka seperti itu juga masuk ke minda penonton dan masyarakat. Ekoran daripada hal ini juga kajian ini dijalankan untuk meneliti unsur humor, jenis makna dalam unsur humor serta menganalisis makna humor yang terkandung dalam sitkom komedi Melayu.

Metodologi

Kajian ini menggunakan kaedah analisis kandungan iaitu suatu penghuraian yang objektif dan sistematik bagi suatu kandungan tersurat (*manifest content*) (Sabitha Marican, 2012). Pengkaji menggunakan kaedah analisis kandungan kerana sitkom komedi Sepahtu Reunion Live 2022 merupakan satu rancangan situasi komedi yang disiarkan secara langsung di kaca televisyen. Bagi memperolehi data, pengkaji perlu mendengar dengan teliti kesemua ujaran yang berbentuk humor atau lawak yang diujarkan oleh pelawak-pelawak dalam kumpulan tersebut. Analisis kandungan tidak mungkin dapat dilakukan ketika pelawak-pelawak kumpulan Sepahtu Reunion Live 2022 sedang membuat persembahan secara langsung.

Oleh itu, analisis kandungan dilakukan ke atas persembahan mereka yang telah direkodkan. Setiap ujaran mereka yang didengari oleh pengkaji perlu melalui proses pentranskripsian (*transcribing*) yang menukar atau menyalin rakaman perkataan ke dalam bentuk penulisan menggunakan perisian penyimpanan Microsoft Word. Analisis kandungan yang dimaksudkan adalah ujaran yang didengari oleh pengkaji diteliti dengan berhati-hati satu persatu untuk mencari data humor dengan berpegang kepada persoalan serta objektif kajian yang ingin dijawab pada bahagian dapatan kajian. Data diperolehi secara atas talian yang dicapai menerusi platform penstriman atas talian Sooka TV di <https://www.sookatv.com/>. Data diambil daripada Sitkom Komedi Sepahtu Reunion 2022, musim ke-6, Episod 2 yang berdurasi selama 49 minit. Pemilihan Episod 2 ini dilakukan dengan kaedah persempelan rawak bertujuan.



Rajah 1: Paparan Sooka TV

Sumber: <https://sooka.my/en/>

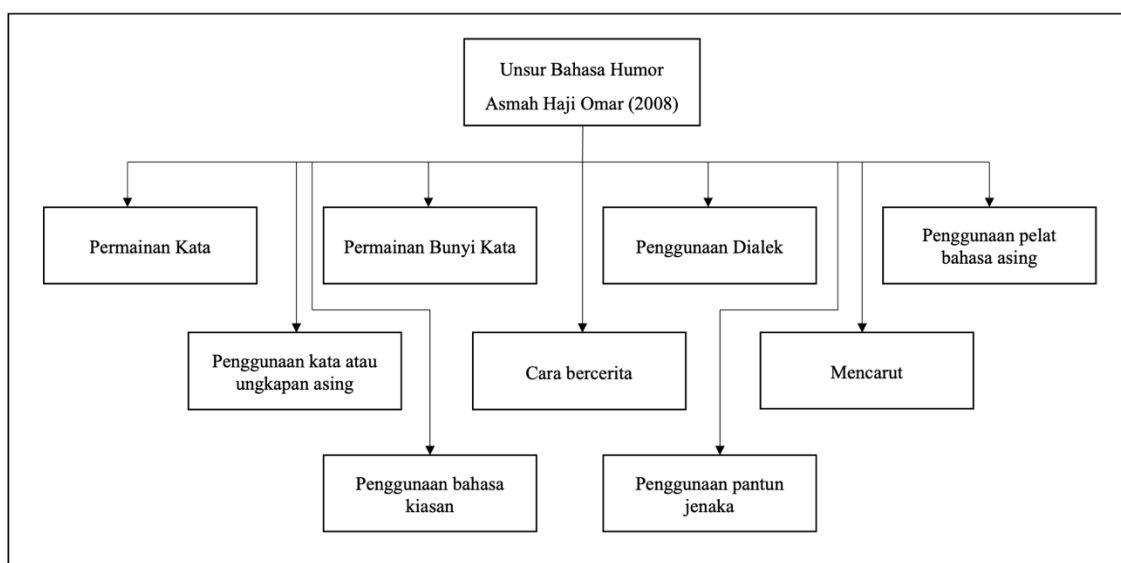
Sooka TV juga merupakan alternatif kepada Astro kerana penggunaannya mudah tanpa memerlukan pemasangan piring satelit dan kotak media seperti Ultra Box di samping tidak terikat dengan kontrak, relevan, mudah diakses dan boleh berhenti melanggan pada bila-bila masa sahaja menerusi alat peranti mudah alih masing-masing. Oleh hal yang demikian, pengkaji menggunakan himpunan siri sitkom komedi Sepahtu Reunion Live 2022 sebagai sampel kajian berdasarkan prosedur persampelan bertujuan. Ada beberapa kewajaran mengapa data ini dipilih sebagai data kajian:

- i. Sitkom komedi Sepahtu Reunion Live 2022 merupakan sitkom komedi Melayu yang terbaru dan terkini. Tema-tema yang dipersembahkan dalam bentuk humor dan lawak pada setiap episod sebenarnya sarat dengan mesej, pengajaran dan falsafah hidup untuk disampaikan kepada masyarakat dalam suasana yang santai dan menghiburkan (Hatta Azad, 2021).
- ii. Dilakonan dengan gaya *Devised Theater* iaitu kaedah teater yang direka adalah berdasarkan improvisasi dan eksperimen yang bermaksud segala pemikiran, idea dan pengalaman disampaikan disampaikan secara spontan tanpa menggunakan skrip (Lehtonen, 2012).

iii. Kumpulan Sepahtu Reunion Live 2022 telah memenangi beberapa anugerah di Malaysia seperti Anugerah Meletop Era 2018 (Program TV Meletop), Anugerah Meletop Era 2019 (Artis Lawak Meletop & Program Meletop), Anugerah Meletop Era 2020 (Program Meletop) dan yang terbaru iaitu Anugerah Seri Angkasa 2022 dalam kategori Komedi TV.

Kerangka Konsep

Unsur-unsur bahasa humor yang diutarakan oleh Asmah Haji Omar (2008) terdiri daripada sembilan unsur bahasa humor seperti dalam Rajah 2 di bawah:



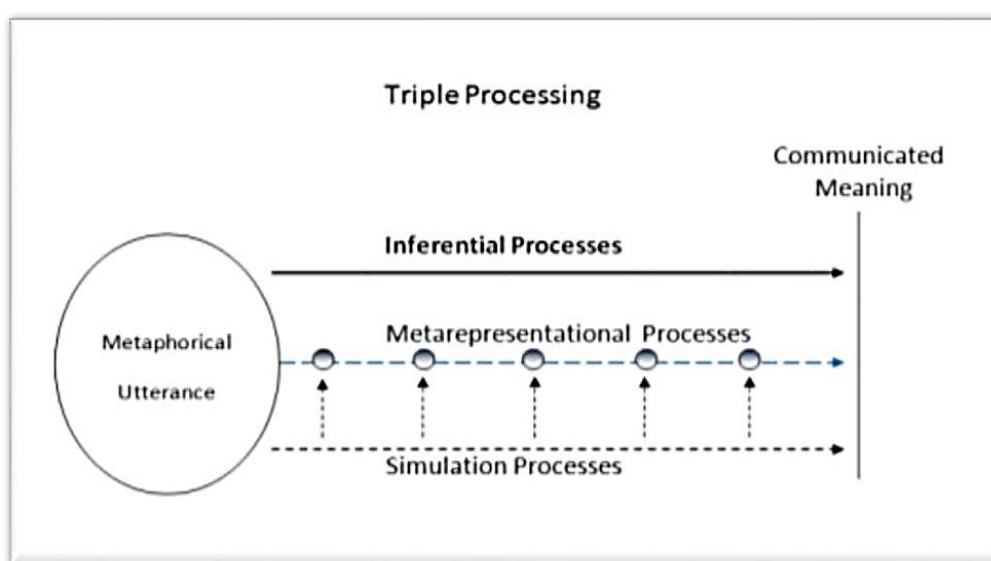
Rajah 2: Kerangka Konsep Unsur Bahasa Humor (Asmah Hj Omar, 2008)

Namun begitu, hasil kajian mendapati hanya lima unsur bahasa humor sahaja yang terdapat dalam sitkom komedi Sepahtu Reunion 2022. Kesemua unsur bahasa humor tersebut adalah permainan kata, mencarut, penggunaan bahasa kiasan, cara bercerita dan penggunaan pantun jenaka.

Kerangka Teori Hibrid

Teori yang dibawa oleh Tendahl (2008) merupakan satu teori baharu yang menggabungkan dua bidang ilmu iaitu pendekatan linguistik kognitif dan pendekatan bidang pragmatik (Teori Relevans). Melalui Teori Relevan, konsep ad hoc diaplikasikan dan pemetaan domain pula digunakan dalam linguistik kognitif. Gabungan di antara dua bidang yang berupaya menghasilkan Teori Hibrid ini membawa satu matlamat utama bahawa pengintepretasian makna dalam kognisi manusia amat memerlukan penglibatan proses pemetaan domain dan kesimpulan secara pragmatik (Rozaimah Rashidin, 2016).

Namun begitu, teori ini pada awalnya dibawa oleh Tendahl (2008) ini dilihat mempunyai sedikit kelemahan kerana Tendahl (2008) tidak boleh menunjukkan batasan dan sempadan antara bidang semantik dan pragmatik. Hal ini turut dinyatakan dalam Rozaimah Rashidin (2016) yang mana teori ini masih belum mampu menjelaskan secara mendalam tentang cara dan langkah operasi Teori Relevan dan linguistik kognitif, serta proses yang terlibat dalam usaha untuk menginterpretasikan makna yang bersifat implisit sekaligus menghasilkan rantau konsepsi. Oleh hal yang demikian, teori ini ditambah baik oleh Stover (2010) dengan memperkenalkan satu model yang dipanggil Model Proses Tiga Serangkai atau dikenali sebagai *Tripple Processing Model*. Rajah 2 berikut merupakan proses yang terlibat dalam model Proses Tiga Serangkai:



Rajah 3: Proses Tiga Serangkai (Stover, 2010)

Proses Tiga Serangkai

Proses Tiga Serangkai atau dikenali sebagai *Tripple Prosessing Model* melibatkan tiga peroses yang dinamai sebagai Proses Simulasi, Proses Metarepresentasi dan Proses Pentaabiran. Ketiga-tiga proses yang terlibat ini yang saling memerlukan dan berlaku secara serentak dalam masa yang sama. Menurut Stover (2010) dalam Anida Sarudin dan Parameswary Shanmugam (2023), proses simulasi (*Simulation Processes*) membentuk linguistik kognitif berdasarkan proses pemetaan domain sumber (konkrit) dan domain sasaran (abstrak) yang berupaya menghasilkan skema imej, metafora konseptual dan metonimi konseptual. Rozaimah Rashidin (2016) menjelaskan proses ini melibatkan sesuatu makna diinterpretasikan secara harfiah dan literal. Pada tahap ini, setiap frasa dan ujaran yang difahami oleh manusia adalah secara literal, bersifat eksplikatur dan tersurat. Menurutnya lagi, pembentukan skema imej adalah didasari dengan pengalaman yang dialami oleh seseorang individu atau disebut sebagai pengalaman jasadiyah atau *embodied experiential* melalui simulasi beberapa representasi mental yang terbentuk menerusi peristiwa yang telah dialami.

Bagi penghasilan metafora konseptual, domain sumber yang mengandung unsur konkrit ini dipetakan kepada domain sasaran yang berunsurkan entiti abstrak. Hal ini bertujuan untuk memperlihatkan kepada manusia bahawa sesuatu yang abstrak dapat dijelaskan dan difahami dengan berbantuan komponen yang konkrit. Metonimi konseptual pula hanya melibatkan satu domain konseptual sahaja dan lebih bersifat sebagai rujukan. Oleh hal demikian, dapat disimpulkan bahawa proses simulasi atau proses konseptualisasi merupakan proses penerapan linguistik kognitif dalam diri individu iaitu makna yang dibawa oleh ungkapan humor itu cuba difahami, diinterpretasikan, dan dikonseptualkan daripada perkara abstrak kepada entiti yang bersifat konkrit.

Proses pentaabiran (*Inferential Processes*) pula merupakan proses pemahaman berdasarkan konteks melalui Teori Relevans (Anida Sarudin & Parameswary Shanmugam, 2023). Dengan kata lain, ia merupakan frasa, ujaran serta implikatur yang implisit dan tersurat (taksa). Untuk memahami sesuatu makna sesuatu leksikal atau frasa, proses simulasi dan proses pentadbiran akan berlaku pada masa yang sama dengan melibatkan Teori Relevan melalui konsep ad hoc dan proses pemetaan dua domain dalam pendekatan linguistik kognitif (Rozaimah Rashidin, 2016). Proses metarepresentasi (*Metarepresentational Processes*) pula merangkumi gambaran mental (representasi imaginasi-pengalaman) yang terbina dari imaginasi dan pengalaman, serta berperanan sebagai perantara dalam menyalurkan maklumat ke proses pentadbiran (Stover, 2010; Rozaimah Rashidin, 2018).

Dapatan dan Perbincangan

Bahagian ini memapar dan membincangkan dapatan keseluruhan analisis. Unsur-unsur bahasa humor yang diutarakan oleh Asmah Haji Omar (2008) terdiri daripada sembilan unsur bahasa humor. Namun begitu, hasil kajian mendapati hanya lima unsur bahasa humor sahaja yang terdapat dalam sitkom komedi Sepahtu Reunion 2022. Kesemua unsur bahasa humor tersebut adalah permainan kata, mencarut, penggunaan bahasa kiasan, cara bercerita dan penggunaan pantun jenaka. Unsur ini mengandungi nilai humor berbentuk punchline iaitu lakuan dialog yang diikuti dengan kemuncak ketawa oleh pendengar atau penonton. Goatly (2012: 22) menyatakan bahawa punchline kebiasaannya disebutkan pada frasa atau ayat terakhir dalam lawak yang mengandungi unsur humor. Penanda humor dalam data sitkom komedi ini adalah pada ujaran yang disusuli dengan ketawa yang dipancarkan antara pelawak dan penonton dan disusuli dengan tepukan.

Dalam konteks lawak sitkom komedi, unsur humor dapat diklasifikasikan sebagai lawak apabila kesemua pelawak sitkom komedi berinteraksi. Berdasarkan kesemua data yang ditranskripsi, punchline dapat dilihat sebelum *penonton ketawa serentak* iaitu apabila kedengaran gelak tawa daripada pelawak itu sendiri dan penonton disusuli dengan tepukan. Jadual 1 menunjukkan dapatan kajian terhadap unsur-unsur bahasa humor berdasarkan konsep Asmah Haji Omar (2008) dan dua unsur bahasa humor tambahan.

Jadual 1: Unsur Bahasa Humor dan Jenis Makna Unsur Bahasa Humor dalam Sitkom Komedi Sepahtu Reunion 2022

Bil	Unsur Bahasa Humor Asmah Haji Omar 2008	Jumlah	Peratus (%)	Jenis Makna		Jumlah
				Eksplisit	Implisit	
1.	Permainan Kata	3	6.82	3	-	3
2.	Mencarut	1	2.27	-	1	1
3.	Cara Bercerita	1	2.27	1	-	1
4.	Penggunaan Pantun Jenaka	2	4.55	-	2	2
5.	Penggunaan Bahasa Kiasan	16	36.36	-	16	16
Jumlah		23	52.27	4	19	23
Unsur Tambahan Bahasa Humor						
6.	Implikatur	19	43.18	-	19	19
7.	Kata Pikat (<i>Pickup line</i>)	2	4.55	-	2	2
Jumlah		21	47.73	-	21	21
JUMLAH KESELURUHAN DATA		44	100	4	40	44

Hasil analisis daripada 44 data unsur bahasa humor, 23 data dikelompokkan dalam unsur bahasa humor berdasarkan konsep yang telah dinyatakan oleh Asmah Haji Omar (2008) seperti yang dipaparkan dalam Jadual 1. Manakala, 21 data pula mengandungi unsur humor tambahan iaitu implikatur dan kata pikat. Berdasarkan Jadual 1, jumlah tertinggi adalah unsur bahasa humor: Penggunaan bahasa kiasan iaitu sebanyak 16 data. Manakala unsur bahasa humor kedua tertinggi disusuli dengan permainan kata dan penggunaan pantun jenaka yang mencatatkan jumlah sebanyak 3 dan 2 data. Unsur bahasa humor yang kurang mendominasi dalam sitkom komedi pula adalah mencarut dan cara bercerita yang mencatatkan jumlah yang sama iaitu masing-masing 1 data sahaja.

Unsur-Unsur Bahasa Humor dalam Sitkom Komedi *Sepahtu Reunion 2022*

Enam unsur bahasa humor berdasarkan kerangka konsep bahasa humor oleh Asmah Haji Omar (2008) telah dikenal pasti dalam sitkom komedi *Sepahtu Reunion 2022*. Pada bahagian ini menghuraikan secara terperinci tiga unsur bahasa humor yang tertinggi iaitu penggunaan bahasa kiasan, permainan kata dan implakatur berserta contoh data.

Penggunaan Bahasa Kiasan

Unsur bahasa humor dalam kategori penggunaan bahasa kiasan merupakan unsur humor yang paling digemari untuk menimbulkan sesuatu situasi humor. Dalam berkias, manusia sebenarnya melakukan perbandingan secara halus walaupun perkara yang dibandingkan itu besar maknanya. Asmah (2008, p. 232) mengemukakan

contoh bahasa kiasan dalam humor melalui cara bercerita dengan menggunakan metafora *padang terbakar* untuk maksud kepala botak. Jadual 2 merupakan contoh dialog antara pelawak-pelawa sitkom komedi Sepahtu Reunion yang mengandungi unsur bahasa humor penggunaan bahasa kiasan:

Jadual 2: Unsur Bahasa Humor Penggunaan Bahasa Kiasan

Dialog
Nabila Huda (Nisa): Oh, Ali. Saya ada soalan untuk awak. Rahim (Ali): Silakan. Nabila Huda (Nisa): Awak tahu tak beza awak dengan emas dekat kedai ni? Rahim (Ali): Apa bezanya? Nabila Huda (Nisa): Emas dekat kedai ni menyinari kedai ni. Tapi awk <u>menyinari hidup saya</u> . *penonton ketawa serentak* (minit ke-13:20)

Berdasarkan dialog di atas, unsur bahasa humor dalam kategori penggunaan bahasa kiasan dapat dilihat menerusi frasa *menyinari hidup* yang merupakan frasa humor yang berbentuk metafora. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Asmah Haji Omar 2008, kewujudan humor adakalanya berbentuk ragam bahasa naratif seperti perumpamaan, peribahasa, simile, hiperbola dan metafora salah satunya. Frasa *menyinari hidup saya* dikatakan sebagai ungkapan metafora kerana wujudnya dua elemen penting dalam pembentukan ungkapan yang bermetafora iaitu elemen abstrak dan konkrit (Rozaimah Rashidin dan Nor Hashimah Jalaluddin, 2015).

Elemen abstrak ditandai dengan leksikal *hidup* dan elemen konkrit menerusi leksikal *menyinari* dalam ujaran tersebut. Unsur humor yang berbentuk metafora merupakan salah satu alat retorik atau seni berbahasa untuk menzahirkan kelainan, mewujudkan imaginasi puitis dan retorik serta memperlihatkan keindahan sesuatu penulisan mahupun sesebuah persembahan (Rozaimah et al, 2022). Dalam hal ini, frasa *menyinari hidup* dikatakan titik berlakunya unsur humor dalam ujaran kerana ia merupakan satu bentuk ujaran metafora untuk memikat atau mendekati seseorang yang tidak dikenali seperti mana yang diujarkan oleh Nabila Huda (Nisa) kepada Rahim (Ali).

Dalam hal ini, Nabila Huda (Nisa) sebagai seorang anggota polis yang sedang menyamar cuba menarik perhatian Rahim (Ali) sebagai perompak untuk jatuh cinta padanya dengan mengucapkan ayat-ayat yang berbau cinta seperti frasa *awak menyinari hidup saya*. Dengan erti kata lain, Nabila Huda (Nisa) cuba untuk memikat di samping meyakinkan Rahim (Ali) bahawa Nabila Huda (Nisa) benar-benar ikhlas suka pada Rahim (Ali) walaupun pada hakikat dan niat sebenarnya jauh menyimpang kerana ia hanya satu perangkap dalam misi penyamaran semata-mata.

Humor dalam ujaran yang bermetaforikal menjadi alat yang kuat untuk memberikan kesan kreatif, mengekspresikan perasaan atau emosi secara halus dan indah sehingga sesuatu pernyataan lebih menarik dan menggugah perhatian. Ini dapat dibuktikan dengan berlakunya penanda humor apabila penonton *ketawa serentak* menandakan bahawa penggunaan bahasa kiasan dalam bentuk metafora menjadi dan berjaya digunakan sebagai *punchline* yang dapat memberi kesan humor kepada penonton seterusnya mencetuskan rasa geli hati menerusi ketawa dan tepukan gemuruh yang dizahirkan oleh penonton sitkom komedi tersebut.

Permainan Kata

Permainan kata melibatkan penggunaan kata yang boleh menimbulkan pelbagai tafsiran daripada pendengar (Asmah Haji Omar, 2008: 227). Beliau juga menyatakan bahawa permainan kata kebiasaannya disampaikan melalui teka-teki yang bertujuan untuk memperindah ujaran humor yang disampaikan. Asmah Haji Omar (2008) juga menyatakan bahawa permainan kata ini juga merujuk kepada kata yang mengandungi makna sinonim. Titik berlakunya humor bagi unsur ini apabila pendengar berusaha untuk memberi tindak balas terhadap ujaran tersebut dengan sesuatu makna yang berbeza dengan konteks. Jadual 3 merupakan contoh dialog antara pelawak-pelawak sitkom komedi Sepahtu Reunion 2022 yang mengandungi unsur bahasa humor permainan kata:

Jadual 3: Unsur Bahasa Humor Permainan Kata

Dialog
Jep (Abbas): (<i>ketawa</i>) Hahaha! Nanti lah. Ada kerja lagi kita nak buat ni. Eh eh. Kita dah rompak kedai macam-macam dah. Hari tu kedai <i>sport rim</i>. Cuba kita rompak kedai emas nak? Rahim (Ali): Cantik jugak tu. Sekarang tengah <i>trend</i> ni. Jep (Abbas): (<i>muka penuh dengan tanda tanya</i>) Apa? Rahim (Ali): Ni ha, yang ni (<i>buat aksi bentuk pelitup muka (mask)</i>) Jep (Abbas): <u>Itu <i>mask</i>!</u> *penonton ketawa serentak* Jep (Abbas): Ini mas mas, emas! (<i>tunjuk bentuk emas di pergelangan tangan</i>). Itu <i>mask</i> muka. Rahim (Ali): Ooo... cakap la yang macam rantai semua tu. Jep (Abbas): Haaa... rantai! Gelang! Itu <i>mask</i> muka covid aku nak buat apa! Rahim (Ali): (<i>ketawa</i>) Hahaha ye lah. Tapi aku kalau nak rompak, aku nak yang tebal-tebal dekat leher tu kan. Cantik. (<i>tunjuk bentuk gaya medal</i>) Jep (Abbas): (<i>muka penuh dengan tanda tanya</i>) Emas? Rahim (Ali): Ha. Yang lari-lari, dapat tu. Jep (Abbas): <u>Itu <i>medal</i>. Yang emas yang kau cakap tu <i>medal</i>.</u> Tu buat apa? Tak da harga! Rahim (Ali): Oh, eh?
(minit ke- 5:14)

Berdasarkan data di atas, unsur bahasa humor permainan kata yang digunakan adalah pada perkataan *mask* yang disama ertikan dengan kata emas. Perkataan tersebut merupakan *punchline* dalam perbualan tersebut kerana Rahim (Ali) sengaja menyalahafsirkan emas dengan *mask* yang mana kedua-dua perkataan ini mempunyai sebutan, bunyi dan intonasi yang hampir sama. Emas merupakan logam berharga, berwarna kuning dan simbol kekayaan peradaban manusia manakala *mask* iaitu pelitup muka yang telah menjadi kewajipan untuk memakainya sebagai pencegahan penyebaran penyakit ke saluran pernafasan manusia. Medal pula merupakan sebuah logam tanda penghargaan dan pencapaian seseorang dalam apa jua bidang acara kesukanan dan sebagainya.

Dalam situasi di atas, Jep (Abbas) cuba menyuarakan hasratnya untuk merompak emas tetapi disalahtafsirkan oleh Rahim (Ali) dengan mengatakan beliau bersetuju kerana sudah menjadi *trend*. Hal ini menimbulkan kekeliruan dan tanda tanya siapa yang mendengarnya (Jep @ Abbas) kerana niat jahatnya dibalas dengan tindak balas positif dan riak wajah teruja yang dizahirkan oleh Rahim (Ali) dan merompak emas bukanlah menjadi satu *trend* dan terbukti salah di sisi undang-undang di Malaysia. Sebagaimana yang disebut oleh Asmah Haji Omar 2008, permainan kata kebiasaannya disampaikan melalui cara teka-teki yang bertujuan untuk memperindah ujaran humor yang disampaikan.

Bertepatan dengan konsep unsur bahasa humor permainan kata oleh Asmah Haji Omar (2008) yang mengatakan bahawa titik berlakunya humor pada unsur ini apabila pendengar berusaha untuk memberi tindak balas terhadap ujaran. Tindak balas tersebut juga mengandungi makna yang berbeza dengan konteks yang dibincangkan. Dalam hal ini, konteks yang dibincangkan adalah untuk merompak emas namun Rahim (Ali) sengaja menyalahafsirkan emas (logam berharga) itu merujuk kepada *mask* (pelitup muka) dan medal (emas, perak, gangsa) yang sudah tentu tiada nilainya untuk dirompak.

Hal ini secara tidak langsung membangkitkan rasa humor yang dapat dilihat menerusi teka-teki bahasa yang dibuat oleh Rahim (Ali) menerusi kata *mask* dan medal kepada Jep (Abbas) untuk beliau mencari jawapan terhadap makna kata-kata dan situasi yang Rahim (Ali) diberikan. Hal ini turut disokong dengan berlakunya penanda humor apabila kesemua penonton sitkom di studio tersebut *ketawa serentak*. Ini menandakan bahawa permainan kata yang digunakan oleh Rahim (Ali) menjadi dan berupaya disebut sebagai *punchline* yang dapat memberi kesan humor kepada penonton seterusnya mencetuskan rasa geli hati menerusi ketawa dan tepukan gemuruh yang dizahirkan oleh penonton sitkom komedi tersebut.

Unsur Bahasa Humor Tambahan dalam Sitkom Komedi *Sepahtu Reunion 2022*

Terdapat dua tambahan unsur bahasa humor yang mengandungi *punchline* disampaikan secara implisit. Unsur ini merupakan cadangan tambahan kepada unsur-unsur bahasa humor yang telah dinyatakan oleh Asmah Haji Omar (2008). Sebanyak dua unsur tambahan dikenal pasti dalam sitkom komedi *Sepahtu Reunion 2022*

Musim Ke-6 iaitu unsur bahasa humor implikatur dan kata pikat (*pickupline*). Jadual 4 memaparkan jumlah unsur-unsur tambahan bahasa humor dalam sitkom komedi:

Jadual 4: Unsur Bahasa Humor Tambahan dalam Sitkom Komedi *Sepahtu Reunion 2022*

Bil	Unsur Bahasa Humor	Jumlah
1.	Implikatur	19
2.	Kata Pikat (<i>Pickupline</i>)	2
Jumlah		21

Berdasarkan Jadual 4, unsur tambahan bahasa humor implikatur merupakan unsur yang paling tinggi iaitu sebanyak 19 data yang mana hampir keseluruhan data yang mengandungi unsur ini mengandungi makna yang bersifat implisit. Manakala unsur tambahan bahasa humor iaitu kata pikat (*pickup line*) mencatatkan sebanyak dua data sahaja.

Implikatur

Implikatur merupakan unsur tambahan bahasa humor yang mengandungi makna implisit dalam sesuatu ujaran yang disampaikan (Kamus Dewan Edisi Keempat, 2016). Unsur implikatur ini merupakan sejenis humor yang mewakili perihal lain untuk mengatakan perihal yang lainnya. Bergantung kepada tahap kefahaman pendengar, sekiranya pendengar mudah memahami maka unsur tambahan bahasa humor implikatur ini akan mudah difahami. Walau bagaimanapun, penggunaan unsur implikatur ini sememangnya memerlukan daya berfikir yang tinggi. Berikut merupakan contoh data unsur tambahan bahasa humor implikatur:

Jadual 5: Unsur Bahasa Humor Implikatur

Dialog
Jep (Abbas): (<i>teruja bertanya</i>) Eh, bila nak merompak? Dah lama tak merompak ni. Rahim (Ali): (<i>ketawa kecil</i>) Wui kau ni. <u>Ajak merompak macam ajak main futsal eh?</u> *penonton ketawa serentak* Jep (Abbas): (<i>ketawa</i>) Hahaha. Yelah, alah kau ni. Kita dah lama ni, kalau tak buat, tu la kekok! Jom la. (minit ke-7:50)

Dalam Jadual 5 menerusi ujaran “*ajak merompak macam ajak main futsal eh?*” kemungkinan wujud *punch line* dalam bentuk implikatur yang berpotensi untuk ditafsir dan difahami oleh pendengar. Implikatur merupakan mesej yang tersirat yang cuba disampaikan dengan ujaran yang tersurat. Implikatur melibatkan

apa-apa yang diujarkan secara eksplisit dan juga apa-apa yang dilahirkan secara implisit (Carston, 1988). Terdapat dua jenis implikatur, iaitu implikatur konvensional dan implikatur perbualan (Thomas, 1995).

Secara harfiahnya, kata *futsal* dalam ujaran “*ajak merompak macam ajak main futsal eh?*” merujuk kepada satu bentuk permainan bola sepak dalaman. Futsal merupakan permainan yang hampir sama dengan bola sepak namun dengan jumlah pemain dan saiz gelanggang yang agak kecil bilangannya iaitu di antara dua kumpulan yang terdiri daripada 5 orang setiap kumpulan yang dimainkan secara dalaman di atas permukaan gelanggang yang sebesar gelanggang bola keranjang. Permainan futsal ini juga merupakan minat utama golongan lelaki dari pelbagai peringkat umur dan biasanya dimainkan pada waktu petang dan malam di samping turut dijadikan sebagai aktiviti riadah utama mereka.

Dalam konteks data di atas, Jep (Abbas) menyatakan hasrat dan keinginannya untuk merompak kedai emas menerusi ujarannya iaitu “Eh, bila nak merompak? Dah lama tak merompak ni.”. Ujaran yang dizahirkan juga penuh perasaan teruja, riak wajah yang gembira tanpa ada sedikit rasa gentar dalam intonasi suaranya. Hal ini menimbulkan kekeliruan dengan tanda tanya dalam diri Rahim (Ali) menyebabkan beliau menjawab soalan dengan jawapan berimplikatur iaitu “*ajak merompak macam ajak main futsal eh?*” yang bertujuan untuk mengupayakan atau menyedarkan pendengar (Jep @ Abbas) terhadap makna sebenar yang cuba disampaikan oleh penutur (Rahim @ Ali) sebagai mana yang disebut oleh Muhammad Zuhair et al (2018), kata atau ujaran yang berbentuk implikatur yang terdapat dalam ujaran tersebut sebenarnya memberikan implikasi terhadap ketepatan makna niat penutur.

Andaian yang diinterpretasikan oleh Rahim (Ali) adalah sangat mustahil dan agak sukar untuk merompak kedai yang penuh dengan kawalan kamera keselamatan (CCTV) di samping wujud pengawal keselamatan bersenjata yang berfungsi untuk mengawasi keadaan sekitar bangunan atau lingkungan kedai tersebut. Hal ini kerana secara harfiahnya, rompak atau merompak didefinisikan sebagai aktiviti seorang atau lebih individu merampas atau mencuri harta benda individu lain yang bernilai dan berharga seperti wang, barang kemas, kenderaan secara paksaan, ancaman dan menggunakan kekerasan (Kamus Dewan Edisi Keempat, 2016). Tujuan perompakan biasanya bertujuan untuk mendapatkan keuntungan dengan cepat secara haram dan salah di sisi undang-undang.

Ini bermakna kata implikatur *futsal* ini sengaja diada-adakan bertujuan untuk mengupayakan atau menyedarkan pendengar (Jep @ Abbas) bahawa makna yang dia ingin sampaikan adalah bertentangan dengan keinginan yang Jep (Abbas) hasratkan. Dalam erti kata lain, niat Rahim (Ali) yang sebenarnya adalah ingin mematahkan dan menolak hasrat dan keinginan Jep (Abbas) untuk merompak kedai emas secara implisit menerusi kata implikatur *futsal*. Beliau menyamaertikan kesukaran merompak kedai emas agak mustahil untuk dilakukan dan kegiatan merompak bukanlah sesuatu hal yang mudah seperti mudahnya permainan futsal yang boleh dimainkan dan dijadikan rutin kebiasaan pada setiap hari. Penanda humor dapat dikenal pasti apabila kesemua penonton sitkom di studio tersebut *ketawa serentak* yang menandakan bahawa unsur implikatur

yang digunakan secara implisit oleh Rahim (Ali) berupaya menjadi *punchline* yang mencetuskan rasa geli hati untuk ketawa dizahirkan oleh penonton sitkom komedi tersebut.

Makna Implisit Unsur-Unsur Bahasa Humor Dalam Sitkom Komedi *Sepahtu Reunion 2022*

Kesemua unsur bahasa humor ini mengandungi nilai humor yang memerlukan tahap kefahaman yang tinggi untuk difahami. Hal ini kerana unsur-unsur bahasa humor ini mengandungi dua jenis makna yang berbeza iaitu makna eksplisit yang disampaikan secara langsung dan makna implisit yang disampaikan secara berlapis dan bukan secara literal. Goatly (2012) menyatakan bahawa elemen *punchline* mengandungi ujaran berbentuk implisit yang sukar difahami oleh pendengar. Penyampaian bahasa humor secara implisit dalam bentuk seperti implikatur dan penggunaan bahasa kiasan (metafora) misalnya merupakan satu bentuk kata tersirat yang menyukarkan penginterpretasian makna sesuatu ujaran (Siti Norsyahida dan Nor Azuwan, 2017).

Makna implisit merujuk kepada mesej atau makna yang tersirat atau tersembunyi dalam teks, pernyataan atau karya seni. Makna ini tidak dinyatakan secara langsung atau jelas, tetapi mesti ditafsirkan atau difahami melalui konteks, rujukan, atau pemahaman yang lebih mendalam (Nor Hashimah Jalaluddin dan Norsimah Mat Awal, 2006). Makna tersirat selalunya memerlukan penaaakulan atau tafsiran yang lebih mendalam daripada penerima mesej untuk difahami sepenuhnya dengan mengambil kira konteks yang melatarinya (Nor Hashimah Jalaluddin dan Norsimah Mat Awal, 2006).

Jadual 6: Jenis Makna Bahasa Humor dalam Sitkom Komedi Melayu

Bil	Unsur Bahasa Humor	Jenis Makna	
		Eksplisit	Implisit
1.	Permainan Kata	3	-
2.	Mencarut	-	1
3.	Cara Bercerita	1	-
4.	Penggunaan Pantun Jenaka	-	2
5.	Penggunaan Bahasa Kiasan	-	16
Jumlah		4	19
JUMLAH KESELURUHAN		23	

Analisis Makna Implisit Unsur-Unsur Bahasa Humor dalam Sitkom Komedi *Sepahtu Reunion 2022*

Jadual 7 merupakan contoh dialog yang mengandungi humor yang mengandungi makna implisit. Berdasarkan dialog, unsur bahasa humor dalam kategori penggunaan bahasa kiasan yang mempunyai makna implisit dapat dilihat menerusi frasa *menyinari hidup* yang merupakan humor berbentuk metaforikal. Sebagaimana yang

dikemukakan oleh Asmah Haji Omar 2008, kewujudan humor adakalanya berbentuk ragam bahasa naratif seperti perumpamaan, peribahasa, simile, hiperbola dan metafora salah satunya. Frasa *menyinari hidup saya* dikatakan sebagai ungkapan metafora kerana wujudnya dua elemen penting dalam pembentukan ungkapan yang bermetafora iaitu elemen abstrak dan konkrit (Rozaimah Rashidin, 2016). Elemen abstrak ditandai dengan leksikal *hidup* dan elemen konkrit menerusi leksikal *menyinari* dalam ujaran tersebut. Unsur humor yang berbentuk metafora merupakan salah satu alat retorik atau seni berbahasa untuk menzahirkan kelainan, mewujudkan imaginasi puitis dan retorik serta memperlihatkan keindahan sesuatu penulisan mahupun sesebuah persembahan (Rozaimah et al., 2022).

Jadual 7: Unsur Bahasa Humor: Penggunaan Bahasa Kiasan (Implisit)

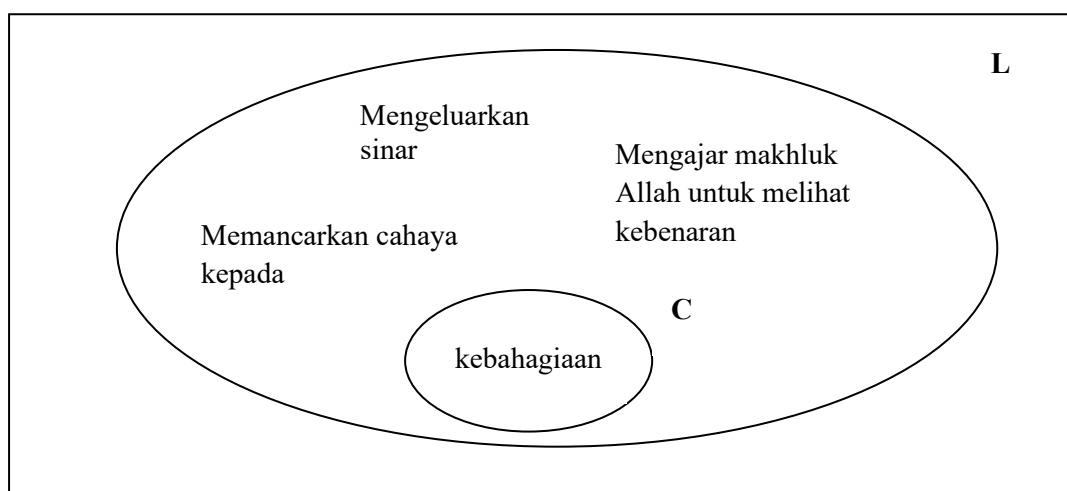
Dialog
Nabila Huda (Nisa): Oh, Ali. Saya ada soalan untuk awak. Rahim (Ali): Silakan. Nabila Huda (Nisa): Awak tahu tak beza awak dengan emas dekat kedai ni? Rahim (Ali): Apa bezanya? Nabila Huda (Nisa): Emas dekat kedai ni menyinari kedai ni. Tapi awk <u>menyinari hidup saya</u> . *penonton ketawa serentak*
(minit ke-13:20)

Frasa *menyinari hidup* dalam Jadual 7 memperlihatkan data humor yang bersifat metaforikal. Data 1(a) iaitu *menyinari hidup* dianggap sebagai kabur dan mempunyai makna implisit kerana mempunyai pelbagai makna rujukan yang boleh menimbulkan kekeliruan kepada pembaca. Berdasarkan Kamus Dewan (2014: 1498), leksikal *menyinari* merujuk kepada 1; mengeluarkan sinar, memancarkan cahaya kepada, menerangi, menyulahi, 2; mengajar makhuk Allah (manusia, dll) untuk melihat kebenaran. Oleh yang demikian, hal ini jelas memperlihatkan bahawa frasa *menyinari hidup* mempunyai pelbagai inferens yang boleh menimbulkan kekeliruan kepada pembaca dalam memahami frasa tersebut.

Frasa *menyinari hidup* ini merupakan data yang berbentuk metafora linguistik yang melibatkan konsep *ad hoc* penyempitan melalui proses pentadbiran kerana frasa tersebut merupakan ujaran yang taksa. Pada kebiasaanya, konsep *ad hoc* penyempitan diaplikasikan apabila wujudnya ketaksaan dan kekaburan makna yang mempunyai pelbagai inferens dan rujukan yang terdapat dalam sesuatu ungkapan. Menerusi konsep *ad hoc* penyempitan ini, pembaca mahupun pendengar akan melakukan pemilihan dengan menggugurkan inferens yang tidak relevan seterusnya menyempitkan makna yang tidak diinginkan.

Frasa *menyinari hidup* dianggap kabur dan mempunyai makna implisit kerana wujudnya kepelbagaian makna yang diperolehi daripada leksikal *menyinari* iaitu mengeluarkan sinar, memancarkan cahaya,

menerangi, kebahagiaan dan mengajar makhluk melihat kebenaran (Kamus Dewan, 2014, p. 600). Namun begitu, sekiranya melihat dari keseluruhan konteks bagi data tersebut, *menyinari* lebih merujuk kepada kebahagiaan dan kegembiraan. Walaupun leksikal *menyinari* mempunyai andaian sinonim dengan makna literalnya iaitu seperti menerangi, namun ia bukan merujuk kepada perkara tersebut. Hal ini kerana *menyinari* boleh ditafsirkan sebagai satu bentuk perbuatan menyuluh objek atau satu satu kawasan lapang yang mempunyai ruang untuk diberikan sumber pencahayaan. Walhal, leksikal *hidup* yang merupakan maklumat selepasnya adalah unsur abstrak yang tidak boleh disentuh, dilihat, dan tidak kelihatan oleh deria manusia. Hal ini menyebabkan frasa tersebut bersifat metaforikal kerana *hidup* yang bersifat abstrak itu telah ditafsirkan sebagai objek, iaitu entiti konkrit yang boleh disinarikan oleh manusia. Oleh hal yang demikian, berdasarkan konsep ad hoc penyempitan, pembaca akan membuat pemilihan dengan memilih andaian yang paling relevan mengikut konteks iaitu dalam lingkungan [C*] bagi frasa *menyinari hidup*. Maka, terhasil makna yang cuba diinterpretasikan iaitu leksikal *menyinari* merujuk kepada memberi kebahagiaan dan kegembiraan kepada hidup manusia lain. Oleh sebab itu, makna dalam L digugurkan seperti dalam Rajah 3 di bawah.



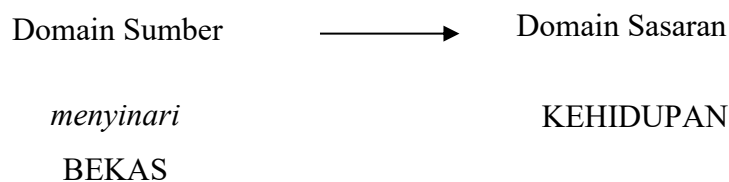
Rajah 3: Pemetaan konsep *ad hoc* penyempitan bagi leksikal *menyinar*

Hal ini kerana leksikal *menyinari* yang terbit dari kata dasar sinar itu memberi satu gambaran bahawa sinar itu ialah cahaya yang mampu menerbitkan rasa bahagia. Berdasarkan pengalaman kognitif yang sedia ada, cahaya itu ditafsirkan sebagai pancaran yg datangnya dari objek yang bersinar seperti matahari, lampu, dan api yg membolehkan sesuatu objek dan kawasan dilihat (Kamus Dewan, 2014, p. 715). Dalam bidang pendidikan biologi misalnya, cahaya matahari merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi proses pembuatan makanan oleh tumbuhan. Fotosintesis adalah tindak balas penting dalam tumbuhan yang berfungsi untuk menukar tenaga (cahaya) matahari menjadi tenaga kimia yang disimpan dalam sebatian organik (Campbell & Reece dalam Maria Yustiningsih, 2019) yang bertujuan untuk membenarkan tumbuhan kekal terus hidup.

Menurut Kementerian Kesihatan Malaysia dalam Portal Rasmi MyHEALTH, dalam bidang perubatan, cahaya juga membantu untuk melihat organ atau struktur di dalam badan manusia melalui beberapa modaliti bagi tujuan pengimejan seperti tomografi berkomputer (*CT - computed tomography scanner*), mesin sinar-X, imbasan magnetik resonan (*MRI - magnetic resonance imaging machine*) dan ultrasound sebagai alat pengesanan di peringkat awal, melihat tahap kesihatan janin serta melihat saiz dan ukuran ketumbuhan dalam otak dan anggota badan manusia. Pesta kerakyatan juga tidak terkecuali seperti pesta cahaya di Thailand dan India yang mana masyarakat India menyimbolikkan cahaya pelita itu lambang kepada kemenangan, kehidupan dan kebahagiaan (Universiti Malaysia Pahang, 2010).

Pertunjukkan bunga api yang biasanya diraiikan oleh masyarakat Cina dan Melayu juga melambangkan kebahagiaan kerana bunga api mewakili detik kekaguman dan keajaiban kolektif. Keindahan dan keterujaan bunga api boleh menimbulkan perasaan teruja. Kejadian semula jadi alam seperti bintang misalnya, cahaya bintang yang berkelip membangkitkan perasaan yang ajaib dan misteri, kemungkinan yang tidak terhingga dan rasa bahagia kepada orang yang melihatnya. Disamping rasa kedamaian, keajaiban dan kebahagiaan kepada manusia, simbol bintang juga berperanan penting dalam pelbagai budaya dan agama serta turut berfungsi sebagai panduan untuk pengembara dan pelayaran (Nazhatulshima Ahamd & Mohd Zambri Zainuddin (2001).

Melalui proses simulasi, frasa *menyinari hidup* akan dapat menghasilkan skema imej dan metafora konsepsi. Hal ini kerana proses simulasi melibatkan pendekatan linguistik kognitif serta pemetaan dua domain. Dalam konteks ini, penghasilan skema imej bagi leksikal *menyinari hidup* ialah skema imej BEKAS yang dapat dilihat melalui pembuktian linguistik daripada leksikal *menyinari*. Berikut merupakan pemetaan domain:



Metafora Konseptual: KEHIDUPAN IALAH SEBUAH BEKAS

Hal ini kerana leksikal *menyinari* ini memberi satu gambaran yang jelas tentang satu tindakan untuk memberi pencahayaan pada suatu tempat yang mempunyai dimensi ruang atau objek untuk membuatnya lebih terang dan mudah dilihat. Menurut Johnson 1987 (dalam Rozaimah Rashidin, 2016), skema imej BEKAS merujuk kepada skema imej yang mengungkap sesuatu pengalaman dalam bentuk sebuah bekas. Berdasarkan pengalaman kognitif yang telah tersedia, dimensi ruang merupakan bentuk fizikal sebuah bekas yang berfungsi

untuk memenuhi keperluan khusus dalam penyimpanan. Bentuk fizikal sebuah bekas juga amat berbeza bergantung kepada tujuan dan fungsi bekas tersebut seperti yang ditunjukkan dalam gambar Rajah 4.



Rajah 4: Skema Imej BEKAS bagi frasa *menyinari hidup*

Sumber: https://ms.pngtree.com/freebackground/lamp-sitting-on-a-small-post-in-a-dark-outdoor-setting_2466744.html

Bagi frasa *menyinari hidup*, domain sumber *menyinari* dipetakan kepada domain sasaran iaitu KEHIDUPAN. Hasil daripada pemetaan kedua-dua domain ini seterusnya membawa kepada pembentukan metafora konsepsi iaitu KEHIDUPAN IALAH SEBUAH BEKAS sebagai mana yang ditunjukkan dalam Rajah 4. Melalui pembentukan konseptual ini juga membolehkan pembaca memahami bahawa kehidupan manusia itu ditentukan corak perjalanannya bergantung sepenuhnya terhadap apa yang mereka tentukan ke atas diri mereka sama sama keputusan ke atas keinginan, persahabatan, kehendak untuk berpasangan, percintaan, perkahwinan dan sebagainya.

Kesimpulan

Unsur bahasa humor yang telah dikenal pasti penggunaannya dalam sitkom komedi adalah penggunaan bahasa kiasan, permainan kata, penggunaan pantun jenaka, cara bercerita dan mencarut. Selain itu juga dua unsur tambahan bahasa humor turut digunakan dalam sitkom komedi tersebut iaitu implikatur dan kata pikat. Bahasa humor yang digunakan lebih mengandungi makna implisit berbanding makna eksplisit. Makna implisit merujuk kepada mesej atau makna yang tersirat atau tersembunyi dalam teks, pernyataan atau karya seni. Makna eksplisit selalunya mudah difahami dan ditafsirkan oleh penerima mesej. Berbantuan teori Hibrid, makna implisit yang terkandung dalam bahasa humor ini juga bersifat metaforikal iaitu makna atau mesej yang cuba disampaikan oleh penutur (pelawak) itu mengkonsepsikan entiti yang abstrak dan implisit untuk menjelaskan sesuatu konsep yang kompleks, rumit dan baharu. Antaranya konsep emosi, cinta, kasih sayang, kehidupan, kematian, sikap dan sifat manusia serta nilai murni. Dapatan kajian ini dapat meningkatkan kefahaman terhadap penggunaan unsur bahasa humor dalam sitkom komedi yang mengandungi makna

implisit dan bersifat metaforikal. Peningkatan kefahaman terhadap penggunaan unsur bahasa humor dalam sitkom komedi yang mengandungi makna implisit dapat mengurangkan isu penyalahafsiran makna sehingga menyukarkan pendengar untuk menyingkap makna sebenar sesebuah persembahan sekiranya mereka tidak berada dalam konteks yang sama dengan penutur yakni pelawak.

Sumbangan Pengarang

Nor Umiumairah Mohamad: Konsep dan reka bentuk kajian, pengumpulan data, analisis, penginterpretasian hasil serta penulisan dan penyediaan makalah; Rozaimah Rashidin: Analisis, penginterpretasian hasil serta penulisan; Normah Ahmad: penyediaan, semakan dan pengesahan makalah.

Pendanaan

Penyelidikan ini telah mendapat dana daripada Universiti Teknologi MARA (UiTM), melalui Geran Insentif Penyelidikan.

Penyataan Ketersediaan Data

Data yang menyokong kajian tersedia dalam makalah ini. Data yang menyokong kajian ini tersedia daripada pengarang utama [Nor Umiumairah Mohamad], atas permintaan.

Konflik Kepentingan

Pengarang tidak mempunyai sebarang konflik kepentingan dari segi kewangan dan bukan kewangan untuk diisytiharkan.

Penghargaan

Penulis ingin menyatakan setinggi-tinggi penghargaan dan ucapan terima kasih khasnya kepada Universiti Teknologi MARA (UiTM), di atas pembiayaan Geran Insentif Penyelidikan (GIP)-PY/2022/01012 untuk menjalankan penyelidikan ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Pusat Pengurusan Penyelidikan (RMC) UiTM Shah Alam dan Akademi Pengajian Bahasa, Universiti Teknologi MARA Shah Alam.

Rujukan

Abdullah Yusof, Alias Mohd Yatim, Mohd Ra'in Shaari. (2009). *Semantik dan Pragmatik Bahasa Melayu*. Pustaka Salam Sdn. Bhd.

Anida Sarudin & Parameswary Shanmugam. (2023). Operasi metafora nilai kerajinan dalam peribahasa Melayu dan peribahasa Tamil: Analisis Teori Hibrid. *Jurnal Bahasa*, 23(1), 33–64.

[https://doi.org/10.37052/jb23\(1\)no2](https://doi.org/10.37052/jb23(1)no2)

- Aria Bayu Setiaji & Enggal Mursalin (2021). Wacana Humor Dalam Sepanduk Covid-19 (Kajian Pragmatik). *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 403-415.
<https://doi.org/10.23887/jipbs.v1i1i4.39701>
- Asmah Haji Omar. (2008). Bahasa Humor. *Ensiklopedia Bahasa Melayu*. Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Collectt, P. (2004). *The book of tells*. Doubleday.
- Goatly, A. (2012). *Meaning and Humour*. Cambridge University Press.
- Hafifi Horace. (2021). Kaedah Humor dalam Pengajaran oleh Guru Bahasa Melayu di Sekolah Rendah: Satu Kajian Fenomenologi. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 6(7), 63-70.
<https://doi.org/10.47405/mjssh.v6i7.884>
- Hatta Azad. (2021). *Sitkom 90-an sudah tampilkan Keluarga Malaysia*.
<https://www.utusan.com.my/gaya/2021/12/sitkom-90-an-sudah-tampilkan-keluarga-malaysia/>
- John Morreall. (2009). *Humor as cognitive play*. Wiley-Blackwel.
- Julaina Nopiah, et al. (2020). Makna Ujaran Implisit dalam Vlog Mat Luthfi: Analisis Teori Relevans. *Jurnal Bahasa*, 20(2).
- Laman sesawang rasmi Portal Rasmi MyHEALTH Kementerian Kesihatan Malaysia
[<http://www.myhealth.gov.my/pengimejan-ultrasound/> – dicapai pada 30 Ogos 2023]
- Kamus Dewan Edisi Keempat*. (2016). Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Maria Yustiningsih. (2019). Intensitas Cahaya dan Efisiensi Fotosintesis Pada Tanaman Naungan dan Tanaman Terpapar Cahaya Langsung. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(2), 44-49.
<https://doi.org/10.32938/jbe.v4i2.385>
- Mohd Zaki Rahim. (2017). Aplikasi Model Humor Shaiful Bahri. *Jurnal Antarabangsa Dunia Melayu*, 10(1), 1-25. <https://jurnal.dbp.my/index.php/Melayu/article/view/4462>
- Mustofa Hilmi. (2019). Humor dalam Pesan Dakwah. *Jurnal Ilmu Dakwah*, 38(1), 87-108.
<https://doi.org/10.21580/jid.v38.1.3972>
- Nazhatulshima Ahamd & Mohd Zambri Zainuddin (2001). *Bintang Rujukan untuk Pengembara Padang Pasir dan Pelaut* [Kertas Kerja Muzakarah Pegawai-Pegawai Falak Syarie Malaysia di Langkawi, Kedah], 6-12.
- Nor Hashimah Jalaluddin & Norsimah Mat Awal (2006). Citra Lelaki Dulu Dan Kini Dalam Prosa Melayu: Analisis Teori Relevans. *Jurnal e-Bangi*, 1(1), 1-21. https://www.researchgate.net/profile/Nor-Jalaluddin/publication/245584555_Citra_Lelaki_Dulu_Dan_Kini_Dalam_Prosa_Melayu_Analisis_Teori_Relevans/links/55f127d008aef559dc46f6c8/Citra-Lelaki-Dulu-Dan-Kini-Dalam-Prosa-Melayu-Analisis-Teori-Relevans.pdf
- Norrick, N. R. (2010). Humor in interaction. *Linguistics and Language Compass*, 4(4), 232-244.
<https://doi.org/10.1111/j.1749-818X.2010.00189.x>

- Nur Afiqah Wan Mansor dan Nor Hashimah Jalaluddin. (2017). Makna Implisit Bahasa Kiasan Melayu: Mempertalikan Komunikasi, Kognisi dan Semantik. *Jurnal Komunikasi*, 32(1), 1-23. <http://ejournal.ukm.my/mjc/issue/view/818>
- Universiti Malaysia Pahang. (2010). Malam Pesta Cahaya UMP bertemakan '1Malaysia' meriah. *Open Access Repository of UMPSA Research & Publication* [<http://umpir.ump.edu.my/id/eprint/11388/> - dicapai pada 30 Ogos 2023]
- Ulloth, J. K. (2002). The benefits of humor in nursing education. *The Journal of Nursing Education*, 41(11), 476–481. <https://doi.org/10.3928/0148-4834-20021101-06>
- Rahman Shaari. (1993). *Memahami Gaya Bahasa*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Rahmanadji. (2007). Sejarah, Teorii dan Fungsi Humor. *Jurnal Bahasa dan Seni*, 213-221. https://www.academia.edu/21442999/Sejarah_Teori_Jenis_dan_Fungsi_Humor
- Rozaimah Rashidin & Nor Hashimah Jalaluddin. (2015). *Metafora Konsepsi Emosi Marah dalam Data Korpus Teks Tradisional Melayu*. Seminar Linguistik Kebangsaan, Dewan Bahasa dan Pustaka, 20-21 Januari. https://www.researchgate.net/profile/NorJalaluddin/publication/286439506_Metafora_Konsepsi_Emosi_Marah_dalam_Data_Korpus_Teks_Tradisional_Melayu/links/5668fcfd08ae193b5fa13d4a/Metafora-Konsepsi-Emosi-Marah-dalam-Data-Korpus-Teks-Tradisional-Melayu.pdf
- Rozaimah Rashidin. (2016). *Metafora Emosi Dalam Data Korpus Teks Tradisional Melayu: Analisis Teori Hibrid* [Disertasi kedoktoran yang tidak diterbitkan]. Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Rozaimah Rashidin, et al. (2023). Metafora Akal, Kehidupan Dan Fikiran Dalam Buku Falsafah Hidup Karya Hamka. *Jurnal Bahasa*, 23(1), 113-146. <http://eprints.iab.edu.my/v2/id/eprint/1436>
- Roswati Abdul Rashid, Noor Asliza Abdul Rahim & Roslina Mamat. (2017). Humor dan Komunikasi Dalam Industri Pelancongan di Malaysia. *Jurnal Komunikasi*, 33(1), 184-198.
- Sabitha Marican. (2012). *Penyelidikan Sains Sosial*. Edusystem Sdn. Bhd.
- Sperber, D. & Wilson, D. (1986). *Relevance: Communication and Cognition*. Oxford: Blackwell. <https://doi.org/10.1111/j.1468-0017.1989.tb00246.x>
- Stöver, Hanna. (2010). *Metaphor and relevance theory: a new hybrid model* [Disertasi kedoktoran yang tidak diterbitkan]. University of Bedfordshire.
- Siti Norsyahida & Nurfarhana Rosly. (2016). Unsur Humor dalam Rancangan Televisyen Popular. *Jurnal Kesidang*, 1, 154-172.
- Sperber, D., & Wilson, D. (1999). *Relevans Komunikasi dan Kognisi*. (Terjemahan oleh Nor Hashimah Jalaluddin). Dewan Bahasa dan Pustaka.

- Tendahl, M. 2009. *A hybrid theory of metaphors: relevance theory and cognitive linguistics*. Palgrave Macmillan.
- Za'ba. (2002). *Ilmu mengarang Melayu*. Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Ziyaeemehr, A., & Kumar, V. (2014). The relationship between instructor humor orientation and students' report on second language learning. *International Journal of Instruction*, 7(1), 91-106.
<https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/59696>