

PEMAHAMAN UNSUR ANTROPOMORFISME SEBAGAI BENTUK PANGGILAN DALAM KOMUNIKASI BERDASARKAN MODEL PROSES TIGA SERANGKAI

*(Understanding Anthropomorphism as Address Forms in
Communication Based on the Three-Step Process Model)*

Hishamudin Isam
din@uum.edu.my

Mashetoh Abd. Mutalib
mashetoh@uum.edu.my

Yusniza Yaakub
yusniza@uum.edu.my

Pusat Pengajian Bahasa, Tamadun dan Falsafah,
Kolej Sastera dan Sains,
Universiti Utara Malaysia,
06010 Sintok, Kedah, Malaysia.

Abstrak

Kajian ini bertujuan mengenal pasti dan menghuraikan pemahaman makna unsur antropomorfisme yang telah digunakan oleh penutur (khusus masyarakat kelas bawahan) semasa proses menyapa atau memanggil seseorang ketika berkomunikasi. Data kajian diperolehi daripada enam filem tempatan yang bertemakan permasalahan sosial, yang dianggap mewakili proses komunikasi masyarakat kelas bawahan. Kesemua data yang dikenal pasti telah dianalisis menggunakan model proses tiga serangkai yang diperkenalkan oleh Stöver, iaitu model yang menjelaskan cara pemahaman sesuatu kata

dapat dijelaskan secara berpada dan empirikal. Hasil kajian mendapati bahawa penutur menggunakan tiga perlambangan haiwan sebagai unsur antropomorfisme, iaitu anjing, ayam dan serangga (semut, kutu dan langau). Setelah dianalisis, diyakini bahawa, pemilihan ketiga-tiga haiwan tersebut tidak berlaku secara sewenang-wenang, sebaliknya bermotivasi, iaitu berkaitan dengan sistem kognitif manusia yang cepat mencari unsur keserupaan atau persamaan antara sifat haiwan dengan sifat manusia.

Kata kunci: antropomorfisme, model proses tiga serangkai, sifat haiwan, sifat manusia, proses simulasi

Abstract

The study aims to identify and describe the meaning of anthropomorphism elements used by the speakers (especially the subgroups) during the process of greeting or calling someone while communicating. The research data were drawn from six local films with the theme of social issues which presumably represent the communication process of the lower class society. Data which have been identified were analysed using the three-step process model introduced by Stöver; a model that describes how the understanding of a word can be explained in a reasonable and empirical manner. Findings reveal that the speakers employ three animal symbols as anthropomorphism elements such as dogs, chickens and insects (ants, lice and the bluebottle flies). It is believed that the selection of the three animals did not occur arbitrarily; instead it is motivated as it is connected with the human cognitive system that quickly searches for the similarities between animal and human traits.

Keywords: anthropomorphism, three step process model, animal trait, human trait, simulation process

PENGENALAN

Satu daripada cara manusia berkomunikasi untuk menyerlahkan upaya santun ialah semasa menyapa atau memanggil seseorang. Dalam sistem komunikasi masyarakat Melayu misalnya, bentuk panggilan dianggap sangat penting untuk menterjemahkan hal ini. Menurut Teo (2003), sistem panggilan dalam budaya Melayu boleh dikategorikan kepada tiga, iaitu

kata ganti nama, kata panggilan umum dan kata panggilan dalam keluarga Melayu. Ketiga-tiga sistem panggilan ini berbeza mengikut konteks penggunaannya. Daripada ketiga-tiga bentuk sistem panggilan tersebut, sistem panggilan kata panggilan umum antara yang paling menarik untuk dibicarakan kerana sistem ini seakan-akan berevolusi menurut peredaran zaman.

Nor Hashimah, Harishon dan Maslida (2002) mengatakan bahawa kata panggilan umum ialah kata yang menggantikan nama yang digunakan pada manusia dengan penentuan gender, rujukan dan status. Walaupun orang yang dipanggil atau disapa tidak atau kurang dikenali, penutur masih berlaku santun dengan memanggil dan menggunakan rujukan hormat seperti encik, puan, pak cik, saudara, dan lain-lain. Hal ini bermaksud, penentuan untuk memanggil atau menyapa seseorang perlu bergantung pada faktor yang dinyatakan. Namun, atas faktor peredaran zaman, penentuan gender, rujukan dan status, sistem panggilan umum telah berevolusi dengan begitu meluas. Impak kekreatifan manusia memanipulasi faktor status misalnya, telah menyebabkan panggilan kepada seseorang dibuat dengan menjangkau batasan normal, sehingga mampu merendah-rendahkan status orang yang dipanggil. Contohnya memanggil atau menyapa seseorang dengan rujukan haiwan. Dalam bidang sains sosial, kaedah menyamakan seseorang dengan haiwan dikenali sebagai kaedah antropomorfisme.

SOROTAN KAJIAN KATA PANGGILAN

Kajian tentang kata panggilan telah banyak dilakukan oleh pengkaji luar mahupun tempatan. Antara contoh kajian tentang kata panggilan termasuklah kajian oleh Marlyna, Aslinda dan Mohd Baharim (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 dekat, mereka cenderung menggunakan strategi panggilan yang agak kasar. Bagi pelajar yang mempunyai hubungan yang agak rapat, pelajar perempuan lebih selesa menggunakan nama untuk menyapa, manakala pelajar lelaki pada kebiasaannya hanya sekadar mengangguk kepala atau menyebut “hai”. Seterusnya, kajian Marlyna dan Mohd Baharom (2011) melihat jenis kata panggilan, fungsinya, dan persepsi responden terhadap aspek kesantunan dalam hal 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 berhadapan dengan arus globalisasi. Hasil kajian menunjukkan bahawa kata panggilan Kelabit berkaitan rapat dengan nilai sosiobudaya masyarakat Kelabit. Di samping itu, panggilan tersebut ditentukan oleh usia, dan penggunaannya bergantung pada keadaan, suasana serta pangkat orang yang disapa. Penggunaan kata panggilan Kelabit yang betul menggambarkan masyarakat Kelabit mempunyai nilai adab dan kesopanan dalam hal 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 ditinjau tentang kajian kata panggilan yang lepas, rata-rata pengkaji melihat kata panggilan yang berkaitan dengan etnik dan pelajar. Bertitik tolak daripada kajian lepas yang dijalankan, kajian ini bertujuan menonjolkan kata panggilan yang sering digunakan oleh masyarakat kelas bawahan yang disampaikan melalui filem, yang menggunakan unsur antropomorfisme.

UNSUR ANTROPOMORFISME DALAM KATA PANGGILAN

Antropomorfisme (*anthropomorphism*) ialah istilah dalam bidang sosiologi dan antropologi yang dicipta pada pertengahan tahun 1700. Istilah ini terhasil daripada gabungan perkataan Yunani *ánthrōpos* yang bermaksud manusia dan *morphē* yang bermaksud bentuk (Mithen, 2005). Secara umumnya, Waytz, Cacioppo dan Epley (2010) menjelaskan konsep antropomorfisme sebagai unsur keserupaan atau persamaan antara ciri atau sifat hakikat manusia dengan sesuatu unsur yang bukan manusia seperti haiwan, tumbuh-tumbuhan, fenomena alam (angin, ribut), konsep abstrak (kesepian, kerinduan), dan juga objek (batu, boneka). Sifat keserupaan dan persamaan ini dapat dikenal pasti apabila penyerlahan unsur bukan manusia (sifat haiwan misalnya) dilihat lebih menonjol atau lebih dominan

berbanding dengan sifat manusia itu sendiri, sama ada melalui perbuatan dan tingkah laku, mahupun dari sudut psikologi (Avis, 2012; Avis, Aitken, & Ferguson, 2012).

Sementara itu, Scholl dan Tremoulet (2000) pula menjelaskan proses antropomorfisme sebagai suatu proses psikologi yang bermula dengan fahaman animisme yang melihat adanya tautan yang kuat antara manusia dengan alam. Keadaan ini menyebabkan wujudnya perasaan adanya keserupaan atau persamaan antara ciri dan sifat yang ada pada manusia dengan unsur alam yang begitu luas. Antara yang paling mendapat perhatian ialah adanya keserupaan atau persamaan antara ciri dan sifat manusia yang ada pada haiwan, atau sebaliknya (Epley, Waytz, & Cacioppo 2007; Epley, Akalis, Waytz, & Cacioppo 2008a; Epley, Waytz, Akalis, & Cacioppo 2008b; Waytz, Cacioppo, & Epley 2010).

Fenomena penelitian unsur antropomorfisme telah berkembang luas sehingga menjadi suatu aspek yang dianggap menarik untuk diamati, dalam pelbagai cabang disiplin ilmu seperti keagamaan (Barrett, & Keil 1996), kesusasteraan (Duvall Antonacopoulos, & Pychyl, 2008) dan sains robotik (Sims, Chin, Sushil, Barber, Ballion, Clark, & Finkelstein, 2005; Złotowski, Strasser, & Bartneck, 2014). Kebanyakan kajian meneliti pengaruh unsur antropomorfisme dalam setiap bidang yang dipelopori. Tanpa disedari, penggunaan dan penerapan unsur antropomorfisme juga boleh dilihat dalam sistem berkomunikasi sesetengah masyarakat, khususnya semasa menggelar seseorang. Panggilan kata sapaan dengan merujuk seseorang melalui penerapan unsur antropomorfisme boleh dikenal pasti apabila seseorang menggunakan gelaran haiwan yang dekat dengan budaya mereka untuk membayangkan unsur keserupaan atau persamaan antara ciri atau sifat hakikat orang yang dirujuk dengan haiwan yang diimajinasikan. Representasi daripada keadaan ini dapat diselusuri melalui filem-filem tempatan, khususnya yang bertemakan permasalahan sosial.

DATA KAJIAN

Kajian ini memilih enam filem tempatan yang pernah ditayangkan di panggung wayang di Malaysia yang berkisar permasalahan sosial dan kemasyarakatan, iaitu filem *KL Gangster* (KLG), *Anak Halal* (AH), *Adnan Sembit* (AS), *Kongsi* (K), *Bohsia: Jangan Pilih Jalan Hitam* (BJPJH) dan *Bohsia 2 ... Jalan Kembali* (B2JK). Filem keluaran Skop Production,

MIG dan Tayangan Unggul ini pernah mencuri tumpuan peminat filem Melayu, khususnya jika dilihat dari aspek keuntungan (catatan jumlah kutipan yang tinggi), dan polemik yang tercetus lantaran pengisahannya dikatakan menggambarkan realiti yang berlaku dalam masyarakat hari ini.

Juliana dan Mahyuddin (2009) menyatakan bahawa sesebuah filem dapat dilihat sebagai medium untuk menstrukturkan proses pengeluaran makna yang direpresentasikan oleh sesebuah masyarakat. Hal ini dikatakan demikian kerana filem bukan sahaja merupakan wadah penyebaran segala pengaruh, baik dari segi aksi atau lakonan, malahan dari segi dialog yang dilontarkan, iaitu diksi, ayat, gaya bahasa dan sebutannya. Oleh itu, pemilihan keempat-empat filem diyakini dapat membantu proses



Rajah 1 Kepelbagaian poster filem tempatan sebagai data kajian.

memahami penggunaan unsur antropomorfisme sebagai bentuk panggilan dalam komunikasi yang mewakili sekumpulan masyarakat pengguna bahasa (dalam kajian ini, masyarakat pengguna bahasa diwakili oleh golongan masyarakat kelas rendah).

Hasil selidikan didapati kata berunsur antropomorfisme yang paling tinggi kekerapannya ialah anjing (45), diikuti oleh ayam (37), semut (31), kutu (27) dan langau (25). Yang berikut disertakan jadual yang dapat memaparkan statistik data secara keseluruhan.

Jadual 1 Bilangan kekerapan kata berunsur antropomorfisme.

| 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 kekerapan kata berunsur antropomorfisme yang dipaparkan dalam kajian ini diharapkan dapat menjadi data pemula kepada kajian yang lebih menyeluruh dalam usaha memahami unsur antropomorfisme sebagai bentuk panggilan dalam komunikasi, berdasarkan penerapan model proses tiga serangkai.

MODEL PROSES TIGA SERANGKAI (MPTS) DALAM TEORI HIBRID

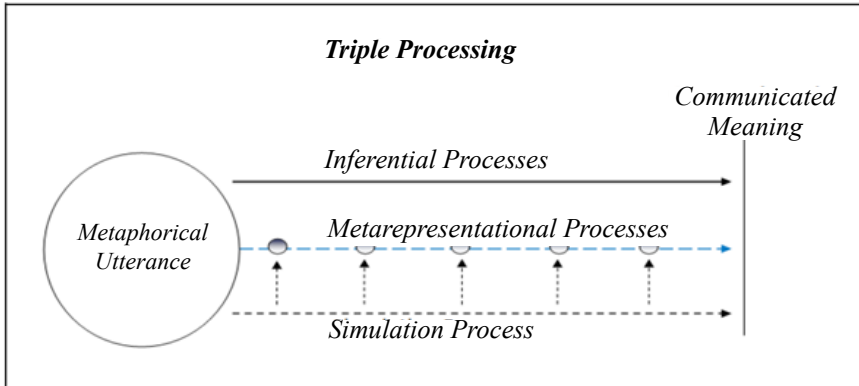
Penggabungan disiplin semantik dan pragmatik telah melahirkan disiplin baharu yang dikenali sebagai pragmatik kognitif yang menyatukan keupayaan kognisi dan unsur kerelevanan untuk menyelesaikan masalah pemahaman dalam bidang semantik dan pragmatik. Unger (2002, hlm. 1) melihat bidang ini sebagai “*the study of how the inferential processes in comprehension work*”. Dalam hal ini, Tendahl (2006) mengatakan bahawa gagasan penggabungan semantik dan pragmatik tidak seharusnya berlaku pada peringkat permukaan sahaja. Penggabungan ini perlu diaplikasikan dengan menggabungkan teori yang terdapat dalam kedua-dua bidang (semantik kognitif dan teori relevans), agar dapat melahirkan suatu teori baharu yang lebih kukuh dan mantap, yang diperkenalkan sebagai teori

hibrid. Gagasan teori ini ialah suatu proses dalaman kognisi, seharusnya melibatkan dua proses yang besar. Proses tersebut ialah pemetaan domain (semantik kognitif), yang diperlukan untuk memahami konsep sesuatu leksikal, frasa atau ayat. Keduanya, proses membuat kesimpulan secara pragmatik (teori relevans), yang diperlukan untuk menjawab persoalan berkaitan dengan konteks, kesan konteks dan kos memproses, bagi menentukan unsur kerelevanan.

Tempat berlakunya penggabungan maklumat ini dikenali sebagai rantau konsepsi. Rantau konsepsi ialah satu kawasan tempat terkumpulnya pemahaman makna kata yang dihubungkan daripada pelbagai elemen seperti domain, skema imej dan metafora konsepsi. Menurut Tendahl (2008, hlm. 15), rantau konsepsi "... is usually much too unspecified in order to call it the meaning of a word". Maksudnya, pemahaman sesuatu kata dikacukkan dalam satu kawasan yang dinamakan rantau konsepsi yang mengandungi konsep leksikal dan konsep *ad hoc*. Proses ini dikatakan bergantung pada individu dan situasi, kerana rantau konsepsi bagi seseorang individu mungkin berbeza daripada seseorang individu yang lain. Selain itu, proses ini juga sangat bergantung pada situasi kerana situasi yang berbeza akan melahirkan makna yang berbeza. Walau bagaimanapun, keadaan ini dianggap sesuatu yang memadai untuk menunjukkan bahawa proses pemahaman sesuatu kata dapat dijelaskan dengan lebih empirikal (Tendahl & Gibbs, 2008).

Stöver (2010) melihat keadaan ini sebagai satu kekangan, kerana dalam disiplin semantik dan pragmatik, hal paling penting yang perlu dikemukakan secara empirikal ialah proses dan bukannya hasil. Beliau telah menambah baik teori hibrid dengan memperkenalkan Triple Processing Model atau Model Proses Tiga Serangkai (MPTS) yang dapat menjelaskan proses pemantapan pemahaman yang berlaku di rantau konsepsi. Menurut Stöver (2010, hlm. 197).

In spite of lacking the propositional requirements for inferential processing, according to computational principles, it seems important that imagistic and other experiential representations be included as meaning constituting knowledge structures, because of the obvious role they seem to play in comprehension, as explained above. They should, however, be seen as belonging to a different category, or type, than that of factual encyclopaedic information in the relevance-theoretic sense.



Rajah 2 Model proses tiga serangkai oleh Stöver (2010).

MPTS digunakan untuk memudahkan penganalisisan kata dengan memperlihatkan kedua-dua sisi, iaitu makna (linguistik kognitif) dan pemahaman makna (analisis pragmatik). Melalui model ini, kaedah penganalisisan untuk pemahaman makna yang diketengahkan oleh Tendahl (2008) akan disusun semula berdasarkan dua jenis perlambangan yang dapat membantu menambah maklumat dalam menganalisis makna, iaitu “*propositional information ... and imagistic-experiential information* (Stöver, 2010, hlm. 198).

Rajah 2 di atas memperlihatkan cara MPTS beroperasi dalam menganalisis makna yang bersifat metafora. Bermula daripada *simulation processes* (proses simulasi) yang menghantar isyarat makna tersirat, proses memahami makna metafora akan berselari dengan *inferential processes* (proses pembuktian) yang boleh diterjemahkan dengan makna tersurat. Walau bagaimanapun, sebelum sampai ke tahap proses pembuktian, proses memahami makna metafora perlu melibatkan satu lagi proses yang selari dengan kedua-dua proses tadi, iaitu *metarepresentational processes* (proses perubahan penyampaian). Melalui proses ini, dua subproses akan berjalan serentak, iaitu tugas memahami atau menyerlahkan makna yang terpancang dalam skema proposisi berdasarkan makna yang bergantung atau berteraskan konteks, dan menghubungkan makna tersurat dengan makna yang tersirat dalam pentafsiran makna. Hal ini dinyatakan oleh Stöver (2010) sebagai (a) *embedding nonpropositional material in a propositional schema, if required for the context-dependent meaning, and* b) *holding the literal meaning in metaphorical interpretation for further inspection* (hlm. 201).

Melalui penjelasan ini, pemahaman unsur antropomorfisme haiwan sebagai bentuk panggilan dalam komunikasi dijangka dapat difahami apabila ketiga-tiga proses (simulasi, pembuktian dan perubahan penyampaian) digunakan untuk menyerlahkan pemahaman makna haiwan tersebut. Berdasarkan proses simulasi, maklumat berkaitan ciri-ciri biologi, fizikal dan psikologi haiwan yang boleh dipadankan keserupaan atau persamaannya dengan sifat manusia akan disenaraikan. Proses pembuktian pula dimulakan dengan menerapkan sifat-sifat manusia yang menyamai ciri-ciri biologi, fizikal dan psikologi haiwan yang digunakan. Pada masa yang sama, proses perubahan penyampaian pula dimulakan dengan mencari padanan terhampir antara ciri-ciri biologi, fizikal dan psikologi haiwan tersebut dengan ciri-ciri biologi, fizikal dan psikologi manusia. Gabungan proses tiga serangkai ini diharap mampu menjelaskan secara berpada proses pemahaman unsur antropomorfisme haiwan, seperti kajian sebelum ini yang menggunakan pendekatan yang sama untuk menyerlahkan makna metafora yang dikaji (Rozaimah & Nor Hashimah, 2013; Rozaimah, 2015).

KAEDAH PEMEROLEHAN DAN PENGANALISISAN DATA

Pemahaman unsur antropomorfisme dalam filem Melayu bertemakan permasalahan sosial akan dianalisis berdasarkan kaedah analisis teks yang diperbaharu dengan elemen linguistik terkomputasi (linguistik korpus), melalui penerapan model proses tiga serangkai oleh Stöver (2010). Linguistik korpus ialah suatu kaedah penganalisisan linguistik yang menggunakan data daripada bahan bahasa yang terkumpul dalam suatu sumber yang disebut korpus atau korpura (bank bahasa). Bahan ini berasal daripada penggunaan bahasa dalam pelbagai genre, ragam, dan bahan lisan mahupun tulisan yang boleh dianggap menggambarkan fenomena sebenar penggunaan bahasa oleh pengguna bahasa (Gries, 2009). Kaedah ini dikatakan bersifat empirikal kerana berasaskan tiga aspek penting, iaitu menyelidikan himpunan data yang banyak, sampel teks sistematik yang mempunyai kesahan (*face-validity*) sebagai representasi sesuatu bahasa, serta mudah dicapai, dijana dan hasil kajian boleh diakui kewibawaannya (Kennedy, 2014).

Melalui analisis teks berdasarkan pendekatan linguistik korpus, kaedah dibahagikan kepada dua proses utama, iaitu aktiviti memperoleh

data dan menganalisis data. Langkah memperoleh data dimulakan dengan mentranskripsikan keempat-empat filem. Transkripsi yang telah dibuat akan disemak sebanyak dua kali bagi memastikan setiap ujaran ditranskripsikan dengan betul dan sempurna di samping mengatasi masalah kecaciran data. Setelah dipastikan kesahihan data, bahan tersebut seterusnya disimpan (*save*) dalam bentuk *plain text* sebelum dianalisis menggunakan perisian Antconc (perisian program daftar kata percuma yang boleh dimuat turun daripada laman google). Analisis ini penting untuk memperoleh beberapa maklumat seperti senarai kata, baris konkordans (ayat dan perenggan), kolokasi kiri dan kanan, serta profil bilangan kekerapan. Keempat-empat maklumat ini dianggap sangat penting dalam kaedah penyelidikan linguistik korpus (Wetzel, 2009) untuk membolehkan setiap kata berunsur antropomorfisme yang digunakan dalam sesuatu data dapat dikenal pasti, seterusnya dianalisis dengan tepat dan terperinci.

Kerja menganalisis data pula dimulakan dengan mengenal pasti dan memilih unit analisis (kata berunsur antropomorfisme) yang boleh dijadikan kata kunci dalam konteks [*key word in context* (KWIC)]. Pengenalpastian data berdasarkan analisis senarai kata dibuat hanya terhadap kata berunsur antropomorfisme yang melibatkan pengaruh haiwan (termasuk serangga). Pemilihan KWIC pula dibuat terhadap kata yang melebihi 20 kali kekerapan. Had ini diperlukan bagi memastikan pemahaman makna dapat dianalisis dengan lebih baik hasil penelitiannya terhadap kepelbagaian baris konkordans (ayat dan perenggan) dan hubungan kolokasi kiri dan kanan (rentang kata) untuk setiap KWIC yang diteliti. Akhirnya, pemahaman makna kata panggilan yang berunsur antropomorfisme akan cuba difahami dan dijelaskan dengan menerapkan model proses tiga serangkai yang melibatkan tiga proses yang saling melengkap, iaitu simulasi, perubahan penyampaian dan pembuktian.

ANALISIS DAN PERBINCANGAN

Penggunaan unsur antropomorfisme sebagai bentuk panggilan dalam sistem komunikasi yang dianalisis berdasarkan data filem bertemakan permasalahan sosial telah menyerlahkan suatu bentuk panggilan baharu yang menarik untuk dibincangkan. Jelasnya, penggunaan unsur tersebut sebagai bentuk panggilan tidak berlaku sewenang-wenangnya, sebaliknya didorong oleh prinsip *embodiment* (pengalaman badaniah). Hal ini dikatakan demikian kerana menurut Ibarretxe-Antunano (2008), isu

berkaitan dengan bahasa timbul daripada pengalaman hidup yang ditapis dan diproses oleh kognisi manusia hasil daripada pengalaman yang dilaluinya sendiri sepanjang masa (*experientialist approach*). Prinsip inilah yang membekalkan pengetahuan sedia ada kepada penutur untuk mencari suatu bentuk penggantian kata yang pada hematnya mempunyai unsur keserupaan atau persamaan antara ciri atau sifat hakikat orang yang disapa (dirujuk) dengan haiwan yang diimajinasikan. Kajian ini akan mengkategorikan analisis dan perbincangan kepada tiga bahagian utama unsur antropomorfisme, iaitu anjing, ayam dan serangga (semut, kutu dan langau).

(a) Anjing

Dari sudut biologi, anjing ialah haiwan mamalia karnivor daripada keluarga yang sama dengan serigala, dan musang dengan rupa umum yang mudah dikenali, iaitu bertubuh tegap berotot, badan dan ekor berbulu, berkaki empat, lidah terjelir dan bertelinga besar. Anjing memiliki rahang yang kuat, yang sangat berguna untuk haiwan pemakan daging seperti menggigit, membunuh dan mencarik-carikkan makanan (mangsanya) (Hildyard, 2001). Menurut Berman (2001), selain dikatakan bersifat bengis (menyalak), ganas terutama apabila berasa terancam atau tercabar, dan mudah menyebarkan wabak penyakit (air liur), anjing ialah haiwan yang pintar dan setia kepada tuannya. Anjing juga suka bersosial (mudah dilatih dan beradaptasi dengan persekitaran), pemburu berkelompok (untuk menunjukkan kekuasaan), haiwan penjejak yang baik dan sukar meninggalkan sesuatu tabiat yang telah sebatikan dengan kebolehnya (Nestle, & Nesheim, 2010).

Dalam 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. Yang berikut disertakan empat contoh (dalam situasi yang berbeza) yang dapat menggambarkan penggunaan unsur antropomorfisme yang melibatkan sifat umum, ciri fizikal, serta ciri psikologi anjing sebagai bentuk kata panggilan.

Contoh 1 – KLG/B16/023

- Shark : Dragon, makin *handsome* nampak, banyak senang ah?
- Dragon : Gua ade banyak keje nak buat, lu nak ape?
- Shark : Lu lagi nak tanye ape gua mau. Lu **jangan cari hal** dengan gua, Dragon. **Nanti banyak susah** ma.
- Ajib : Lu **menyalak** sangat kuat. Serupa **ANJING**. Lu tau kah?
- Dragon : Ape pasal lu cakap macam tu. Lu cakap macam tu, ingat gua takutkah? Sekarang Tony sudah kasi tempat dia kat gua. Lu sudah tak boleh pakai. Kalau King cakap gua boleh dengar, kalau budak-budak macam lu, lu baliklah. Cari tempat lain, jangan buat bising kat sini.

Dalam contoh 1 yang dipaparkan di atas, watak Shark (lelaki) dikatakan mampu mendatangkan ancaman kepada individu lain (frasa *jangan cari hal dan nanti banyak susah*). Oleh hal yang demikian, penulis skrip menggunakan unsur antropomorfisme dengan sifat umum anjing (bengis – menyalak) untuk menyerlahkan unsur keserupaan atau persamaan antara watak Shark dengan anjing, berdasarkan frasa *menyalak sangat kuat serupa anjing*.

Contoh 2 – KLG/A13/06

- 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!
- Ajib : Eh Shark, lu suka sembang bangsat ini macam ah, cerita sama gua. Nanti gua kasi kena lu punye sengat ah.
- 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?

Dalam contoh 2 pula, unsur antropomorfisme 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

melontarkan frasa panggilan yang bermaksud menyuruh atau memerintahkan dan frasa *pijak sama gua* untuk memperlihatkan jenis suruhan atau perintah yang perlu diikuti. Penggunaan kedua-dua frasa ini yang dikaitkan dengan kata panggilan *anjing* untuk merujuk konco-konco atau pengikut yang setia kepada watak Dragon dapat memperlihatkan sifat keserupaan dan persamaan antara watak tersebut (pengikut yang setia) dengan ciri fizikal anjing.

Contoh 3 – KLG/D06/12

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?

Ajib : Haiyaa, busuk punya orang sudah mari. Suka makan sampai berak. Tu pasal lu suke perhatikan belakang. Lu sama Malek ape mau?

Shark : Gua **mau dia susah**.

Ajib : Susah? Dia sudah mati. Lu tak tau ah?

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.

Ajib : Woi Shark. Lu ada pistol ah, kasih tembak sini-sini atau barang besi-besi ah hentam gua sampai mati. Ada beranikah?

Penulis skrip juga menggunakan unsur antropomorfisme dalam keadaan yang terkawal dan berhemat kerana berjaya memastikan faktor rasional penggunaan unsur tersebut yang kena pada tempatnya. Dalam contoh 3, pencirian fizikal anjing yang setia kepada tuannya dijadikan sandaran untuk menterjemahkan sifat keserupaan dan persamaan haiwan tersebut dengan watak pengawal (*bodyguard*) bagi Dragon melalui penggunaan frasa *jaga*. Rasional kepada keperluan *anjing* (pengawal) perlu *menjaga* Malek (watak yang perlu dilindungi) adalah disebabkan oleh faktor ancaman daripada watak Shark yang *mau dia susah* dan *mau dia mati kaw-kaw*.

Contoh 4 – KLG/C02/15

Shark : Gua tau ape gua buat, gua mau **orang macam dia**.

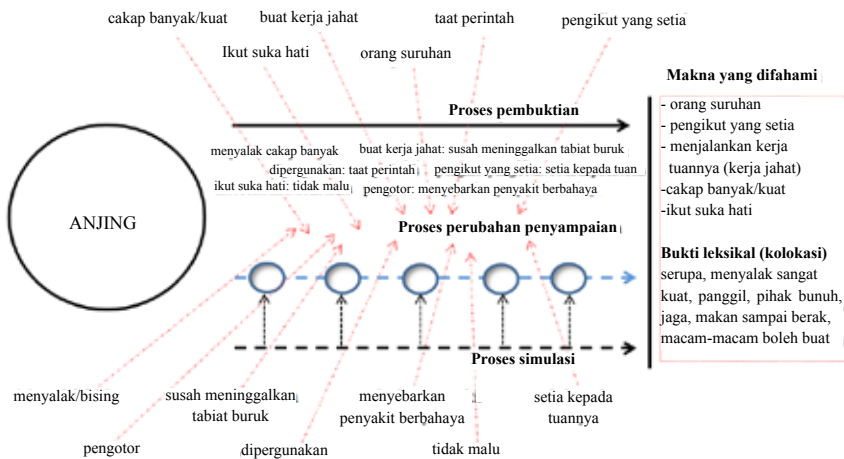
Kawan Shark : Buat pe lu simpan tu budak? Gua mau, tu hari lu sudah mau potong kepala dia tau. Kalau Malek tau adik dia join sama kite, dia pancung sama lu tau.

Shark : Lagi cun. Gua lagi suka. Sekarang dia punye adik sudah jadi **ANJING** kita, **macam-macam kita boleh bikin tau**.

Nada : Ape macam kalau dia **kencing** sama kita? Kita **tak boleh percaya** sama dia.

Shark : Lu tak payah cerita sama gua lah. Dia **macam bangkai**, tak boleh duduk diam tengok duit. Gua **tau macam mane nak handle dia**.

Sementara itu, dalam contoh 4, penggunaan unsur antropomorfisme melalui penyerlahan sifat anjing dan persamaannya dengan watak pengawal semakin ketara apabila penulis skrip menonjolkan 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*). Sifat ini tentunya penjelmaan daripada ciri fizikal dan psikologi anjing yang taat kepada tuannya, mudah dilatih dan beradaptasi dengan persekitaran.



Rajah 3 Proses tiga serangkai unsur antropomorfisme anjing.

Keempat-empat contoh yang dipaparkan menggambarkan penggunaan unsur antropomorfisme melalui penyerlahan sifat anjing yang dipindahkan maklumat ciri biologi, fizikal dan psikologinya kepada watak manusia. Gabungan proses pemetaan domain (semantik kognitif) yang diperlukan untuk memahami konsep sesuatu leksikal, frasa atau ayat, dan proses membuat kesimpulan secara pragmatik (teori relevans) yang diperlukan untuk menjawab persoalan berkaitan konteks, kesan konteks, dan kos memproses bagi menentukan unsur kerelevanan, telah membentuk kepelbagaian maklumat yang diperlukan dalam rantau konsepsi.

Sebagai satu kawasan tempat terkumpulnya pemahaman makna kata yang dihubungkan daripada pelbagai elemen, rantau konsepsi yang mengandungi konsep leksikal dan konsep *ad hoc*, menjadi tempat berlakunya proses pemahaman makna unsur antropomorfisme anjing berdasarkan tiga proses serangkai, iaitu simulasi, perubahan penyampaian dan pembuktian. Proses simulasi dimulakan dengan penyeneraian seberapa banyak maklumat berkaitan dengan ciri biologi, fizikal dan psikologi anjing yang boleh dipadankan keserupaan atau persamaannya dengan sifat manusia seperti menyalak, susah meninggalkan tabiat buruk, menyebarkan penyakit, setia kepada tuan, pengotor, dipergunakan dan tidak malu. Proses pembuktian pula dimulakan dengan menerapkan sifat manusia yang menyamai ciri biologi, fizikal dan psikologi anjing (seperti cakar banyak, buat kerja jahat, taat perintah, pengikut yang setia, ikut suka hati dan orang suruhan), dan dalam masa yang sama proses perubahan penyampaian pula dimulakan dengan mencari padanan terhampir antara ciri biologi, fizikal dan psikologi anjing dengan ciri biologi, fizikal dan psikologi manusia (contohnya menyalak: cakar banyak, susah meninggalkan tabiat buruk: buat kerja jahat). Gabungan proses tiga serangkai ini dapat memudahkan pemahaman makna penggunaan unsur antropomorfisme anjing yang menterjemahkan persamaan sifat manusia, sehingga keseluruhan makna dapat difahami sebagai orang suruhan, pengikut yang setia, menjalankan kerja arahan tuannya (kerja jahat), cakar banyak dan ikut suka hati. Rajah 3 dapat menggambarkan proses pemahaman unsur antropomorfisme anjing berdasarkan model proses tiga serangkai.

(b) Ayam

Dari sudut biologi, ayam tergolong dalam kategori alam haiwan dengan filum cordata, subfilum craniata (vertebrata), kelas aves, order galiformes, keluarga phasianidae, subkeluarga phasianinae, genus *galus* dan species

domesticus, dengan ciri fizikal berkaki dua, bersayap, mempunyai paruh, bertelur dan mempunyai sifat mengeram (Nicol, 2015).

Dalam sejarah peradaban manusia, ayam tergolong dalam kategori haiwan peliharaan atau haiwan bukan peliharaan yang mudah beradaptasi dengan persekitarannya. Sebagai haiwan yang mengais untuk mencari makanan, baik ayam jantan mahupun ayam betina memiliki ciri unik yang ditandai oleh baka yang diwarisi daripada filum keluarganya (Muir, & Aggrey, 2003). Ayam jantan misalnya berbulu ekor lebih panjang dan berkilat, berbulu sua yang runcing di leher dan memiliki taji. Sesuai dengan fizikalnya, ayam jantan biasanya bersifat monopoli (menunjukkan kekuasaan wilayah), garang dan bersifat melindungi ayam-ayam lain (ayam betina), bersuara nyaring dan kuat (berkokok). Sementara itu, ayam betina pula berbadan lebih bulat dengan ekor yang pendek, bersifat mesra dan mudah berkongsi (proses mengawan). Namun, ciri ini akan berubah menjadi garang dan bersifat mengawal apabila bertelur dan menjaga anak. Dari aspek ciri sosial, ayam sama ada jantan atau betina gemar hidup berkelompok dalam kawanan. Setiap kawanan akan dikuasai oleh seekor-kurangnya seekor ayam jantan (Grandin & Johnson, 2009).

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 antropomorfisme ayam untuk membayangkan watak yang dicipta. Namun, boleh dikatakan hampir semua penonjolan unsur antropomorfisme bagi ayam direpresentasikan dengan sifat ayam betina (watak wanita). Yang berikut disertakan empat contoh (dalam situasi yang berbeza-beza) yang dapat menggambarkan penggunaan unsur antropomorfisme yang melibatkan sifat umum, ciri fizikal, serta ciri psikologi ayam sebagai bentuk kata panggilan.

Contoh 5 – AH/D2/19

| | | |
|--------|---|---|
| Atikah | : | Ijam, Ijam ... |
| Joe | : | AYAM mana pulak yang berkokok kat sini. Hey! ayam terbang duduk. |

| | | |
|--------|---|--|
| Atikah | : | Abang, abang ... Ijam mana bang?? |
| Joe | : | Ha? |
| 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. |
| Joe | : | Ape? Tak tahan? Aku pun tak tahan dah ni. |
| Atikah | : | Abang lepas la, lepas la bang! |
| Joe | : | Diam |
| Atikah | : | Tolong!! Tolong!! |
| Joe | : | Kau nak barang? Boleh tapi kau kena trade in barang kau . |
| Atikah | : | Lepas, abang lepas! Ah lepas!! |

Unsur antropomorfisme ayam dalam Contoh 5 diterjemahkan sebagai seorang wanita yang kesempitan, terdesak dan sangat lemah. Menariknya, walaupun rujukan ayam yang dimaksudkan berjantina wanita, tetapi penulis skrip menimbulkan unsur ironi dengan memperlihatkan sifat ayam betina yang berkokok. Namun, ironi yang digunakan mudah difahami apabila penulis skrip menggunakan frasa ayam terbang duduk yang membawa maksud keadaan ayam yang melakukan gerakan (tarian) ketika hendak mengawan (Grandin, & Johnson, 2009). Sifat ayam betina yang hendak mengawan dikaitkan dengan sifat terdesak, kesempitan dan tidak berdaya seorang wanita yang sangat-sangat memerlukan pertolongan. Proses terbang duduk ketika ayam jantan dan ayam betina hendak mengawan itu pula diterjemahkan melalui dialog yang bersifat tawar-menawar seperti *tolong abang, saya dah tak tahan, aku pun tak tahan, tolong, dan kau kena trade in barang kau*.

Contoh 6 – B2JK/A3/013

| | | |
|--------|---|--|
| 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 tak Abang Keting nak tumpang tanya sikit aje. |
|--------|---|--|

Emy : Nak tanya ape?

Keting : Eh, agak-agakkan umah Tok Qadi buka lagi tak malam ni? Ah, boleh kita pergi terus nikah kat sana. Ah, tapi kalau dah tutup pun tak pa. **Kita projek dulu**, besok pagi pak imam bangun kita nikah terus kat bilik tidur tu jugak. Har, sebelum dia gosok gigi lagi har. Amacam cantik.

Sekali lagi, penulis skrip menggunakan unsur antropomorfisme ayam dalam Contoh 6 untuk menggambarkan sifat keserupaan atau persamaan antara ciri atau sifat hakikat wanita dengan ayam. Ayam yang biasanya hidup berkawan, akan mudah diserang musuh (ular atau musang) sekiranya keluar atau terpisah daripada hidup berkawan. Keadaan ini disamakan dengan sifat wanita yang dikatakan mudah ditimpa musibah sekiranya bersendirian di tempat yang sunyi, pada waktu malam. Penulis skrip menggunakan frasa yang jelas dan nyata untuk menggambarkan watak musuh yang bakal menyerang wanita (frasa *penyamun*, *pencabul*, *perogol*) yang dikatakan mudah menghidu (frasa *dihidu*) kelemahan mangsa, yang boleh membawa padah atau musibah (frasa *kena kenduri* – *dirogol bergilir-gilir*).

Contoh 7 – B2JK/C13/23

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

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?

Keting : Hari-hari lu makan nasi lemak lauk kerang ... sekali sekala lu nak makan juga nasi lemak lauk ayam sambal lebih

Tasha : Eh gua tak ada hal lah ... *you* nak siapa der ... Tapi tolonglah ... **Cari yang stail sikitlah** ... Minah tu **AYAM kampung** doh!

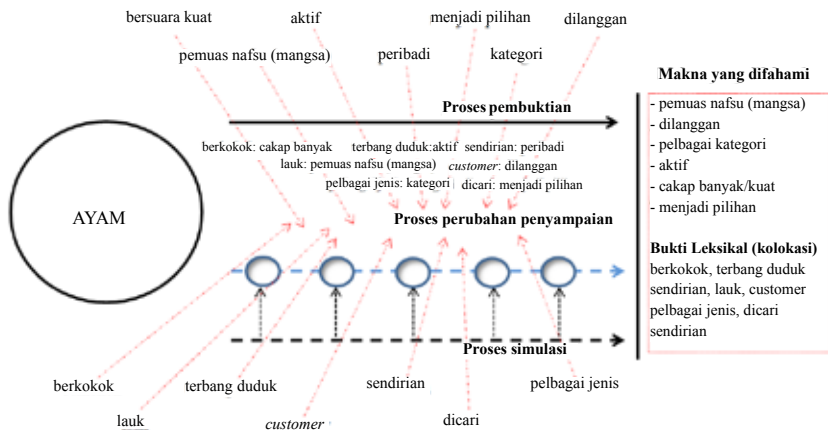
Contoh 7 menterjemahkan unsur antropomorfisme ayam dengan memperincikan sifat ayam kampung (wanita kampung) yang dikatakan tidak

pandai bergaya (frasa *cari yang stail sikitlah*), dan dikategorikan sebagai *barang secondhand* (sudah tidak dara lagi). Walaupun begitu, penulis skrip membayangkan bahawa ayam kampung (wanita kampung) dikatakan tetap menjadi pilihan ramai (frasa *favourite*), dan pilihan tersebut berkaitan dengan keperluan seksual berdasarkan frasa *minum kopi jantan* dan *pergi taram*.

Contoh 8 – BJPJH /B4/17

Man : 103, **Hotel Mauntena**, dah *settle* call aku. Cepat sikit *customer* dah tunggu.
 Azam : Emm cam mana? Tak dapat lagi? Susah sangat ka nak cari **AYAM**? Kau nak aku **cari** ka kau nak cari? Cari sampai dapat.

Satu lagi contoh gambaran wanita dan seks yang diterjemahkan melalui penggunaan unsur antropomorfisme ayam adalah seperti yang dipaparkan dalam Contoh 8. Dalam hal ini, penulis skrip dengan mudah membentuk pemahaman berkaitan wanita dan seks melalui penggunaan frasa *hotel* dan *customer* (pelanggan) yang dianggap sinonim dengan dunia pelacuran. Keperluan terhadap wanita dan seks pula diterjemahkan melalui proses permintaan (frasa *cepat sikit, dah tunggu*) sehingga ayam (wanita – dalam kes ini pelacur) sangat diperlukan (frasa *nak cari*). Penggunaan frasa petunjuk (klu) ini menjadi bukti leksikal penting untuk



Rajah 4 Proses tiga serangkai unsur antropomorfisme ayam.

memahami penggunaan simbol ayam sebagai unsur antropomorfisme dalam hal menterjemahkan watak wanita.

Penggunaan unsur antropomorfisme melalui penyerlahan sifat ayam yang dipindahkan maklumat ciri biologi, fizikal dan psikologinya kepada watak wanita seperti yang digambarkan dalam empat contoh di atas dapat menggambarkan pemahaman makna unsur tersebut. Hal ini terpadu melalui gabungan proses pemetaan domain (semantik kognitif) dan proses membuat kesimpulan secara pragmatik (teori relevans) sehingga membentuk kepelbagaian maklumat yang diperlukan dalam rantau konsepsi seperti keperluan untuk memahami konsep sesuatu leksikal, frasa, atau ayat dan menjawab persoalan berkaitan konteks, kesan konteks, dan kos memproses bagi menentukan unsur kerelevanan penyerlahan unsur keserupaan dan persamaan antara sifat ayam dengan sifat wanita.

Proses tiga serangkai yang berlaku secara serentak dalam rantau konsepsi, iaitu simulasi, perubahan penyampaian dan pembuktian telah membantu mengukuhkan lagi pemahaman makna unsur antropomorfisme ayam sebagai wanita. Penyenaraian maklumat berkaitan dengan ciri biologi, fizikal dan psikologi ayam semasa proses simulasi boleh dipadankan keserupaan atau persamaannya dengan sifat manusia (wanita) seperti berkokok, terbang duduk, sendirian, pelbagai jenis, lauk, *customer* dan dicari. Seterusnya, semasa proses pembuktian, penerapan sifat manusia (wanita yang menyamai ciri biologi, fizikal dan psikologi ayam seperti bersuara kuat, aktif, menjadi pilihan, dilanggan, pemuas nafsu (mangsa), peribadi dan kategori. Seiring dengan proses simulasi dan proses pembuktian, berlaku proses perubahan penyampaian yang berusaha mengesan padanan terhampir antara ciri biologi, fizikal dan psikologi ayam dengan ciri biologi, fizikal dan psikologi manusia (wanita) seperti terbang duduk: aktif (mengawan), lauk: pemuas nafsu (mangsa) dan pelanggan: dilanggan. Rajah 4 dapat menggambarkan proses pemahaman unsur antropomorfisme ayam yang menterjemahkan persamaan sifat manusia (wanita) berdasarkan model proses tiga serangkai, sehingga keseluruhan makna unsur tersebut dapat difahami sebagai pemuas nafsu, dilanggan, pelbagai kategori, menjadi pilihan, cakap banyak dan aktif (mengawan).

(c) Serangga

Serangga ialah haiwan *arthopoda* yang mempunyai tiga bahagian tubuh, iaitu kepala, toraks dan abdomen, serta mempunyai sepasang antena (mata). Serangga termasuk dalam salah satu kategori haiwan yang paling beragam

(dari segi kategori atau jenis), mencakupi lebih daripada satu juta spesies (Hester, & Harrison, 2007). Antara contoh serangga yang dijadikan unsur antropomorfisme untuk melambangkan sifat manusia dalam watak yang menerajui filem tempatan bertemakan permasalahan sosial adalah seperti semut, kutu dan langau.

Semut ialah serangga sosial dalam keluarga *formicidae*, dan tergolong dalam kumpulan himenoptera. Secara fizikal, semut mudah dikenal pasti berdasarkan struktur tubuhnya yang kecil, berantena dan nod tersendiri yang membentuk pinggang langsing (Holldobler, & Wilson, 1990). Dari sudut psikologi, semut bukanlah suatu ancaman kerana struktur tubuhnya yang kecil. Namun, semut bakal menjadi ancaman sekiranya dilihat daripada jumlah koloninya yang besar yang membentuk kasta pekerja, askar dan kumpulan khusus lain. Menurut Passera (2014), koloni semut yang menjadi ancaman ini digambarkan sebagai satu superorganisma kerana berfungsi sebagai satu entiti ketika bekerja dan saling menyokong antara satu sama lain.

Berbanding dengan semut yang dilihat secara kasar bukan suatu ancaman, kutu ialah serangga yang dikatakan memberikan ancaman walaupun struktur tubuhnya kecil seperti semut. Serangga yang diklasifikasikan sebagai pembawa penyakit manusia ini ialah parasit yang hidup (menumpang makan) pada setiap burung dan mamalia. Menurut Miller, Vandome dan McBrewster (2010), kutu yang berasal daripada kelas *insecta* order *phthiraptera*, ialah serangga parasit yang memakan sel kulit, dan boleh menyebabkan kegatalan, dan boleh menyebarkan penyakit (kesan gigitan berdarah).

Selain kutu, serangga yang turut boleh memberikan ancaman ialah langau atau *chrysomya megacephala* kerana serangga ini 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. Menurut Capinera (2008), serangga dalam order diptera dan keluarga *calliphoridae* ini memindahkan kuman yang terlekat di kakinya yang berbulu, dan boleh menyebabkan punca penyakit berjangkit. Walaupun semut, kutu dan langau dikatakan mampu memberikan ancaman, namun oleh sebab tubuhnya yang kecil, ancaman tersebut mudah dikawal dan dikendalikan dengan bantuan kepakaran khas (Rechcigl, & Rechcigl, 2000).

Selisikan terhadap data daripada filem tempatan bertemakan permasalahan sosial memperlihatkan tiga jenis serangga yang dijadikan unsur antropomorfisme, iaitu semut, kutu dan langau yang menjelmakan sifat watak kecil (persis ciri fizikal serangga) yang dikatakan memberikan ancaman, tetapi masih boleh dikawal dan dikendalikan dengan mudah. Yang berikut disertakan tiga contoh (satu contoh bagi setiap serangga) yang dapat menggambarkan penggunaan unsur antropomorfisme yang melibatkan sifat umum, ciri fizikal, serta ciri psikologi semut, kutu dan langau sebagai bentuk kata panggilan.

Contoh 9 – Semut – KLG/D7/08

| | | |
|--------|---|---|
| Jai | : | Shark masih benci lu. Kau ambik <i>customer</i> dia. |
| Dragon | : | Ada gua kisah? Tu bukan gua punya hal ma. Dia sendiri bikin bangsat sama dia punya <i>customer</i> . Dia sendiri jawab la. |
| Ajib | : | Tapi lu mesti ingat la, lu sudah langgar kawasan dia ma. King sudah turun. Lu sendiri mau ingat la. |
| 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! <i>Fight</i> , takut ah? |
| 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 . |

Sesuai dengan fizikalnya yang kecil, watak yang memainkan peranan yang juga kecil dibayangkan oleh penulis skrip dengan unsur antropomorfisme semut. Dalam contoh 9, unsur antropomorfisme semut diterjemahkan sebagai watak kecil (pengikut, orang bawahan atau konco) yang boleh membawa ancaman berdasarkan frasa *kalau dia sentuh kau* (sentuh dalam kes ini diertikan sebagai perbuatan menggunakan kekerasan – dengan tangan atau kaki). Walau bagaimanapun, ancaman daripada watak semut tersebut diperlekeh melalui frasa *bukan makanan aku* dan *hantar 10 orang*, *aku tak goyang* untuk membuktikan bahawa ancaman yang dibawa bukanlah masalah besar dan boleh diselesaikan, juga dengan kekerasan (berdasarkan frasa *aku cium dia* yang membawa maksud membalas balik kekerasan yang dibuat). Ancaman watak semut itu tentunya bersebab, dan dalam Contoh 9, penyebab yang mencetuskan perbalahan ini dilontarkan oleh penulis skrip melalui frasa langgar orang punya tempat.

Contoh 10 – Kutu – KLG/C14/12

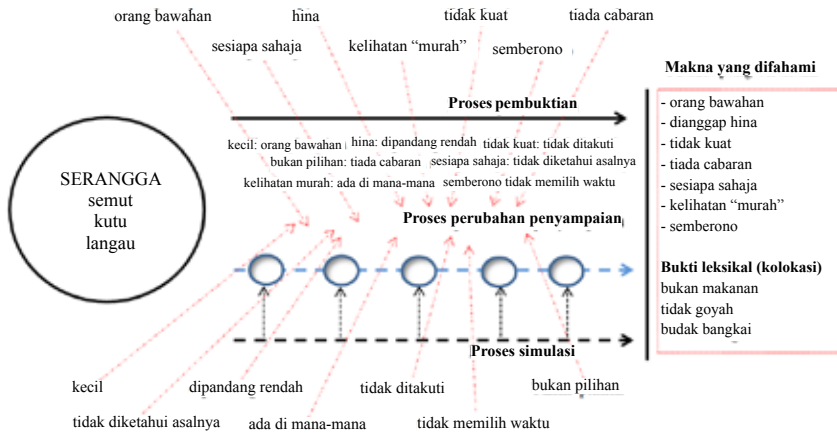
| | | |
|-----------|---|---|
| Kawan Jai | : | Jai, ada orang luar masuk tempat kita. Mari kita ajar dia orang. |
| Jai | : | KUTU mana? Takkan kau tak boleh settle . Hal kecil macam ni pun kau nak aku turun jugak. |
| Kawan Jai | : | Masalahnya Jai, Dragon yang suruh kita turun . Dia orang dah langgar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

Sama seperti semut, watak kutu juga menjadi unsur antropomorfisme yang diperkecil-kecilkan ancamanya berdasarkan frasa *hal kecil*. Penulis skrip bijak menimbulkan unsur antropomorfisme kutu kepada watak pengikut, orang suruhan atau konco dengan menggunakan sifat biologi kutu, iaitu serangga parasit melalui frasa *orang luar* yang cuba mencampuri urusan orang lain (berdasarkan frasa *masuk tempat kita*). Sesuai dengan tema permasalahan sosial, kaedah mengurus dan mengawal ancaman daripada kutu diterjemahkan dengan cara yang kasar melalui frasa *kita turun* dan *ajar dia*.

Contoh 11 – Langau – KLG/A04/19

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

Dalam Contoh 11, unsur antropomorfisme untuk watak pengikut, orang suruhan atau konco diterjemahkan sebagai langau. Sesuai dengan



Rajah 5 Proses tiga serangkai unsur antropomorfisme serangga.

kelebihan ciri fizikal langau yang bersayap, boleh terbang, menyebarkan dan memindahkan kuman yang terlekat di kakinya yang berbulu, serta boleh menyebabkan punca penyakit berjangkit, penulis skrip menonjolkan unsur antropomorfisme langau dengan menggunakan frasa *sesuai budak bangkai macam lu jaga tempat ni*.

Penjelasan Contoh 9 hingga 11 dapat memperincikan penggunaan unsur antropomorfisme melalui penyerlahan sifat serangga yang dipindahkan maklumat ciri biologi, fizikal dan psikologinya kepada pengikut, orang suruhan atau konco yang tidak menonjol wataknya. Keadaan ini sesuai dengan watak tersebut yang mirip, menyamai atau menyerupai dengan sifat serangga yang boleh memberikan ancaman, tetapi mudah dikawal dan dikendalikan melalui gabungan proses pemetaan domain (semantik kognitif) dan proses membuat kesimpulan secara pragmatik (teori relevans) sehingga membentuk kepelbagaian maklumat yang diperlukan.

Proses tiga serangkai yang berlaku secara serentak dalam rantau konsepsi, iaitu simulasi, perubahan penyampaian dan pembuktian telah membantu mengukuhkan lagi pemahaman makna unsur antropomorfisme serangga sebagai pengikut, orang suruhan atau konco yang mampu memberikan ancaman, tetapi mudah dikawal dan dikendalikan. Penyenaarian seberapa banyak maklumat berkaitan ciri biologi, fizikal dan psikologi serangga semasa proses simulasi boleh dipadankan keserupaan atau persamaannya dengan sifat manusia (pengikut, orang suruhan atau

konco) seperti kecil, dipandang rendah, tidak ditakuti, bukan pilihan, tidak diketahui asalnya, ada di mana-mana dan tidak memilih waktu. Semasa proses pembuktian pula, penerapan sifat manusia (pengikut, orang suruhan atau konco) yang menyamai ciri biologi, fizikal dan psikologi serangga berlaku seperti orang bawahan, hina, tidak kuat, tiada cabaran, sesiapa sahaja, kelihatan “murah” dan semberono. Serentak dengan kedua-dua proses tersebut, berlaku juga proses perubahan penyampaian yang berusaha mengesan padanan terhampir antara ciri biologi, fizikal dan psikologi serangga dengan ciri biologi, fizikal dan psikologi manusia (pengikut, orang suruhan atau konco) seperti kecil: orang bawahan, hina: dipandang rendah, tidak kuat: tidak ditakuti, dan semberono: tidak memilih waktu. Rajah 5 dapat menggambarkan proses pemahaman unsur antropomorfisme ayam yang menterjemahkan persamaan sifat manusia (pengikut, orang suruhan atau konco) berdasarkan model proses tiga serangkai, sehingga keseluruhan makna unsur tersebut dapat difahami sebagai orang bawahan, dianggap hina, tidak kuat, tiada cabaran, sesiapa sahaja, kelihatan murah dan semberono.

Secara keseluruhannya dapat dikatakan bahawa analisis pemahaman unsur antropomorfisme haiwan (anjing, ayam dan serangga) seperti yang dipaparkan berdasarkan contoh yang relevan, menunjukkan ciri istimewa pengesanan unsur keserupaan dan persamaan antara sifat haiwan dengan sifat manusia. Penerapan model proses tiga serangkai yang berlaku dalam rantau konsepsi dapat memudahkan dan membantu pemahaman melalui tiga proses yang saling melengkapi, iaitu simulasi (*simulation*), perubahan penyampaian (*metarepresentational*) dan pembuktian (*inferential*). Melalui ketiga-tiga proses yang berlaku serentak ini, pemahaman unsur antropomorfisme haiwan yang digunakan sebagai kata panggilan dalam filem tempatan bertemakan permasalahan sosial dapat dijelaskan dengan lebih terperinci, iaitu, anjing membawa maksud manusia (kebiasaannya lelaki) yang menjadi orang suruhan, pengikut yang setia, menjalankan kerja arahan tuannya (kerja jahat), cakap banyak dan ikut suka hati. Ayam pula membawa maksud manusia (wanita) yang menjadi pemuas nafsu (mangsa), dilanggan, pelbagai kategori, menjadi pilihan, cakap banyak dan aktif (mengawan). Sementara itu, serangga (semut, kutu, dan langau) membawa maksud manusia, yang biasanya lelaki (pengikut, orang suruhan atau konco yang memberikan ancaman, tetapi mudah dikendalikan) yang menjadi orang bawahan, dianggap hina, tidak kuat, tiada cabaran, sesiapa sahaja, kelihatan murah dan semberono.

KESIMPULAN

Sebagai kesimpulan, dapat dikatakan bahawa analisis pemahaman unsur antropomorfisme berteraskan penerapan model proses tiga serangkai telah membantu dalam penjelasan sesuatu kata panggilan yang menggunakan unsur tersebut agar dapat difahami. Sesuai dengan keperluan bidang semantik dan pragmatik terkini yang bersifat kontemporari yang bukan hanya berfokus pada hasil kajian, sebaliknya mementingkan juga usaha memproses maklumat untuk menjelaskan hasil, maka kajian ini telah menunjukkan dengan jelas cara sesuatu kata panggilan yang menggunakan unsur antropomorfisme dapat diterangkan secara empirikal. Keadaan ini jelas membuktikan, pemilihan kata untuk memanggil seseorang yang pada awalnya mementingkan faktor penentuan gender, rujukan dan status, telah berevolusi hasil peredaran zaman dan impak kekreatifan manusia berbahasa. Keadaan ini juga jelas menunjukkan, pemilihan ketiga-tiga haiwan tersebut tidak berlaku secara sewenang-wenangnya, sebaliknya bermotivasi, iaitu berkaitan dengan sistem kognitif manusia yang cepat mencari unsur keserupaan atau persamaan antara sifat haiwan dengan sifat manusia.

Dari satu sudut, keadaan ini memperlihatkan bukti jelas bahawa bahasa bersifat luwes, berkembang dan tidak statik. Namun, dari satu sudut yang lain, boleh dikatakan bahawa bentuk panggilan ini boleh dianggap sebagai panggilan yang mencerminkan ketidaksopanan dalam berbahasa atau berkomunikasi. Locher dan Derek (2008) berpandangan bahawa ketidaksantunan merupakan amalan berbahasa dan tingkah laku yang menyerang muka dalam konteks tertentu dan menjatuhkan air muka seseorang, sekali gus melanggar peraturan sosial yang terdapat dalam sesebuah masyarakat. Hal ini juga berlaku dalam filem yang menggunakan kata panggilan daripada unsur antropomorfisme yang bertujuan untuk menyatakan hal yang demikian, iaitu menjatuhkan air muka seseorang. Selain itu, menurut Mills (2003), kesantunan dan ketidaksantunan tidak boleh dianalisis hanya bersandarkan ujaran semata-mata. Elemen seperti konteks, hubungan penutur-pendengar, pemahaman dalam kelompok, gender, dan sebagainya harus juga dikira pakai. Dalam hal ini, ketidaksantunan telah diambil kira berdasarkan hubungan penutur-pendengar (si penyapa dan yang disapa), dan juga pemahaman dalam kelompok tertentu.

RUJUKAN

- Avis, M. (2012). *Humanlike brands and metaphor: Applications and consequences*. Thesis Doctor of Philosophy. University 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.
- Barrett, J.L., & Keil, F. C. (1996). Conceptualizing a nonnatural entity: Anthropomorphism in God concepts. *Cognitive Psychology*, 31, 219-247.
- Berman, R. (2001). *My pet dog*. Minneapolis: Lerner Publications Company.
- Capinera, J.L. (ed.). (2008). *Encyclopedia of entomology*. USA: Springer Pub.
- Denoon, D., Firth, S., Linnekin, J., Meleisea, M., & Nero, K. (2004). *The Cambridge history of the Pacific Islanders*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Duvall Antonacopoulos, N.M., & Pychyl, T.A. (2008). An examination of the relations between social support, anthropomorphism and stress among dog owners. *Anthrozoos*, 21(2), 139-152.
- Epley, N., Waytz, A., & Cacioppo, J. T. (2007). On seeing human: a three-factor theory of anthropomorphism. *Psychological Review*, 114(4), 864-866.
- Epley, N., Akalis, S., Waytz, A., & Cacioppo, J.T. (2008a). Creating social connection through inferential reproduction: loneliness and perceived agency in gadgets, gods, and greyhounds. *Psychological Science*, 19(2), 114-120.
- Epley, N., Waytz, A., Akalis, S., & Cacioppo, J. T. (2008b). When we need a human: Motivational determinants of anthropomorphism. *Social Cognition*, 26(2), 143-155.
- Grandin, T., & Johnson, C. (2009). *Animals in translation: Using the mysteries of autism to decode animal behavior*. New York: Scribner.
- Gries, S. T. (2009). What is corpus linguistics? *Language and Linguistics Compass* 3, 1-17.
- Hester, R. E., & Harrison, R.M. (eds.). (2007). *Biodiversity under threat: Issues in environmental science and technology*. Cambridge: Royal Society of Chemistry Publishing.
- Hildyard, A (ed.). (2001). *Endangered wildlife and plants of the world*. New York: Marshall Cavendish Corporation
- Holldobler, B., & Wilson, E.O. (1990). *The ants*. USA: The Belknap Press.
- 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.
- 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.

- Kennedy, G. (2014). *An introduction to corpus linguistics*. London: Longman.
- Locher, M.A., & Bousfield, D. (2008). Introduction: Impoliteness and power in language. In D. Bousfield & M. A. Locher, (eds.). *Impoliteness in language: Studies on its interplay with power in theory and practice*. Berlin and New York: Mouton de Gruyter.
- 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.
- Marlyna Maros. (2011). Strategi kesantunan melayu dalam membuat teguran. *Jurnal Jabatan Bahasa & Kebudayaan Melayu*, 3, 7-21
- Mills, S. (2003). *Gender and politeness*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Miller, F.P., Vandome, A.F., & McBrewster, J. (eds.). (2010). *Louse: Order (biology), obligate parasite, parasitism, mammal, monotreme, platypus, bat, pangolin, pest (organism), use of DNA in forensic entomology, whale louse*. New York: Alphascript Publishing.
- Mithen, S.J. (2005). *Creativity in human evolution and prehistory*. New York: Routledge.
- Muir, W. M., & Aggrey, S.E. (ed.). (2003). *Poultry genetics, breeding and biotechnology*. Wallingford: CABI Publishing
- Nestle, M., & Nesheim, M.C. (2010). *The authoritative guide to feeding your dog and cat, feed your pet right*. New York: Free Press.
- Nicol, C.J. (2015). *The behavioural biology of chickens*. Oxfordshire: Cabi.Org
- Nor Hashimah Jalaludin, 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* (331-346). Oxford: Pergamon Press.
- Rechcigl, J.E., & Rechcigl, N.A. (2000). *Biological and biotechnological control of insect pests*. London: Lewis Publishers.
- Reniwati, & Ab. Razak Ab. Karim. (2015). Kata sapaan separa rasmi dalam masyarakat Minangkabau di Kabupaten 50 kota dan daerah Rembau: Suatu kajian perbandingan. *Jurnal Antarabangsa Alam dan Tamadun Melayu (Iman)*, 3(1), 63-70.
- Rozaimah Rashidin. (2015). Metafora konsepsi MARAH dalam data korpus teks Melayu tradisional. *Jurnal Linguistik*, 9 (1), 29 – 47.
- Rozaimah Rashidin, & Nor Hashimah Jalaluddin. (2013). Metafora KASIH dalam teks Melayu tradisional: Analisis teori hibrid. *Jurnal Linguistik*, 17 (1), 19 – 28.

- Sawan @ Mohammad Syawal bin Narawi. 2013. *Kata panggilan masyarakat Kelabit*. Tesis Ijazah Doktor Falsafah. Pusat Pengajian Pendidikan dan Bahasa Moden. Universiti Utara Malaysia
- 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.
- Stöver, Hanna. (2010). *Metaphor and relevance theory: A new hybrid model*. Disertasi Ph.D. University of Bedfordshire.
- Tendahl, M. (2008). *A hybrid theory of metaphors: Relevance theory and cognitif linguistics*. Disertasi Ph.D. University of Dortmund.
- Tendahl, M. & Gibbs, R.W. (2008). Complementary perspectives on metaphor: Cognitive linguistics and relevance theory. *Journal of Pragmatics*, 40, 1823–1864.
- Teo Kok Seong. (2003). Bentuk panggilan sebagai pernyataan hubungan sosial. *Pelita Bahasa*, 15(2), 12-14.
- Unger, C. (2002). Cognitive-pragmatics explanations of socio-pragmatic phenomena: The case of genre. *Paper read at the EPICS I Symposium*, Sevilla, Spain, April 10-12, 2002.
- Waytz, A., Cacioppo, J., & Epley, N. (2010). Who see human?: The stability and importance of individual differences in anthropomorphism. *Perspectives on Psychological Science*, 5(3), 219– 232.
- Wetzel, L. (2009). *Types and tokens: On abstract objects*. Cambridge: The MIT Press.
- Złotowski, J., Strasser, E., & Bartneck, C. (2014). Dimensions of anthropomorphism from humanness to humanlikeness. *Proceedings of the 2014 ACM/IEEE international conference on Human-robot interaction*. 66-73.

Diperoleh (*received*): 10 Ogos 2017

Diterima (*accepted*): 12 Oktober 2017