

Kesopanan dalam Komunikasi Menerusi Filem Animasi Kanak-Kanak Tempatan

NOOR HASNOOR MOHAMAD NOR
EIZAH MAT HUSSAIN
AHMAD RAMIZU ABDULLAH
Universiti Malaya

ABSTRAK

Kesopanan adalah cerminan fizikal dan psikologi manusia yang berkaitan dengan budaya dan akal budi sesebuah masyarakat. Kesopanan jelas tergambar melalui komunikasi antara manusia, atau melalui saluran seperti media sama ada bercetak mahupun elektronik. Filem animasi merupakan salah satu bentuk hiburan secara media elektronik yang semakin popular terutama bagi kanak-kanak. Pengaruh media elektronik sangat besar dalam kehidupan kanak-kanak. Mereka mudah meniru sesuatu yang ditonton. Jadi, dalam mengejar arus dunia maju tanpa sempadan, aspek kesopanan dalam komunikasi tidak boleh dipinggirkan. Hal ini kerana pemaparan sahsiah diri yang baik adalah melalui kesopanan. Kajian ini bertujuan mengenal pasti dan menghuraikan aspek kesopanan yang ditonjolkan di dalam filem animasi kanak-kanak tempatan iaitu filem animasi *Bola Kampung The Movie* (2013), iaitu filem animasi 3D stereoskopik bahasa Melayu pertama di Malaysia. Konsep kesopanan diteliti dalam peristiwa bahasa mengikut pendekatan Asmah Haji Omar (2000) yang secara langsung berkaitan dengan prinsip etnografi pertuturan oleh Dell Hymes (1974). Kajian ini menggunakan korpus filem, data kajian ditranskripsi dalam bentuk bertulis, diisih dan dihuraikan berdasarkan pendekatan yang telah dinyatakan. Hasil kajian menunjukkan kesopanan asas dan kesopanan kendala adalah berdasarkan konteks penggunaan. Beberapa aspek kesopanan yang ditonjolkan bergantung kepada faktor-faktor pemeran, latar, judul, sebab, dan cara komunikasi. Aspek kesopanan ini amat perlu dalam filem animasi kanak-kanak kerana pengaruh media amat berperanan dalam kehidupan generasi hari ini dan akan datang.

Kata kunci: *Animasi, kesopanan, media, bahasa, komunikasi.*

Politeness in Communication Through Local Children's Animated Film

ABSTRACT

Politeness is a physical and psychological reflection of the culture of a person's life and morals. It is clearly expressed through communication between people, or via media, which covers both printed and electronic media. Animated movies can be considered as one of the most popular forms of entertainment in electronic media, especially for children. Electronic media has great impact in the lives of young children. Children tend to imitate something they see and hear. Thus, in pursuit of a borderless world, the aspect of politeness in communication is an aspect that should not be neglected as portrayal of positive vibes are shown through modesty. This research focuses on local animated film, *Bola Kampung The Movie* (2013), which was the first Malay language animation film in 3D stereoscopic in Malaysia. The concept of politeness in communication is explored in language events based on the approach of Asmah Haji Omar (2000) which is related to speech ethnography by Dell Hymes (1974). This research using the children's animated film as a corpus. The data is transcribed into written form, sorted and parsed based on the abovementioned approach. The findings of this research shows that there are fundamental politeness and the constraints politeness are based on context. Some aspects of politeness in communication are emphasised based on

storylines and the story background. This aspect of communication is therefore very essential in children's animated films since media influence has its role in shaping the life of the current as well as the next generations.

Keywords: *Animation, politeness, media, language, communication.*

PENDAHULUAN

Kesopanan adalah cerminan fizikal dan psikologi manusia yang berkait rapat dengan budaya kehidupan dan akal budi sesebuah masyarakat. Kesopanan dapat diteliti bila adanya komunikasi antara manusia. Komunikasi antara manusia boleh wujud secara langsung melibatkan penutur dan pendengar. Komunikasi ini boleh berlaku secara bersemuka yang melibatkan manusia dengan manusia secara berdepan, juga antar manusia, iaitu manusia lain menjadi perantara, dan juga menerusi saluran, seperti media cetak mahupun elektronik.

Etimologi kata komunikasi adalah daripada istilah Latin, iaitu "*communcare*" yang bermaksud "*to make common*" atau mewujudkan persamaan Schramm dan Robert (1961). Komunikasi adalah satu proses menyampaikan maklumat, makna, perasaan yang dikongsi bersama secara lisan dan bukan lisan, juga mekanisme yang melaluinya perhubungan manusia wujud dan berkembang berasaskan keperluan dan kepentingan bersama. Komunikasi merupakan satu proses yang mempunyai unsur-unsur tersendiri yang terdiri daripada penutur atau pengirim, pendengar atau penerima, mesej, saluran, gangguan dan sebagainya. Unsur-unsur tersebutlah yang menentukan keberkesanan komunikasi, dan komunikasi yang baik adalah berkaitan dengan kesopanan.

Nielsen (2001) menjelaskan bahawa media merupakan penyampai atau pembawa maklumat antara sumber dengan penerima, misalnya filem, video, radio, gambar foto, risalah, poster dan sebagainya. Beliau seterusnya membahagikan media kepada beberapa jenis, antaranya yang wujud dalam bentuk bercetak dan juga elektronik. Media bercetak antara lain adalah akhbar, buku, majalah, risalah, dan lain-lain wujud sebagai objek secara fizikal. Manakala media elektronik adalah melalui media penyiaran seperti radio, peralatan siar raya, muzik rakaman, filem, televisyen dan media sosial yang mana amat berpengaruh dalam menyampaikan informasi secara elektronik. Pengaruh media elektronik sangat besar dalam kehidupan kanak-kanak. Mereka mudah meniru pengucapan mahupun perlakuan yang ditonton dalam media tersebut. Pelbagai bentuk aplikasi media sosial seperti seperti *WhatsApp, chatting, Instagram, YouTube*, dan lain-lain wujud yang secara tidak langsung mempengaruhi cara hidup terutama generasi muda. Filem animasi merupakan salah satu bentuk hiburan secara media elektronik yang semakin popular terutama dalam kalangan kanak-kanak dan ditonton melalui pelbagai aplikasi media sosial atau layar secara langsung. Jadi, dalam mengejar arus dunia maju tanpa sempadan, aspek kesopanan dalam komunikasi tidaklah boleh dipinggirkan. Hal ini kerana pemaparan sahsiah diri yang baik adalah melalui kesopanan. Pengaruh media dalam kehidupan masyarakat hari memberi impak yang sangat besar.

Kesopanan adalah cara atau perilaku yang digunakan dalam komunikasi, sama ada secara lisan atau tanpa lisan dengan keadaan yang tenang dan tidak menyusahkan pihak yang lain. Kamus Dewan Edisi Ketiga (1997) pula mendefinisikan sopan sebagai hormat (segan, dengan takzim) dengan tata tertib, baik budi bahasa, tahu tertib peraturan, beradab, baik perangai dan kelakuannya.

Noriati (2003) mentakrifkan kesopanan atau kesantunan berkaitan dengan agama, iaitu sebagai perlakuan bahasa dan bukan bahasa yang dilakukan demi menjaga hubungannya dengan Allah serta hubungannya dengan manusia. Manusia yang baik adalah manusia yang bersopan, iaitu menjaga adab pekerti terutama dalam masyarakat.

Ab Razak Ab Karim (2006) menjelaskan bahawa kesopanan adalah suatu peraturan yang ditetapkan oleh budaya dalam sesebuah masyarakat. Pemeran dikatakan tidak tahu berbahasa sekiranya melanggar norma-norma yang telah ditetapkan dalam budaya masyarakat tersebut. Penentuan pematuhan norma tersebut baginya adalah bergantung kepada tingkah laku bahasa badan serta pemilihan ungkapan menerusi kata atau ayat.

Manakala Affendi (2011) menyatakan kesopanan sebagai tahu atau sedar diri, iaitu perilaku yang mencerminkan kearifan dan kebijaksanaan seseorang dalam menilai dan mengukur kemampuan sendiri dengan baik dan benar dalam kehidupan rumah tangga, masyarakat, bangsa dan negara.

Maka secara asasnya kesopanan adalah kesedaran tingkah laku dan pertuturan seseorang yang berkaitan dengan nilai yang baik, berbudaya, bermasyarakat dan dipancarkan menerusi tindakan dan ucapan. Hal inilah yang perlu dititikberatkan agar dapat melahirkan generasi yang beradab dan berbudi pekerti tinggi selaras dengan tuntutan kehidupan di dunia dan akhirat.

METODOLOGI

Kajian ini menggunakan kaedah lapangan hiliran dan kepustakaan. Kaedah kajian ini menggunakan teknik rakaman, dan seterusnya ditranskripsi dalam bentuk bertulis. Filem *Bola Kampong The Movie* (2013) dimainkan, ditranskrip dalam bentuk bertulis, dan seterusnya diisih. Hanya data yang relevan dengan kajian ini, iaitu data yang menunjukkan kesopanan komunikasi yang kemudiannya diolah dalam makalah ini. Data kemudian dianalisis menggunakan kerangka kesopanan oleh Asmah Haji Omar (2000), yang dibahagikan kepada dua jenis, iaitu kesopanan asas dan kesopanan berkendala.

BAHAN KAJIAN

Kajian ini menggunakan data Filem *Bola Kampong The Movie* (2013). Filem ini diterbitkan oleh Animasia Studio, dan merupakan filem animasi 3D stereoskopik bahasa Melayu pertama Malaysia yang menggunakan teknik CGI (*Computer Generated Imagery*). Filem ini mengisahkan Amanda, seorang puteri dunia maya Kingdom Hill, telah dihantar ke Kampung Gong Lech untuk mencari Wira Suria untuk menyelamatkan kerajaannya. Malangnya, puteri itu telah kehilangan ingatannya apabila tiba di Kampung Gong Lech. Puteri Amanda yang juga memegang watak Siti ketika di kampung menghabiskan masa dengan gembira di kampung tersebut tanpa disedarinya ada penjahat mencarinya. Secara perlahan-lahan ingatan Puteri Amanda pulih. Malangnya, dia ditawan oleh penjahat dan terpaksa kembali ke Kingdom Hill. Pelbagai peristiwa berlaku dan tiada pilihan lain selain, Iwan, Mabok dan Azizul memasuki ruang siber Kingdom Hill dengan harapan dapat menyelamatkan Puteri Amanda dan memusnahkan Lord Vilus sebelum terlambat. Data ini seterusnya dianalisis menggunakan metodologi yang telah dinyatakan sebelum ini.

KESOPANAN KOMUNIKASI

Kesopanan secara dasarnya dapat dilihat berdasarkan tingkah laku bahasa dan bukan bahasa. Tingkah laku bahasa adalah ketika bahasa digunakan secara lisan atau bertulis, manakala tingkah laku bukan bahasa pula berkaitan dengan perilaku tubuh badan manusia. Kesopanan dalam kajian ini lebih berfokus kepada tingkah laku bahasa.

Bahasa terdiri daripada bahasa halus dan bahasa kasar. Bahasa halus bukan hanya bahasa diraja, malahan bahasa bersopan atau berlapik juga dikatakan sebagai bahasa halus. Menurut Asmah Haji Omar (1992), terdapat empat kategori kaedah tidak langsung yang digunakan oleh orang Melayu untuk menyampaikan sesuatu perkara yang boleh dikaitkan dengan kesopanan melalui bahasa berlapik, iaitu serkap jarang (*beating about the bush*), kiasan (*imagery*), berbalik (*contradicting*), dan orang perantaraan (*surrogate*). Namun bahasa perbincangan, perbahasan dan perundingan pula boleh digolongkan sebagai bahasa terpelajar, kerana ada ketikanya wujud konflik ketika penggunaan bahasa tersebut. Ini bermakna semua kelainan bahasa tersebut di atas ditandai dengan kesopanan selain daripada bahasa kasar.

Perhatian terhadap kajian kesopanan bermula menerusi penulisan Goffman pada tahun 1955 tentang *on face work* dan beliau terus mengaitkan konsep muka sehingga tahun 80an. Goffman telah mentakrifkan konsep muka sebagai status nilai sosial yang dituntut oleh seseorang daripada pihak lain dalam sesuatu interaksi. Bagi beliau, muka ialah imej yang menggambarkan penerimaan sosial yang dikongsi apabila seseorang mempamerkan sesuatu tindakan dan perlakuan yang baik. Dalam hal ini, peraturan sosial dapat dikekalkan sekiranya setiap individu menghormati hak orang lain. Goffman (1981) terus membincangkan konsep muka dengan kenyataan bahawa muka sebagai nilai sosial positif yang penting bagi seseorang yang perlu dalam hubungan dengan pihak lain.

Brown dan Levinson (1978) pula menggunakan konsep muka yang berkaitan dengan sifat universal berasaskan dua jenis kehendak dalam hubungan komunikasi, iaitu muka positif adalah keinginan untuk mendapat persetujuan sesuatu perkara, manakala muka negatif adalah keinginan untuk tidak mendapat sekatan dalam sesuatu tindakan yang berkaitan dengan kesopanan.

Seterusnya konsep kesopanan juga telah diperkenalkan oleh Leech (1983) dengan penekanan kepada faktor budaya masyarakat, psikologi penutur-pendengar bagi maklumat berkesan tercapai. Enam maksim diperkenalkan oleh Leech, iaitu;

- 1- Maksim santun (*maxim tact*), iaitu pengurangan kos dan penambahan faedah kepada orang lain.
- 2- Maksim budiman (*maxim generosity*), iaitu pengurangan faedah dan penambahan kos atas diri sendiri.
- 3- Maksim sokongan (*maxim approbation*), iaitu pengurangan cacian dan penambahan pujian kepada orang lain.
- 4- Maksim kerendahan hati (*maxim modesty*), iaitu pengurangan pujian dan penambahan kurang memuji (cacian) atas diri sendiri.
- 5- Maksim persetujuan (*maxim agreement*), iaitu pengurangan perselisihan faham dan penambahan persepakatan antara diri dan orang lain.
- 6- Maksim simpati (*maxim sympathy*), iaitu pengurangan antipati dan penambahan simpati kepada orang lain.

Menurut Leech (1983), walaupun maksim-maksim tersebut dikemukakan bertujuan mengawal situasi perbualan, namun bagi beliau, maksim tersebut bukanlah sesuatu rumus secara mutlak perlu dipatuhi. Apa yang jelas bagi beliau adalah manusia tidak perlu merendahkan diri sendiri semata-mata untuk menambah sanjungan pihak lain. Dalam hal ini, penambahan cacian terhadap diri sendiri semata-mata untuk menunjukkan kesopanan diri kita adalah tidak wajar. Maka, hakikatnya, manusia tidaklah perlu mengurangkan kebaikan dirinya semata-mata untuk kebaikan pihak lain.

Hymes D. (1974) memperkenalkan etnografi pertuturan menerusi konsep *SPEAKING*, iaitu *S–Speaking and Scene, P–Participants, E–Ends, A–Act Sequence, K–Key, I–Instrumentalities, N–Norms, G–Genre* menerusi prinsip etnografinya. Pada akhirnya hal ini dirumuskan juga sebagai; *who speaks what to whom, where, why, and how* (siapa bercakap dengan siapa tentang apa, di mana, mengapa, dan bagaimana). Persoalan-persoalan dalam prinsip inilah dikaitkan oleh Asmah Haji Omar (2000) dalam membincangkan aspek kesopanan.

Asmah (2000) membahagikan kesopanan pada dua jenis, iaitu kesopanan asas dan kesopanan kendala. Beliau turut mengaitkan kesopanan dengan strategi komunikasi, iaitu satu kaedah yang digunakan oleh pemeran untuk mencapai tujuan tertentu. Maka jika strategi dikaitkan dengan kesopanan, strategi perlu ditandai dengan kesopanan dari sudut tingkah laku dan tutur kata yang melibatkan faktor perkaitan peranan. Perbezaan taraf sosial, kewujudan kuasa, menjaga air muka, kepatuhan kepada tajuk dan bidang, serta kepatuhan kepada peraturan.

Zainal Abidin Ahmad (Za'ba) (2002) melalui *Ilmu Karang Mengarang Melayu* sebenarnya membincangkan komponen-komponen kesopanan bahasa melalui kiasan langsung dan tidak langsung seperti perumpamaan, pepatah, simpulan bahasa, dan sebagainya. Bunga-bunga bahasa yang dibincangkan adalah salah satu daripada bahasa yang digunakan dalam ungkapan bersopan. Hal ini melengkapi pendapat bahawa orang Melayu kaya dengan adab sopan dalam kehidupan yang berkaitan dengan nilai, budaya, pemikiran dan falsafah.

Terdapat juga kajian kesopanan lain yang telah dijalankan dalam bahasa Melayu. Antaranya adalah kajian Abdullah Yassin (1998) yang meneliti kesopanan berbahasa dalam buku karya Hamka, iaitu *Lembaga Budi* dalam tesis sarjananya dengan menggunakan kerangka maksim oleh Leech. Kerangka maksim tersebut dikatakan bersesuaian dengan ambivalens dan prinsip pragmatik yang digunakan memandangkan Hamka adalah seorang pengarang yang terkenal dari segi kebahasaan dan hal ini terdapat dalam kitab keagamaan ini. Hasil kajian beliau mendapati bahawa teks tersebut adalah teks keagamaan yang mempunyai nilai kesopanan yang tinggi.

Selain itu, Sara Beden (2016) membuat analisis kesopanan berbahasa dalam novel *Melunas Rindu* dalam kajian Ijazah Kedoktoran dengan menggunakan teks novel, menggunakan kerangka kesopanan Leech dan Grice. Kajian tersebut mendapati bahawa struktur pola kesopanan berbahasa disampaikan dalam struktur bervariasi. Akhirnya didapati bahawa teks yang digunakan, iaitu novel *Melunas Rindu* sesuai dijadikan teks komsas.

Noriati A. Rashid (2003) juga menerusi Ijazah Kedoktoran mengkaji kesantunan orang Melayu dalam majlis pertunangan. Menerusi kajian tersebut, ditemui 36 strategi bahasa yang digunakan dalam perundingan. Kebanyakan strategi yang beliau temui adalah

berpaksikan kepada ajaran dan fahaman Islam membuktikan bahawa ajaran dan fahaman agama menentukan strategi berbahasa.

Kajian kesopanan dalam filem pula antara lain telah dijalankan oleh Rahimah Jusoh (2012) yang meneliti Filem Labu Labi menggunakan kerangka Teori Kesopanan Leech menerusi 6 maksim. Melalui pembahagian positif dan negatif, kajian mendapati bahawa karya P. Ramlee mempunyai sisi kesopanan yang positif dan negatif bagi yang tidak sopan.

Seterusnya Siti Sarizah Ismail (2012) mengkaji aspek kesopanan di dalam filem animasi *Geng Upin dan Ipin: Geng Pengembaraan Bermula*. Kerangka Leech juga digunakan dengan penumpuan kepada sistem sapaan. Kajian membuktikan bahawa filem tersebut mempunyai aspek kesopanan dan nilai murni berjaya diterapkan. Dapatan kajian juga menunjukkan ada bentuk-bentuk panggilan dan sapaan serta kata gantian diri digunakan.

Selain itu ada juga yang meneliti kesopanan sebagai menyeluruh dan sebahagian kecil kajian, antaranya Affendy (2011, 2014), Rohaidah Mahsudi et al. (2013), dan lain-lain lagi.

JENIS-JENIS KESOPANAN

Asmah Haji Omar (2000), membahagikan kesopanan kepada dua jenis, iaitu kesopanan asas dan kesopanan berkendala. Brown dan Levinson (1987) telah meletakkan kedua-dua jenis kesopanan tersebut dalam golongan berbeza dan tiada pertindihan antara kedua-duanya serta melihat kesopanan sebagai strategi dalam komunikasi untuk mencapai keinginan. Namun bagi Asmah (2000), kesopanan bukanlah strategi semata-mata, sebaliknya kesopanan itu adalah ciri budaya yang mengkehendaki ahli masyarakatnya bersopan santun dengan menghormati orang lain. Justeru kesopanan asas dalam masyarakat bertamadun biasanya bermula pada didikan awal, manakala kesopanan sebagai strategi adalah tambahan kepada kesopanan asas.

Kesopanan asas adalah kesopanan yang sedia ada yang menjadi pedoman bagi ahli-ahli masyarakat berhubung antara satu sama lain dengan cara yang menunjukkan adanya sikap terbaik-baik antara satu sama lain. Manakala kesopanan berkendala, iaitu kesopanan yang menggambarkan usaha yang dilakukan oleh ahli-ahli masyarakat dalam berhubung antara satu sama lain juga memberi perhatian pada kendala-kendala tertentu dengan strategi. Antara kendala-kendala tersebut adalah;

- Taraf dan peranan orang yang bercakap dengan kita.
- Di mana dan dalam keadaan yang bagaimana percakapan itu berlaku.
- Apa yang dipercakapkan.
- Mengapa percakapan itu berlaku.
- Cara percakapan itu disampaikan.

Asmah (2000) menggariskan sebanyak enam strategi komunikasi utama, iaitu perkaitan peranan, perbezaan taraf sosial, kewujudan kuasa, menjaga air muka, kepatuhan pada tajuk dan kepatuhan pada peraturan yang seterusnya dihuraikan faktor-faktor kesopanan komunikasi berdasarkan kendala-kendala tersebut di atas. Contoh daripada data kajian yang relevan akan digunakan bagi menghuraikan faktor-faktor tersebut.

FAKTOR-FAKTOR KESOPANAN KOMUNIKASI

Terdapat beberapa faktor yang juga menjadi kendala dalam kesopanan komunikasi. Baik dalam komunikasi asas mahupun berkendala, kesopanan boleh diteliti berdasarkan faktor-faktor dengan memberikan perhatian kepada peranan sosial pemeran, latar, judul, sebab dan cara percakapan, dan menyesuaikan peraturan dengan keadaan ini secara sedar (Asmah, 2000). Faktor-faktor yang dinyatakan menjadi asas berlakunya komunikasi serta menentukan keberkesanan sesuatu komunikasi. Berikut diuraikan faktor kesopanan komunikasi menerusi filem animasi kanak-kanak *Bola Kampung The Movie*.

PERANAN SOSIAL PEMERAN

Bagi satu peristiwa bahasa, pemeran merupakan orang yang sangat berperanan. Dalam sesebuah karya filem atau drama yang juga disebut sebagai pelakon atau artis. Pemeran seharusnya menyedari hubungannya dengan pendengar atau orang yang diajak bercakap dari segi taraf sosial. Hal ini bakal menentukan sistem sapaan dan panggilan kerana dianggap berbudi bahasa dan tinggi nilainya dalam kebudayaan Melayu (Amat Juhari Moain, 1989)

Dalam kajian ini, pemeran merujuk kepada watak-watak yang dibina di dalam filem ini, seperti Raja Medika, Puteri Amanda, Iwan, Tok Ayah dan lain-lain lagi. Di dalam sesebuah komunikasi, pemeran memainkan peranan sosial yang paling penting bagi menentukan perceraian filem tersebut.

Hasil kajian ini menunjukkan bahawa peranan sosial pemeran mewujudkan aspek kesopanan berdasarkan taraf sosial. Terdapat dua perbezaan taraf sosial yang wujud di dalam filem ini, yang mempengaruhi kata panggilan yang digunakan sebagai satu aspek kesopanan komunikasi, iaitu golongan raja dan golongan rakyat biasa. Jadual 1 menunjukkan taraf sosial, pemeran terlibat serta kata panggilan yang digunakan.

Jadual 1: Kata panggilan berdasarkan taraf sosial pemeran

Taraf Sosial	Pemeran terlibat	Kata Panggilan
Golongan Raja	Raja/ Permaisuri kepada anak	Anakanda
	Raja kepada Permaisuri	Dinda
	Permaisuri kepada Raja	Kekanda
	Puteri Raja kepada Raja	Ayahanda
	Puteri Raja kepada Permaisuri	Bonda
Golongan Rakyat	Raja kepada rakyat	Beta
	Rakyat kepada Raja	Tuanku
	Orang Dewasa kepada kanak-kanak	Kamu, nama dll
	Kanak-kanak kepada orang lebih tua	Abang, Tok, Kak
	Kawan sebaya	Aku, kau, nama, korang, kita orang

Berdasarkan Jadual 1, seterusnya diuraikan kata panggilan berdasarkan taraf sosial pemeran berdasarkan dua golongan utama, iaitu golongan raja dan golongan rakyat.

(i) *Golongan raja*

Golongan raja merupakan golongan bangsawan yang menggunakan bahasa halus, iaitu bahasa diraja. Kata panggilan yang digunakan seperti anakanda, dinda, kekanda dan sebagainya digunakan bagi komunikasi antara ahli keluarga diraja sahaja. Apabila raja bercakap dengan rakyat, baginda akan menggunakan kata 'beta' merujuk pada diri sebagai orang yang bercakap. Bagi golongan raja juga ungkapan-ungkapan seperti santap, gering,

beradu, bersemayam dan sebagainya digunakan. Walau bagaimanapun ungkapan-ungkapan tersebut kurang digunakan di dalam filem ini. Berikut adalah contoh dapatan bahasa diraja yang terdapat di dalam kajian ini.

1. **Bonda**, apa yang sedang berlaku?
2. **Kanda**, kanda tak apa-apa?
3. **Adinda**, kalian harus pergi dari sini sekarang.
4. **Ayahanda**, di mana Perwira Satria?
5. **Anakanda** sayang, kamu perlu lari...
6. **Beta** tahu apa yang kau mahu.

Namun, terdapat satu babak yang mana penjahat, iaitu Lord Vilus bukan keluarga diraja yang dapat menawan Kingdom Hill menggunakan bahasa diraja kerana menganggap dia telah berkuasa dan menjadi pemerintah. Hal ini menunjukkan berlaku pelanggaran norma sosial dalam masyarakat Melayu dan contoh ungkapan Lord Vilus dengan kuncunya adalah seperti berikut;

1. Semuanya sudah sedia **Tuanku**
2. Ya **beta** tahu...**beta** akan cari dia sampai lubang cacing.

Ini bermakna pelanggaran norma sosial pada penggunaan bahasa diraja sebagai bahasa halus bagi keluarga diraja mencemarkan kesopanan bahasa sebenar.

(ii) Golongan Rakyat

Golongan rakyat adalah golongan diperintah yang boleh dibahagikan kepada dua tahap utama berdasarkan latar sosial seperti usia, pangkat, peranan, dan sebagainya. Terdapat golongan pembesar yang menjalankan fungsi istana yang digambarkan ketika berlaku peperangan. Selain itu watak orang yang lebih tua seperti Tok Ayah, Abang Mat, dan sebagainya. Terdapat juga watak kanak-kanak sebaya seperti Wan, Zito, Siti, Kumar dan sebagainya. Berdasarkan kepada latar sosial yang pelbagai, kata panggilan juga adalah berbeza sepertimana yang dijelaskan melalui contoh yang berikut;

1. Tuanku, **kita** semua telah dikepung...
2. Eh **Abang Mat**, apa marah-marah ni, relekslah.
3. Ada gotong royong **Tok Ayah**.
4. Yalah **boss**, ini memanglah **boss**, ini memang papan kita.
5. **Zito**, kenapa **kamu** pilih kayu kat reban tu?
6. Terima kasih **Abang Wan...Amanda...**

Bentuk-bentuk ungkapan yang diberikan di atas adalah bentuk sopan yang digunakan dalam komunikasi. Terdapat juga ungkapan seperti aku, kau di dalam kajian ini yang boleh berbentuk komunikasi sopan contoh berikut;

1. Sorrylah, **aku** tak tahu itu papan **kau**. (sopan)
2. **Kamu** dah makan ke belum. (sopan)

Bagi penggunaan ungkapan kau dan aku yang tidak sopan adalah seperti berikut;

3. **Akukan** tak habis main lagi, nanti **kau** pulak (tidak sopan, adanya konflik, iaitu perebutan alat permainan)
4. Sebab korang dah rosakkan reban **aku**, **aku** nak **kau** ganti...(tidak sopan kerana adanya konflik, iaitu pergaduhan kecil)

Dalam hal penggunaan kata aku dan kau, penentuan kesopanan adalah berkaitan dengan konteks komunikasi. Ungkapan tidak sopan biasanya apabila wujudnya konflik seperti yang dijelaskan bersama contoh di atas.

Justeru kesedaran tentang peranan diri sebagai pemeran dalam lingkungan konteks dan sosial ketika peranan itu dimainkan amat penting dalam menentukan kesopanan komunikasi. Hal ini secara tidak langsung menentukan keberkesanan komunikasi dan matlamat komunikasi tersebut dapat dicapai.

LATAR KOMUNIKASI

Latar di dalam kajian ini adalah berdasarkan tempat dan keadaan yang berlakunya percakapan atau komunikasi. Di dalam filem, latar yang berbeza biasanya menghasilkan babak yang berbeza. Ini bermakna juga latar itu amat berkaitan dengan keadaan berlakunya komunikasi berdasarkan sesuatu kejadian.

Pada asasnya di dalam kajian ini terdapat beberapa latar yang diketengahkan, iaitu Istana Kingdom Hill, rumah Tok Ayah, rumah Zul, gelanggang bola, sekitar kampung dan lain-lain lagi. Setiap lokasi memaparkan babak berbeza yang mana turut memperlihatkan aspek kesopanan komunikasi. Contoh latar dan situasi menentukan kesopanan bahasa adalah seperti berikut.

i. Istana Kingdom Hill (sewaktu serangan musuh)

Di istana Kingdom Hill, bahasa diraja digunakan dan dikategorikan sebagai bahasa halus yang mempunyai kesopanan paling tinggi dalam komunikasi, misalnya;

1. Ayahanda akan hadapi semua ini.
2. Tuanku, kita telah dikepung, semua jalan keluar ditutup.
3. Beta akan tetap mempertahankan Kingdom Hill.

Walaupun ketika komunikasi berlaku, keadaan adalah tegang kerana Kingdom Hill sedang diserang, namun kesemua isi istana masih menggunakan bahasa diraja yang sopan dan halus. Bahkan setelah kemenangan Kingdom Hill dan Puteri Amanda yang telah bertukar watak kepada Siti sewaktu di kampung kembali menggunakan bahasa istana.

ii. Rumah Zul (ketika perebutan permainan video)

Di dalam filem ini, terdapat latar rumah adalah di rumah Zul dan di rumah Tok Ayah. Semasa di rumah Zul, bahasa yang digunakan agak kurang sopan, iaitu ketika berlaku konflik perebutan permainan video. Sabok dan Zul apabila berjumpa biasanya akan bercakap kasar. Namun apabila bercakap dengan Iwan, semuanya akan menggunakan bahasa yang sopan, misalnya;

Zul: Hoi Sabok cepatlah, giliran aku bila pulak.
Sabok: Ah relekslah, akukan tak habis main lagi, nantilah...
Iwan: Jomlah...
Sabok: Alah Wan, relekslah dulu.

iii. Rumah Tok Ayah (ketika Siti sedang sakit)

Semasa di rumah Tok Ayah, ketika Siti sedang sakit, semua watak lebih bersopan ketika berkomunikasi termasuklah Zul, Sabok dan Kumar yang adakalanya juga bercakap kasar. Hal ini berlaku kerana rasa hormat mereka pada tuan rumah, iaitu Tok Ayah dan keadaan Siti yang sedang sakit. Contoh bahasa sopan yang digunakan di rumah Tok Ayah adalah seperti berikut;

1. Tumpang lalu ya, panas ni...
2. Hati-hati nak, panas ni.
3. Siti, tak perlu takut, ni semua kawan-kawan abang.
4. Selamat datang ke kampung kami. Hai...

iv. Kampung (ketika menikmati pemandangan)

Latar dan keadaan juga memberi kesan kepada watak Puteri Amanda ketika di istana yang bertukar menjadi Siti ketika di kampung. Hal ini menyebabkan kesopanan komunikasi juga berubah dari aspek seperti ganti nama diri misalnya;

1. Terima kasih Kak Nasha sebab bawa Siti ke sini...
2. Saya rasa macam saya bukan di tempat ni...

v. Di Padang Bola (ketika bergotong royong dan berlaku konflik pertengkar)

Ketika di padang bola, adakalanya berlaku percakapan kasar tetapi dibalas dengan sopan oleh Iwan, contohnya;

1. Eh Abang Mat, kenapa marah-marah ni?
2. Abang Mat, kami GANTILAH papan tu...

Jelas bahawa latar sangat penting yang boleh mewujudkan suasana rasmi atau tidak. Konteks peristiwa semasa yang membentuk aspek kesopanan komunikasi akan bergantung kepada latar tersebut. Biasanya dalam latar rasmi, bahasa yang digunakan lebih kepada bahasa bersopan dan bertaraf tinggi. Namun bagi situasi tidak formal latar dan situasi akan berkaitan dalam menentukan kesopanan berbahasa.

JUDUL KOMUNIKASI

Judul komunikasi adalah perkara yang dipercakapkan merujuk kepada tajuk atau bidang. Terdapat perbezaan penggunaan ungkapan bergantung kepada bidang yang juga berkaitan dengan strategi komunikasi. Strategi merupakan kaedah yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu. Jika strategi dikaitkan dengan kesopanan, maka strategi itu sendiri hendaklah ditandai oleh kesopanan, iaitu tingkahlaku dan tutur kata yang sopan (Asmah, 2000, hlm. 93). Tingkah laku yang sopan ditunjukkan misalnya melalui watak Iwan yang peramah, sentiasa menegur dan ringan tulang, sentiasa membantu orang kampung

melakukan kerja. Tutur kata sopan yang dibincangkan seterusnya juga berkaitan dengan strategi digunakan dalam filem yang dikaji. Antaranya strategi tersebut ialah perbincangan, rundingan dan pujukan.

Kesopanan dalam judul komunikasi boleh mengelakkan konflik dan hal ini dijelaskan melalui contoh-contoh yang dihuraikan berikut ini.

1) *Perbincangan*

Perbincangan adalah kegiatan bahasa yang ada usaha mempertahankan, menyokong, atau menentang sesuatu butir yang diperkatakan. Butir berkenaan boleh terdiri daripada cadangan dan kenyataan yang dibuat pihak lain. Hasil kajian mendapati bahawa terdapat beberapa perbincangan telah dijalankan yang dijelaskan berikut ini.

- a) Perbincangan ketika Istana Kingdom Hill diserang;
...adinda berdua kena pergi sekarang...tapi kanda...jangan bimbang mereka tak akan apa-apakan...ingat kita masih ada harapan jika kamu berdua selamat...pergi sekarang.
- b) Perbincangan ketika Mat, Mit, Mut tidak puas hati mengenai kayu yang dijadikan reban ayam;
 1. Bos apa kata kita minta dorang ganti reban ayam tu dengan gelanggang ni... betul jugak tu, gelanggang ni besar...
 2. Bos apa kata kita ajak dorang ni lawan bola...kita boleh dapat gelanggang ni..betul jugak...ok...

2) *Perundingan*

Perundingan adalah satu bentuk perbincangan yang memerlukan keputusan yang dicapai antara pihak-pihak yang bertikai. Pertikaian itu adalah hal yang menjadi konflik. Asmah Haji Omar (1998) menunjukkan medan makna konflik melalui kata *bertengkar, bergaduh, berkelahi, berbalah, bercanggah, bertikai, berhujah, berdebat, berselisih faham, berbeza pendapat* yang berkongsi satu unit makna, iaitu konflik. Daripada senarai konflik tersebut, dua submedan makna diberikan, iaitu sama ada secara *bimodal*, iaitu melibatkan tindakan fizikal dan bertulis atau secara *unimodal*, iaitu hanya wujud secara lisan (*verbal mode*). Bagi *bergaduh* dan *berkelahi*, konflik ini melibatkan tindakan fizikal dan lisan, manakala yang selainnya, iaitu *bertengkar, berbalah, bercanggah, bertikai, berhujah, berdebat, berselisih faham, berbeza pendapat* hanyalah secara lisan.

Dalam menangani konflik, Asmah Haji Omar (1998) menyatakan bahawa ianya boleh ditangani oleh sama ada pihak ketiga atau diri pelaku sendiri. Bagi menangani konflik melalui pihak ketiga, mungkin boleh dilakukan secara *pengantaraan* yang melibatkan pujuk memujuk, serta nasihat menasihati. Pihak ketiga ini juga dikenali sebagai *orang tengah* atau *perantara*.

Hal inilah yang dapat dilihat berlaku ketika di gelanggang bola. Di dalam kajian ini di dapati bahawa perundingan adalah ketika Mat, Mit, Mut datang ke gelanggang bola dan tidak berpuas hati dengan kawan-kawan Iwan kerana telah mengambil papan mereka dan membina reban ayam. Berlaku pertikaian atau konflik di gelanggang bola tersebut, dan kedua-dua pihak berunding. Antara isi rundingan tersebut adalah:

1. Abg Mat, kita orang gantilah papan tu balik.
2. Releks-releks, kerana korang dah ambil papan aku, aku nak korang ganti dengan gelanggang bola ni.
3. Hei budak, apa kata kita buat mcm lawan bola, kalau kita orang menang, korang berambus dari sini, kalau korang menang kitaorang tak kacau kau lagi.

Hasil rundingan kedua-dua pihak bersetuju untuk lawan bola dan kemenangan pada pihak Iwan dan kawan-kawan. Dalam perundingan wujud juga kata-kata yang kurang sopan dalam usaha mencari hasil bagi perundingan tersebut. Namun aspek kesopanan dalam perundingan ini kurang jelas kerana muslihat di sebalik perundingan di pihak Mat, Mit, dan Mut yang mana bahasa sopan yang digunakan bukanlah dalam konteks sebenar.

3) *Pemujukan*

Pemujukan juga menjadi suatu bentuk strategi yang digunakan di dalam filem ini. Pemujukan bermaksud satu pihak biasanya memuji dan meyakinkan satu pihak lagi untuk menunaikan permintaan. Di dalam kajian ini, pemujukan berlaku di dalam beberapa peristiwa yang dijelaskan dalam contoh berikut;

- a) Ketika Raja Medika memujuk permaisuri dan Puteri Amanda untuk menyelamatkan diri;
 1. Bertenang Amanda sayang, ayah akan selesaikan semua ini.
 2. Maafkan bonda Amanda sayang, kali ini Amanda kena pergi seorang.
 3. Bonda-bonda, Amanda penat...sabar sayang...
- b) Ketika Iwan memujuk kawan-kawan untuk menolongnya;
 1. Macammana Bok...terernya ko...
 2. Jomlah nanti kawan marah...
 3. Eh sekarang gotong royong, jom pergi.
 4. Kau tolonglah cari saudara aku...baru aku bagi balik
 5. Sorrylah, kita orang terlambat.
- c) Ketika kawan-kawan melawat Siti sakit di rumah Tok Ayah
 1. Janganlah takut, tadi awak pengsan
 2. Siti tak payah takut, semua ni kawan-kawan abang.
 3. Siti, mari minum air ni dulu.

Pemujukan akan menggunakan kata-kata yang sopan bagi menimbulkan rasa senang hati orang yang dipujuk. Hal ini boleh menjadi penyebab usaha memujuk berjaya apabila pihak yang dipujuk menerima pujukan dengan hati terbuka.

SEBAB KOMUNIKASI

Terdapat sebab-sebab berlakunya percakapan atau komunikasi. Percakapan atau komunikasi itu mempunyai tujuan tertentu seperti arahan, pertanyaan, maklumat, ulasan, dan sebagainya. Menerusi kajian yang dijalankan, terdapat tujuan komunikasi yang dibincangkan seterusnya.

1- *Arahan*

Arahan bermaksud perintah yang diberikan kepada seseorang untuk melaksanakan sesuatu perkara. Biasanya arahan ini berlaku daripada pihak yang mempunyai tahap kuasa yang lebih tinggi daripada yang diperintah. Di dalam kajian ini, terdapat beberapa arahan yang diberikan yang masih menunjukkan kesopanan komunikasi.

1. ...dengar sini semua, inilah masa kita tunjukkan kekuatan kita pada musuh. Hari ini kita berjuang demi Kingdom Hill.
2. Adinda, kalian harus pergi dari sini sekarang.
3. Adinda pergi sekarang sebelum terlambat.
4. Anakanda sayang, kamu perlu mencari Perwira Satria.
5. Esok kamu amik dia di stesen keretapi ya.

2- *Pertanyaan*

Pertanyaan adalah untuk mendapatkan sesuatu jawapan atau maklumat. Pertanyaan boleh menggunakan kata tanya dan tanpa kata tanya. Berdasarkan hasil kajian, banyak dialog pertanyaan yang ditonjolkan dalam filem ini secara bersopan. Berikut adalah contoh-contoh pertanyaan.

1. Pergi mana tu?
2. Bagaimana dengan kanda?
3. Eh Zito, mana kau ambil semua papan-papan ni?
4. Kamu ni dah makan ke belum?
5. Bonda, apa yang sedang berlaku?
6. Kanda, kanda tak apa-apa?

Pertanyaan di dalam filem ini adakalanya tidak berjawab. Namun kebanyakannya mendapat jawapan yang bersopan apabila pertanyaan juga adalah dalam bentuk sopan.

3- *Maklumat*

Maklumat boleh juga berdasarkan pertanyaan. Maklumat adalah keterangan atau butiran mengenai sesuatu perkara. Hasil kajian menunjukkan terdapat beberapa maklumat, misalnya;

1. Tuanku, kita telah dikepong, semua jalan keluar telah ditutup.
2. Pergi gotong royong Tok Ayah.
3. Dah makan Tok Ayah.
4. Petang tadi ada urusan Tok Ayah.

Komunikasi berlaku bila adanya sebab atau keperluan pada sesuatu. Kesopanan secara tidak langsung dapat diteliti apabila sesuatu sebab dan menghasilkan kesan positif. Maka jelaslah bahawa jenis komunikasi amat bergantung kepada tujuan komunikasi tersebut yang mencirikan aspek kesopanan.

CARA KOMUNIKASI

Cara komunikasi adalah juga merujuk kepada keadaan sesuatu maklumat disampaikan. Pelbagai cara komunikasi yang wujud, mungkin secara bersemuka atau melalui saluran. Saluran merupakan perantaraan yang membawa utusan daripada sumber kepada penerima dan keberkesanan komunikasi bergantung pada pemilihan saluran yang betul (Samsudin, 1993). Komunikasi melalui saluran boleh melibatkan antar manusia mahupun melalui alat komunikasi atau media.

Menerusi kajian ini didapati bahawa cara komunikasi bersemuka yang menunjukkan kesopanan adalah paling dominan. Cara berkomunikasi secara bersemuka ditonjolkan melalui pelbagai watak dan babak sepertimana berikut;

- Perbualan dan perbincangan Raja Medika dengan permaisuri serta anakanda ketika Kingdom Hill diserang.
- Pemakluman tentang serangan musuh
- Ucapan salam Iwan pada Tok Ayah, kawan-kawan dan lain-lain.
- Pertuturan Iwan ketika rundingan gantirugi reban ayam.
- Perbualan secara langsung antara watak-watak baik di dalam filem ini seperti Siti, Iwan, Tok Ayah, Raja Medika, Puteri Amanda dan lain-lain.

Di dapati bahawa ada juga komunikasi yang melibatkan seseorang sebagai perantara namun agak terhad. Meskipun watak tersebut hadir di tempat dan dalam sesuatu konteks peristiwa, namun pemakluman maklumat adalah tidak langsung tetapi melalui perantara, misalnya;

- Mit dan Mut berbisik kepada Mat untuk menyatakan tentang rancangan mereka dalam rundingan ganti rugi.
- Sabok dan kawan-kawan memberitahu sesuatu kepada Iwan untuk maklumkan hasrat mereka ketika rundingan.

Seterusnya, cara komunikasi menerusi surat yang dihantar oleh Siti kepada Tok Ayah bagi bertanya khabar dan menyatakan hasratnya untuk bercuti di Kampung Gong Lech. Berdasarkan surat tersebut, Tok Ayah meminta Iwan menjemput Siti di stesen keretapi.

Terdapat juga cara komunikasi melalui alat komunikasi dan media yang digunakan dalam kajian ini. Walaupun begitu, cara ini kurang menonjol dan seperti adanya pertindihan cara komunikasi. Cara ini dapat diteliti melalui permainan video oleh watak-watak, namun pada masa yang sama juga berlaku transisi antara alam maya dan alam sebenar dalam penceritaan. Hal ini mewujudkan pertindihan dalam menentukan cara komunikasi melalui media.

Maka kepelbagaian cara komunikasi secara tidak langsung dapat memperlihatkan aspek kesopanan di dalam filem ini. Cara komunikasi bagi watak-watak baik secara dasarnya menunjukkan kesopanan, manakala bagi watak antagonis pula ada ketikanya agak bersopan bergantung pada konteks.

KESIMPULAN

Kesopanan dapat diperhatikan melalui perilaku dan pertuturan seseorang. Kesopanan asas wujud dan perlu dalam mana-mana masyarakat tanpa mengira kaum. Hal ini kerana kesopanan itu menggambarkan keperibadian seseorang yang berkaitan dengan lingkungan keluarga dan masyarakat. Masyarakat Melayu menggunakan ungkapan “kurang ajar” atau

“biadap” apabila seseorang melanggar norma sosial masyarakat setempat seperti mencarut, bercakap kasar dan sebagainya. Masyarakat umumnya mempunyai persepsi kesopanan seseorang kanak-kanak adalah berkaitan dengan ibu bapanya. Hal ini kerana proses sosialisasi kanak-kanak adalah bermula dari keluarga terutama ibu bapa. Kesopanan adalah berkaitan dengan budaya, falsafah, dan akal budi masyarakat.

Konteks juga sangat penting dalam komunikasi. Hal ini dapat diperkukuhkan melalui kenyataan Malinowski (1923, hlm. 307) bahawa secara realitinya dalam kehidupan, bahasa secara lisan atau bertulis tanpa konteks adalah tidak bermakna apa-apa. Kenyataan tersebut ditimbulkan oleh Malinowski (1923) yang dikaitkan dengan konteks situasi melalui kajian pada penduduk di Kepulauan Trobriand di Pasifik Selatan. Semasa kajian tersebut, beliau menghadapi masalah menterjemah hasil rakaman secara tepat dan kemudiannya berpendapat bahawa untuk mengenali sesebuah komuniti, maka haruslah difahami cara hidup masyarakat tersebut, dan caranya adalah melalui bahasa yang dilihat melalui konteks situasi. Komunikasi berkesan hanya akan mencapai matlamat jika berada dalam konteks yang sesuai melalui pemahaman bahasa, budaya, dan pemikiran masyarakat.

Dalam komunikasi bahasa terdapat peraturan sosial memberi tumpuan kepada hubungan orang yang terlibat, dari segi kedudukan taraf sosial, latar, maklumat, cara komunikasi dan sebagainya. Hal-hal tersebut adalah menentukan kesopanan asas dan berkendala. Faktor-faktor tersebut amat penting dalam melahirkan komunikasi berkesan. Harun Mat Piah (2001) juga menyatakan bahawa orang yang tidak mempunyai pengetahuan dan pengalaman tentang segala situasinya dan tidak mengetahui kehidupan sosial masyarakat yang melahirkannya, tidak akan mampu mentafsir atau menterjemah situasi-situasi tersebut dengan sebaik mungkin. Hal ini bermakna bahawa masyarakat seharusnya dikenali dan difahami cara hidupnya, agama dan kepercayaannya, pantang larang, adat dan upacara, sejarah, mitos dan lagendanya, seterusnya tentang setiap objek dan situasi yang berhubung dengan alam yang sebenarnya untuk melahirkan masyarakat yang saling memahami dan mewujudkan komunikasi yang baik.

Watak-watak yang dibina di dalam filem *Bola Kampung The Movie* adalah terdiri daripada pelbagai kaum di Malaysia, iaitu Melayu, Cina dan India, menunjukkan adanya silang budaya. Kesopanan asas wujud dan perlu dalam mana-mana masyarakat tanpa mengira kaum. Perkara ini adalah inisiatif positif pihak penerbit dalam mewujudkan masyarakat harmoni pelbagai kaum ditonjolkan melalui kesopanan komunikasi walaupun daripada kaum-kaum yang berlainan. Filem ini sangat sesuai bagi kanak-kanak untuk menjadi panduan dan diaplikasikan kesopanan itu dalam kehidupan seharian.

Pengaruh media sangat berperanan dalam perkembangan kanak-kanak baik dari segi perilaku mahupun bahasa. Kawalan perlu dibuat dalam memilih cerita-cerita yang bersesuaian dengan kanak-kanak. Kesopanan adalah satu aspek yang amat penting ditonjolkan dalam filem baik untuk kanak-kanak mahupun orang dewasa. Kanak-kanak mudah meniru sesuatu yang ada disekelilingnya. Ini bermakna didikan kesopanan dalam kehidupan perlu diperluas dan dipertingkatkan bukan hanya pada media malahan budaya hidup masyarakat. Maka, dapatlah disimpulkan bahawa aspek kesopanan dalam korpus kajian yang dipilih ini, iaitu *Bola Kampung The Movie* jelas diperlihatkan dan ini menjadikan filem ini sesuai untuk tontonan setiap lapisan masyarakat.

BIODATA

Noor Hasnoor Mohamad Nor ialah pensyarah kanan di Jabatan Linguistik Melayu, Akademi Pengajian Melayu, Universiti Malaya, Kuala Lumpur. Bidang pengkhususan adalah linguistik am, sosiolinguistik, psikolinguistik dan semantik. Emel: hasnor@um.edu.my

Eizah Mat Hussain ialah pensyarah kanan di Jabatan Kesusasteraan Melayu, Akademi Pengajian Melayu, Universiti Malaya, Kuala Lumpur. Bidang pengkhususan adalah kesusasteraan tradisional, moden dan estetika. Emel: eizah@um.edu.my

Ahmad Ramizu Abdullah ialah pensyarah kanan di Jabatan Linguistik Melayu, Akademi Pengajian Melayu, Universiti Malaya, Kuala Lumpur. Bidang pengkhususan adalah linguistik am, sosiolinguistik, dan pragmatik. Emel: ramizu@um.edu.my

RUJUKAN

- Abdullah Yassin. (1998). *Kesopanan berteraskan prinsip dan Maksim Leech: Satu analisis teks Lembaga Budi* (Tesis Sarjana, Fakulti Bahasa dan Linguistik, Universiti Malaya).
- Ab Razak Ab Karim. (2006). *Stratergi komunikasi dan kesopanan berbahasa dalam kalangan masyarakat Melayu tradisional: Kajian berdasarkan warkah-warkah Melayu lama dalam Persidangan Antarabangsa Pengajian Melayu*. Kuala Lumpur: Universiti Malaya.
- Affendy, T. (2011). *Kesantunan dan semangat Melayu*. Indonesia: Pemerintah Kota Pekanbaru & Tenas Effendy Foundation, Pekanbaru.
- Affendy, T. (2014). *Tunjuk ajar Melayu*. Indonesia: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Riau.
- Amat Juhari Moain. (1989). *Sistem panggilan dalam Bahasa Melayu*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Asmah Haji Omar. (2000). *Wacana perbincangan, perbahasan dan perundingan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Asmah Haji Omar. (1992). *The linguistic scenery in Malaysia*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Asmah Haji Omar. (1993). *Language and society in Malaysia*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Asmah Haji Omar. (1998). *Concepts of conflict, war and peace in the Malay Language*. Kuala Lumpur: Akademi Pengajian Melayu.
- Asmah Haji Omar. (2008a). *Ensaiklopedia Bahasa Melayu*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Asmah Haji Omar. (2008b). *Kaedah penyelidikan bahasa di lapangan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Bola Kampong The Movie* [Film]. (2013). Edmund Chan & Raye Lee. (Executive Producer). Ah Loong & Chong Tee Chua. (Director). Kuala Lumpur: Anamasia Sudio.
- Brown, P., & Levinson. (1987). *Politeness: Some universals in language usage*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Kadar, D. Z., & Haugh, M. (2013). *Understanding politeness*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Goffman, E. (1981). *Forms of talk*. Oxford: Basil Blackwell.
- Harun Mat Piah. (2001). *Karya agung pantun Melayu: Pantun Melayu bingkisan permata*. Kuala Lumpur: Yayasan Karyawan.
- Hymes D. (1974). *Foundations in sociolinguistics: An ethnographic approach*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Kamus Dewan Edisi Ketiga (1997). Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Leech, G. (1983). *Principles of pragmatics*. New York: Longman.
- Leech, G. (2014). *The pragmatics of politeness*. New York: Oxford University Press.
- Malinowski, B. (1923). The problem of meaning in primitive languages. In Ogden, C. K. & I. A. Richards (Eds.), *The meaning of meaning: A study of the influence of language upon thought and of the science of symbolism* (8th ed., pp. 296-336). New York: Harcourt, Brace & World, Inc.
- Nielsen, C. (2001). *Tourist and the media*. Melbourne: Hospitality Press.
- Noor Hasnoor Mohamad Nor. (2001). *Perkaitan antara kognisi, bahasa dan komunikasi: Satu kajian kes* (Tesis Sarjana, Akademi Pengajian Melayu, Universiti Malaya).

- Noriati A. Rashid. (2003). *Kesantunan orang Melayu dalam majlis pertunangan* (Tesis Phd, Akademi Pengajian Melayu, Universiti Malaya).
- Nur Najla Zainal Anuar. (2012). *Linguistic strategies of politeness in Malaysian chatrooms* (Tesis Sarjana, Fakulti Bahasa dan Linguistik, Universiti Malaya).
- Rahim Aman, & Norfazila Ab. Hamid (2013) Strategi wacana komunikasi teks Tengku Razaleigh Hamzah: Satu analisis kebahasaan. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 31(1), 205-220.
- Rahimah Jusoh. (2012). Analisis Kesantunan berbahasa dalam filem Labu-labi. *Kertas Penyelidikan*. Kuala Lumpur: Universiti Malaya.
- Rohaidah Mahsudi, Ahmad Mahmood Musanif, Adi Yasran Abdul Aziz, & Hasnah Mohamad. (2013). Faktor kesopanan dan strategi komunikasi dalam genre perbincangan televisyen. *Jurnal Gema Online*, 13(3), 163-178.
- Sara Beden. (2016). *Analisis kesopanan berbahasa dalam Novel Melunas Rindu* (Tesis PhD, Akademi Pengajian Melayu, Universiti Malaya).
- Sara Beden, & Indirawati Zahid. (2014). Analisis kesopanan bahasa Leech & Grice: Manifestasi struktur dalam peristiwa Melunas Rindu. *Jurnal Jati*, 19, 151-168.
- Schramm W., & Robert D. F. (1961). *The process and effects of communication*. Urbana: University of Illinois Press.
- Samsudin A. Rahim. (1993). *Komunikasi asas*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Siti Sazirah Ismail. (2012). Analisis kesantunan berbahasa dalam filem animasi Upin & Ipin: Geng Pengembaraan Bermula. *Kertas Penyelidikan*. Kuala Lumpur: Universiti Malaya.
- Watts, R. J. (2003). *Politeness*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Zainal Abidin Ahmad (Za'ba). (2002). *Ilmu mengarang Melayu: Edisi ejaan rumi baharu dengan pengenalan oleh Asmah Haji Omar*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.