

UNSUR HUMOR DALAM RANCANGAN TELEVISYEN POPULAR

Siti norsyahida Mohd A Rashid

Jabatan Bahasa Melayu,
Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi,
Universiti Putra Malaysia.
Email: syahida_rashid90@yahoo.com

Nurfarhana Shahira Rosly

Jabatan Bahasa Melayu,
Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi,
Universiti Putra Malaysia.
Email: nfarhanashahirarosly@gmail.com

Abstrak

Makalah ini membincangkan kesan dan pengaruh masyarakat terhadap rancangan televisyen popular, Maharajalawak Mega 2014. Rancangan ini mengandungi unsur humor, isu kontemporari, pengajaran dan mesej yang cuba disampaikan kepada khalayak. Kajian yang dijalankan ini bertujuan untuk mengenal pasti penggunaan unsur humor dalam rancangan Maharajalawak Mega 2014 dan melihat mesej yang disampaikan walaupun dalam bentuk humor dengan penerapan Teori Pembelajaran (Albert Bandura, 1986). Perkara yang ditekankan dalam kajian ini ialah di samping masyarakat berhibur menonton rancangan televisyen, masyarakat juga memperoleh manfaat daripada rancangan tersebut. Cara pengumpulan data ialah dengan melihat dan mengumpul unsur nasihat dari rakaman rancangan Maharajalawak Mega 2014. Data dianalisis dalam bentuk teks bagi memudahkan penguraian data. Dapatan kajian mendapati terdapat unsur nasihat dan mesej tertentu dalam setiap penyampaian peserta rancangan tersebut.

Kata kunci: *humor, isu kontemporari, penyampaian mesej, rancangan televisyen, pembelajaran*

ELEMENTS OF HUMOR IN TELEVISION POPULAR SHOW

Abstract

This paper discusses the impact and influence of a popular television (TV) show “Maharajalawak Mega 2014” to the society. The TV program contains elements of humor, contemporary issues, message and lesson to the audience. This study aimed to identify the use of humor elements in Maharajalawak Mega 2014 and to look into messages conveyed in the form of humor with the application of Learning Theory (Albert Bandura, 1986). This study emphasizes that apart from being entertained people could also gain benefits from the program. The data were collected by watching and collecting elements of advice from the recorded videos of the “Maharajalawak Mega 2014” program. Data were analyzed in a text form in order to facilitate interpretation of the data. The study found that certain elements of advice and message were conveyed by each participant from their humorous performances.

Keywords: humor, contemporary issues, message delivery, television shows, learning

PENDAHULUAN

Manusia memerlukan sesuatu yang berbentuk hiburan dan bergurau senda ketika berkomunikasi. Hal ini bertujuan untuk melepaskan tekanan yang dihadapi dan untuk merehatkan diri daripada penat berkerja dan menjalani kehidupan mereka. Tambahan lagi, dengan menyelitkan unsur humor dalam kehidupan masyarakat, humor juga menjadi pemangkin untuk mengeratkan sesebuah hubungan di antara mereka. Menurut Micza (2004), humor merupakan alat yang dapat membantu mengurangkan tekanan dan mengukuhkan kepercayaan antara sesuatu pihak dengan pihak yang lain. Humor merupakan satu kaedah yang baik dalam membentuk satu interaksi sosial yang mampu membuatkan latarnya menjadi harmoni. Pengawalan emosi juga dapat distabilkan apabila terdapatnya unsur humor dalam sesuatu perbincangan. Hal ini kerana sesuatu bentuk hiburan dapat menarik masyarakat untuk memberi tumpuan terhadap sesuatu perkara.

Penggunaan unsur humor yang menjadi satu bentuk tarikan kepada masyarakat mampu mencatatkan kedudukan tertinggi dalam sesuatu rancangan televisyen. Brown *et al.* (2000) mengatakan bahawa rancangan televisyen mempengaruhi perkembangan kognitif remaja. Sementara Ahmad Munawar Ismail & Mohd Nor Shahizan Ali (2011) mengatakan bahawa rancangan televisyen merupakan medium untuk masyarakat mendapatkan hiburan. Justeru, penyampaian yang berkesan berlaku setelah penyampaian itu dapat difahami melalui mesej yang tersirat. Sebagai contoh dalam rancangan Maharajalawak di Astro menjadi satu “platform” atau tempat masyarakat untuk berhibur dengan isu

yang dibangkitkan. Ujaran dalam rancangan ini mempunyai banyak unsur humor dengan menggunakan bahasa tersirat. Masyarakat yang mengikuti rancangan ini yang akan memahami konsep dan isu yang menjadi “*trademark*” atau ikutan masyarakat.

Daya kreatif yang ditampilkan dalam rancangan televisyen yang disiarkan secara langsung memberi implikasi kepada penonton. Hal ini kerana penerimaan penonton adalah berbeza mengikut jantina, agama, mahupun peringkat umur. Kadangkala unsur humor yang diselitkan dalam persembahan bersifat sensitif, iaitu bersifat lucu, menyentuh sensitiviti agama dan kaum dan sebagainya. Perkara ini berlaku kerana penciptaan idea yang bertujuan membuatkan penonton terhibur bersifat kompleks apabila ruang lingkup aksi dan kata-kata penghibur bersifat tidak terbatas. Asiah Sarji (2003), mengatakan bahawa hiburan yang bersifat globalisasi dan penggunaan teknologi memudahkan pengkarya mendapatkan keuntungan berdasarkan rancangan yang menyediakan hiburan secara tidak terbatas. Hal ini kerana karyawan beranggapan rancangan yang sedia ada tidak mencapai kreabiliti penghibur dan bersifat terbatas.

Sesuatu persembahan yang ditampilkan oleh penghibur merupakan cerminan masyarakat. Oleh kerana persembahan yang dilakukan tidak terbatas dan dipersembahkan secara spontan dan secara langsung, implikasi terhadap penonton terutama golongan kanak-kanak amat membimbangkan. Justeru itu, perkara ini menjadi lompong terhadap kajian ini, iaitu persembahan yang tidak sesuai dipertontonkan terhadap khalayak memdatangkan pengaruh negatif kepada masyarakat. Menurut Jumali Hj Selamat (2001), permasalahan yang berkait rapat seperti dadah, jenayah, keruntuhan moral merupakan cerminan masyarakat. Idea dan persoalan mengenai masalah gejala sosial dikeluarkan melalui luah rasa pengarang. Oleh itu, kajian ini akan menghuraikan mesej dan nilai murni yang terdapat dalam persembahan rancangan tersebut.

SOROTAN LITERATUR

Terdapat banyak kajian tentang unsur humor dalam kajian bahasa. Unsur humor merupakan sesuatu tindakan sama ada perbuatan mahupun ujaran yang membuatkan orang lain terhibur atau tergelak yang dilakukan oleh seseorang ataupun sekumpulan orang. Humor juga boleh didenifinisikan sebagai sesuatu perkara yang dibangkitkan membuatkan pendengar berasa tercuai hati dan berkait rapat dengan perkara yang lucu dan kelakar. Graham (1995) menyatakan bahawa humor sebagai satu bentuk kepuasan yang amat berkait rapat dengan emosi.

Humor yang dikatakan sangat berkait rapat dengan pengaruh emosi dan mempunyai takrifan kognitif yang luas untuk dilakukan kajian. Hal ini kerana humor dapat disimpulkan sebagai perkara yang lucu dan mencuati hati sama ada dibawa dalam bentuk verbal dan bukan verbal. Seseorang yang membawa sesuatu isu itu seharusnya bijak menyusun kata dan menyelitkan unsur humor bagi menarik perhatian atau minat pendengar serta membawa peserta bersama-sama

memahami perkara yang disampaikan. Perkara yang disampaikan seterusnya akan mendatangkan kesan terhadap pendengar dengan melalui tindak balas fisiologi iaitu dengan tindak balas gelak ketawa. Boerman-Cornell (1999) menyatakan bahawa terdapat tiga fungsi unsur humor iaitu dari segi psikologi, sosial, dan juga komunikasi. Secara psikologinya, humor bertindak sebagai satu mekanisme penting dalam kesihatan seseorang, meredakan kemarahan dan mengawal tekanan. Dari segi sosial pula, humor dapat merapatkan hubungan dan mengurangkan jarak sosial di antara individu. Dalam komunikasi, humor dapat membantu menyampaikan maklumat dan dapat menarik perhatian pendengar untuk terus mendengar ucapan yang diberikan.

Kajian ini juga dapat memperjelaskan bahawa manusia yang mengalami kemurungan dapat mengurangkan dan mampu melupakan seketika masalah yang dihadapi. White (2001); Pollack & Freda (1997) menyatakan bahawa humor dapat membantu mendapatkan kesihatan yang lebih baik malah kehidupan lebih bermakna dan menjadi pendorong untuk meneruskan hidup dengan lebih positif. Hal ini jelas menunjukkan humor penting untuk kesihatan mental seseorang bagi meredakan tekanan seperti tekanan di sekolah, di tempat kerja, tekanan daripada masalah keluarga dan kawan-kawan, masalah kewangan, masalah cinta dan sebagainya. Contohnya seseorang yang stress atau tertekan dengan masalah kehidupan boleh menyebabkan seseorang patah hati, bergaduh, membunuh, terlibat dengan perkara negatif dan sebagainya. Terdapat beberapa sebab humor penting dalam kehidupan seseorang. Pertama, humor membantu menghubungkan individu dengan individu mahupun masyarakat yang lain. Kedua, humor mampu menurangkan tekanan dengan menganggap sesuatu masalah itu dari pelbagai perspektif. Seterusnya, humor juga dapat membuatkan seseorang itu menstabilkan emosi seseorang dan menjadikan seseorang itu dapat berfikir dengan waras setelah tekanan dilepaskan.

Lynch (2002) menyatakan bahawa penggunaan humor dapat menjadi alat untuk mengendalikan tekanan, kesakitan dan juga masalah kesihatan. Dengan ini beliau telah membuat beberapa penilaian mengenai kepentingan humor terhadap tubuh badan manusia. Beliau juga menekankan bahawa humor dapat memberi kebaikan yang berterusan kepada kesihatan tubuh badan, minda dan jiwa manusia. Kajian ini menunjukkan bahawa apabila seseorang itu bergurau, secara tidak langsung ia akan membuatkan otak dan otot-otot tubuh dapat berehat. Tekanan darah tinggi dapat diatasi apabila seseorang dapat mengawal emosi, tekanan, amarah dan sebagainya. Sistem tubuh badan dapat bergerak dengan normal dan emosi yang negatif dalam diri seseorang dapat dihilangkan. Hal ini kerana emosi yang terganggu wujud akibat perasaan marah, tidak puas hati, dendam, persekitaran yang bising dan sebagainya. Apabila wujudnya keadaan ini perjalanan sistem darah dalam tubuh akan turut terganggu. Hal ini menjelaskan bahawa sekiranya unsur humor diselitkan dalam proses pengajaran dan pembelajaran, pelajar akan mendapat input pelajaran dengan lebih positif. Seseorang guru akan menjadi pendorong kepada pelajarnya apabila hubungan di antara mereka dalam

keadaan sihat dan positif. Hal ini menjelaskan bahawa menjadi guru yang berkesan ialah dengan membina hubungan baik dengan murid.

Menurut Girdlefanny (2004), guru yang tidak disukai oleh murid-muridnya tidak mungkin dapat mendorong mereka melakukan apa-apa melainkan paksaan, ancaman dan ugutan. Apabila murid melakukan sesuatu kerja atau tugas dalam keadaan terpaksa, mutu atau hasil kerja mereka tidak memuaskan dan mendapat sesuatu input yang baik dan berkesan. Objektif tugas juga tidak mencapai sasaran kerana murid tidak berasa semangat dan suka dengan tugas yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahawa sangat penting untuk mewujudkan hubungan yang baik di antara pengajar dan pelajar. Justeru itu, pengajar seharusnya memainkan peranan dengan baik dalam menarik minat dan tumpuan pelajar untuk melakukan sesuatu tugas dengan perasaan gembira. Kepentingan humor dalam proses pengajaran dan pembelajaran telah terbukti melalui kajian yang telah dijalankan. Inman (1991), menyatakan bahawa humor banyak membantu dalam proses pembelajaran. Humor boleh mengatasi masalah dalam proses pembelajaran. Cara pengajaran yang menyelitkan unsur humor mampu meningkatkan kefahaman pelajar. Hal ini kerana apabila pelajar dapat mengaitkan sesuatu pembelajaran dengan unsur humor yang diselitkan oleh guru dalam sesuatu pembelajaran, secara tidak langsung pelajar akan lebih mengingati pembelajaran tersebut. Tambahan lagi subjek yang sukar juga akan kelihatan mudah kerana pelajar akan memberi tumpuan kepada perkara yang mereka suka berbanding pembelajaran yang dirasakan agak membosankan dan menyebabkan pelajar itu hilang tumpuan dan tidur di dalam kelas.

Kajian juga mendapati bahawa humor yang digunakan ketika pembelajaran berupaya mengurangkan masalah disiplin dan membentuk tingkah laku pelajar menjadi lebih baik. Hal ini kerana pelajar lebih bersikap dengar kata dan tidak melawan kata guru sekiranya mereka rapat dengan guru tersebut. Pelajar akan berasa malu dan hormat akan guru yang sering menjaga hubungan baik dan menegur kesilapan pelajar dengan cara yang lembut tetapi berkesan. Hal ini menunjukkan bahawa humor apabila digunakan dengan cara yang betul maka ia akan memberi ruang suasana pembelajaran yang lebih memberangsangkan. Sabariah Mohamed Salleh & Mohd Nor Shahizan Ali (2012), mengatakan bahawa teknologi penyiaran televisyen semakin berkembang dan maju. Hal ini mendatangkan faedah dalam penyebaran maklumat dan mesej dapat disampaikan secara berkesan. Teknologi penyiaran mampu mendatangkan implikasi terhadap masyarakat sama ada positif mahupun negatif. Menurut Livingstone (2002), kanak-kanak dan remaja merupakan golongan yang menonton televisyen selama dua setengah jam secara purata dalam masa sehari. Hal ini menunjukkan bahawa menonton televisyen merupakan aktiviti yang sering dilakukan oleh golongan ini ketika berada di rumah.

Dalam kajian Ahmad Munawar Ismail & Mohd Nor Shahizan Ali (2011) yang mengkaji dan mengupas tentang konsumsi media dalam kalangan remaja

FELDA memperlihatkan pengaruh rancangan televisyen terhadap komsumsi remaja mencatat paras tinggi. Remaja tersebut juga dikatakan mempunyai pengetahuan tentang kepentingan media dalam menyampaikan maklumat mahupun untuk tujuan berhibur. Justeru itu, televisyen dan media memberi pengaruh yang besar kepada masyarakat. Gerbner *et al.* (1994) mengatakan bahawa mesej yang diselitkan dalam rancangan televisyen mampu memberi pengaruh terhadap remaja. Hal ini kerana mesej yang disampaikan membuatkan masyarakat memberi persepsi dan reaksi yang tersendiri.

Astro telah ditubuh pada 1996, iaitu teknologi penyiaran yang mempunyai satelit diperkenalkan kepada umum bagi menyiarkan rancangan televisyen secara meluas dan tanpa batasan. Penyiaran media yang dilakukan Astro memberi impak yang besar kepada masyarakat apabila memberi khidmat tanpa ada gangguan ketika sedang bersiaran (Ahmad Munawar Ismail & Mohd Nor Shahizan Ali, 2011)

Objektif kajian ini adalah untuk:

Mengenal pasti unsur humor dalam rancangan Maharajalawak Mega 2015.
Menghuraikan mesej yang disampaikan serta penerapan nilai-nilai murni dalam penyampaian persembahan dengan penerapan Teori Pembelajaran (Albert Bandura, 1986)

KAEDAH

Hasil penyelidikan ini merupakan data dan pengumpulan maklumat yang berkaitan dengan unsur humor dalam penyampaian mesej tertentu dan penerapan nilai-nilai murni. Manakala teori yang digunakan untuk menganalisis data ialah Teori Pembelajaran (Albert Bandura, 1986). Pemilihan teori dilaksanakan bagi memperlihatkan unsur humor yang memberi pengajaran terhadap penonton menerusi penyampaian lisan yang dipertontonkan. Selain itu, teori ini memberi penekanan kepada isyarat-isyarat yang dilakukan oleh pelaku ketika membuat persembahan, selain daripada menjelaskan mengenai pemikiran seseorang. Bandura (1986) juga mengupas mengenai teorinya dengan membahagikan kepada empat bahagian, iaitu perhatian, mengingati, reproduksi dan juga motivasi. Teori Bandura turut menjelaskan mengenai perilaku konteks interaksi timbal balik yang dilihat saling bergantung dengan keadaan kognitif, perilaku dan juga lingkungan.

Kajian lepas yang berkaitan dengan tajuk kajian akan dijadikan sumber rujukan. Kaedah kepustakaan bertujuan untuk melihat hasil kajian terdahulu tentang aspek morfologi dan kajian yang berkaitan dengan kajian ini. Tambahan lagi, pengkaji dapat mengumpul data yang berkaitan dengan tajuk dan menjadikan kajian lepas sebagai rujukan. Dapatan maklumat yang berkaitan dengan tajuk kajian dan permasalahan kajian terdahulu juga dilihat dan dikumpul. Hal ini

bertujuan supaya pengkaji dapat memahami dengan lebih rinci mengenai tajuk kajian yang dikaji setelah mendapat gambaran daripada hasil kajian yang lepas.

Selain itu, proses pengumpulan maklumat juga diperolehi daripada bahan rujukan seperti jurnal, buku, makalah, kertas kerja seminar dan latihan ilmiah pelajar lepas.

Pengkaji mendapatkan bahan daripada rakaman video rancangan Mahajaralawak Mega 2014 dengan mengambil episod akhir rancangan televisyen tersebut. Tiga peserta yang beraksi dalam Maharajalawak Mega 2014 peringkat akhir telah dipilih, iaitu kumpulan Zero dan Sepahtu. Pemilihan dilakukan berdasarkan kepada mesej yang disampaikan dalam penyampaian mereka menerusi persembahan yang bertemakan muzikal. Penggunaan istilah, frasa dan ayat yang digunakan dalam bahasa lisan tersebut diaplikasi sebagai data kajian termasuklah dengan melihat kepada suasana, pemilihan muzik dan juga mesej yang diketengahkan.

KEPUTUSAN DAN PERBINCANGAN

Kupasan data dilakukan dengan membahagikan kepada kedua-dua transkripsi peserta tersebut dengan penerapan empat proses berdasarkan kepada pembahagian yang terdapat dalam prinsip teori. Sebelum itu, objektif pertama dilaksanakan terlebih dahulu, iaitu mengenal pasti unsur humor yang terdapat dalam program tersebut. Unsur humor tersebut dianalisis dengan menggunakan empat proses yang terdapat dalam teori kajian. Empat bahagian tersebut ialah perhatian, mengingat, reproduksi dan juga motivasi. Kupasan data akan dilakukan secara menyeluruh menerusi data yang telah dijelaskan menerusi penghasilan transkripsi bertulis. Maka, proses penerangan data dilakukan dengan mengasingkan transkripsi kedua-dua peserta tersebut dengan penerapan empat bahagian yang terkandung dalam teori. Hal ini bagi melancarkan proses penerangan data dilakukan, iaitu proses dalam teori dapat dikaitkan dengan transkripsi yang telah dihasilkan. Namun, serba sedikit penerangan mengenai empat bahagian yang terdapat dalam teori dilakukan bagi kelancaran proses mengulas data.

Perhatian (*Attention*)

Penumpuan perhatian diperlukan bagi menjalani aktiviti pembelajaran menerusi pemerhatian. Perhatian dapat berjalan dengan lancar dan menarik minat penonton atau pendengar menerusi penggunaan figura yang dijadikan elemen bagi menarik perhatian. Hal ini termasuklah menerusi individu yang lebih tua dan dihormati, seperti ibu bapa, kakak atau abang, juga guru-guru. Selain itu, bagi penonton atau pendengar dalam lingkungan usia remaja cenderung untuk melihat rakan sebaya yang lebih dikenali, terutamanya artis pujaan mereka sendiri. Elemen nilai, umur, status dan jantina merupakan antara elemen penting yang membantu melancarkan urusan komunikasi lisan. Proses penumpuan perhatian akan menjadi titik fokus

memandangkan penggunaan sesebuah elemen yang mampu menarik minat sehingga fokus tersebut dilihat langsung tidak berganjak. Sebagai contoh, seorang pemain squash kanak-kanak, cenderung untuk melihat dan memerhati corak permainan Ratu Squash Dunia, Dato' Nicol Ann David.

Mengingati (*Retention*)

Proses mengingati diperlukan bagi mengulang semula perkara atau elemen yang diberi perhatian dalam keadaan sebelumnya. Proses ini memerlukan fokus yang baik, termasuklah dengan melihat dan memerhati dengan teliti secara berulang kali. Hal ini dapat dilakukan dengan baik dan lancar setelah melalui proses perhatian yang berkesan. Maka, keadaan ini memperlihatkan berlaku unsur kebergantungan antara proses perhatian dengan proses mengingati. Proses mengingati yang baik juga akan memberi kesan jangka panjang terhadap sesuatu perkara, sehingga sukar untuk dilupakan atau ditinggalkan. Menerusi hal ini, mengingati turut melibatkan hubungan kognitif, grafik mental, simbolik dan sebagainya.

Reproduksi (*Reproduction*)

Setelah menjalani proses mengingati, proses reproduksi akan dapat dilakukan oleh seseorang dengan peniruan semula tingkah laku dan ucapan yang telah dilihat atau juga didengar. Sesuatu tingkah laku dapat ditonjolkan semula dengan mengingati kembali ciri-ciri utama yang boleh diaplikasi dalam proses mengulang semula. Menerusi latihan yang banyak serta berulang-ulang, maklum balas dan juga bimbingan yang baik, proses reproduksi akan dapat dijalankan dengan lancar dan berkesan. Sebuah model tingkah laku yang inovatif dan produktif mampu dihasilkan sehingga menampakkan ciri-ciri kemahiran aras tinggi.

Peneguhan dan Motivasi (*Reinforcement motivation*)

Akhir sekali, pembahagian dilakukan menerusi aspek motivasi. Penghasilan sesebuah model tingkah laku dapat dihasilkan menerusi bimbingan dan tunjuk ajar mengenai sesuatu yang boleh bertindak sebagai elemen atau kaedah utama dan penting. Peranan motivasi dilihat sangat penting apabila elemen ini dapat menjadi perangsang kepada pembinaan sesebuah model tingkah laku. Motivasi dan juga inisiatif bertindak sebagai elemen pemacu kepada perjalanan menuju ke hadapan. Proses perhatian akan menghadapi permasalahan apabila tidak disertakan bersama dengan elemen motivasi, yang mana elemen ini menjadi penggerak serta perangsang kepada perjalanan sesebuah pembelajaran. Selain itu, proses mengingat semula serta proses reproduksi turut meletakkan elemen motivasi sebagai medium penting. Peneguhan dan motivasi merupakan elemen yang dapat

mengekalkan proses penyimpanan maklumat mengenai sesebuah pembelajaran. Proses peneguhan dan motivasi juga dapat memberi kesan kepada penonton atau pendengar, iaitu penerapan denda atau teguran jika petunjuk akhir memberi perlambangan negatif, dan ganjaran akan diberikan jika petunjuk.

Kupasan pertama dilakukan terhadap kumpulan yang telah menjuarai pertandingan Maharajalawak Mega pada tahun 2014, iaitu kumpulan Zero. Kumpulan Zero merupakan gandingan tiga beradik lelaki yang berasal dari Sabah. Menerusi persembahan mereka yang bertemakan muzikal, mereka memilih untuk menerapkan elemen-elemen kekeluargaan dalam persembahan mereka. Hal ini sekaligus membuktikan hubungan media massa dengan kehidupan manusia. Menurut Biagi (1996), televisyen merupakan media elektronik yang paling popular dan menjadi media perhubungan paling rapat dengan manusia. Situasi yang dipilih dalam persembahan ini ialah mengenai tiga orang adik-beradik yang tinggal di dalam sebuah rumah yang sama, namun hanya abangnya sahaja yang berusaha untuk menyara kehidupan mereka. Hal ini membangkitkan kemarahan dan perasaan sedikit tidak puas hati dalam diri abang yang sulung. Akibat tidak berupaya menanggung kemarahan tersebut, abang yang baharu pulang terus melulu masuk ke dalam rumah dan memarahi adik yang sedang berehat di ruang tamu. Di pertengahan persembahan, masuk pula seorang lagi adik mereka dengan gaya tarian kuda kepang di samping penggunaan boneka kuda kepang bagi mengamatkan suasana. Kupasan data dilakukan dengan menggunakan data yang bersesuaian dengan menampilkan penerapan empat proses yang telah berlaku menerusi hasil ujaran yang telah dihasilkan oleh mereka.

Sharif : Kalau aku mampu, menyara kamu, kau tahu kepala aku sudah buntu...

Kamu tidak, bekerja, asyik nak makan saja...

Atu : Ohhh, apakah ini ego... Berkira, asyik nak marah saja, tidak mengapa...

Nanti adik kerja, adik beli rumah...

Atu : Oh abang, jangan marah abangku. Memang salah kami...

Melati menyelit dengan iringan muzik.

Atu : Kalau abang dah jaga kami, *thank you* terima kasih.

Sharif : Oh adikku...

Atu & Melati : Apa...

Sharif : Dengarkan aku...

Atu & Melati : Iya...

Sharif : Jangan nakal lagi...

Atu & Melati : Kami janji...

Sharif : Hidup kita akan jadi susah, kalau tidak bekerja...

Melati : Abang, jangan kau ribut abang... maaf adikmu oh abang...

Menerusi data di atas, penonton dapat melakukan proses perhatian seperti yang terkandung dalam Teori Pembelajaran (Albert Bandura, 1986). Proses perhatian merupakan proses pertama dalam usaha mempelajari sesuatu. Proses perhatian

dapat dilakukan dengan melihat kepada figura yang menyampaikan mesej tersebut. Dalam hal ini, watak-watak yang terkandung dalam persembahan bertindak sebagai elemen perangsang bagi meningkatkan minat penonton untuk lebih fokus. Elemen nilai, iaitu kekeluargaan, elemen umur, iaitu dalam peringkat usia remaja, elemen status, iaitu status kehidupan sederhana yang ditampilkan dalam persembahan, dilihat dapat menarik perhatian penonton mahupun pendengar. Sikap sabar, tenang dan ceria yang ditampilkan juga dapat memberi kesan positif terhadap situasi persembahan. Pengaruh watak dan pewatakan ini juga dapat dilabelkan sebagai model kepada masyarakat penonton. Baran, McIntyre & Mayer (1984) menjelaskan bahawa pengaruh media terhadap penonton seolah-olah disifatkan seperti pengaruh seorang ibu kepada anaknya, iaitu sebagai model kepada penonton.

Seterusnya, proses mengingati (Teori Pembelajaran, 1986) dapat ditelusuri menerusi barisan ayat "*Tidak mengapa, nanti adik kerja, adik beli rumah...*" serta "*Oh abang, jangan marah abangku, memang salah kami, kalau abang dah jaga kami, thank you terima kasih*". Proses mengingati diperlukan dalam proses pembelajaran Albert Bandura (1986) dalam usaha mengulang semula perkara yang telah diberi perhatian dalam proses perhatian yang dilakukan sebelumnya. Menerusi konteks ini, ayat "*Tidak mengapa, nanti adik kerja, adik beli rumah...*" memperlihatkan si adik yang mengalah dan berusaha meredakan kembali kemarahan abangnya dengan mengatakan bahawa beliau akan berusaha untuk membeli rumah. Frasa "membeli rumah" di sini memperlihatkan "rumah" dijadikan elemen fokus berikutan kesempitan hidup yang dilalui mereka menyebabkan rumah dianggap penting sebagai tempat perlindungan. Selain itu, menerusi ayat "*Oh abang, jangan marah abangku, memang salah kami, kalau abang dah jaga kami, thank you terima kasih*" serta "*Abang jangan ribut abang, maafkan adikmu oh abang.*". Dalam ayat ini, si adik berusaha sekali lagi memujuk abangnya supaya tidak terus-terusan marah lantas mengucapkan terima kasih kerana telah berusaha menjaga mereka adik-beradik. Perkataan "*terima kasih*" merupakan antara perkataan yang melambangkan nilai positif berikutan perkataan "*terima kasih*" membawa perlambangan kepada nilai penghargaan. Fitrah seseorang manusia yang mana akan bertindak lebih positif jika dihargai oleh orang sekeliling.

Proses reproduksi (Teori Pembelajaran, 1986), iaitu proses ketiga selepas proses mengingati dilaksanakan dengan meniru semula tingkah laku dan ucapan yang telah dilihat mahupun didengar. Pengulangan semula akan dapat mengembalikan kembali elemen-elemen yang telah diajar dan diterapkan di peringkat awal. Menerusi barisan ayat yang dijadikan data di atas, terdapat beberapa jenis peniruan yang dapat dilakukan oleh penonton dan juga pendengar. Antaranya ialah peniruan secara langsung, iaitu peniruan semula tingkah laku figura yang telah dijadikan sebagai fokus perhatian. Peniruan dapat dilakukan dengan meniru tingkah laku si adik yang telah berusaha untuk memujuk abangnya yang sedang marah, dengan penerapan perkataan "*oh abang, jangan marah*" dan

juga “*terima kasih*”. Perkataan ini dapat diterapkan dalam proses komunikasi seharian, berikutan unsur penghargaan yang terkandung menerusi makna tersuratnya. Malah, peniruan ini bukan sahaja dapat dilakukan oleh penonton di usia remaja, malah kanak-kanak juga dapat melakukan proses reproduksi ini di dalam bilik darjah.

Akhir sekali, ialah proses peneguhan dan motivasi. Menerusi kupasan keseluruhan ayat di atas, memperlihatkan bahawa terdapat pelbagai elemen pembelajaran yang ditonjolkan. Selain daripada perkataan yang dihasilkan, tingkah laku figura tersebut juga dapat dijadikan bahan rujukan. Tingkah laku yang ditonjolkan dapat memberi kesan kognitif terhadap pandangan dan pemikiran sang penonton. Usaha memujuk yang dilakukan oleh adik-adik tadi memberi kesan kepada penurunan tahap kemarahan abangnya. Aspek motivasi menerusi model tingkah laku dapat memberi bimbingan dan tunjuk ajar kepada tindakan yang dihasilkan oleh orang yang menontonnya. Elemen motivasi seperti penghargaan, tolak ansur, tidak berputus asa dan saling menyayangi menjadi cerminan positif kepada penonton, iaitu masyarakat.

Muzik masuk dan mereka memulakan nyanyian.

Sharif : Ayah, dengarkanlah... aku ingin berjumpa, walau air mata dipipiku....

Atu & Melati : Ohh, ayah.... dengarkanlah... aku ingin berjumpa walau hanya dalam mimpi.

Kupasan data menerusi hasil transkripsi bertulis yang terhasil menerusi ujaran kumpulan Zero diteruskan dengan data di atas. Setelah si abang memarahi kedua-dua adik tersebut, dan kemaafan telahpun dipinta, keadaan menjadi semakin tenang. Si abang mula kelihatan sedih. Proses perhatian (Teori Pembelajaran, 1986) dilakukan di mana penonton kusyuk dan fokus memerhati tiga figura di hadapan yang sedang membuat persembahan. Keadaan menjadi lebih terkawal dan tenang dengan muzik yang lebih menyenangkan. Keadaan yang memperlihatkan nilai kesedihan mula menguasai pentas. Setelah masyarakat mempelajari nilai-nilai tolak ansur, saling menghargai dan pelbagai lagi nilai positif, masyarakat yang juga penonton disajikan dengan nilai kesedihan. Nilai kesedihan yang ditampilkan lebih kepada mengingati sesebuah sejarah dan kenangan.

Seterusnya, proses mengingati (Teori Pembelajaran, 1986) dapat dilakukan dengan mengulang semula hasil yang telah diteliti pada sebelumnya. Nilai-nilai murni yang ditonjolkan dapat diulang semula oleh penonton dengan mengaplikasikannya dalam kehidupan bermasyarakat. Proses mengulang semula dan mengingati ini dapat disimpan dalam jangka masa yang panjang, kerana proses yang dilakukan secara berulang kali lebih mudah untuk diingati. Penggunaan kata dan tatabahasa yang mudah merupakan elemen utama yang perlu diterapkan dalam program televisyen. Snow (1983) menjelaskan bahawa manusia merupakan pengguna simbol, dan segala yang diketahui oleh manusia mengenai

dunia sosial dan fizikal adalah menerusi simbol. Maka struktur bahasa berperanan penting dalam proses menginterpretasi pengalaman mereka terutamanya pengalaman terhadap penggunaan peraturan tatabahasa. Keadaan simbolik, iaitu tingkah laku yang ditampilkan mampu memberi kesan positif terhadap keadaan kognitif seseorang. Menerusi barisan ayat “*Ayah, dengarkanlah... aku ingin berjumpa, walau air mata di pipiku..*” dan “*ohh ayah... dengarkanlah... aku ingin berjumpa walau hanya dalam mimpi...*” memperlihatkan unsur yang boleh dilakukan oleh masyarakat secara berulang. Penerapan perkataan “ayah” merupakan unsur yang baik berikutan isu-isu kekeluargaan terutamanya yang melibatkan “ibu” dan “ayah” ini tidak dapat tidak, pasti memberi kesan emosi kepada masyarakat.

Proses reproduksi (Teori Pembelajaran, 1986) diteruskan setelah proses mengingat (Teori Pembelajaran, 1986) dijalankan. Setelah proses mengulang semula dan mengingat dilakukan, proses reproduksi diperlukan bagi melihat perkembangan atau kesan yang terhasil setelah usaha mengingat dan mengulang semula dilakukan. Dalam konteks ini, tingkah laku dan ucapan yang ditampilkan oleh figura dilihat sangat membantu. Perkataan “ibu” dan “ayah” dilihat berperanan positif sehingga menampakkan ciri-ciri kemahiran yang kreatif bagi menarik perhatian penonton dan juga khalayak ramai. Tingkah laku yang dihasilkan oleh figura, iaitu dengan berpelukan sesama sendiri dengan air mata yang mengalir di pipi masing-masing terus meningkatkan momentum persembahan ke tahap yang lebih tinggi sehingga mengakibatkan penonton turut mengalirkan air mata kesedihan. Maka, menerusi ujaran dan tingkah laku yang dihasilkan oleh figura utama memberi kesan kepada pembelajaran positif dalam kalangan penonton. Hal ini bersesuaian dengan prinsip Teori Pembelajaran (Albert Bandura, 1986) yang menekankan kepada refleksi atau tindak balas menerusi tingkah laku dan juga perkembangan kognitif seseorang.

Akhir sekali, proses peneguhan dan motivasi (Teori Pembelajaran, 1986) menampilkan bimbingan dan tunjuk ajar figura yang sangat menaikkan motivasi masyarakat yang menonton. Menerusi kupasan ini, motivasi dilihat sangat memainkan peranan sehingga maklumat awal yang diterima melalui proses perhatian dapat disimpan rapid dan diulang semula. Motivasi yang terhasil menerusi ujaran di atas, adalah menerusi penerapan perkataan “ayah” yang sememangnya menjadi antara isu-isu sensitif dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini menjadi lebih terkesan apabila figura telah berpelukan dan mengalirkan air mata, selain daripada figura yang sememangnya telah kehilangan ayah mereka di dunia realiti. Perkaitan dunia realiti yang diaplikasi dalam persembahan dilihat sangat memberi kesan sehingga membawa bersama penonton seolah-olah turut berada dalam situasi yang sama. Motivasi kian memuncak bukan sahaja kepada figura, malah kepada masyarakat penonton. Elemen humor bertujuan menghiburkan hati, namun membawa pelbagai peranan dalam memenuhi fungsi yang lebih kompleks dalam latar sosibudaya masyarakat (Hasuria Che Omar, 2014).

Seterusnya, kupasan data dianalisis menerusi ujaran yang dihasilkan oleh kumpulan Sepahtu yang juga merupakan finalis dalam Maharajalawak Mega 2014 dengan merangkul hadiah Naib Juara. Kumpulan Sepahtu merupakan gabungan dua orang anggota, yang terdiri daripada dua orang sahabat baik berasal dari negeri Perak dan juga Johor. Menerusi persembahan mereka dalam Maharajalawak Mega 2014 peringkat akhir yang bertemakan muzikal ini, unsur-unsur kemasyarakatan telah menjadi isu yang diketengahkan. Persembahan dimulakan dengan iringan bunyi piano dengan nyanyian berbahasa Inggeris yang telah dialunkan oleh salah seorang daripada anggota kumpulan tersebut. Apabila nyanyian tamat, cahaya lampu memfokuskan kepada situasi yang memperlihatkan suasana sebelum majlis mesyuarat dijalankan. Salah seorang daripada anggota kumpulan tersebut telah memegang watak sebagai Ketua Kampung, manakala yang seorang lagi memegang watak sebagai jawatankuasa kampung. Perbincangan mengenai hal ehwal kampung telah dilakukan, termasuklah perbincangan mengenai toyol yang mengganggu masyarakat kampung dan juga isu anai-anai yang semakin menunjukkan taringnya. Berikut merupakan kupasan mengenai data yang berkaitan:

Jep : Oh, tok, tok *try* piano baru ni. Diorang beli tadi kat balai raya, tengok terbior je, tok main la. Kejap kejap, adoi. Kejap kejap. (sambil menurunkan sampinnya).

Shuib : Hek eleh tok. Kita nak mesyuarat Tok.

Jep : Mintak maaf mintak maaf. Ala, engkau ni kacau je la, baru tok nak jadi orang putih.

Jep : Dah kemas kemas kemas dulu. Kejap lagi orang datang mesyuarat (terus memadam papan hitam)

Shuib : Boleh tok, saya kemas kemas dulu tok ye.

Jep : Terima kasih kepada juri. Tidak lupa pada pengundi. Salah dan silap harap maafi. Tahun hadapan kita berjumpa lagi. Gurau-gurau saja jangan simpan di dalam hati, semoga kita sentiasa terus dirahmati. *Come on* ramai-ramai.

Jep : Sini bingung, sana bingung. Janganlah anda sudah tersinggung, kami di sini pening bagai nak mati. Gurau-gurau saja jangan simpan di dalam hati, moga tahun depan kita akan berjumpa lagi. Semua!

Menerusi data di atas, dapat dijelaskan mengenai unsur-unsur tolak ansur dan saling memahami antara satu sama lain. Kupasan pertama dilakukan menerusi perjalanan proses perhatian (Teori Pembelajaran, 1986). Proses penumpuan perhatian menjadi keutamaan dalam memulakan dan meneruskan aktiviti pembelajaran. Kelancaran proses ini sedikit sebanyak bergantung kepada persembahan figura atau individu yang dapat menarik perhatian penonton. Individu tersebut termasuklah individu yang lebih tua dan dihormati, seperti datuk, nenek, ibu dan juga ayah. Penerapan watak sebegini memberikan situasi yang agak serius kerana nilai penghormatan yang menjadi penekanan. Kupasan mengenai

proses perhatian (Teori Pembelajaran, 1986) dalam data di atas memberi fokus terhadap watak yang ditampilkan. Watak tersebut ialah watak seorang ketua kampung yang sangat berdedikasi dan fokus terhadap perkembangan kampungnya, termasuklah jawatankuasa kampung yang mempunyai banyak maklumat mengenai kebajikan kampung. Mesej yang disampaikan menerusi penyampaian dialog di atas turut memperlihatkan terdapat penekanan kepada aspek kepimpinan. Mansor Ahmad Saman *et. al.* (1984) mengatakan bahawa televisyen merupakan saluran hiburan kepada berjuta-juta manusia, dalam masa yang sama berperanan sebagai alat menyampaikan ucapan daripada seorang pemimpin kepada rakyat. Selain daripada menjadi saluran maklumat ekonomi sepertimana peniaga memberitahu para pengguna mengenai barang-barang yang ingin dijadikan produk jualan.

Selain itu, unsur-unsur yang ditekankan dalam mesej yang disampaikan membawa kepada pemahaman yang lebih mudah berikutan penggunaan bahasa yang agak mudah. Ujaran yang dihasilkan, iaitu "*mintak maaf, mintak maaf...*" memperlihatkan sifat merendah diri seorang ketua kampung yang dengan mudahnya memohon maaf kepada anak buahnya walaupun dirinya lebih berusia. Hal ini memperlihatkan usia bukan penghalang bagi seseorang itu memohon maaf jika merasakan dirinya melakukan kesalahan. Frasa "*Mintak maaf*" yang ditampilkan juga merupakan simbolik kepada perbuatan memohon maaf. Simbolik yang terhasil memberi kesan positif kepada masyarakat. Hasil kajian Normaliza Abd Rahim (2014) menerusi pernyataan responden yang dipilih menjelaskan bahawa unsur simbolik dapat membuka ruang untuk memahami mengenai budaya dan bahasa Melayu seterusnya dapat membantu memelihara budaya dan bahasa Melayu dengan baik.

Manakala, menerusi ujaran "*Boleh tok, saya kemas dulu Tok ye...*" membuktikan bahawa terdapat unsur kesopanan dalam ujaran yang dihasilkan. Menerusi penelitian dalam dunia sebenar masyarakat di luar, kebanyakan anak muda dilihat kurang menghormati individu yang lebih tua sehingga kadang kala meninggikan suara ketika proses interaksi komunikasi dijalankan. Maka, menerusi penggunaan ujaran "*mintak maaf, mintak maaf*" yang dihasilkan oleh Tok Ketua, dan juga "*Boleh tok, saya kemas dulu ye*" yang diujarkan oleh Ahli jawatankuasa kampung tersebut membawa perlambangan kepada nilai yang murni dan positif. Perbezaan usia tidak menghalang seseorang itu untuk mengakui kesalahannya. Hal ini memberi pelajaran kepada penonton untuk terus bertindak baik dalam menjalani proses komunikasi dalam kalangan masyarakat. Keadaan ini juga selaras dengan prinsip yang terkandung dalam proses perhatian (Teori Pembelajaran, 1986) yang menekankan kepada kecenderungan fokus dan perhatian terhadap sesuatu yang menarik minat termasuklah nilai-nilai murni yang diterapkan.

Seterusnya, proses mengingati (Teori Pembelajaran, 1986) dilakukan dengan ulangan serta ulangan menerusi elemen yang menjadi fokus dalam proses perhatian (Teori Pembelajaran, 1986). Fokus yang baik dilakukan oleh masyarakat akan dapat menghasilkan tindak balas dan juga pengakhiran yang juga baik dan kreatif. Proses mengingati semula perlu dilakukan dengan kreatif dan inovatif bagi

memperoleh hasil dan keputusan yang berkesan. Kebergantungan dilihat jelas antara proses perhatian dan juga proses mengingati. Proses perhatian yang agak longgar akan memberi kesan yang juga longgar terhadap proses mengingati. Keadaan grafik dalam mental dan pemikiran menjadi elemen yang terlibat secara nyata dalam menjalani proses mengingati ini. Perkataan “*mintak maaf, mintak maaf*” akan terus diingati oleh seseorang individu memandangkan sifat perkataan itu yang dianggap sebagai satu jalan penyelesaian. Jalan penyelesaian terhadap dua hati yang sedang berdendam, dua hati yang sedang tidak lurus sehala, termasuklah banyak hati yang saling bermasam muka. Elemen ini yang lebih memberi kesan kepada seseorang, selain daripada penerapan elemen kemasyarakatan yang lebih dekat dengan kehidupan seharian masyarakat. Hal ini juga memperlihatkan terdapat perkaitan antara bahasa dengan hakikat kehidupan, juga sebagai medium pembelajaran.

Proses reproduksi (Teori Pembelajaran, 1986) diteruskan setelah proses mengingati (Teori Pembelajaran, 1986) dilaksanakan. Proses ini memerlukan penonton atau masyarakat untuk mengulang semula tingkah laku dan juga ucapan yang dihasilkan oleh figura. Latihan yang berulang-ulang ketika proses mengingati dijalankan dapat memberi kesan langsung kepada proses reproduksi. Menerusi data di atas, peniruan jenis secara tidak langsung turut dapat ditampilkan. Peniruan secara tidak langsung membabitkan imaginasi dan juga pemerhatian. Imaginasi dapat dilakukan apabila menonton persembahan seolah-olah sedang berada dalam situasi yang sama. Keadaan pentas yang dipenuhi dengan meja, kerusi dan papan hitam membawa penonton seolah-olah sedang berada di dalam sebuah bilik perbincangan. Selain itu, peniruan jenis gabungan juga akan dapat dilaksanakan, iaitu gabungan yang dilakukan dengan meniru beberapa tingkah laku yang berlainan. Perwatakan yang dibawa menerusi watak ketua kampung dan jawatankuasa kampung memberi tindak balas positif dengan usaha yang bakal dilakukan oleh seorang ketua menerusi ujaran dan tingkah lakunya. Keadaan ini memperlihatkan nilai positif yang mana sifat tanggungjawab dan kredibiliti menjadi perhatian, walaupun menerapkan ujaran-ujaran yang berunsur humor. Penerapan gabungan serius menerusi tingkah laku dengan unsur humor menerusi ujaran dilihat berjaya menarik minat penonton sehingga boleh direproduksi semula dalam kehidupan seharian.

Akhir sekali, proses peneguhan dan motivasi terhasil setelah proses reproduksi dilakukan. Selain dapat mengamalkan nilai-nilai positif dalam kalangan masyarakat, nilai murni yang berunsurkan pembelajaran turut dapat diamalkan di sekolah, pejabat dan juga ketika melakukan urusan jual beli. Persembahan kumpulan Sepahtu diakhiri dengan nyanyian lagu yang membawa mesej ucapan terima kasih. Sekali lagi, dapat ditekankan bahawa ucapan maaf dan juga terima kasih sangat memberi kesan kepada penonton dan juga pendengar. Keadaan ini menjelaskan bahawa pembelajaran dan tauladan yang sangat baik dapat dihayati dan dicontohi, sekaligus membina jati diri yang lebih berkualiti dalam kalangan insan. Gubahan lirik lagu yang menekankan kepada nilai terima kasih menjadi

petunjuk akhir yang positif kepada masyarakat sehinggakan motivasi yang tercipta tersebut bukan sahaja terhenti di situ, malah membawa secara terus ke dalam kehidupan nyata. Hal ini sekaligus membuktikan bahawa persembahan yang dipersembahkan bukanlah hanya persembahan kosong, malah turut menyebabkan wujudnya sosiologi bahasa. Fishman & Greenfield (1970) menjelaskan sosiologi bahasa bukan hanya menekankan kepada penggunaan bahasa semata-mata tetapi merangkumi sikap kebahasaan, perlakuan secara terang-terangan terhadap bahasa dan juga terhadap pengguna itu sendiri.

PENUTUP

Proses pembelajaran yang diterapkan dalam keempat-empat proses Teori Pembelajaran (Albert Bandura, 1986) membawa bersama prinsip yang sangat positif, terutamanya dalam kehidupan bermasyarakat. Pembinaan proses dalam teori ini mempunyai kebergantungan antara satu sama lain, sejak bermula sehingga ke akhirnya. Terdapat untaian yang berkait antara sesebuah proses dengan proses yang seterusnya. Malah, pembelajaran juga dapat dilakukan bukan sahaja dalam lingkungan situasi formal, tetapi juga dalam situasi humor. Kepentingan mengambil kira unsur mesej yang membawa kepada keilmuan sangat diperlukan dalam usaha seseorang membentuk diri untuk menjadi lebih positif dan juga berfikiran terbuka. Dapatan akhir kajian ini juga selaras dengan hasil kajian yang telah dijalankan oleh Kim Jang-Gyem (2013) yang telah menjalankan kajian mengenai cerita pendek berbahasa Melayu. Kim Jang-Gyem (2013) menjelaskan bahawa subjek dalam kajiannya dapat mengenal pasti nilai-nilai kasih sayang yang terdapat dalam cerita tersebut termasuklah nilai-nilai yang terdapat dalam institusi kekeluargaan, persahabatan, alam semula jadi dan juga haiwan. Selain itu, pandangan Islam mengenai Teori Pembelajaran (Albert Bandura, 1986) ini juga menjelaskan mengenai signifikasi fungsi tingkah laku kognitif dan juga fungsi alat pancaindera sebagai alatan penting dalam usaha meraih ilmu pengetahuan. Yusuf Al-Qaradawi (1984) menjelaskan akidah yang berdasarkan ilmu pengetahuan, bukanlah hanya berdasarkan kepada penyerahan diri secara membabi buta, selaras dengan firman Allah dalam surah Muhammad ayat 19. Akhir sekali, menuntut ilmu adalah penting dan kewajibannya merangkumi ilmu dunia dan juga ilmu akhirat.

RUJUKAN

- Ahmad Munawar Ismail & Mohd Nor Shahizan Ali. (2011). Media Penyiaran: Implikasinya dalam Pembentukan Akhlak Penuntut-penuntut Melayu di Sekolah Menengah Kebangsaan di Malaysia. *Akademika*, 81 (3), 3-8.
- Asiah Sarji. (2003). Perfileman dan kesannya terhadap masyarakat. Ke Arah Pengekalan dan Penyuburan Nilai-nilai Masyarakat Malaysia. *Jurnal Komunikasi*, 19, 1-21.
- Bandura, A. (1986). *Social foundation of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, Inc.
- Baran, S. J., McIntyre, J. S. & Meyer, T. P. (1984). *Self, Symbols and Society. An Introduction to Mass Communication*. United States: Addison-Wesley.
- Biagi, S. (1996). *Media Impact: An Introduction to Mass Media*. USM: Wadsworth Publishing Company.
- Boeman-Cornell, W. (1999). The five humors. *The English Journal*, 84 (4), 66-69.
- Brown, R. A. & Ramsey, S. E. (2000). Addressing comorbid depressive symptomatology in alcohol treatment. *Professional Psychology: Research and Practice*, 31 (4), 418-422.
- Fishman, J. A. & Greenfield, L. (1970). "Situational Measures of Normative Language View in a Relations to Persons, Place and Topic among Puerto Rican Bilinguals. Dlm: *Anthropos*, pp.65.
- Girdlefanny, S. (2004). Using Humor in the Classroom. *Techniques*, 79 (3).
- Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M., Signorielli, N. (1994). Growing up with television: The cultivation perspective. Dlm: Bryant, J., Zilmman, D. (eds) *Media effects: Advances in theory and research*, pp. 17-41. Hillsdale: Lawrence Erlbaum.
- Graham, E. E. (1995). The Involvement of sense of humor in the development of social relationships. *Communication Reports*, 8 (2), 158-169.
- Hasuria Che Omar. (2014). Analisis Wacana Kritis Dalam Program Televisyen Raja Lawak dan Implikasinya Terhadap Psikososial Audiens di Malaysia. *Jurnal Bahasa*, 60-86.

- Inman, D. (1991). Humor in the classroom as a teaching strategy. *Adult Learning*, 2 (2), 29.
- Jumali Hj Selamat. (2001). Cerminan Sosial dan Nilai Murni Dalam Novel-Novel Remaja. Tesis Doktor Falsafah. Serdang: Universiti Putra Malaysia.
- Kim Jang-Gyem. (2013). Identification of Values in Malay Short Stories. *Life Science Journal*, 10 (14), 2055-2058.
- Livingstone, S. (2002). *Young People and new media*. SAGE Publications Ltd., London.
- Lynch, O. H. (2002). Humorous Communication: Finding a Place for Humor in Communication Research. *Communication Theory*, 12 (4), 423-445.
- Mansor Ahmad Saman, Ramli Mohamed & Shawaludin Alias. (1984). *Pengantar Komunikasi*. Pulau Pinang: Penerbit Universiti Sains Malaysia.
- Normaliza Abd. Rahim. (2014). The Nearly Forgotten Malay Folklore: Shall We Start With The Software?. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 13 (3), 216-221.
- Pollack, J. & Freda, P (1997). Humor, learning and socialization in middle level classrooms. *The Clearing House*, 70.
- Sabariah Mohamed Salleh & Mohd Nor Shahizan Ali. (2012). Konsumsi media dalam kalangan remaja FELDA. *Malaysia Journal of Society and Space*, 8 (8), 180-186
- Snow, R. P. (1983). *Creating Media Culture*. Calofornia: SAGE publication.
- White, T. (2001). Is a happy teenager a healthy teenager? Four level of adolescent and anger. *Transactional Analysis Journal*, 27 (3), 192-196.

Unsur Humor Dalam Rancangan Televisyen Popular
Siti Norsyahida Mohd A Rashid, & Nurfarhana Shahira Rosly