

Humor dalam Buku Komik 'Lawak Kampus': Analisis Teori Grice

*Nurhasyimah Mahri, Mardina Mahadi
Faculty of Arts and Social Sciences, Universiti Brunei Darussalam

*Corresponding Author e-mail: hasyimah.mahri62@gmail.com

Received: June 2024; Revised: July 2024; Published: July 2024

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna-makna tersirat yang terdapat dalam buku komik 'Lawak Kampus' karya Keith. Persoalan kajian ini adalah, (1) Maksim apakah yang wujud dalam komik Lawak Kampus? dan (2) Adakah komik 'Lawak Kampus' terdapatnya pematuhan maksim prinsip kerjasama atau sebaliknya? Objektif kajian ini dilakukan adalah (1) Untuk mengenal pasti makna tersirat di sebalik komik empat petak 'Lawak Kampus', (2) Untuk menganalisis maksim prinsip kerjasama yang terdapat dalam komik 'Lawak Kampus' dan (3) Untuk mengklasifikasikan maksim prinsip kerjasama seperti yang dikategorikan dalam teori Grice (1975). Kajian ini menggunakan metode kualitatif iaitu jenis deskriptif. Dalam menghasilkan kajian ini, tiga kaedah telah digunakan iaitu kaedah kepustakaan, kaedah pengumpulan data dan kaedah penganalisan data. Data yang diambil adalah daripada satu buah buku komik 'Lawak Kampus Kompilasi Mantap 3' versi bahasa Melayu. Pemilihan data adalah secara rawak dengan memilih 20 data daripada buku komik tersebut yang mempunyai humor bagi setiap cerita. Kajian ini hanya memfokuskan kepada humor dalam buku komik tersebut. Seterusnya, hasil daripada 20 data yang telah dipilih akan dianalisis satu persatu dengan menjelaskan implikatur yang digunakan dalam setiap tajuk tersebut sama ada terdapat pematuhan atau pelanggaran maksim prinsip kerjasama dalam komik tersebut atau pun sebaliknya. Hasil dapatan kajian, wujudnya keempat-empat maksim prinsip kerjasama dalam buku komik tersebut. Selain itu, kajian ini menggunakan teori daripada Grice (1975). Oleh itu, kajian ini melihat dari segi makna-makna tersirat yang terdapat dalam komik tersebut.

Kata Kunci: implikatur; prinsip kerjasama; komik; Lawak Kampus; humor

Humor in 'Lawak Kampus' Comic Books: An Analysis of Grice's Theory

Abstract

This research aims to find out the hidden meanings found in the comic book 'Lawak Kampus' by Keith. The research questions are, (1) What maxims exist in the 'Lawak Kampus' comic? and (2) Does the comic 'Lawak Kampus' have maximum compliance with the principle of cooperation or vice versa? The objectives of this study are (1) To identify the implied meaning behind the four-part comic 'Lawak Kampus', (2) To analyze the maxims of the principle of cooperation found in the comic 'Lawak Kampus' and (3) To classify the maxims of the principle of cooperation as categorized in Grice's theory (1975). This study uses a qualitative method which is a descriptive type. In producing this study, three methods were used, namely the library method, the data collection method and the data analysis method. The data taken is from a comic book 'Lawak Kampus Kompilasi Mantap 3' Malay version. The selection of data is random by selecting 20 data from the comic book that has humor for each story. This study only focuses on the humor in the comic book. Next, the results of the 20 data that have been selected will be analyzed one by one by explaining the implicature used in each title whether there is compliance or violation of the maximum principle of cooperation in the comic or vice versa. As a result of the study, there are four maxims of the principle of cooperation in the comic book. In addition, this study uses the theory from Grice (1975). Therefore, this study looks in terms of the hidden meanings found in the comic.

Keywords: implicature; principles of cooperation; comics; 'Lawak Kampus'; humour

How to Cite: Mahri, N., & Mahadi, M. (2024). Humor dalam Buku Komik 'Lawak Kampus': Analisis Teori Grice. *International Journal of Linguistics and Indigenous Culture*, 2(2), 179-215. <https://doi.org/10.36312/ijlic.v3i2.2002>



<https://doi.org/10.36312/ijlic.v3i2.2002>

Copyright© 2024, Mahri & Mahadi

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) License.



PENGENALAN

Menurut Pusat Rujukan Persuratan Melayu (n.d) dalam Kamus Dewan Edisi Keempat, komik merupakan buku yang mengandungi cerita yang disertai dengan gambar-gambar yang melucukan. Selain itu, komik juga dijadikan sebagai wadah dalam berkomunikasi dalam menyampaikan cerita, maklumat, pembelajaran dan sebagainya. Menurut Sigit Dwi Laksana (2015), komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan memberikan hiburan kepada para pembaca.

Oleh itu, kajian ini memfokuskan kepada implikatur yang terdapat dalam buku komik 'Lawak Kampus'. Implikatur yang dimaksudkan di sini ialah satu konsep di dalam ilmu pragmatik dari cabang linguistik Melayu. Menurut Prof. Dr. P.W.J. Nabahan (1987), implikatur adalah konsep yang menerangkan perbezaan yang sering terdapat antara "apa yang diucapkan" dengan "apa yang diimplikasi". Peter Grundy (2008) mentakrifkan implikatur sebagai "*a meaning that is conveyed but not explicitly stated*".

Dalam pada itu, kajian ini dilakukan adalah untuk mengetahui i) maksim apakah yang wujud dalam komik 'Lawak Kampus'? dan ii) adakah komik 'Lawak Kampus' terdapatnya pematuhan maksim prinsip kerjasama atau sebaliknya?. Seterusnya, kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti makna tersirat di sebalik komik empat petak 'Lawak Kampus', menganalisis maksim prinsip kerjasama yang terdapat dalam komik 'Lawak Kampus' dan mengklasifikasikan maksim prinsip kerjasama seperti yang dikategorikan dalam teori Grice (1975).

Kajian ini mempunyai manfaat dari segi sudut ilmu linguistik dan manfaat kepada masyarakat. Dari segi sudut ilmu linguistik, dengan melakukan kajian ini dapat mengetahui kewujudan implikatur dan prinsip kerjasama di dalam komik, selain itu untuk mengembangkan lagi ilmu pragmatik yang wujud di dalam komik dan kajian ini juga dilakukan untuk dijadikan bahan rujukan bagi pengkaji-pengkaji di masa akan datang yang ingin mengkaji dalam bidang pragmatik. Manakala manfaat kajian ini kepada masyarakat adalah untuk memberikan pemahaman yang mudah tentang makna-makna tersirat yang wujud di dalam komik.

LATAR BELAKANG BUKU KOMIK 'LAWAK KAMPUS'

'Lawak Kampus' atau lebih dikenali sebagai *Kuso High School* bagi versi Inggeris dan Cina merupakan salah satu karya daripada Keith (Chong Kah Hwee) yang memaparkan kehidupan remaja sekolah dalam menjalani kehidupan mereka. Chong Kah Hwee atau lebih dikenali sebagai Keith merupakan seorang kartunis terkenal di Malaysia dan di peringkat antarabangsa. Menurut Farahanim Mohd Esa (2018), komik Doraemon adalah salah satu sebab Keith berminat dalam melukis komik

'*Lawak Kampus*'. Dengan adanya penulisan komik '*Lawak Kampus*' ini, ia mampu menambat hati para remaja mahupun dewasa yang suka membaca komik. Dalam komik ini mempunyai watak-watak yang penting iaitu Vanness, Froggy, Aditas, Si Kosong, Ami dan Yumi dan banyak lagi. Seterusnya, komik ini mempunyai 42 jilid komik grafik dalam Bahasa Malaysia sehingga pada bulan Disember 2021. Komik ini juga terdapat dalam pelbagai bahasa iaitu bahasa Cina, Inggeris dan Thai.

Di samping itu, Keith juga telah menghasilkan satu buku kompilasi *Lawak Kampus* iaitu *Lawak Kampus - Kompilasi Mantap* pada tahun 2011. Dalam pada itu, pada tahun 2018 *Lawak Kampus* telah mencapai tahun yang ke-15 dalam industri komik. Komik ini juga mempunyai unsur-unsur tempatan mengenai budaya orang Melayu oleh itu pembaca akan mudah memahami setiap jalan cerita terutama pembaca yang terdiri daripada orang Melayu. Di sini dapat dilihat bahawa penulis komik '*Lawak Kampus*' ini mahu mengekalkan budaya orang Melayu daripada ia pupus ditelan zaman.

Humor

Humor merupakan sesuatu yang menggelikan hati, jenaka, lawak menurut Kamus Mutakhir Bahasa Melayu (1992). Menurut Pusat Rujukan Persuratan Melayu (n.d) dalam Kamus Dewan Edisi Keempat, humor adalah keadaan hati sama ada gembira, sedih, marah, senang dan sebagainya ataupun kebolehan dalam menyatakan sesuatu yang menggelikan hati serta sesuatu yang menggelikan hati dalam cerita dan kelucuan.

Menurut Marta Dynel (2009) daripada McGhee (1979:6): "*Humour (like beauty) is something that exists only in our minds and not in the real world. Humour is not a characteristic of certain events (such as cartoons, jokes, clowning behaviour, etc) although certain stimulus events are more likely than others to produce the perception of humour*" yang bermaksud humor adalah sesuatu yang hanya wujud dalam fikiran kita dan bukan di dunia nyata. Ia juga bukanlah ciri peristiwa tertentu (seperti kartun, jenaka, tingkah laku badut, dll) walaupun peristiwa rangsangan tertentu lebih berkemungkinan daripada yang lain menghasilkan persepsi jenaka. Selain dari itu, humor menurut Marta Dynel (2009) terbahagi kepada dua iaitu humor dalam percakapan (*conversational*) dan '*canned types*'.

Menurut Attardo Salvatore (1991), "*jokes may occur in a variety of contexts, and predictably have different communicative functions connected to a certain extent to these different contexts. It is thus necessary to begin the analysis of the communicative function of humor by a review of possible types of humorous interactions*". Beliau telah membahagikan humor kepada dua iaitu '*joke telling*' dan '*conversational jokes*'. '*Joke telling*' atau lebih dikenali sebagai '*bergurau*' merupakan interaksi lucu yang paling mudah dan paling biasa iaitu penutur dan mitra tutur dalam sesuatu perbualan sama ada secara tersurat atau tersirat mengumumkan bahawa mereka akan terlibat dalam sesi bercerita. Sebagai contoh, penutur mengatakan "Adakah anda mengetahui tentang..." dan sebagainya. Manakala '*bergurau*' selalunya pilihan penutur sama ada ia adalah

persamaan antara jenaka, faktor situasi (berita, acara tempatan dll). 'Conversational jokes' pula sesuatu yang berkait rapat dengan cara mengusik dan 'ritual joking'.

Francisco Yus (2016), humor dalam perbualan juga melaksanakan beberapa fungsi dalam interaksi manusia. Iaitu daripada Dynel (2007), humor dalam perbualan berfungsi sebagai mengancam muka pendengar (meletakkan humor), berkaitan dengan kawalan sosial, membina perpaduan dan mengurangkan ancaman muka kepada salah satu atau kedua-dua lawan bicara. Dalam buku komik 'Lawak Kampus', jenis humor yang diperolehi adalah humor dalam percakapan (*conversational jokes*). Iaitu humor dalam aspek kesalahfahaman, makna yang berganda (*double meaning*) dan *Pun* (permainan kata-kata). Hal ini adalah menurut Danny Septriadi (n.d) daripada Righter (n.d) yang telah mengkategorikan humor kepada 25 jenis humor antaranya ialah *One-Liner* (singkat), *Reverse* (membalikkan), *Parody* (parodi), *Pun*, *Self-Directed Humor* (Humor yang menertawakan diri sendiri) dan *Double Meanings*. *Double meaning* yang dimaksudkan di sini ialah humor yang terdiri daripada kata-kata yang memiliki pengertian yang berganda dan *Pun* ialah humor yang memfokuskan kepada permainan kata-kata atau mempermainkan kata-kata.

Menurut Yudha Kurniawan (n.d), humor tidak selalu berbentuk verbal tetapi boleh juga muncul dalam bentuk teks. Oleh itu, humor yang wujud dalam buku komik 'Lawak Kampus' yang telah diciptakan oleh penulis adalah melalui kreativiti penulis dalam melukis gambar visual untuk menarik perhatian pembaca dan pembaca dapat memahami akan humor yang digunakan secara tidak langsung.

Pragmatik

Stephen C. Levinson (1983) mendefinisikan pragmatik sebagai "*the study of language usage. Such a definition is just as good (and bad) as the parallel definitions of the sister terms, but it will hardly suffice to indicate what the practitioners selection as they then called it would essentially be concerned with the disambiguation of sentences by the contexts in which they were uttered*". Seperti apa yang telah dihuraikan, ilmu pragmatik merupakan kajian mengenai bahasa yang berkaitan dengan konteks yang mendasari penjelasan pengertian bahasa dalam hubungannya dengan pengguna bahasa.

Menurut Betty J. Birner (2013), "*pragmatic typically has to do with meaning that is non-literal, context-dependent, inferential and not truth-conditional*" yang bermaksud pragmatik pada dasarnya mempunyai kaitan dengan makna yang tidak literal, bergantung kepada konteks, inferens dan tidak bersyarat kebenaran. Manakala menurut Suryanti (2020) daripada Levinson (n.d), ilmu pragmatik adalah sesuatu yang memahami makna bahasa seorang penutur bukan sahaja mengetahui makna perkataan dan hubungan tatabahasa antara kata-kata dan hubungan tatabahasa di antaranya, tetapi juga untuk menghubungkan apa yang dikatakan dengan apa yang diandaikan atau apa yang telah dilakukan.

Di samping itu, menurut Yan Huang (2014) beliau mentakrifkan pragmatik sebagai kajian makna secara sistematik berdasarkan atau bergantung kepada penggunaan bahasa. Topik utama pragmatik merangkumi implikatur, praanggapan, tindak tutur, deiksis dan rujukan. Pragmatik merupakan maksud tersirat dari sebuah

percakapan yang dapat menjadikan penutur diterima oleh masyarakat dengan apa yang dituturkannya (Febriani Nur Rahmah, 2012).

Implikatur

Menurut Dr. R. Kunjana Rahardi, M. Hum (n.d), implikatur merupakan perbualan di antara penutur dan mitra tutur yang dapat berkomunikasi secara lancar kerana kedua-duanya memiliki pengetahuan atau latar belakang tentang sesuatu yang dipertuturkan atau diungkapkan oleh kedua-dua pihak. Di samping itu, penutur dan mitra tutur juga saling memahami tentang apa yang telah diungkapkan. Sebagai contoh, dalam dialog berikut: "*Pukul 4 petang sudah*" melalui apa yang telah diungkapkan ia mempunyai makna yang tersirat iaitu penutur bermaksud bahawa masa pekerjaan sudah tamat dan tiba masanya untuk pulang ke rumah masing-masing serta untuk berhenti dari melakukan pekerjaan. Dari segi implikturnya, makna yang tersirat boleh bersifat tidak tetap kerana hal ini mengikut latar belakang si penutur dengan lawan tuturnya.

Suryanti (2020), implikatur dimaksudkan sebagai suatu ujaran yang menyiratkan suatu yang berbeza dengan yang sebenarnya diucapkan atau lebih dikenali sebagai menyatakan sesuatu secara tidak langsung.

Implikatur dapat dibahagikan kepada dua iaitu:

1. Implikatur Konvensional
2. Implikatur Non-konvensional (implikatur percakapan)

Implikatur Konvensional merupakan implikatur yang bersifat umum dan konvensional iaitu pengertian tentang sesuatu bersifat lebih lama. Manakala Implikatur Percakapan adalah implikatur yang memiliki makna dan pengertian yang bervariasi. Menurut Riris Tiani (2014), pemerolehan implikatur bergantung kepada seberapa banyak informasi yang berunsurkan percakapan atau bukan percakapan yang diperoleh melalui seseorang yang mempunyai latar belakang tentang apa yang telah diungkapkan. Latar belakang yang dimaksudkan di sini ialah latar belakang dari segi sejarah, pendidikan, ekonomi, sosial budaya penutur dan lawan tutur.

PERMASALAHAN KAJIAN

Seperti yang diketahui, setiap komik mempunyai jalan cerita yang menghiburkan serta menarik bagi setiap pembacanya. Selain itu, setiap komik yang telah diterbitkan mempunyai bentuk gambar atau kartun yang mengungkapkan suatu karakter yang memerankan cerita dalam urutan tertentu untuk menyampaikan pesanan secara cepat dan ringkas mengenai situasi tertentu dengan tujuan untuk memberikan informasi atau memberikan hiburan kepada pembacanya. Dalam hal ini, untuk mengetahui makna-makna yang telah diujarkan bagi setiap watak-watak yang terdapat dalam komik perlunya kajian ini dilakukan. Dengan menggunakan teori daripada Grice dapat memudahkan lagi dalam membuat penelitian dari sudut implikatur yang terdapat dalam buku komik '*Lawak Kampus*'.

Seterusnya, komik pada asalnya mempunyai pelbagai unsur gambar dan bentuk kata yang digunakan seperti unsur humor yang telah diterapkan dalam komik boleh menarik minat pembaca. Oleh yang demikian, kajian ini dilakukan adalah untuk membuat satu penelitian terhadap komik 'Lawak Kampus' kerana komik ini mempunyai ciri-ciri yang unik dari segi penggunaan bahasanya. Di samping itu juga, komik 'Lawak Kampus' ini mendapat sambutan dan berjaya memperolehi pembaca daripada Indonesia, Thailand, Singapura dan Cina. Hal ini adalah kerana, komik tersebut tidak meninggalkan budaya orang Melayu dan menerapkannya ke dalam komik tersebut. Oleh itu, dengan melakukannya kajian ini, dapat dilihat tentang kewujudan budaya orang Melayu dalam komik tersebut.

METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini menggunakan kaedah kualitatif iaitu jenis deskriptif. Dalam menghasilkan kajian ini, tiga kaedah telah digunakan iaitu kaedah kepustakaan, kaedah pengumpulan data dan kaedah penganalisan data.

Kaedah Kepustakaan

Kaedah kepustakaan dilakukan untuk mendapatkan sorotan literatur seperti buku-buku, jurnal dan artikel yang berkaitan dengan tajuk kajian. Kajian ini menggunakan artikel dan buku-buku yang terdapat dalam talian seperti *Google Books*, *Google Scholar* dan *Academia*. Dalam pada itu, kajian ini juga menggunakan buku-buku daripada perpustakaan universiti. Melalui kaedah ini dapat memperolehi maklumat kajian serta untuk menyokong lagi tajuk kajian dan menjadikannya sebagai sumber rujukan.

Pengumpulan Data

Seterusnya, data yang diambil adalah daripada satu buah buku komik 'Lawak Kampus Kompilasi Mantap 3' versi bahasa Melayu. Iaitu sebanyak 456 mukasurat. Pemilihan data adalah secara rawak dengan memilih 20 data daripada buku tersebut yang mempunyai humor bagi setiap tajuk. Kajian ini hanya memfokuskan kepada humor dalam buku komik tersebut dengan menggunakan satu buah buku kerana ia merupakan kompilasi daripada 5 buah buku iaitu daripada jilid 11 sehingga jilid 15.

Penganalisan Data

Seterusnya, hasil daripada 20 data yang telah dipilih akan dianalisis satu persatu dengan menjelaskan implikatur yang digunakan dalam setiap tajuk tersebut dan prinsip kerjasama yang terdapat dalam komik tersebut sama ada berlaku pematuhan atau pelanggaran maksim prinsip kerjasama atau sebaliknya. Kaedah penganalisan data ini menggunakan teori daripada Grice (1975).

Teori Kajian

Kajian ini menggunakan teori daripada Grice (1975) untuk menganalisis data kajian mengenai implikatur percakapan (*conversational*). Menurut Grice (1975), implikatur dapat dibahagikan kepada dua jenis iaitu:

- a. Implikatur konvensional

Ia merupakan implikatur yang bersifat umum dan konvensional iaitu pengertian tentang sesuatu bersifat lebih lama.

b. Implikatur Percakapan

Implikatur yang memiliki makna dan pengertian yang bervariasi.

Selain itu, teori '*Cooperative Principle*' yang juga dikenali sebagai Prinsip Kerjasama juga digunakan dalam kajian ini. Prinsip Kerjasama ini mempunyai empat maksim iaitu, maksim kuantiti, maksim kualiti, maksim perhubungan dan maksim cara. Menurut Levinson (1983), huraian empat maksim Prinsip Kerjasama adalah seperti berikut:

a. Maksim Kuantiti

Sesuatu ujaran dalam perbualan hendaklah menyatakan satu maklumat mengenai sesuatu dengan secukupnya iaitu tidak ada tokok tambah atau pengurangan. Iaitu hendaklah menjadikan sesuatu maklumat itu informatif dan jangan terlampau informatif sehingga melebihi hadnya.

b. Maksim Kualiti

Sesuatu ujaran yang dilakukan hendaklah sah dan tidak palsu iaitu janganlah bercakap bohong dan jangan bercakap jika kurang bukti.

c. Maksim Perhubungan

Sesuatu ujaran itu mestilah ada hubungannya dengan apa yang sedang diperkatakan.

d. Maksim Cara

Berkaitan dengan cara sesuatu ujaran itu diperkatakan iaitu dengan menjadikan sesuatu maklumat dengan nyata dan khusus dengan cara seperti berikut:

1. Mengelakkan maklumat yang tidak jelas
2. Mengelakkan kekaburan
3. Boleh difahami
4. Ringkas
5. Tersusun

SOROTAN LITERATUR

Kajian-kajian lepas mengenai komik yang mengkaji dalam bidang pragmatik kebanyakannya dari Indonesia sahaja. Manakala dari Malaysia dan Brunei Darussalam belum ada yang mengkaji komik dalam bidang pragmatik. Kajian-kajian lepas tersebut adalah seperti berikut:

Dalam kajian Azmiati Lathifah (n.d) yang bertajuk *Implikatur dalam Komik 33 Pesan Nabi Volume 2 "Jaga Hati Buka Pikiran"* Karya Veby Surya Wibawa, beliau telah melakukan kajian implikatur dalam komik tersebut iaitu beliau melakukan satu penelitian bentuk kualitatif deskriptif. Objektif kajian adalah untuk mengetahui bentuk, jenis, dan fungsi implikatur yang terdapat dalam komik tersebut. Melalui kajian tersebut, beliau menggunakan metode simak bebas libat cakap dan teknik catat.

Manakala, data dianalisis dengan menggunakan kaedah padan dan teknik hubung banding iaitu menyamakan, membuat perbezaan serta menyamakan hal pokok. Hasil daripada penelitian, dalam komik tersebut mempunyai bentuk implikatur deklaratif, imperatif, interogatif dan eksklamatif. Di samping itu, dari segi implikatur konvensional, percakapan umum, percakapan berskala, dan percakapan khusus terdapat implikatur yang berfungsi sebagai memerintah, menolak, memberi nasihat, meminta, mengajak, menawarkan, menerima tawaran, memberi pernyataan, mengkritik, menyindir, mengejek, membuat humor, mencurigai, dan mengapresiasi.

Riqko Nur Ardi Windayanto, Inas Alimaturrahmah, Alifnisla Firdausi Putuwarsi (2021) dalam kajian mereka yang bertajuk "*IMPLIKATUR KONVERSASIONAL DALAM KOMIK SI JUKI KARYA FAZA MEONK: ANALISIS PRAGMATIK GRICEAN*". Kajian mereka ini bertujuan untuk memaparkan bentuk-bentuk implikatur konvensional pada lisan dalam komik Si Juki karya Faza Meonk. Kajian tersebut menggunakan teori Grice. Melalui kajian ini, terdapat implikatur deklaratif, asertif, ekspresif, direktif dan komisif.

Yusuf Wibisono, Syamsul Anam dan Sabta Diana (2015) dalam kajian mereka "*SEBUAH ANALISA IMPLIKATUR PERCAKAPAN HUMOR VERBAL DALAM KOMIK SETRIP PILIHAN MIMI AND EUNICE*". Dalam kajian ini telah menghuraikan jenis-jenis peribahasa yang dilanggar oleh watak dan untuk menganalisis jenis peribahasa yang paling banyak dilanggar oleh watak Mimi dan Eunice. Kajian ini menggunakan teori Grice tentang pelanggaran peribahasa dan teori Halliday tentang konteks situasi. Di samping itu, kajian mereka ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Dari segi metode kualitatif, ia digunakan untuk menggambarkan data dalam bentuk kalimat dan metode kuantitatif pula digunakan untuk mengetahui peratusan dari hasil penelitian. Hasilnya telah menunjukkan bahawa terdapat empat peribahasa yang dilanggar oleh karakter Mimi and Eunice.

Tri Astuti (2012) dalam kajiannya yang bertajuk "*Implikatur dalam Wacana Komik Pada Majalah Donal Bebek*." Kajian bertujuan untuk mendeskripsikan implikatur dalam wacana komik pada majalah Donal Bebek. Kajian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif iaitu dengan menggunakan 3 kaedah iaitu penyediaan data, analisis data dan penyajian data. Hasil daripada kajian telah ditemui, terdapat 8 jenis implikatur konvensional dan 51 jenis implikatur percakapan. Di samping itu, beliau juga menggunakan prinsip kerjasama yang meliputi maksim kuantiti, kualiti, relevan dan pelaksanaan. Manakala dari segi prinsip kesantunan meliputi maksim kebijaksanaan, kedermawanan, penghargaan, kerendahan hati, muafakat dan simpati.

Aulia Rahmawati (2019) dalam kajian beliau yang bertajuk "*Implikatur Percakapan dalam Manga Koe No Katachi*." Kajian ini membahas tentang implikatur percakapan yang terdapat dalam manga *Koe No Katachi*. Kajian ini dilakukan untuk mengetahui implikatur percakapan jenis apa yang terdapat dalam manga tersebut. Kajian ini menggunakan kaedah kualitatif jenis deskriptif dengan menganalisis 35 data dari total 7 volume manga *Koe no Katachi*. Dari 35 data tersebut, terdapat

implikatur percakapan disebabkan oleh pelanggaran prinsip kerjasama yaitu 9 data maksim kuantiti, 9 data maksim kualiti, 14 data maksim relevansi, dan 3 data maksim cara. Di samping itu, juga ada menyatakan sebab kenapa munculnya implikatur percakapan. Hasil daripada penelitian kajian dapat diklasifikasikan kepada 14 sebab iaitu meyakinkan pendengar, percakapan rahsia, menyindir lawan bicara, penolakan, pengalihan pembicaraan, terkejut, ragu-ragu, mengejek, membantu lawan bicara, persetujuan, memaksa lawan bicara, menjaga nama baik, malu dan kecewa.

Septheana Yolanda Putri (2020) dalam kajian beliau "*Wacana Humor dalam Komik Digital Sepulang Sekolah: Kajian Pragmatik.*" Kajian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk pelanggaran prinsip percakapan dan wujud implikatur percakapan dalam komik digital *Sepulang Sekolah*. Kajian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan bersumberkan dari *Line Webtoon* yang telah dikumpulkan dengan menggunakan kaedah simak dan catat. Hasil daripada kajian ini, wujudnya implikatur percakapan yang dihasilkan daripada pelanggaran-pelanggaran prinsip percakapan tersebut iaitu, (1) menyatakan, memberitahu dan menyombongkan diri; (2) menyuruh dan menyarankan; (3) mengancam; (4) mengelak, mengungkapkan rasa marah, menyindir, mengungkapkan rasa kesal, mengeluh, menghina, menolak, mengkritik, menyalahkan dan mengejek dan (5) memutuskan. Implikatur yang diperolehi adalah sebagai penunjang pengungkapan kelucuan atau humor.

Marissa, Sudjianto, Rina Fitriana (2019) dalam kajian mereka yang bertajuk "*Analisis Bentuk-Bentuk Pelanggaran Maksim Percakapan pada Manga CRAYON SHINCHAN Volume 01 Karya Yoshito Usui.*" Melalui kajian ini, mereka telah meneliti bentuk pelanggaran maksim percakapan pada manga tersebut yang diterbitkan pertama kali pada tahun 1992. Kajian ini menggunakan metode deskriptif, iaitu dengan menggambarkan konteks dan menjelaskan indikator mengapa tuturan tersebut melanggar maksim percakapan. Hasil daripada penelitian, terdapat jenis maksim yang paling banyak dilanggar adalah maksim perhubungan. Dengan kata lain efek humor dalam manga ini dihasilkan paling banyak menyampaikan tuturan yang tidak relevan dengan konteks atau topik pembicaraan.

Yunus Sulistyono (2016) dalam kajian beliau yang bertajuk "*Humor dan Implikatur dalam Kartun Ngampus.*" Kajian bertujuan untuk menerangkan kewujudan humor dan implikatur disebabkan oleh pelanggaran maksim dalam *Kartun Ngampus*. Manakala data yang dikumpul dalam penyelidikan adalah daripada aplikasi *Facebook* melalui carian dalam talian yang dijalankan pada Mei 2014. Terdapat 31 kartun secara keseluruhan yang kemudian dikategorikan mengikut urutan beberapa kategori berdasarkan implikatur yang ditemui. Humor dalam *Kartun Ngampus* bukan sahaja disebabkan oleh maksim kerjasama tetapi juga oleh pelanggaran maksim perbualan. Hasil dapatan kajian, beberapa implikatur yang berkaitan dengan situasi yang digambarkan dalam kartun adalah jenaka, pembohongan dan kerengsaan. Daripada semua implikatur ini, bergurau seolah-olah menjadi implikasi utama yang disebabkan oleh jenaka yang terdapat dalam *Kartun Ngampus*.

Fadhilah Rahmawati (2009) dalam kajian beliau yang bertajuk "*Implikatur Komik Doraemon: Pendekatan Pragmatik.*" Dalam kajian ini, beliau menggunakan metode kualitatif iaitu sumber data yang diperolehi adalah komik *Cerita Spesial Doraemon: Ayah ibu Buku 17, The Doraemon Special, dan Doraemon Pika-pika*. Kaedah pengumpulan melalui pendeskripsian data, klasifikasi, analisis dan evaluasi. Hasil dapatan kajian, didapati maksim yang mengambang iaitu maksim pengembangan terjadi pada maksim tunggal, maksim jamak atau lebih daripada satu maksim secara bersamaan. Maksim tersebut adalah maksim kuantiti, kualiti, perhubungan dan cara. Manakala dari segi maksim jamak adalah maksim kuantiti-cara, kuantiti-perhubungan, cara-perhubungan dan kuantiti-perhubungan-cara. Dalam kajian ini wujudnya implikatur dalam komik *Doraemon* kerana adanya praanggapan yang sama antara penutur dan mitra tutur, referensi, pengetahuan umum, inferensi dan prinsip analogi.

Ni Made Yunita Widya Kusuma dan Ngurah Indra Pradhana (2022) yang bertajuk "*Daya Perlokusi Pada Implikatur Percakapan Dalam Anime Tsuki Ga Kirei.*" Kajian bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan jenis-jenis implikatur percakapan serta daya perlokusi pada implikatur percakapan dalam anime *Tsuki Ga Kirei* dengan menggunakan teori Yule dan teori tindak tutur perlokusi dari Austin. Manakala metode yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Hasil daripada penelitian, terdapat implikatur percakapan khusus yang lebih banyak daripada implikatur percakapan umum. 11 data telah diperolehi pada implikatur percakapan khusus yang mengetahui informasi khusus dan sejalan dengan implikasi tuturan, 3 data daripada perlokusi yang mengetahui informasi khusus namun tidak sejalan dengan implikasi, serta 1 data tidak memiliki informasi khusus sehingga tidak sejalan dengan implikasi tuturan.

Namun begitu, terdapat juga beberapa kajian komik dari Malaysia yang mengkaji dalam bidang lain iaitu kajian daripada Roslina Mamat, Normaliza Abd Rahim, Nik Rafidah Nik Muhamad Affendi dan Roswati Abdul Rashid (2019) yang bertajuk "*Perkembangan Komik dan Animasi: Satu Kajian Perbandingan antara Melayu dan Jepun.*" Dalam kajian ini dapat dilihat berdasarkan kepada kajian kepustakaan terhadap rujukan dalam bahasa Melayu, Inggeris dan Jepun serta lawatan penulis ke Kyoto International Manga Museum, Tokyo International Manga Museum dan Saitama Municipal Cartoon Building Hall serta Pusat Dokumentasi Melayu, Dewan Bahasa dan Pustaka, Kuala Lumpur. Objektif kajian adalah untuk menerangkan perkembangan komik dan animasi sejak awal sehingga kini serta membandingkan kedua-duanya dari segi fungsinya pada waktu tertentu. Hasil kajian menunjukkan penulisan karikatur Jepun telah pun bermula semenjak zaman pramoden Jepun sebelum tahun 1600 berbanding komik Melayu yang cuma boleh dirujuk seawal 1950-an. Manakala komik dan animasi Melayu, garis masa yang sesuai untuk membezakan perkembangannya adalah sebelum dan selepas 1980-an.

Selain itu, kajian daripada Mohd Aswari Md Salleh dan Jasni Dolah (2016) yang bertajuk "*Penilaian Bahasa Visual Terhadap Faktor Penglibatan Pembaca Komik Melayu.*" Kajian mereka ini membincangkan tentang peranan bahasa visual terhadap faktor

penglibatan terhadap nilai-nilai moral dan keganasan dalam komik. Selain itu, kajian ini menggunakan analisis pengaruh media dalam menilai elemen bahasa visual terhadap penglibatan remaja berkaitan dengan isu-isu moral dan keganasan dalam komik tempatan. Kajian ini melihat kepada impak bahasa visual terhadap kefahaman dan ekspresi dalam memahami isu moral dan keganasan berdasarkan analisis teori kognitif sosial. Kajian kognitif dalam komik terbahagi kepada pembangunan psikologi dan psikologi yang menjurus kepada tingkah laku individu.

Dalam pada itu, kajian-kajian lepas mengenai komik di Negara Brunei Darussalam dalam bidang Bahasa Melayu hanya terdapat satu kajian iaitu kajian daripada Exzayrani Awang Sulaiman (2006/2007) yang bertajuk "*Gila-Gila: Kajian Ringkas Dari Aspek Laras Bahasa Kartun.*" Kajian beliau ini bertujuan untuk mengenal pasti Laras Bahasa Kartun, mengenal pasti ciri-ciri Laras Bahasa Kartun dan untuk meluaskan kajian laras bahasa. Kajian ini memfokuskan kepada *Majalah Gila-Gila* iaitu tentang laras bahasa kartun yang terdapat dalam majalah tersebut. Di samping itu, kajian ini menggunakan penerapan gagasan Halliday dan Ure dan Ellis bagi memberikan pengertian laras bahasa serta membuat pengkategorian laras bahasa. Hasil dapatan kajian, terdapat perbezaan laras bahasa dengan laras bahasa yang lain sama ada mengikut aspek situasi luaran atau persekitaran. Oleh itu, melalui kajian ini didapati bahawa bahasa yang telah digunakan bersifat kekartunan. Selain itu, terdapat juga pengguguran ejaan bagi menyingkatkan perkataan.

ANALISIS DAN PERBINCANGAN

Hasil daripada analisis dan perbincangan, wujudnya keempat-empat maksim prinsip kerjasama iaitu maksim kuantiti, maksim kualiti, maksim perhubungan dan maksim cara di dalam buku komik '*Lawak Kampus*'. Hal ini dapat dilihat melalui analisis data berikut:

a) Maksim Kuantiti

Dari segi maksim ini, terdapatnya pematuhan dan pelanggaran maksim dalam buku komik '*Lawak Kampus*'. Iaitu:

1. Pematuhan Maksim Kuantiti

Dari segi pematuhan maksim kuantiti, dapat dilihat pada data 3 dan data 14 seperti berikut:

Contoh: Data 3

Tajuk: *Bijak*

Cikgu Noodle : Korang tandakan soalan akan keluar dalam ujian nanti...

Si Kosong : He! He! He!

Cikgu Noodle : Apa kamu buat tu, Si Kosong?!!

Si Kosong : Huh?

: Dari tanda soalan yang keluar, baik saya padam semua soalan takkan keluar dalam ujian tu. Bijak tak?!!

Cikgu Noodle : ...

(lihat lampiran data 3 ms: 26)

Hal ini kerana, Cikgu Noodle menyuruh pelajaranya menandakan soalan-soalan yang berkemungkinan keluar dalam ujian mereka nanti. Ia merupakan maksim kuantiti kerana Cikgu Noodle telah menyatakan satu maklumat mengenai sesuatu secukupnya dan tidak ada tokok tambah atau pengurangan.

Implikatur:

Melalui ungkapan Cikgu Noodle "*Korang tandakan soalan akan keluar dalam ujian nanti...*" makna tersirat disebalik ungkapan tersebut ialah Cikgu Noodle menyuruh pelajaranya untuk menandakan soalan-soalan yang berkemungkinan keluar dalam ujian nanti.

Contoh: Data 14

Tajuk: *Gembira*

Pengetua : Hah!
 Cikgu Noodle : Biar apa pun, kita kena tangkap juga pencuri tu!
 Pengetua : Betul!
 Cikgu Noodle : Dengar sini semua! Sekolah ni akan ditutup untuk siasatan lanjut sampailah pencuri tu ditangkap!
 Aditas & Vaness : Takpe... siasatlah perlahan-lahan... kitorang tak kisah...
 Cikgu Noodle &
 Pengetua : Kenapa ekspresi muka diorang nampak pelik je? Salah ke tindakan kita ni?

(lihat lampiran data 14 ms: 31)

Hal ini kerana pada ungkapan "*Dengar sini semua! Sekolah ni akan ditutup untuk siasatan lanjut sampailah pencuri tu ditangkap!*" jelas dapat dilihat bahawa Cikgu Noodle telah menyatakan satu maklumat mengenai penutupan sekolah mereka kerana berlakunya pencurian. Selain itu, maklumat yang diberikan oleh Cikgu Noodle itu sangat informatif dan tidak ada tokok tambah atau pengurangan maklumat tersebut.

Implikatur:

Ungkapan daripada Aditas dan Vaness "*Takpe... siasatlah perlahan-lahan... kitorang tak kisah...*" makna tersiratnya ialah mereka suka apabila sekolah mereka ditutup agar mereka semua tidak lagi pergi ke sekolah untuk belajar. Hal ini juga dapat dilihat melalui ekspresi muka Vaness dan Aditas.

2. Pelanggaran Maksim Kuantiti

Dari segi pelanggaran maksim kuantiti pula hanya dapat dilihat pada data 19. Iaitu:

Contoh: Data 19

Tajuk: *Ubah layanan*

Cikgu Jasmine : Barang apa kamu kumpul?
 Aditas : Video game!
 Vaness : Komik!
 Bepop : Saya semestinya jerawat.
 Si Kosong : Hmm...saya pula kumpul nombor kosong.
 Bepop : Ha! Ha! Tu kitorang taulah!
 Si Kosong : Maksud aku, banyak dah nombor kosong aku kumpul dalam akaun bank.
 Vaness : Kalau kau ada masalah, jangan segan cari aku.
 Aditas : Aku pun. Kita kan kawan.
 Bepop : Aku pun!

(lihat lampiran data 19 ms: 34)

Ungkapan daripada Si Kosong "*Hmm...saya pula kumpul nombor kosong*" tidak menyatakan maklumat tersebut dengan secukupnya dan tidak bersifat informatif. Hal ini kerana, kawan-kawannya yang lain beranggapan bahawa Si Kosong suka mengumpul markah kosong ujiannya bukan wang yang dikumpulkannya di dalam akaun banknya.

Implikatur:

Ungkapan daripada Si Kosong "*Hmm...saya pula kumpul nombor kosong*" makna tersiratnya ialah boleh sahaja bermaksud dia suka mengumpul markah kosong ujiannya ataupun sebaliknya. Melalui ungkapan "*Maksud aku, banyak dah nombor kosong aku kumpul dalam akaun bank*" jelas dapat dilihat bahawa Si Kosong mempunyai wang yang agak banyak di dalam akaun banknya.

b) Maksim Kualiti

Terdapat kedua-dua pelanggaran dan pematuhan maksim kualiti yang dalam buku komik tersebut. Dari segi pematuhan maksim kualiti wujud pada data 6, 8, 11 dan 18. Manakala dari segi pelanggaran maksim kualiti wujud pada data 4, 12, 13, 15 dan 17.

1. Pematuhan Maksim Kualiti

Contoh: Data 6

Tajuk: *Benar*

Vaness : Alamak! Apa hal PSP aku tak berfungsi? Rosak ke?!!
 Mickey : Ha... mesti kau banyak main game cetak rompak!
 Vaness : Hah! Macam mana kau tau?
 Mickey : Takkan kau tak tau? Kononnya kalau banyak sangat main game cetak rompak, nanti PSP kau jadi batu.
 Vaness : betul ke ni?
 Mickey : Warghh! PSP aku!
 Vaness : Warghh!

(lihat lampiran data 6 ms: 27)

Hal ini kerana melalui ungkapan Mickey "*Takkan kau tak tau? Kononnya kalau banyak sangat main game cetak rompak, nanti PSP kau jadi batu.*" adalah sah kerana PSP Mickey benar menjadi batu setelah apa yang dikatakannya kepada Vaness. Di samping itu, ia juga membuktikan bahawa Mickey selalu menggunakan game cetak rompak.

Implikatur:

Melalui ungkapan Mickey "*Takkan kau tak tau? Kononnya kalau banyak sangat main game cetak rompak, nanti PSP kau jadi batu.*" makna tersirat disebalik ungkapan tersebut berkemungkinan membawa maksud dia hanya bermain-main dengan Vaness ataupun menakutkannya.

Contoh: Data 18

Tajuk: *Berita*

Bepop : Berita buruk. Ekonomi meleset. Ramai orang jatuh miskin!
 Vaness : Hmm...
 : Berita ni aku dah tau awal pagi tadi.
 Bepop : Eh? Macam mana kau tau?
 Vaness : Cuba tengok kat sana tu!
 : Tengok menu budak kaya tu je pun dah tau.
 Bepop : Oh...

(lihat lampiran data 18: ms 33)

Melalui ungkapan daripada Vaness "*Cuba tengok kat sana tu! Tengok menu budak kaya tu je pun dah tau*" dapat dilihat bahawa apa yang diungkapkan oleh Vaness itu benar dan sah kerana menu budak kaya tersebut hanyalah ikan bakar dan nasi kosong.

Implikatur:

Melalui ungkapan Vaness "*Cuba tengok kat sana tu!, Tengok menu budak kaya tu je pun dah tau.*" makna tersiratnya adalah budak kaya iaitu rakan sekelas mereka bertambah miskin kerana dapat dilihat daripada makanan yang telah dihidangkan khas untuknya itu hanyalah ikan bakar dan nasi kosong sahaja.

Contoh: Data 8

Tajuk: *Elektrik statik*

Lisa : Yumi, komputer aku ada masalahlah. Aku nak minta tolong kat kucing genius kau tu tengokkan.
 Yumi : Hmm?
 : Aku rasa dia tak boleh tolong kau.
 Lisa : Huh? Kenapa pula? Kalau nak upah aku boleh bayarlah.
 Yumi : Tak. Ni bukan pasal duit.
 Lisa : Jadi?

Yumi : Sebab dia banyak sangat guna komputer sampai kena elektrik statik. Bulu dia pun dah kembang semacam. Sekarang aku tak bagi dia guna komputer dah.

(lihat lampiran data 8 ms: 28)

Melalui ungkapan Yumi "*Aku rasa dia tidak boleh tolong kau*" merupakan satu perkara yang sah dan tidak palsu kerana dapat dibuktikan melalui ungkapan Yumi iaitu "*Sebab dia banyak sangat guna komputer sampai kena elektrik statik. Bulu dia pun dah kembang semacam. Sekarang aku tak bagi dia guna komputer dah*". Dalam hal ini, terbukti benar bahawa kucing Yumi tidak dapat menolong Lisa untuk memperbaiki komputernya.

Implikatur:

Melalui ungkapan Yumi "*Hmm?, Aku rasa dia tak boleh tolong kau*" dan "*Tak. Ni bukan pasal duit.*" makna tersiratnya adalah berkemungkinan bermaksud sesuatu yang buruk telah berlaku kepada kucingnya.

2. Pelanggaran Maksim Kualiti

Contoh: Data 4

Tajuk: *Cita rasa*

Cikgu Noodle : Cubalah pakai baju berjenama. Barulah orang respek.

Pengetua : Ya ke?

Pekerja kedai : Sini semua baju berjenama.

Pengetua : Wah kool!

: Nampak tak kelainan cikgu hari ni? Cikgu pakai baju berjenama tau. Kacak, kan?

: Awak tipu! Saya dah pakai baju berjenama tapi kena gelak!

Cikgu Noodle : Tu gara-gara cita rasa pengetua...

(lihat lampiran data 4: ms 26)

Hal ini kerana, ungkapan Cikgu Noodle "*Cubalah pakai baju berjenama. Barulah orang respek*" ini tidak sah kerana Pengetua telah mengikuti nasihat Cikgu Noodle tersebut dengan memakai baju berjenama namun tidak juga dihormati oleh orang ramai malahan jadi bahan ejekan.

Implikatur:

Melalui ungkapan Cikgu Noodle "*Cubalah pakai baju berjenama. Barulah orang respek*" makna tersiratnya adalah Cikgu Noodle menyuruh Pengetua menukar cara berpakaian agar dihormati banyak orang dengan memakai pakaian berjenama.

Contoh: Data 15

Tajuk: *Tumbuh*

Penjual : Lepas guna tonik ni, rambut awak akan tumbuh lebat macam pokok di hutan.

Aditas : Harap-harap berkesan! He! He! He!

Pengetua : Hah? Apa hal Aditas call aku ni?

Aditas : Cikgu! Hari ni saya tak boleh datang sekolah!

(lihat lampiran data 15: ms 32)

Hal ini dapat dilihat melalui ungkapan Aditas "*Cikgu! Hari ni saya tak boleh datang sekolah!*" menjelaskan bahawa dia tidak dapat datang ke sekolah disebabkan rambutnya yang benar-benar berubah menjadi pokok di hutan.

Implikatur:

Ungkapan daripada Penjual "*Lepas guna tonik ni, rambut awak akan tumbuh lebat macam pokok di hutan*" makna tersiratnya boleh membawa maksud rambut yang akan tumbuh nanti berkemungkinan sangat lebat ataupun rambut yang akan tumbuh nanti benar-benar lebat macam pokok di hutan.

Contoh: Data 12

Tajuk: *Bersinar*

Tukang Solek : Lepas disolek, wajah awak akan bersinar macam bintang.

Pelanggan : Wah! Parut jerawat saya dah hilang. Hebat!

Bepop : Hei! Cepatlah solek muka saya jadi bersinar macam bintang!

Tukang Solek : Muka awak dah bersinar sekarang.

Bepop : #@X+=

(lihat lampiran data 12: ms 30)

Ungkapan daripada Tukang Solek "*Muka awak dah bersinar sekarang*" merupakan satu maklumat yang tidak sah dan palsu kerana muka Bepop hanya ditutup dengan pelekat bintang yang menutup segala jerawat di mukanya tersebut serta ia adalah sesuatu yang tidak benar.

Implikatur:

Melalui ungkapan Bepop "*Hei! Cepatlah solek muka saya jadi bersinar macam bintang!*" makna tersiratnya adalah Bepop mahu jerawat di mukanya hilang seperti pelanggan yang sebelumnya yang telah disolek sehingga parut jerawatnya hilang.

c) Maksim Cara

Dalam maksim ini pula, juga berlaku kedua-dua pematuhan dan pelanggaran maksim cara dalam buku komik '*Lawak Kampus*'. Dari segi pematuhan maksim cara hanya wujud pada data 10, manakala pelanggaran maksim cara wujud pada data 1, 2, 3, 5, 7, 9 dan 16.

1. Pematuhan Maksim Cara

Contoh: Data 10

Tajuk: *Tujuan*

Adik 1 : Betul ke boleh makan semua gula-gula ni?

Adik 2 : Ya!

Froggy : Baik betul hati adik. Kongsi gula-gula dengan kawan-kawan.

Adik 2 : Bukanlah. Saya nak gigi diorang rosak macam saya sebab makan banyak sangat gula-gula!

Froggy : !!!

Adik 2 : Tak lama lagi mesti gigi diorang rosak. Tulah saat yang dinanti-nantikan! Ha! Ha! Ha!.

Froggy & Si Kosong : ...

(lihat lampiran data 10: ms 29)

Dalam hal ini melalui ungkapan Adik 2 "*Tak lama lagi mesti gigi diorang rosak. Tulah saat yang dinanti-nantikan! Ha! Ha! Ha!.*" Jelas dapat dilihat bahawa apa yang diungkapkan oleh Adik 2 itu memang berniat buruk kepada kawan-kawannya dan ia merupakan satu maklumat yang jelas dan tidak mengalami kekaburan tentang niat sebenar Adik 2 tersebut.

Implikatur:

Melalui ungkapan daripada Adik 2 "*Ya!*" makna tersiratnya boleh membawa maksud sama ada dia bersikap baik kepada kawan-kawannya ataupun tidak. Dalam hal ini dapat dibuktikan bahawa Adik 2 itu bukan berniat baik memberikan gula-gula kepada kawannya kerana dia mahu gigi kawan-kawannya itu rosak sepertinya iaitu seperti dalam ungkapan "*Bukanlah. Saya nak gigi diorang rosak macam saya sebab makan banyak sangat gula-gula!*."

2. Pelanggaran Maksim Cara

Contoh: Data 1

Tajuk: *Hadiah*

Si Kosong : Aku memang teringin nak hadiah handphone Apple untuk hari jadi.

Ayah : Ah?

Ayah : Selamat hari jadi anakku!

: He! He! He! Tengoklah apa ayah beli untuk kamu.

Si Kosong : Hmm?

Ayah : Nilah handphone epal yang kamu nak sangat tu! Memang susah nak cari tapi ayah dapatkan juga. Suka tak?

Si Kosong : &^%\$

Ayah : Wargh! Apa kamu buat tu?! Jangan!

(lihat lampiran data 1: ms 25)

Hal ini kerana terdapatnya keaburan serta tidak jelas akan apa yang si Kosong mahukan menurut ayahnya. Menurut fahaman ayahnya, Si Kosong mempunyai keinginan untuk memiliki telefon bimbit yang berbentuk epal bukan jenama *Apple*.

Implikatur:

Melalui ungkapan Si Kosong "*Aku memang teringin nak hadiah handphone Apple untuk hari jadi*" makna tersiratnya ialah Si Kosong mahukan telefon pintar jenama *Iphone* bukan telefon bimbit yang berbentuk epal.

Contoh: Data 2

Tajuk: *Tumpang*

Froggy : Kita dah lambat ni. Cepatlah!
 Si Kosong : Hu! Hu! Hu!
 : Cepat tumpang pak cik tu. Dia kata boleh bawa kita pergi sekolah.
 Froggy : Ok!
 Si Kosong : Fuh, nasib baik dapat tumpang.
 Froggy : Nasib baik apanya. Jalan kaki lagi cepat la!

(lihat lampiran data 2: ms 25)

Hal ini kerana, Si Kosong mencadangkan sesuatu yang tidak mendatangkan kebaikan kepada mereka berdua. Ungkapan ini dapat dilihat pada ungkapan "*Cepat tumpang pak cik tu. Dia kata boleh bawa kita pergi sekolah.*" Pada awalnya, Froggy ada mengatakan "*Kita dah lambat ni. Cepatlah!*" yang membawa maksud agar Si Kosong tidak melengah-lengahkan masa lagi. Dalam hal ini, Si Kosong tidak memahami akan maksud ungkapan Froggy dengan mencadangkan untuk menumpang kenderaan yang agak lambat iaitu sebuah kenderaan berat yang digunakan untuk pembuatan jalan raya.

Implikatur:

Melalui ungkapan Froggy "*Kita dah lambat ni. Cepatlah!*" makna tersiratnya disebalik ungkapan tersebut adalah membawa maksud agar Si Kosong tidak melengahkan masa lagi kerana masa mereka hendak pergi ke sekolah sangatlah terhad.

Contoh: Data 5

Tajuk: *Ketinggalan*

Awek : Bye, Si Kosong. Nanti saya kirim surat ya.
 Si Kosong : Betul ke? Okey!
 Froggy : Apa dah jadi, Si Kosong?
 Si Kosong : Hai...
 : Awek tu kata nak kirim surat kat aku. Tapi dah sebulan aku tunggu, takder pun!
 : Menyesal aku percayakan dia. Semua perempuan sama je. Penipu!

Froggy : Zaman sekarang mana ada orang kirim surat dah. Lebih baik kau periksa inbox e-mel kau dulu.

(lihat lampiran data 5: ms 27)

Terdapatnya kekaburan dan tidak jelas dalam ungkapan si Awek "*Bye, Si Kosong. Nanti saya kirim surat ya.*" Hal ini kerana, Si Kosong tidak memahami akan maksud tersebut sehingga dia menunggu surat daripada perempuan tersebut di peti surat miliknya. Froggy telah menasihati Si Kosong agar memeriksa inbox e-melnya dahulu sebelum mempunyai sangkaan yang buruk terhadap perempuan tersebut kerana pada zaman ini tidak ada orang yang akan mengirim surat lagi. Hal ini adalah disebabkan perkembangan teknologi.

Implikatur:

Melalui ungkapan awek "*Bye, Si Kosong. Nanti saya kirim surat ya*" makna tersiratnya boleh sahaja membawa maksud surat daripada aplikasi lain seperti e-mail, mesej atau sebagainya.

d) Maksim Perhubungan

Dari segi maksim perhubungan, hanya pematuhan maksim yang wujud dalam buku komik '*Lawak Kampus*' dan tidak ada pelanggaran maksim perhubungan yang wujud. Hal ini dapat dilihat pada data 1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 18, 19 dan 20.

Contoh: Data 9

Tajuk: *Kreativiti*

Pengetua : Gunakan kreativiti masing-masing untuk buat tanglung istimewa.

Froggy : Cikgu, saya guna kertas warna buat tanglung bentuk arnab ni.

Pengetua : Cantik!

Aditas : Saya buat tanglung ni guna tin kosong. Hebat tak?

Pengetua : Ha... kitar semula, bagus...

: Vaness punya tanglung cikgu tak boleh terima.

Vaness : Apa? Kenapa pula? Tanglung saya menyala juga. Tengok!

(lihat lampiran data 9: ms 29)

Hal ini kerana, setiap ungkapan bagi data 9 ini ada hubungan antara satu dengan lain iaitu dimulai dengan ungkapan daripada pengetua dan diakhiri dengan ungkapan daripada Vaness.

Implikatur:

Melalui ungkapan Pengetua "*Gunakan kreativiti masing-masing untuk buat tanglung istimewa*" makna tersiratnya adalah Pengetua menyuruh pelajarannya untuk menyerlahkan lagi kreativiti masing-masing dalam membuat tanglung.

Contoh: Data 11

Tajuk: *Teruk*

Xena : Biskut ni aku yang buat. Rasalah!
 Vaness : Yak!
 Ayah Xena : Huh?
 : Kenapa tak makan biskut anak saya buat tu?!!
 Vaness : Tak naklah sebab tak sedap!
 Ayah Xena : Tak sedap bendanya? Biar saya makan.
 Xena : Ayah! Janganlah takutkan saya. Ayah! Ayah!

(lihat lampiran data 11: ms 30)

Melalui teks drama di atas dapat dilihat bahawa setiap apa yang diungkapkan mempunyai hubungan antara satu dengan lain. Iaitu apabila Ayah Xena berkata akan diikuti dengan jawapan daripada Vaness.

Implikatur:

Ungkapan daripada Vaness "*Tak naklah sebab tak sedap!*" makna tersiratnya adalah berkemungkinan benar biskut yang dibuat Xena adalah tidak sedap ataupun sebaliknya.

Contoh: Data 13

Tajuk: *Tertipu*

Si Kosong : Aku nak beli syampu tapi tak tau mana satu yang bagus.
 Aditas : Guna ni, Dijamin rambut berkilat!
 Si Kosong : Betul ke?!!
 Si Kosong : Aku nak syampu, Bukannya pewarna rambut Hampeh betul kau ni!!!
 Huk...huk...

(lihat lampiran data 13: ms 31)

Melalui teks drama di atas dapat dilihat bahawa setiap apa yang telah diujarkan mempunyai hubungan antara satu dengan yang lain. Iaitu apabila Si Kosong berkata akan diikuti dengan jawapan Aditas.

Implikatur:

Ungkapan Si Kosong "*Aku nak beli syampu tapi tak tau mana satu yang bagus*" makna tersirat disebalik ujaran tersebut adalah Si Kosong mahukan syampu yang berkualiti tinggi untuk rambutnya.

DAPATAN KAJIAN

Hasil daripada penelitian, dalam buku komik '*Lawak Kampus*' wujudnya keempat-empat maksim prinsip kerjasama iaitu maksim kuantiti, maksim kualiti, maksim perhubungan dan maksim cara. Dari segi maksim yang paling banyak digunakan dalam buku komik '*Lawak Kampus*' adalah maksim perhubungan. Iaitu pada data 1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 18, 19 dan 10. Kesemua data maksim perhubungan didapati mempunyai pematuhan maksim. Hal ini dapat dilihat kerana setiap cerita dalam buku komik empat petak '*Lawak Kampus*' tersebut mempunyai hubungan dari segi apa yang diungkapkan oleh watak-watak yang terdapat dalam komik tersebut. Manakala maksim yang kurang digunakan adalah maksim kuantiti iaitu hanya tiga data yang diperolehi daripada 20 data yang telah dikumpulkan dan dianalisis.

Seterusnya, maksim prinsip kerjasama yang lebih mematuhi adalah maksim perhubungan kerana sebanyak 14 data yang telah ditemui mempunyai pematuhan maksim prinsip kerjasama dari segi perhubungan. Selain itu, maksim yang banyak melakukan pelanggaran adalah maksim cara kerana sebanyak 7 data yang ditemui melakukan pelanggaran maksim cara tersebut. Perkara ini berlaku adalah disebabkan buku komik '*Lawak Kampus*' ini berunsurkan humor dan penulis buku tersebut telah memfokuskan kejadian yang berada di sekolah dan pengalaman beliau sebagai seorang pelajar. Hal ini dapat dibuktikan melalui kajian daripada Yunus Sulistyono (2016), beliau ada menyatakan kemunculan pelanggaran maksim prinsip kerjasama dalam komik tersebut adalah salah satu sebab timbul kelucuan dan humor dalam buku komik. Di samping itu, pelanggaran-pelanggaran maksim prinsip kerjasama adalah disenghajakan untuk menimbulkan humor dalam buku komik. Oleh itu, tidak semua maksim yang wujud mengalami pematuhan maksim sahaja namun terdapat juga pelanggaran maksim tersebut. Menurut beliau juga daripada Wijana (2003) pelanggaran prinsip kerjasama dalam kartun diciptakan untuk memberi tanggapan tentang keadaan masyarakat di sekitarnya.

Di samping itu, pelanggaran maksim cara yang wujud pada buku komik '*Lawak Kampus*' adalah disebabkan berlakunya kesalahfahaman antara penutur dan lawan tutur dalam setiap cerita tersebut. Namun begitu, terdapat satu data yang mematuhi maksim cara tersebut iaitu pada data 10 kerana dalam data tersebut penutur memberikan maklumat yang jelas tentang apa yang telah diungkapkannya kepada lawan tutur. Akhir sekali, dari segi maksim kuantiti, maksim kualiti dan maksim cara ini mempunyai kedua-dua pematuhan dan pelanggaran maksim tersebut. Hal ini disebabkan, setiap cerita yang terdapat pada buku komik tersebut mempunyai jalan cerita yang berbeza-beza dan bebas. Oleh itu, berlakunya pematuhan dan pelanggaran pada maksim tersebut.

KESIMPULAN

Secara kesimpulannya, dengan melakukan kajian ini dapat mengetahui makna yang tersirat dalam buku komik '*Lawak Kampus*' dan mengetahui tentang kewujudan maksim prinsip kerjasama dalam buku komik tersebut. Hasil dapatan kajian, dapat dilihat wujudnya keempat-empat maksim prinsip kerjasama iaitu maksim kualiti,

maksim kuantiti, maksim perhubungan dan maksim cara. Melalui maksim ini juga berlakunya pematuhan dan pelanggaran maksim prinsip kerjasama seperti yang telah dijelaskan dalam bahagian analisis dan perbincangan serta dapatan kajian ini. Dalam pada itu, implikatur yang wujud dalam buku komik 'Lawak Kampus' adalah lebih kepada implikatur percakapan kerana implikatur yang diperolehi mempunyai pengertian yang bervariasi bukan pengertian yang bersifat lebih lama iaitu implikatur konvensional. Di samping itu, melalui kajian ini dapat meluaskan lagi ilmu bahasa Melayu dalam masyarakat kita di Negara Brunei Darussalam. Kajian ini juga menumpukan kepada bidang pragmatik dari segi ilmu implikatur.

REKOMENDASI

Kajian lanjut yang dapat dilakukan dalam buku komik 'Lawak Kampus' ini bolehlah mengkaji mengenai Analisis Perbualan yang terdapat dalam komik empat petak tersebut. Kajian mengenai Analisis Perbualan ini boleh membantu dalam menumpukan lagi masalah tentang aturan sosial dan bagaimana bahasa itu menciptakan dan diciptakan oleh konteks sosial.

Pendanaan

Penyelidikan ini tidak menerima sembarang pembiayaan.

Pencanggahan Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada pencanggahan kepentingan dalam kajian ini.

RUJUKAN

- Attardo Salvatore (1991). *From Linguistics to Humor Research and Back: Applications of Linguistics to Humor and Their Implications For Linguistic Theory and Methodology*. University Microfilms International.
- Aulia Rahmawati (2019). *Implikatur Percakapan dalam Manga Koe No Katachi*. Diakses melalui <http://repository.stba-jia.ac.id/398/1/S1-2019-43131520150027-ABSTRAK.pdf>.
- Azmiati Lathifah (n.d). *Implikatur dalam Komik 33 Pesan Nabi Volume 2 "Jaga Hati Buka Pikiran" Karya Veby Surya Wibawa*. Diakses melalui [file:///C:/Users/User/Downloads/11466-25338-1-SM%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/11466-25338-1-SM%20(1).pdf).
- Betty J. Birner (2013). *Introduction to Pragmatics*. Diakses melalui https://books.google.com.bn/books?id=9pQ3KPKY1hkC&printsec=frontcover&dq=pragmatics&hl=en&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=pragmatics&f=true.
- Danny Septriadi (n.d). *Kecerdasan Humor*. Diakses melalui https://www.google.com.bn/books/edition/Humor_Quotient_Kecerdasan_Humor/XgE9EAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=jenis-jenis+humor&pg=PA157&printsec=frontcover.
- Daud Baharum (1992). *Kamus Mutakhir Bahasa Melayu*. Longman Malaysia Sdn Bhd, Petaling Jaya.

- Dr. R. Kunjana Rahardi, M. Hum (n.d). *Pragmatik: Kesantunan Imperatif Bahasa Indonesia*. Diakses melalui https://books.google.com.bn/books?id=Wd-vd5BwMj4C&pg=PA50&dq=pragmatik&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwiAk-PYy7_8AhUNs1YBHW0-BRUQ6AF6BAgCEAI#v=onepage&q&f=true.
- Exzayrani Awang Sulaiman (2006/2007). *Gila-Gila: Kajian Ringkas Dari Aspek Laras Bahasa Kartun*. Universiti Brunei Darussalam.
- Fadhilah Rahmawati (2009). *Implikatur Komik Doraemon: Pendekatan Pragmatik*. Diakses melalui https://www.academia.edu/32199645/IMPLIKATUR_KOMIK_DORAEMON_Pendekatan_Pragmatik_FAKULTAS_SASTRA_DAN_SENI_RUPA_UNIVERSITAS_SEBELAS_MARET_SURAKARTA_2009.
- Farahanim Mohd Esa (2018). *Rencana: Dulu Conteng Dinding, Kini Keith Kartunis Terkenal*. Diakses melalui <https://www.bernama.com/bm/rencana/news.php?id=1629502>.
- Febriani Nur Rahmah (2012). *Pragmatik dalam Percakapan: Strategi Interaksi Taking the Floor*. Diakses melalui <https://www.academia.edu/6349116/Pragmatik>.
- Francisco Yus (2016). *Humour and Relevance*. Diakses melalui https://www.google.com.bn/books/edition/Humour_and_Relevance/g4WyCwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=types+of+humour&printsec=frontcover.
- Marissa, Sudjiyanto, Rina Fitriana (2019). *Analisis Bentuk-Bentuk Pelanggaran Maksim Percakapan pada Manga CRAYON SHINCHAN Volume 01 Karya Yoshito Usui*. Diakses melalui <https://journal.unpak.ac.id/index.php/Idea/article/view/1287/1082>.
- Marta Dynel (2009). *Humorous Garden-Paths: A Pragmatik-Cognitive Study*. Diakses melalui <https://books.google.com.bn/books?id=Ol1JDAAAQBAJ&pg=PA207&dq=implications+grice&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwin8u-pyur8AhVbFIgKHZDjAQIQ6AF6BAgCEAI#v=onepage&q&f=true>.
- Mohd Aswari Md Salleh & Jasni Dolah (2016). *Penilaian Bahasa Visual Terhadap Faktor Penglibatan Pembaca Komik Melayu*. Diakses http://reka.usm.my/images/PAPER_51.pdf.
- Ni Made Yunita Widya Kusuma & Ngurah Indra Pradhana (2022). *Daya Perlokusi Pada Implikatur Percakapan Dalam Anime Tsuki Ga Kirei*. Diakses melalui <file:///C:/Users/User/Downloads/72892-1690-262369-1-10-20220228.pdf>.
- Peter Grundy (2008). *Doing Pragmatics: Third Edition*. Hodder Education, Hachette UK Company, 338 Euston Road, London NW1 3BH.
- Prof. Dr. P.W.J. Nabahan (1987). *Ilmu Pragmatik (Teori Dan Penerapannya)*. Departmen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan Jakarta.

- Pusat Rujukan Persuratan Melayu (n.d). Diakses melalui <https://prpm.dbp.gov.my/cari1?keyword=komik>.
- Pusat Rujukan Persuratan Melayu (n.d). Diakses melalui <https://prpm.dbp.gov.my/cari1?keyword=humor>.
- Riris Tiani (2014). *Implikatur Humor Sebagai Kritik Sosial Pemerintahan*. Diakses melalui https://www.academia.edu/95011637/Implikatur_Humor_Sebagai_Kritik_Sosial_Pemerintahan
- Riqko Nur Ardi Windayanto, Inas Alimaturrahmah, Alifnisla Firdausi Putuwarsi (2021). *IMPLIKATUR KONVERSASIONAL DALAM KOMIK SI JUKI KARYA FAZA MEONK: ANALISIS PRAGMATIK GRICEAN*. Diakses melalui https://kaderabahasa.kemdikbud.go.id/jurnal/index.php/kaderabahasa/article/view/190/pdf_1.
- Roslina Mamat, Normaliza Abd Rahim dan Nik Rafidah Nik Muhamad Affendi & Roswati Abdul Rashid (2019). *Perkembangan Komik dan Animasi: Satu Kajian Perbandingan antara Melayu dan Jepun*. Diakses melalui <http://journalarticle.ukm.my/13203/1/27219-104692-1-PB.pdf>.
- Septheana Yolanda Putri (2020). *Wacana Humor dalam Komik Digital Sepulang Sekolah: Kajian Pragmatik*. Diakses melalui <https://repository.unair.ac.id/102001/>.
- Sigit Dwi Laksana (2015). *Komik Pendidikan Sebagai Media Inofatif MI/SD*. Diakses melalui <https://media.neliti.com/media/publications/68223-ID-komik-pendidikan-sebagai-media-inofatif.pdf>
- Stephen C. Levinson (1983). *Pragmatics*. Diakses melalui https://books.google.com.bn/books?id=SJXr9w_IVLUC&printsec=frontcover&dq=pragmatics&hl=en&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=pragmatics&f=true.
- Suryanti (2020). *Pragmatik*. Diakses melalui https://books.google.com.bn/books?id=RhH6DwAAQBAJ&pg=PT10&dq=pragmatik&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwiAk-PYy7_8AhUNs1YBHW0-BRUQ6AF6BAgEEAI#v=onepage&q&f=true.
- Tri Astuti (2012). *Implikatur dalam Wacana Komik Pada Majalah Donal Bebek*. Diakses melalui [epository.ump.ac.id/6176/1/TRI%20ASTUTI%20COVER.pdf](https://repository.ump.ac.id/6176/1/TRI%20ASTUTI%20COVER.pdf).
- Yan Huang (2014). *Pragmatics Second Edition*. Diakses melalui <https://www.google.com.bn/books/edition/Pragmatics/wk1VBQAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=pragmatics&printsec=frontcover>.
- Yudha Kurniawan (n.d). *Teknik Penciptaan Humor Dalam Komik Strip Tahilalats Di Webtoon*. Diakses melalui <https://core.ac.uk/download/pdf/151236678.pdf>.
- Yunus Sulistyono (2016). *Humor dan Implikatur dalam Kartun Ngampus*. Diakses melalui https://www.academia.edu/79792434/Humor_Dan_Implikatur_Dalam_Kartun_Ngampus.

Yusuf Wibisono, Syamsul Anam & Sabta Diana (2015). *SEBUAH ANALISA IMPLIKATUR PERCAKAPAN HUMOR VERBAL DALAM KOMIK SETRIP PILIHAN MIMI AND EUNICE*. Diakses melalui <https://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/70226/YUSUF%20WIBISONO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

LAMPIRAN

Data 1

hadiah



141

Data 2

tumpang



4

Data 3

Data 4

bijak

cita rasa



Data 5

Data 6

ketinggalan

benar



Data 7

Data 8

gila

elektrik statik



Data 9

Data 10

kreativiti

tujuan



.16



9

Data 11

Data 12

teruk

bersinar



35

3:

Data 13

Data 14

tertipu

gembira



Data 15

tumbuh



Data 16

paras rupa



Data 17

doktor otaku



Data 18

berita



Data 19

Data 20

ubah layanan

bersedia



SENARAI DATA

Data 7

Tajuk: *Gila*

Implikatur	Melalui ungkapan daripada seorang perempuan iaitu " <i>Adik kena tulis nama kat sini... , Tengok! Lepas tulis nama, orang akan tau barang ni milik adik!</i> " bermaksud perempuan tersebut menyuruh untuk membuat nama di setiap barang hak milik adik tersebut bukan bermaksud membuat nama kepada barang yang bukan hak milik sendiri.
Prinsip Kerjasama yang wujud	1. Maksim Cara: Melanggar Hal ini kerana, Si Kosong tidak memahami akan maksud perempuan tersebut iaitu dalam ungkapan kerana pada ungkapan " <i>Yeah! Sekarang semua ni aku punya!</i> ", Si Kosong beranggapan bahawa jika dia menulis namanya di semua barang, barang tersebut akan menjadi miliknya seperti yang diungkapkan oleh perempuan tersebut iaitu " <i>Adik kena tulis nama kat sini... , Tengok! Lepas tulis nama, orang akan tau barang ni milik adik!</i> " Dalam hal ini, maklumat yang diterima oleh Si Kosong berlakunya kekaburan dan maklumat yang tidak jelas difahami oleh Si Kosong.

Data 16

Tajuk: *Paras rupa*

Implikatur	Ungkapan daripada Awek " <i>Kau nampak garang sebab takde kening. Aku tak suka lelaki macam ni</i> " bermaksud dia tidak menyukai Aditas ataupun dengan secara tidak langsung menolak Aditas untuk dijadikan sebagai pasangannya.
Prinsip Kerjasama yang wujud	Maksim Cara: Melanggar Ungkapan daripada Aditas " <i>Aku dah tambah kening! Sekarang nampak lembut sikit tak?!!</i> " jelas dapat dilihat bahawa Aditas tidak memahami akan maksud Awek tersebut mengenai kening kerana Awek tersebut mahukan kening yang asli bukan palsu. Selain itu, Aditas tidak memahami akan maksud Awek tersebut yang telah menolaknya secara tidak langsung.

Data 17

Tajuk: *Doktor otaku*

Implikatur	Ungkapan daripada Aditas " <i>Doktor...darah kepala saya tak berhenti pun...</i> " membawa maksud doktor tersebut masih belum menyembuhkan luka di kepala Aditas tersebut.
Prinsip Kerjasama yang wujud	<p>1. Maksim Kualiti: Melanggar</p> <p>Hal ini dapat dilihat melalui ungkapan doktor tersebut "<i>Mulai sekarang kepala kamu takkan cedera langsung</i>", dalam hal ini ia adalah sesuatu yang tidak benar kerana Aditas masih mengalami kecederaan di kepalanya.</p>

Data 20

Tajuk: *Bersedia*

Implikatur	Ungkapan Bepop " <i>Cepat pakai topeng ni</i> " berkemungkinan Bepop hanya bermain-main dengan Aditas dan Vaness ataupun Bepop mempunyai agenda yang lain terhadap mereka sama ada ia suatu perkara yang baik ataupun buruk.
Prinsip Kerjasama yang wujud	<p>1. Maksim Perhubungan: Mematuhi</p> <p>Hal ini kerana, apa yang diungkapkan oleh Bepop kepada kawan-kawannya iaitu Aditas dan Vaness mempunyai hubungan. Iaitu setiap apa yang dikatakan oleh Bepop akan dijawab atau ditanya oleh Vaness dan Aditas.</p>