

## **JURANG DIGITAL DALAM CERITA JENAKA INTERNET: SATU PERBINCANGAN FOLKLOR URBAN**

*SITI SALASIAH TAMAM*

*Pusat Pengajian Bahasa, Kesusasteraan dan Kebudayaan Melayu  
Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan  
Universiti Kebangsaan Malaysia  
Iltizamodisi\_85@yahoo.com*

*SHAIFUL BAHRI MD. RADZI*

*Pusat Pengajian Bahasa, Kesusasteraan dan Kebudayaan Melayu  
Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan  
Universiti Kebangsaan Malaysia  
sbmr@ukm.my*

### **ABSTRAK**

Esei ini membicarakan jurang digital dalam cerita jenaka internet. Jurang digital adalah perbezaan pengetahuan komputer dalam kalangan masyarakat masa kini ekoran perubahan cara hidup yang mementingkan teknologi informasi. Senario ini menjadi bahan jenaka dalam cerita-cerita jenaka yang tersebar di internet khususnya dalam blog dan laman sosial seperti Facebook, Twitter, Friendster dan Myspace. Dalam konteks folklor, cerita-cerita jenaka ini dianggap sebagai suatu bentuk folklor urban (*urban folklore*). Dalam cerita jenaka internet, jurang digital ini mewujudkan kumpulan yang memiliki tahap sedar komputer yang berbeza antara orang bodoh (buta IT) dan orang pintar (celik IT). Sifat-sifat kebodohan yang berkisar tentang pertentangan dan perbezaan jurang digital inilah yang menimbulkan kelucuan sehingga mewujudkan aksi bodoh yang jahil, bodoh mengaku pandai dan pertentangan antara pandai dan bodoh.

**Kata kunci:** jurang digital; cerita jenaka; folklor; folklor bandaran; internet

## **DIGITAL GAP HUMOUR IN THE CYBERSPHERE/INTERNET: THE PERSPECTIVE OF URBAN FOLKLORE**

### **ABSTRACT**

This essay attempts to understand ‘digital gap’ humour in the cybersphere/Internet. The notion of ‘digital gap’ refers to the difference in information and communication technological (ICT) competencies or digital literacies between social groups. As such, the impact of digital gap on society becomes the obvious fodder for humorous anecdotes and idiotic jokes which circulate in the cybersphere/Internet through blogs and social networking applications like Facebook, Twitter, Friendster and Myspace. These stories are considered as urban folklores. Based on varying levels of digital literacies, two general cohorts of user have emerged from these stories namely, ICT illiterate and ICT literate. Witty yet cynical, the comical sense of humour generated in such funny folklores

is constructed mainly by flouting of the social maxims (quality, relevance and manner) ludicrously played out by the-stupid-who-thinks-he-is-clever or the country bumpkin as well as the clever/dumb social opposites.

**Key words:** digital gap; jokes; folklore; urban folklore; internet

## PENGENALAN

Kemajuan teknologi pada masa kini begitu berpengaruh ke atas kehidupan manusia khususnya dalam bidang informasi. Informasi didigitalkan bagi memenuhi kehendak manusia dalam pelbagai aspek, khususnya praktikal dan utiliti. Bagi mencapai informasi, teknologi telah berkembang pesat bagi memenuhi matlamat konsumerisme tersebut. Sehubungan itu, komputer memainkan peranan penting dan dibangunkan tahap demi tahap sehingga mencapai tahap keefisienan yang tinggi. Komputer didatangkan dengan fitur-fitur yang menarik minat pengguna sehingga perkembangan teknologi ini melahirkan pula inovasi yang lebih canggih seperti komputer tablet dan telefon pintar. Revolusi digital yang melanda pada akhir dekad ini menunjukkan pengguna semakin menyukai peranti yang semakin kecil, kompak dan pelbagai fungsi aplikasi. Ini dapat dilihat melalui perkembangan dan permintaan teknologi seperti ini di Syarikat Apple Inc (Ani Nadiha, 2011). Sehingga akhir tahun 2012, jenis peranti canggih yang berada di pasaran dan diminati ramai peminat gajet canggih adalah peranti mudah alih seperti *ultrabook*,<sup>[i]</sup> tablet,<sup>[ii]</sup> telefon pintar (*smartphone*)<sup>[iii]</sup> dan komputer bergaya hibrid<sup>[iv]</sup> (*Majalah PC*, 2012). Peranti canggih membolehkan individu sentiasa memperolehi informasi terkini di samping memudahkan penyimpanan dan pengurusan informasi yang diperolehi. Menyedari akan pentingnya teknologi komputer dan jalur lebar, kerajaan kini berusaha membangunkan teknologi jalur lebar di Malaysia serta memberi komputer riba secara percuma untuk golongan pelajar kerana kepentingannya dalam membangunkan modal insan.<sup>[v]</sup> Sehingga tahun 2010, terdapat 16.9 juta pengguna internet di negara ini, 30.4 juta pelanggan telefon selular dan 7.4 juta langganan selular generasi ketiga dan 1.8 juta isi rumah yang memiliki komputer (*Utusan Malaysia*, 2010).

Pemilikan peranti canggih telah menjadi gaya hidup dekad terakhir ini dan meliputi pelbagai peringkat umur. Malah ianya menjadi budaya popular pula akibat suntikan media massa sehingga individu pada masa kini menjadi terlalu akrab dengan peranti canggih. Moriyama (2012) menyatakan bahawa individu yang mengenal medium digital sejak lahir dan tidak lekang dengannya sehingga dewasa dikenali sebagai peribumi digital (*digital native*). Perkembangan ini telah mencipta suatu jurang digital bagi golongan yang bertentangan dengan golongan yang disebutkan oleh Moriyama. Jurang digital ini merujuk kepada perbezaan yang berlaku antara golongan yang kenal, faham serta dapat mengguna IT dengan yang tidak, atau dalam erti kata lain antara yang kaya maklumat dengan yang miskin maklumat (Mohammad Zaki & Chan Kim Ling, 2005). Masalah jurang digital pula boleh dilihat dari pelbagai dimensi seperti antara negara, kawasan bandar dengan luar bandar, golongan etnik, gender, status ekonomi dan sebagainya (Mokmin, 2005). Antara ukuran atau kriteria yang sering diguna dalam mengukur jurang digital ialah pemilikan komputer, akses kepada internet, talian telekomunikasi dan tahap pengetahuan dalam bidang komputer (Mohammad Zaki &

Chan Kim Ling, 2005). Terdapat juga golongan yang memiliki komputer dan akses kepada internet namun tahap pengetahuan mereka agak terhad. Ini menyebabkan tahap kecekapan mereka dalam menggunakan teknologi seperti ini juga terhad. Keadaan jurang digital ini boleh menimbulkan bahan jenaka antara golongan individu yang dikatakan kaya maklumat ini dengan golongan yang miskin maklumat. Isu jurang digital ini turut tersebar di dalam internet misalnya melalui blog sehingga terbentuk satu kumpulan cerita yang dalam konteks folklor dikenali sebagai folklor bandar (urban folklore).

## FOLK DAN CERITA JENAKA INTERNET

Perkembangan pesat teknologi komputer dan internet adalah seiring dengan gaya dan wadah berkomunikasi terkini masyarakat moden. Malah, perkembangan teknologi ini membolehkan komunikasi menjadi lebih efektif dan meluas berbanding penggunaan surat, telefon dan faksimili. Fenomena perubahan ini berlaku di seluruh dunia tanpa mengira usia dan sempadan lokasi termasuklah di Malaysia. Dalam hal ini, tahap sedar (*self awareness*) tentang teknologi komputer terbentuk dalam kalangan generasi muda seperti yang disebut oleh Moriyama (2012) dan Mohammad Zaki dan Chan Kim Ling (2005). Internet telah menjadi alat yang penting dalam kehidupan manusia sehingga digambarkan menjadi sebuah ruang terbentuk dan munculnya tradisi dan dikenali sebagai kumpulan (*folk*) siber (Bronner, 2009). Kumpulan siber ini terdiri daripada mereka yang kaya dengan maklumat atau celik IT serta aktif menggunakan internet. Mereka merupakan generasi masa kini yang dihubungkan dengan jaringan sosial di dalam alam siber (*computer-mediated-communication*).<sup>[vi]</sup> Individu yang dihubungkan melalui jaringan sosial ini memiliki folklor mereka tersendiri. Dalam konteks folklor, kumpulan ini dikenali sebagai ‘folk’ dan seterusnya wujudnya folklor bandar (*urban folklore*) memandangkan setiap kumpulan memiliki tradisi mereka yang tersendiri.

Sehalaan dengan kenyataan di atas, Dundes (1975) menggariskan bahawa sesebuah folk sekurang-kurangnya mempunyai satu ciri sepunya yang mengikat mereka sebagai sebuah kumpulan folk bandar sama ada dari segi bahasa, pekerjaan, agama mahupun kumpulan etnik. Masyarakat moden kini memiliki ciri sepunya yang sama iaitu masyarakat yang berinformasi dan memiliki pengetahuan literasi yang tinggi dan ini merupakan ciri yang homogenous dalam masyarakat moden. Dalam konteks ini, cerita jenaka yang ditulis dan dipaparkan secara umum di sesebuah laman sesawang atau blog boleh diakses oleh ramai individu. Cerita jenaka ini kemudian boleh disalin dan dikongsikan pula di pelbagai jaringan sosial seperti Facebook, Twitter, Friendster dan Myspace. Tambahan pula, terdapat juga laman sembang dan juga mel elektronik yang praktikal untuk menjadi medium penyebaran cerita jenaka. Penyebaran cerita jenaka secara elektronik ini telah menepati ciri sastera lisan iaitu penyebaran yang meluas sehingga ke seluruh dunia. Folk siber juga memiliki sistem pandang dunia (*worldview*) dan kod sosial mereka tersendiri di dalam alam siber.<sup>[vii]</sup> Inilah yang dikatakan oleh Dundes (1980) bahawa folk terbentuk mengikut konteks semasa dan mereka memiliki cerita jenaka yang menjadi sebahagian daripada folklor mereka. Menurut Davies (2005), jenaka dicipta di dalam sesebuah kumpulan atau golongan (*folk*) dan tersebar di dalam kumpulan tersebut. Ahli di dalam kumpulan tersebut boleh mencipta jenaka dan kadangkala jenaka tersebut tersebar dengan meluas sehingga pencipta asal sudah tidak

dapat dikenal pasti lagi. Kesemua cerita jenaka oleh kumpulan-kumpulan kecil ini bersifat kolektif dan mempunyai ciri tertentu yang dapat dikenali. Dengan kadar capaian informasi yang tinggi ini, jenaka tersebar dengan lebih cepat, mudah dan meluas.

Internet sebagai medium penyebaran folklor bandaran yang efektif menawarkan pelbagai jenis cerita jenaka yang bertitik tolak daripada pelbagai isu semasa. Isu jurang digital adalah antara isu yang menjadi bahan jenaka yang tersebar luas di internet kerana jurang digital berlaku dalam pelbagai dimensi. Kumpulan cerita jenaka tentang jurang digital ini ditampilkan melalui tiga kategori cerita iaitu bodoh yang jahil, bodoh mengaku pandai dan pertentangan antara pandai dan bodoh. “Bodoh” dan “pandai” yang dibincangkan adalah mengikut konteks perbezaan pengetahuan tentang teknologi komputer sahaja. Cerita jenaka kategori bodoh yang jahil menggambarkan perbuatan bodoh yang dilakukan oleh watak dan ianya tidak dapat diterima akal oleh khalayak yang celik teknologi komputer manakala kategori bodoh mengaku pandai pula menceritakan kelucuan yang timbul akibat salah faham kerana tidak memahami istilah dan fungsi yang berkaitan dengan perkomputeran dan pengendaliannya. Kategori cerita pertentangan pandai dan bodoh pula menceritakan penggunaan bahasa komputer watak pintar komputer di dalam perbualan seharian serta menggunakan istilah atau terminologi komputer sebagai bahasa kiasan. Oleh kerana terlalu pintar, tindakan mereka juga menimbulkan kesusahan kepada diri sendiri dan juga orang lain. Sifat-sifat bodoh dan pintar yang terdapat di dalam cerita jenaka siber ini merupakan salah satu ciri cerita jenaka.[viii] Justeru, perbincangan berkisar tentang pertentangan dan perbezaan jurang digital antara orang bodoh (buta IT) dan orang pintar (celik IT) sehingga menimbulkan kelucuan. Dengan menggunakan cerita jenaka dengan tema teknologi komputer yang didapati di dalam internet,[ix] perbincangan akan mengupas unsur kelucuan akibat jurang digital yang berlaku.

### **BODOH YANG JAHIL**

Teknologi komputer telah menjadi sebahagian daripada gaya hidup moden. Semua orang mahu memiliki komputer walaupun ada sesetengahnya yang memiliki pengetahuan komputer yang terhad atau langsung tidak mengetahui akannya. Keadaan ini telah membawa perbezaan jurang digital dari segi pengetahuan teknologi komputer dalam kalangan sesetengah golongan masyarakat. Perbezaan jurang digital paling banyak mempengaruhi golongan bodoh yang jahil. Pelbagai situasi berlaku kepada golongan ini dalam proses mahu memiliki komputer dan ianya boleh menjadi bahan cerita jenaka. Banyak perbuatan mereka yang menimbulkan kelucuan dan tidak dapat diterima oleh kumpulan yang celik teknologi komputer. Perbuatan bodoh ini biasanya akan menyebabkan kesusahan serta mendatangkan aib pula kepada mereka. Kelucuan timbul akibat pengendalian yang tidak cekap tentang sistem komputer, perisian komputer, kecemasan yang berkaitan dengan komputer, sokongan teknikal serta rangkaian internet.

Dalam satu cerita jenaka siber ini umpamanya, kekurangan pengetahuan tentang sistem komputer[x] telah menyebabkan seorang lelaki menjadi bahan jenaka. Dalam jenaka ini, lelaki tersebut mahu membeli sebuah komputer lalu bertanya pendapat salah seorang staf teknikal di tempat kerjanya. Namun, perkara yang menimbulkan kelucuan adalah apabila beliau mengangap bahawa *My Computer* dan *My Document*

adalah sebahagian daripada alat perkakasan komputer dan dijual secara berasingan. Jenaka tersebut adalah seperti berikut:

*I work for a technical college in Georgia as the only tech support staff on campus. A few days ago, I had a gentlemen ask me about purchasing a PC.*

**Him** : *I'm looking at purchasing this Dell. Do you think I will need My Computer?*

*Or what about My Documents? How much do they cost?*

**Me** : *Sir, that comes with all Windows machines.*

**Him** : *Oh wow! I thought you had to pay extra for those!*

[www.rinkworks.com/stupid/cs\\_piecing.shtml](http://www.rinkworks.com/stupid/cs_piecing.shtml) Diakses pada 6 November 2012

Apabila istilah asas seperti *My Computer* dan *My Document* tidak diketahui oleh seseorang, maka ini menunjukkan betapa ceteknya pengetahuan individu itu tentang komputer. Kedua-dua istilah ini sebenarnya merujuk kepada sistem yang berfungsi secara bersama bagi membolehkan sesebuah komputer beroperasi. Perkara tersebut menimbulkan kelucuan kerana tanpa rasa malu, watak lelaki tersebut mengeluarkan jawapan yang benar-benar polos kerana telah terkeliru dengan makna sebenar istilah-istilah tersebut. Ia bukanlah jawapan yang sepatutnya dikeluarkan oleh seseorang yang mahu membeli sebuah komputer. Logiknya, apabila seseorang mahu memiliki sebuah komputer, individu itu diandaikan mengetahui akan fungsi dan pengendalian komputer sekurang-kurangnya pada tahap yang paling asas.

Apabila kurang pengetahuan tentang teknologi komputer, seseorang individu mungkin bertindak merosakkan perkakasan komputernya sendiri tanpa disedarinya lalu mendatangkan kerugian.[xi] Perkara ini selalu terjadi apabila memikirkan bahawa tindakan mereka mungkin tidak akan menjejaskan komputer. Cerita jenaka berikut menunjukkan tindakan bodoh seorang pengguna apabila beliau melakukan sesuatu kepada komputer ribanya dengan harapan dapat meningkatkan fungsinya. Oleh kerana komputer riba tersebut menjadi panas ketika digunakan di atas ribanya, beliau telah bertindak menebuk lubang di bahagian bawah komputer itu dengan harapan dapat mengurangkan kepanasannya.[xii]Jenaka tersebut adalah seperti berikut:

*A man purchased a laptop from me. He called about a week later and said that it would no longer boot up. He brought it in, and I discovered that sixteen nicely drilled holes were in the bottom of the case. I asked him about it, and he said the machine was too hot sitting on his lap, so he had drilled these air holes.*

[www.rinkworks.com/stupid/cs\\_abuse.shtml](http://www.rinkworks.com/stupid/cs_abuse.shtml) Diakses pada 6 November 2012

Kurang pengetahuan akan fungsi perkakasan komputer juga boleh menyebabkan pengguna salah faham akan sesuatu fungsi perkakasan itu dan boleh menyebabkan kerosakan. Cerita berikut menunjukkan pengguna salah faham akan fungsi pemain CD pada komputernya apabila menganggapnya sebagai tempat letak atau pemegang cawan sedangkan fungsinya yang benar adalah untuk memainkan CD. Tindakan tersebut telah menyebabkan alat itu tidak dapat menampung berat cawan sehingga menyebabkannya patah. Jenaka tersebut dapat dilihat seperti berikut:

**Caller** : *Hello, is this tech support ?*

**Tech** : *Yes, It is. How may I help you ?*

**Caller** : *The cup holder on my PC is broken and I am within my warranty period.*

*How do I go about getting that fixed ?*

**Tech** : *Did you say a Cup holder ?*

**Caller** : *Yes ! it is attached to the front of my computer*

**Tech** : *Please excuse me If I seem a bit stumped, It's because I am. Did you received (sic) this as part of a promotional, at a trade show ?*

**Caller** : *It came with my computer, I don't know anything about a promotional, It just has 4X on it.*

*At this point the tech rep had to mute the caller because he couldn't stand it He was laughing too high. The caller had been using the load drawer of CD-ROM drive as a cup holder and snapped it off the drive.*

<http://deepjava.com/humour.jsp> Diakses pada 12 Oktober 2012

Salah faham akan fungsi perkakasan komputer juga berlaku dalam jenaka yang berikut. Watak Ajoji dalam jenaka ini merupakan seorang pembeli mesin pencetak (*printer*). Ajoji menghadapi masalah ketika mencetak menggunakan dakwat biru kerana setiap kali hasil cetakannya berwarna hijau. Tidak berpuas hati dengan pencetak yang dibeli itu, Ajoji bertindak menghubungi kedai yang berkenaan bagi mendapatkan bantuan seperti digambarkan di bawah:

**Sumardi** : Hello!

**Ajoji** : Halo..halo apasal aku punya *printer* yang baru beli tadi takde warna kuning?

**Sumardi** : Aiya bunyi cam pelik jer tu bro..?

**Ajoji** : Kalau saya *print* warna biru jadi warna hijau..

**Sumardi** : Ok cuba encik keluarkan balik *catridge* warna lepas tu masukkan balik..

**Ajoji** : Ok..ok.. ha done!

**Sumardi** : Cuba encik *print* lagi warna biru

**Ajoji** : Ok.... ha dia kuar warna hijau lagi nih!

**Sumardi** : Alamak ... encik tak masuk ketat-ketat ker?

**Ajoji** : Dah ketat la wwei...

**Sumardi** : Hmm... ok-ok jangan marah encik, cuba encik *uninstall* balik *software printer* tadi lepas tu encik *install* semula, nnt encik call balik. Takut encik salah *install* tadi.

(Ajoji buat *uninstall printer* tadi dan *reinstall* balik tapi masalah tadi tetap berlaku, dia call *customer service* tadi..)

**Ajoji** : Haloo! Tak boleh lagi lah!

(Sumardi mula pening dan minta bantuan kawan-kawan dia yang lain. Malangnya semua xde idea..)

**Sumardi** : En Ajoji, nanti saya cuba tanya orang HQ atau search kat google jap, nanti saya telefon encik semula.

(Setelah dua jam, Sumardi dan kawan-kawan dia tadi masih tak menemui jawapannya dan membuat keputusan supaya Ajoji menukar *printer* baru. Tiba-tiba Ajoji call balik *customer service* tadi...)

**Ajoji** : Halo saya nak tanya lagi nih, adakah lebih baik kalau saya guna A4 warna putih daripada kertas warna kuning yang saya gunakan sekarang...?

(Sumardi terharu...sampai menitik air mata).

<http://www.isuhangat.net/v1/2010/12/22/printer-salah-warna/> Diakses pada 12 Oktober 2012

Masalah yang dihadapi itu akhirnya terjawab secara tidak sengaja apabila menyatakan bahawa dia menggunakan kertas kuning berbanding kertas putih. Lazimnya, dakwat berwarna biru akan berubah warnanya menjadi hijau apabila bertembung dengan warna kuning. Akibat salah faham dan kurang pengetahuan tentang warna, Ajoji telah menyusahkan diri sendiri serta pekerja kedai.

Pengguna komputer pada tahap kecekapan yang sederhana mungkin boleh mengatasi beberapa masalah berkaitan dengan komputer. Walau bagaimanapun, sekiranya masalah itu melampaui had pengetahuan pastinya mereka akan berasa panik. Bagi pengguna yang langsung tidak mengetahui tentang virus komputer tentunya menyangkakan bahawa virus komputer adalah mikroorganisma hidup yang boleh membawa penyakit. Dalam konteks ini, menurut kefahaman mereka virus komputer boleh menjangkiti komputer lain melalui bawaan udara serta sentuhan. Hal ini dapat dilihat melalui cerita berikut;

*A guy came into my office, in a real panic. He kept saying something about how his computer screen was shaking violently, and he thought it had a virus! Going down to the computer, I found that the picture on the screen was indeed shaking a lot, but I also noticed something else...a desk fan was placed right next to the monitor, which was plugged into the same power strip. I switched the fan off, and the picture stopped shaking. I told him to move the fan away from the monitor in future, to avoid that problem. Later on I heard him telling a colleague that his desk fan had a virus, and he had to keep it away from the screen to stop it from infecting his computer.*

[www.rinkworks.com/stupid/cs\\_viruses.shtml](http://www.rinkworks.com/stupid/cs_viruses.shtml) Diakses pada 6 November 2012

Lelaki dalam cerita jenaka di atas salah faham akan virus komputer. Beliau sebenarnya telah memalukan diri sendiri kerana menyebarkan khabar angin bahawa kipas mejanya telah diserang virus dan perlu dijauhkan daripada komputer bagi mengelakkan jangkitan. Dalam hal ini, lelaki tersebut menganggap virus bersifat biologi dan perlu ditangani secara fizikal. Namun, kipas meja bukan merupakan sebahagian daripada perkakasan komputer dan tidak mungkin akan terkena virus komputer.

Bagi syarikat pengeluar komputer yang lebih besar, mereka memiliki staf sokongan teknikal mereka sendiri bagi membantu para pelanggan mereka yang menghadapi masalah komputer. Pelanggan yang mendapatkan bantuan daripada mereka pula biasanya memiliki pengetahuan komputer yang amat rendah sehingga menyukarkan staf sokongan teknikal membantu mereka. Akibatnya, timbul pelbagai situasi yang melucukan. Dalam jenaka yang berikut, seorang pelanggan telah mendapatkan bantuan seorang staf sokongan teknikal. Oleh kerana salah faham, pelanggan tersebut tidak dapat melakukan arahan yang diberikan oleh staf tersebut. Jenaka tersebut adalah seperti berikut:

**Tech Support** : *I need you to right-click on the Open Desktop.*  
**Customer** : *Ok.*  
**Tech Support** : *Did you get a pop-up menu?*  
**Customer** : *No.*

**Tech Support** : *Ok. Right click again. Do you see a pop-up menu?*  
**Customer** : *No.*  
**Tech Support** : *Ok, sir. Can you tell me what you have done up until this point?*  
**Customer** : *Sure, you told me to write 'click' and I wrote 'click'.*

<http://deepjava.com/humour.jsp> Diakses pada 12 Oktober 2012

Kejenuaan di sini berpunca daripada salah faham dalam penyebutan perkataan yang kurang jelas antara 'right' (kanan) dan 'write' (tulisi). Staf tersebut meminta pelanggan mengetik kanan (*right-click*) sebaliknya pelanggan tersebut menaip 'write click.' Akibatnya, walaupun berulang kali arahan dibuat, pelanggan tersebut masih lagi tidak berjaya menjalankan arahan yang mudah itu. Seterusnya, dalam contoh jenaka berikut, seorang staf teknikal berasa tertekan kerana pelanggan yang menghubunginya tidak dapat mengenal pasti punca utama yang menyebabkan komputernya terpadam ketika beliau sedang menaip. Jenaka tersebut adalah seperti berikut:

**Tech Support** : *Welch Hall computer assistant; may I help you?*  
**Customer** : *Yes, well, I'm having trouble with WordPerfect.*  
**Tech Support** : *What sort of trouble?*  
**Customer** : *Well, I was just typing along, and all of a sudden the words went away.*  
**Tech Support** : *Went away?*  
**Customer** : *They disappeared.*  
**Tech Support** : *Hmm. So what does your screen look like now?*  
**Customer** : *Nothing.*  
**Tech Support** : *Nothing?*  
**Customer** : *It's blank; it won't accept anything when I type.*  
**Tech Support** : *Are you still in WordPerfect, or did you get out?*  
**Customer** : *How do I tell?*  
**Tech Support** : *Can you see the C:\> prompt on the screen?*  
**Customer** : *What's a sea-prompt?*  
**Tech Support** : *Never mind. Can you move the cursor around on the screen?*  
**Customer** : *There isn't any cursor; I told you, it won't accept anything I type.*  
**Tech Support** : *Does your monitor have a power indicator?*  
**Customer** : *What's a monitor?*  
**Tech Support** : *It's the thing with the screen on it that looks like a TV. Does it have a little light that tells you when it's on?*  
**Customer** : *I don't know.*  
**Tech Support** : *Well, then look on the back of the monitor and find where the power cord goes into it. Can you see that?*  
*(Rustling and jostling heard in the background.)*  
**Customer** : *[muffled] Yes, I think so.*  
**Tech Support** : *Great! Follow the cord to the plug and tell me if it's plugged into the wall.*  
**Customer** : *Yes, it is.*



- Tech Support** : *When you were behind the monitor, did you notice that there were two cables plugged into the back of it, not just one?*
- Customer** : *No.*
- Tech Support** : *Well, there are. I need you to look back there again and find the other cable.*
- (Rustle, rustle.)*
- Customer** : *[muffled] Ok, here it is.*
- Tech Support** : *Follow it for me and tell me if it's plugged securely into the back of your computer.*
- Customer** : *[still muffled] I can't reach.*
- Tech Support** : *Uh huh. Well, can you see if it is?*
- Customer** : *No.*
- Tech Support** : *Even if you maybe put your knee on something and lean way over?*
- Customer** : *Oh, it's not because I don't have the right angle -- it's because it's dark in here.*
- Tech Support** : *Dark?*
- Customer** : *Yes -- the office light is off, and the only light I have is coming in from the window.*
- Tech Support** : *Well, turn on the office light then.*
- Customer** : *I can't.*
- Tech Support** : *No? Why not?*
- Customer** : *Because there's a power outage.*
- Tech Support** : *A p-! [AARGH!]*

*This woman was good friends with my supervisor. She's now also my wife.*

[www.rinkworks.com/stupid/cs\\_calls.shtml](http://www.rinkworks.com/stupid/cs_calls.shtml) Diakses pada 6 November 2012

Dalam jenaka ini, staf sokongan teknikal telah bersusah payah mahu membantu pelanggan mengenalpasti punca yang menyebabkan komputernya terpadam. Walaupun tertekan, namun staf tersebut masih lagi bersabar melayan karenah pelanggan. Akhirnya mereka dapat mengenal pasti puncanya iaitu komputer pelanggan tersebut terpadam bukan disebabkan masalah komputer tetapi sebaliknya ketiadaan bekalan tenaga elektrik. Secara logiknya, tiada sebarang peralatan elektrik yang boleh berfungsi jika tiada bekalan elektrik.

### **BODOH MENGAKU PANDAI**

Manusia memiliki pelbagai sikap sama ada positif atau negatif. Sikap yang positif dapat membawa kebaikan kepada kehidupan tetapi sebaliknya bagi sikap negatif. Orang yang hanya mempamerkan sikap negatif tanpa berusaha untuk berubah adalah orang yang rugi. Ini termasuklah orang yang bodoh tetapi mengaku pandai atau lebih dikenali sebagai bodoh sombong. Sesetengah orang berasa bahawa mereka mengetahui akan perkakasan komputer dan fungsinya tetapi sebenarnya mereka tidak mengetahuinya. Apabila berlaku suatu situasi yang melibatkan kerosakan pada perkakasan komputer, mereka berasa yakin dapat menangani situasi tersebut tetapi dalam masa yang sama menyerlahkan kebodohan diri. Cerita jenaka berikut menunjukkan seorang pengatur cara telah dipanggil oleh

sebuah syarikat untuk memperbaiki komputer. Namun, pekerja yang melayan pengatur cara tersebut tidak mempunyai pengetahuan tentang komputer. Akibatnya, sikap kepura-puraan ini lebih mendedahkan akan kelemahannya sendiri. Cerita jenaka tersebut adalah seperti berikut:

Seorang *programmer* dipanggil ke sebuah pejabat di Kuala Lumpur. Sampaianya dia disana dia telah dilayan dengan baik oleh pekerja yang ditugaskan melayan *programmer* itu...malangnya pekerja itu seorang yang bodo sombong.....*programmer* itu memulakan perbicaraan..

**programmer** : ape masalah encik panggil saya nie?

**pekerja** : ooo....sbb komputer syarikat ini ada masalah la.

**programmer** : masalah ape?

**pekerja** : semua tetikus da lari dah...

**programmer** : huh.....lari?

**pekerja** : ya ia dah lari

**programmer** : macam mane?

**pekerja** : saya bagitau awk stu rahsia...sbenarnya boss sya x bayar gji kat tetikus 2 sebab 2 la dia lari.....

<http://lawakjenaka.com/bahasa-melayu/lawak-komputer/lawak-yang-amat>

Diakses pada 12 Oktober 2012

Situasi yang sama juga dapat dilihat dalam cerita berikut. Dalam cerita ini, majikan sebuah bank tidak dapat membezakan dengan jelas dua jenis perkakasan komputer iaitu CPU dan *hard drive* sehingga menyebabkannya salah faham akan kedua-dua fungsinya. Dalam usaha organisasi tersebut mendapatkan 20 buah PC (komputer), sebaliknya 20 buah *hard drive* (komponen dalam komputer) pula yang tiba. Jenaka tersebut adalah seperti berikut:

*I work in an office for a major bank, which doesn't have an on-site IT technician. As I know more than most people there about computers, it falls to me to fill the role of IT coordinator. My immediate boss, no matter how many times I explain it to him, insists on calling the CPU tower of a PC the hard drive. Although it caused some confusion to begin with, I generally know what he means and ignore it, and the job gets done. But this came to a head a while ago when we had some extra work coming in, and we needed 20 new PCs, which my boss dutifully ordered. When the shipment came in, it was in a suspiciously small box. Of course my boss had put in a call asking for 20 new hard drives, and of course that's what we'd been sent. The funniest part was listening to one side of a telephone conversation in which he angrily complained that he'd wanted HARD DRIVES, not this box of useless junk!*

[www.rinkworks.com/stupid/cs\\_piecing.shtml](http://www.rinkworks.com/stupid/cs_piecing.shtml) Diakses pada 6 November 2012

Akibat tindakan majikan ini, organisasi itu mengalami kerugian kerana membeli perkakasan yang tidak boleh digunakan. Lebih melucukan, individu yang melakukan kesalahan tersebut adalah orang yang berjawatan tinggi. Dalam jenaka berikut pula, tindakan bodoh yang menimbulkan kelucuan juga adalah berkaitan dengan perisian antivirus:

*Friend: You know that antivirus program you installed on my computer for me? It keeps popping up some sort of message about a trojan or something while I'm*

*surfing on the internet. It doesn't seem to be doing anything about it because I keep getting the message, so I uninstalled the antivirus program. And now I don't get that message any more.*

[www.rinkworks.com/stupid/cs\\_viruses.shtml](http://www.rinkworks.com/stupid/cs_viruses.shtml) Diakses pada 6 November 2012

Perisian antivirus sepatutnya berfungsi sebagai pelindung kepada sesebuah sistem komputer. Apabila sesebuah komputer bersambung dengan talian internet, komputer tersebut berisiko terdedah kepada serangan virus. Risiko bertambah tinggi jika pengguna melayari laman sesawang yang mencurigakan. Dalam situasi jenaka ini pula, watak tersebut telah bertindak membuang perisian tersebut kerana tidak mahu terganggu dengan amaran antivirus yang berulang-ulang bahawa komputernya telah diserang virus *Trojan Horse*. Tindakan bodoh ini mungkin boleh mengganggu fungsi komputernya dengan lebih teruk.

### PERTENTANGAN PANDAI DAN BODOH

Perbezaan jurang digital juga menyebabkan berlaku pertentangan antara golongan yang pandai dan bodoh dalam kehidupan seharian. Pandai dan bodoh dalam konteks ini merujuk kepada tahap pengetahuan komputer; celik komputer (pandai) dan kurang atau tiada pengetahuan komputer (bodoh). Isu utama yang menjadi bahan jenaka adalah penggunaan terminologi khas atau jargon dalam bidang perkomputeran ke dalam perbualan biasa oleh golongan yang pandai ini. Jargon yang digunakan dalam cerita jenaka dikenali sebagai bahasa komputer (*computer language*) [xii]. Bahasa komputer seperti arahan-arahan operasi sistem komputer telah digunakan dalam perbualan biasa bagi menggantikan frasa dan ayat-ayat yang biasa. Hasilnya, pembentukan ayat menjadi janggal dan teknikal namun dapat difahami dalam konteks perbualan tersebut. Penggunaan kata-kata inilah yang menimbulkan kelucuan kepada khalayak.

Dalam satu cerita jenaka yang berbentuk peringatan agar tidak memilih pengatur cara komputer sebagai pasangan, si isteri berasa tertekan dengan sikap dan tingkah laku suaminya. Dia yang bekerja sebagai pengatur cara komputer begitu obses dan lebih menyayangi komputer berbanding isterinya. Perselisihan faham berlaku antara mereka berdua hanya kerana satu isu kecil seperti yang ditunjukkan di dalam cerita berikut:

Sebelum anda memutuskan untuk berkahwin dengan seorang programmer, anda perlu piker dengan semasak-masaknya dulu sebelum anda menyesal dikemudian hari. Ini adalah contoh daripada seorang hamba Allah yang mengadu pada mengenai hubungan dia dan si suami, seorang programmer setiap hari.....

**Suami :** (Setelah balik lewat dari pejabat) Selamat malam sayang, sekarang saya logged in.

**Isteri :** Abang ada beli tak barang yang saya pesan tadi?

**Suami :** Bad command or filename.

**Isteri :** Tapi kan ke saya dah call abang pagi tadi kat pejabat suruh abang beli!

**Suami :** Errorneous syntax. Abort?

**Isteri :** Ish. Abang nih, takkan itu pon tak ingat? Hahaa..... Abang kata tadi dalam telefon nak beli tv? Mana dia?

**Suami :** Variable not found...

**Isteri :** Abang nih memang tak bole harap la. Bak kad kredit abang. biar saya pergi belikan dan shopping barang dapur sekali.

**Suami** : Sharing Violation. Access denied...

**Isteri** : Abang ni tak sayang saya ke? Abang lebih sayang komputer abang tu dari saya. Saya tak tahan la kalau macam ni selalu.

**Suami** : Too many parameters...

**Isteri** : Saya menyesal pilih abang sebagai suami saya. Harapkan muka je hensem.

**Suami** : Data type mismatch.

**Isteri** : Abang nih memang betul-betul tak berguna la.

**Suami** : It's by Default.

**Isteri** : Macamana pula dengan gaji abang?

**Suami** : File in use ... Try later.

**Isteri** : Kalau begitu, apa peranan saya disisi abang sebagai isteri?

**Suami** : Unknown Virus.

<http://lawakjenaka.com/bahasa-melayu/lawak-komputer/programmer-oh-programmer/> Diakses pada 12 Oktober 2012

Penggunaan terminologi khas komputer dalam perbualan menimbulkan kelucuan di dalam cerita jenaka tersebut. Perbualan biasa menjadi tidak difahami kerana istilah dan terminologi komputer digunakan untuk menggantikan perkataan biasa. Malah, penggunaannya juga menyebabkan salah faham kepada isterinya. Jawapan si suami merupakan bahasa komputer sepenuhnya menyebabkan si suami bercakap seperti sebuah robot yang dikawal oleh komputer. Namun demikian, semua jawapan si suami dapat difahami mengikut konteks ayat. Contohnya, apabila si isteri bertanya tentang barang yang dipesan, si suami sebenarnya ingin mengatakan bahawa beliau tidak ingat jenis barang yang dipesan oleh isterinya. Oleh itu, beliau telah bertanya sama ada "*Bad command or filename.*" Apabila si isteri mahu menggunakan kad kredit miliknya, beliau tidak membenarkannya dengan menjawab "*Sharing Violation. Access denied.*" Malah, leteran si isteri dilihat sebagai virus pula oleh si suami. Oleh kerana kepintaran dan kepakarannya sebagai seorang pengatur cara komputer, beliau menjadi terlalu terikat dengan bidang kerjanya sehingga mengganggu proses komunikasi dengan isterinya. Perbuatannya ini menimbulkan kelucuan kerana penggunaan terminologi khas komputer dalam perbualan suami isteri telah menunjukkan bahawa watak suami sebenarnya telah gagal dalam komunikasi di dalam rumah tangga sehingga boleh membawa kepada perselisihan faham tersebut.

Dalam cerita lain pula, Ajoji mengibaratkan dirinya seperti komputer apabila berkomunikasi dengan majikannya. Melihat tingkah laku Ajoji yang tidak ubah seperti komputer, majikannya menyangkakan dia mengalami masalah kesihatan dan menyuruhnya pergi mendapatkan rawatan di klinik. Cerita jenaka tersebut adalah seperti berikut:

**Ajoji** : (mengetuk pintu) Selamat pagi, boss. Maaf, saya terlambat.

**Boss** : Ya, silakan masuk. Kenapa lambat?

**Ajoji** : (duduk di kerusi yang terletak di depan meja bossnya) Habis *booting*, boss.

**Boss** : aaaaa?.....baru bangun tidur ke maksudnya?

**Ajoji** : Yes, boss!

**Boss** : Sudah! Sekarang keluarkan *assignment* semalam!

**Ajoi** : *Loading.....* (sambil membongkar begnya) Satu file dijumpai! Nasib baik tak *didelete* ke *recycle bin*.

**Boss** : Kenapa kamu ni cakap bukan-bukan?

**Ajoi** : Pelik camana boss ? Saya belum lagi *crash!* Nanti boss *merestart* saya, lagi!

**Boss** : Pelik betul cakap-cakap kamu ni....

**Ajoi** : Tidak apa-apa, boss. Semalam saya kena *buffering screen*. Baru buat *refreshing hardware*.

**Boss** : Baik kamu ke klinik, check kesihatan.

**Ajoi** : Okey, boss. *Enter!*, saya *sign out* dulu yek

<http://www.isuhangat.net/v1/2010/11/28/budak-it-yang-hardcore/> Diakses pada 12 Oktober 2012

Dalam cerita jenaka ini, Ajoi menyamakan tabiatnya kepada tabiat sebuah komputer. Dengan kata lain, dia menyamakan operasi dalam sesebuah sistem komputer dengan perbuatan yang dilakukan oleh seorang manusia. Apabila ditanya tentang kelewatannya, Ajoi menjawab “Habis *booting*, boss,” dan ini dapat difahami bahawa beliau baru bangun tidur. *Booting* merupakan proses yang berlaku kepada sebuah komputer apabila dihidupkan semula dan Ajoi telah menyamakan dirinya dengan perbuatan bangun daripada tidur. Semua jawapan Ajoi yang santai seperti memberitahu aktiviti harian yang normal itu menimbulkan kelucuan kepada khalayak yang memahaminya. Situasi ini berlanjutan hingga ke klinik sehingga menimbulkan kelucuan kerana kata-kata Ajoi telah dianggap oleh doktor klinik itu sebagai menghinanya. Petikan jenaka adalah seperti berikut:

**Doktor** : Ada apa, Encik?

**Ajoi** : Saya di command prompt boss saya ke sini.

**Doktor** : Haah?? di apa??

**Ajoi** : Dicommand prompt, doktor! Beliau kata saya error.

**Doktor** : Haah?? Error??

**Ajoi** : Iya, Doktor! Jangan-jangan beliau yang tak pernah update kerana CPU tidak connect ke internet. atau selalu saja hang, doktor

**Doktor** : Apasal kamu ni? Cakap yang bukan-bukan?

**Ajoi** : Oh sheet! Motherboard!! LAN it!!! Bit!!!!

**Doktor** : Kamu memaki saya ker?

**Ajoi** : La ih doktor ni ... doktor yang spam!!!!!! Gaya dah la macam trojan.exe!!!!!!

**Doktor** : Berani kamu marah saya? Keluar dari klinik saya ni!

**Ajoi** : Eh... doktor.... tolong cancel, doktor!!!!Nanti saya dideny access oleh boss saya

<http://www.isuhangat.net/v1/2010/11/28/budak-it-yang-hardcore/> Diakses pada 12 Oktober 2012

Di klinik, Ajoi terus menggunakan bahasa komputer sehingga menimbulkan kemarahan doktor yang merawatnya pula akibat kekeliruan. Perbuatan Ajoi ini menunjukkan perwatakan pintar bodohnya dalam bidang komputer telah menyebabkan dirinya mendapat kesusahan apabila dihalau doktor.

Lebih menarik dalam konteks bahasa komputer atau jargon ini diterjemahkan dalam memperkatakan tentang perasaan dan emosi jiwa wanita. Keadaan ini menunjukkan seolah-olah hati dan perasaan wanita boleh dibaca dan diprogram seolah-olah sebuah mesin. Dalam contoh cerita jenaka berikut, seorang penggodam komputer (*hacker*) telah jatuh hati pada seorang wanita. Penggodam tersebut meluahkan perasaannya dengan menggunakan terminologi khas komputer. Secara kiasan, beliau mengandaikan bahawa hati wanita tersebut ibarat sebuah sistem komputer, maka mudahlah beliau memberi arahan dan menggodam sistem operasinya bagi menawan hati wanita tersebut seperti terakam dalam jenaka berikut:

Seandainya hatimu adalah sebuah *system*,

Maka aku akan scan kamu untuk mengetahui port mana yang terbuka sehingga tidak ada keraguan semasa aku `c:\> nc -l -o -v -e ke hatimu`,tapi aku hanya berani *ping* di *anonymouse proxy*, inikah rasanya jatuh cinta sehingga membuatku seperti *hacker* ke dalam hatimu walau pun aku memang hacker sejati? whatever!

Seandainya hatimu adalah sebuah *system*,

Ingin rasanya aku manfaatkan *vulnerabilities*mu, menggunakan *PHP injection*. Terus aku `ls -la; find / -perm 777 -type d`,sehingga aku tahu jika di hatimu ada folder yang boleh aku tulis atau adakah free space buat aku?. apa aku harus pasang backdor *Remote Connect-Back Shell* jadi aku hanya menunggu sambungan internet kamu connected sahaja, supaya aku tidak merana seperti ini.

Seandainya hatimu adalah sebuah *system*,

Semasa semua *request*ku diterima aku akan pastikan terus hatimu tidak terkena *bugtraq* untuk mengetahui bug terbaru maka aku akan terus *patch* dan *pacth* ,aku akan jaga *servicemu* jangan sampai crash dan aku akan menjadi *firewall*mu aku akan pasang *portsentry*, dan *menyeting* error pagemu The page cannot be found Coz Has Been Owned by Someone get out! aku janji tidak akan ada *miscellaneous program* atau service yang hidden, karena aku sangat sayang dan mencintaimu.

Seandainya hatimu adalah sebuah *system*,

Jangan ada yang kata *You dont have permission to access it* untuk aku, kalau tidak mahu di *ping flood* Atau *DDos Attack* jangan harap....!

<http://www.isuhangat.net/v1/2010/12/14/kisah-cinta-seorang-hacker/> Diakses pada 12 Oktober 2012

Suatu hal yang menariknya di dalam jenaka ini, dapat dilihat bahawa penggodam komputer ini jatuh cinta. Sungguhpun begitu, beliau sukar untuk memikat wanita idamannya itu. Pada awalnya, beliau menyamakan hati wanita tersebut seperti sebuah sistem yang membolehkannya memberi arahan dan menggodamnya. Hal ini dapat dilihat seperti dalam petikan berikut:

Ingin rasanya aku manfaatkan *vulnerabilities*mu, menggunakan *PHP injection*.

Terus aku `ls -la; find / -perm 777 -type d`,sehingga aku tahu jika di hatimu ada folder yang boleh aku tulis atau adakah free space buat aku?

Dalam petikan tersebut, penggodam tersebut ingin mengetahui sama ada wanita itu boleh dimilikinya atau sudah berpunya. Oleh itu, beliau mengibaratkan hati wanita itu sebagai sebuah sistem komputer dengan merangka arahan-arahan tertentu yang boleh dilakukan ke atasnya. Langkah pertama ialah mengenal pasti kelemahan (*vulnerability*)

wanita tersebut dengan menggunakan *PHP injection*. Dalam konteks komputer, istilah *vulnerability* bermaksud kerentanan atau kelemahan dalam sistem komputer manakala *PHP injection* adalah sejenis arahan yang digunakan oleh penggadam untuk menggadam sesebuah sistem komputer. Seterusnya, arahan tertentu dimasukkan iaitu *ls -la; find / -perm 777 -type d* bagi mengetahui sama ada wanita itu telah berpunya. Ini dapat dilihat dalam ayat “sehingga aku tahu jika di hatimu ada *folder* yang boleh aku tulis” yang membawa pengertian bahawa wanita itu sudah dimiliki sekiranya terdapat folder. Seterusnya, kenyataan “atau adakah *free space* buat aku?” membawa pengertian sama ada masih ada peluang baginya di hati wanita tersebut. Namun jenaka ini pada akhirnya menjadi antiklimaks apabila berlaku pertukaran peranan. Penggadam tersebut sebaliknya menyamakan dirinya seperti sebuah sistem komputer manakala wanita tersebut pula bertindak seperti seorang penggadam. Ini dapat dilihat seperti dalam petikan yang seterusnya:

Seandainya hatimu adalah sebuah system .....

Tapi sayang hatimu bukanlah sebuah system,

Kamu adalah sang bidadari impianku, yang sebenarnya yang terlebih dahulu mengacau systemku! Kamu telah menghantar *trojan horse* ke dalam system aku sehingga aku menjadi *Helen Keller mode*.

Suatu masa nanti aku akan datang dan mengatakan bahawa di hatiku sudah dijangkiti virus yang menghanyutkan, pasti tidak ada antivirus yang dapat memusnahkannya selain kamu.

<http://www.isuhangat.net/v1/2010/12/14/kisah-cinta-seorang-hacker/> Diakses pada 12 Oktober 2012

Apabila watak penggadam menyamakan dirinya seperti sebuah sistem komputer, maka beliau akur bahawa dirinya mudah diserang virus. Dalam konteks ini, cinta dijadikan kiasan sebagai virus *Trojan Horse* sehingga menyebabkannya berada dalam keadaan *Helen Keller mode*. Istilah tersebut bermaksud komputer yang tidak dapat menerima input atau mengeluarkan output. Dalam budaya Melayu, keadaan ini merujuk kepada individu yang sedang dalam bercinta atau istilah poplarnya ‘angau’. Istilah komputer yang dibandingkan dengan istilah biasa menimbulkan kelucuan bagi individu yang memahaminya.

Orang yang pintar juga kadangkala boleh melakukan kesilapan akibat kesukaran membezakan sesuatu perkara. Perkara ini berlaku kepada seorang pekerja bernama Syakir di dalam cerita jenaka yang berikut. Syakir telah diminta oleh majikannya supaya membuka perisian Microsoft Excel di dalam komputer tetapi sebaliknya beliau bertindak membuka DOS (*Disk Operating System*).[xiv] Dalam jenaka ini, Syakir telah melihat amaran yang digantung pada dinding yang menyatakan bahawa tingkap (*window*) tidak boleh dibuka. Namun, Syakir telah tersalah tafsir sehingga menganggap bahawa *window* yang dimaksudkan adalah Windows pada sistem komputer. Petikan jenaka tersebut adalah seperti berikut:

Seorang pekerja baru yang bernama Syakir pening apabila bossnya suruh membuka Microsoft Excel. Godek punya godek, akhirnya dia membuka DOS.

Hey! Saya minta kamu buka Excel kenapa malah buka DOS...?? teriak boss dia.

Gini boss, saya tak mau melanggar peraturan.. jawabnya. Si Boss

kebingungan, dan bertanya, Peraturan apa?

Sambil menunjuk tulisan di dinding, Syakir membacanya. This room is equipped with air conditioner, please do not open windows... Windows jer dah tak boleh apalagi Excel!

<http://kakahkah.mnazman.com/modules/news/article.php?storyid=1091> Diakses pada 12 Oktober 2012

Oleh kerana Syakir menganggap bahawa beliau tidak boleh menggunakan operasi Windows untuk membuka Microsoft Excel, lalu beliau mencari alternatif lain untuk membukanya iaitu dengan menggunakan DOS. Tindakan Syakir tersebut telah menimbulkan kelucuan kepada khalayak kerana Syakir tidak dapat membezakan antara dua perkara yang berbeza iaitu *window* yang merujuk kepada tingkap pejabat dan Windows bagi operasi komputer. Hal ini menunjukkan sesuatu yang ironi iaitu orang pintar dan kreatif tidak semestinya berfikir mengikut kelaziman atau logik.

### KESIMPULAN

Folklor tetap dipertuturkan dan tersebar sehingga kini di zaman moden. Folklor berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Melalui teknologi maklumat, folklor tersebar melalui alam siber dan sentiasa memunculkan folklor baru memandangkan ruang penyebaran maklumat yang luas dan tinggi yang dikenali sebagai folklor urban. Kumpulan dan tradisi ini muncul kerana memiliki ciri sepunya sama ada atas dasar pekerjaan, cita rasa mahupun minat. Perkembangan ini dibantu oleh kecenderungan masyarakat yang sentiasa berusaha untuk bersaing sesama mereka dalam pelbagai medan kehidupan termasuklah dalam gelombang revolusi digital. Namun, bukan semua orang mampu mengharungi revolusi digital dengan mudah kerana setiap individu mempunyai bakat dan kemampuan masing-masing yang berbeza-beza. Kerencaman inilah yang membawa kemudiannya kepada kemunculan jurang digital.

Mereka yang berada di dalam folk ini pula mempunyai folklor mereka tersendiri dan dalam konteks ini adalah cerita jenaka. Sesiapa sahaja yang mempunyai capaian internet boleh membaca dan menikmati cerita jenaka yang dihasilkan. Cerita-cerita jenaka yang dihasilkan dan disebarkan dalam alam siber ini berkisar tentang tindakan atau perbuatan watak-watak tersebut yang menimbulkan kelucuan kepada khalayak. Kelucuan dan kejenakaan yang ditimbulkan oleh watak-watak tersebut mencerminkan tahap penguasaan komputer sesetengah kelompok masyarakat dalam kehidupan seharian. Melalui perlakuan watak yang bodoh serta pertentangan antara bodoh dan pandai maka unsur kelucuan dan kejenakaan dalam cerita jenaka ini ditimbulkan. Cerita-cerita jenaka siber bukan sekadar menjadi hiburan tetapi dapat meningkatkan tahap sedar khalayak khususnya pengetahuan tentang komputer.

---

[i] Menggunakan teknologi Intel, berbentuk nipis dan berkuasa tinggi. Antara model yang terkenal ialah daripada Acer, Samsung, ASUS dan Lenovo.

[ii] Antara jenama dan model yang diminati ialah iPad, Motorola Xoom dan Samsung Galaxy Tab.

[iii] Antara jenama dan model yang diminati ialah Samsung Galaxy, iPhone dan HTC.

[iv] Gabungan teknologi komputer dengan teknologi lain seperti telefon.

[v] Pembangunan modal insan adalah pembangunan yang menumpukan kepada manusia.



Matlamat utamanya ialah untuk meningkat dan memajukan individu bagi mendapatkan pulangan pada masa akan datang (Mohd Fauzi & Mohd Khairul Naim, 2012).

[vi] Golongan remaja pada hari ini misalnya telah menjadikan blog sebagai suatu cara berinteraksi yang terkini (*computer-mediated-communication*). Antara jenis perisian blog yang terkenal ialah *Blogger.com*, *Wordpress.com* and *Friendster.com* (Yuen Chee Keong & Christina Ong Sook Beng, 2012).

[vii] Di dalam folk siber ini, terdapat juga sub-kumpulan yang lebih kecil dan lebih mengkhusus ciri sepunyanya. Oleh itu, muncullah budaya seperti *geek culture* yang merujuk kepada budaya kumpulan yang obses dengan teknologi perkomputeran.

[viii] Dalam perbendaharaan warisan cerita jenaka Melayu terdapat lima watak jenaka terkenal; Pak Pandir, Pak Kaduk, Lebai Malang, Pak Belalang dan Si Luncai. Tiga watak yang pertama adalah asli milik Melayu manakala dua lagi adalah pinjaman dari luar, India. Winstedt (1969) mengklasifikasikan genre ini kepada tiga jenis iaitu watak bodoh sial (*simpleton*) yang diwakili Pak Kaduk dan Lebai Malang, watak pintar bodoh (*Handy Andy*) yang diwakili oleh Pak Pandir manakala Pak Belalang dan Si Luncai mewakili watak pintar (*cunning*). Walaupun dalam kebanyakan cerita, Pak Pandir menampilkan dirinya sebagai watak yang bodoh (*numskull*), namun dalam sesetengah cerita pula dilukiskan sebagai watak pintar yang pandai menipu (*trickster of great cunning*) (Sweeney, A, 1979 dan Shaiful Bahri, M. R., 1996 dan 2000). Ketiga-tiga kategori ini terdapat dalam jenaka siber yang berkaitan dengan teknologi perkomputeran di seluruh dunia.

[ix] Memandangkan data kajian adalah cerita jenaka daripada laman sesawang dan juga blog persendirian, maka penggunaan bahasa rojak dan bahasa pasar tidak dapat dielakkan. Senario ini menjadi gaya berbahasa generasi muda kini di media elektronik. Dari perspektif linguistik, khususnya tentang pencemaran bahasa, isu ini mendapat kritikan keras Teo Kok Seong. Untuk keterangan lanjut, lihat Teo Kok Seong (2013).

[x] Sistem komputer merujuk kepada satu gabungan perisian dan perkakasan komputer yang memproses data secara bermakna.

[xi] Perkakasan komputer adalah peralatan yang membentuk sistem komputer. Ia merujuk kepada perisian yang terdiri daripada papan kekunci, monitor, pencetak, komputer itu sendiri dan peranti lain (O'Leary et al, 2000).

[xii] Tindakan yang betul sebaliknya adalah dengan menggunakan peranti mudah alih seperti kipas penyejuk (*cooler fan*) untuk mengurangkan kepanasan akibat haba yang dikeluarkan oleh komputer tersebut.

[xiii] Terdapat ratusan bahasa pengaturcaraan. Paling popular bagi mikrokomputer ialah C++ dan Visual Basic (O'Leary et.al, 2000).

[xiv] DOS merupakan sistem operasi lama Microsoft dan jarang digunakan pada hari ini kerana penggunaan sistem operasi Windows lebih meluas dan lebih mesra pengguna. Perisian-perisian di dalam komputer seperti Microsoft Excel boleh dibuka dengan menggunakan DOS tetapi pengguna perlu menaip arahan dengan betul untuk membuka sesuatu perisian. Lebih dikenali sebagai MS-DOS, *Microsoft Disk Operating System*.

## RUJUKAN

- 40 produk terbaik. 2012. *Majalah PC*. Bil. 192 (12), 13-17.
- Ani Nadiha. 2011. iOS 4, WP7, android: Kecanggihan mobile OS di sebalik smartphone, iPhone dan window phone. *Majalah PC*. Bil. 169 (11), 28-30.
- Bronner, S.J. 2009. Digitizing and virtualizing folklore. Dlm. Blank, T.J (Pnyt). *Folklore and the internet: Vernacular expression in a digital world (pp.21-66)*. Utah: Utah State University Press.
- Chee Keong, Yuen & Sook Beng, Ong Christina. 2012. Peminjaman leksikal dalam blog bahasa Inggeris remaja Malaysia. *Jurnal Komunikasi Malaysia*. Jil. 28 (1), 137-150.
- Davis, C. 2005. *Jokes and group*. The Institute for Cultural Research monograph. London: The Institute for Cultural Research.
- Dundes, A. 1980. *Interpreting folklore*. Bloomington: Indiana University Press.
- Dundes, A. & Pagter, C.R. 1975. *Work hard and you shall be rewarded: Urban folklore from the paperwork empire*. Detroit: Wayne University.
- <http://deepjava.com/humour.jsp> Diakses pada 12 Oktober 2012.
- <http://lawakjenaka.com/bahasa-melayu/lawak-komputer/programmer-oh-programmer/> diakses pada 12 Oktober 2012.
- <http://www.isuhangat.net/v1/2010/11/28/budak-it-yang-hardcore/> Diakses pada 12 Oktober 2012.
- <http://www.isuhangat.net/v1/2010/12/14/kisah-cinta-seorang-hacker/> Diakses pada 12 Oktober 2012.
- <http://www.isuhangat.net/v1/2010/12/22/printer-salah-warna/> Diakses pada 12 Oktober 2012.
- [http://www.rinkworks.com/stupid/cs\\_abuse.shtml](http://www.rinkworks.com/stupid/cs_abuse.shtml) Diakses pada 6 November 2012.
- [http://www.rinkworks.com/stupid/cs\\_calls.shtml](http://www.rinkworks.com/stupid/cs_calls.shtml) Diakses pada 6 November 2012.
- [http://www.rinkworks.com/stupid/cs\\_piecing.shtml](http://www.rinkworks.com/stupid/cs_piecing.shtml) Diakses pada 6 November 2012.
- [http://www.rinkworks.com/stupid/cs\\_web.shtml](http://www.rinkworks.com/stupid/cs_web.shtml) Diakses pada 6 November 2012.
- Ismail, H. 1987. *Perkembangan kesusasteraan Melayu lama*. Petaling Jaya: Longman.
- Jalur lebar jadi ungkapan popular selepas NBI. 2010. *Utusan Malaysia*. 24 Mac: 16.
- Kok Seong, Teo. 2013. Budaya bahasa rojak perlu ditangani. *Berita Harian*. 6 Februari, 28.
- Mohammad Zaki, I. & Kim Ling, Chan Geraldine. 2005. Menjambat jurang digital dan pembentukan masyarakat jaringan di Malaysia: Pengkisahan konseptual dan empirikal. Prosiding Seminar Kebangsaan E-Komuniti, Disember.
- Mohd Fauzi, H. & Mohd Khairul Naim, C. N. 2012. Tinjauan kepentingan pembangunan modal insan di Malaysia. *Jurnal Al-Tamaddun*. Jil. 7(1), 75-89.
- Mokmin, B. 2005. Jurang Digital dan Kesan Terhadap Perkembangan E-Komuniti di Malaysia. Prosiding Seminar Kebangsaan E-Komuniti, Disember.
- Moriyama, M. 2012. Potensi, prospek dan sumbangan karya sastera dalam teknologi industri kreatif masa kini di Jepun. Seminar Antarabangsa Kesusasteraan Asia Tenggara (SAKAT) VII, Oktober.
- O'Leary, T., O'Leary, L.I., Zainab, A. B., Saadiah, Y., Rosmah, A. L., Rose Hafsah, A. R., Norehan, A. M. & Kalsom, N. 2000. *Asas pengkomputeran*. Kuala Lumpur:

- McGraw Hill.
- Shaiful Bahri, M. R. 1996. Pak Pandir: The Malay ambivalent trickster. Unpublished M.A. thesis. School of Oriental and African Studies: University of London.
- Shaiful Bahri, M. R. 2000. Malay humorous tales: Performance, corpus of oral texts and its study. Unpublished Ph.D thesis. School of Oriental and African Studies: University of London.
- Sweeney, A. 1976. The Pak Pandir cycle of tales. *Journal of the Malaysian Branch of the Royal Asiatic Society*. Vol. 49, Pt. 1, 15-88.
- Winstedt, R.O. 1969. *A history of classical Malay literature*. Kuala Lumpur: Oxford University Press.

## PERAKUAN

Makalah ini asalnya adalah esei kursus SKMM6023 Kesusasteraan Lisan yang telah diperbaiki dan dikemaskini.

### **Biodata Penulis:**

#### **Siti Salasiah Tamam**

Lulusan Ijazah Sarjana Muda Sastera (2008) dari Universiti Kebangsaan Malaysia. Kini sedang menyelesaikan pengajian Ijazah Sarjana (Kesusasteraan Melayu) di Pusat Pengajian Bahasa, Kesusasteraan dan Kebudayaan Melayu, Universiti Kebangsaan Malaysia.

#### **Shaiful Bahri Md. Radzi**

Memiliki ijazah pertama dari UKM (1994) manakala MA (1996) dan Ph.D (2000) di SOAS, London. Kini merupakan tenaga akademik di Pusat Pengajian Bahasa, Kesusasteraan dan Kebudayaan Melayu, Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan, Universiti Kebangsaan Malaysia. Menekuni bidang sastera Melayu tradisional dengan tumpuan khusus ke atas folklor dan folklor urban.