

PENDEKATAN MULTIMODALITI TERHADAP
INTERAKSI BAHASA DAN IMEJ DALAM
KARTUN *USIK-USIK*

 05-4506832  pustaka.upsi.edu.my  Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah  PustakaTBainun  ptbupsi

NUR IZZATI BINTI ABDULLAH

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2022

PENDEKATAN MULTIMODALITI TERHADAP INTERAKSI BAHASA
DAN IMEJ DALAM KARTUN *USIK-USIK*

NUR IZZATI BINTI ABDULLAH

TESIS DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK MEMPEROLEH
IJAZAH DOKTOR FALSAFAH (PENDIDIKAN BAHASA MELAYU)

FAKULTI BAHASA DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2022



Sila tanda (✓)
Kertas Projek
Sarjana Penyelidikan
Sarjana Penyelidikan dan Kerja Kursus
Doktor Falsafah

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Perakuan ini telah dibuat pada¹¹(hari bulan)..... Januari (bulan) 20.....²².

i. Perakuan pelajar :

Saya, Nur Izzati Binti Abdullah, P20121000917, Fakulti Bahasa dan Komunikasi (SILA NYATAKAN NAMA PELAJAR, NO. MATRIK DAN FAKULTI) dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk Pendekatan Multimodaliti Terhadap Interaksi Bahasa dan Imej dalam Kartun Usik-Usik

adalah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak memplagiat dan apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula daripada atau kepada mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dinyatakan dengan sejasanya dan secukupnya

Nur Izzati

Tandatangan pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya, Profesor Madya Dr. Anida binti Sarudin (NAMA PENYELIA) dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk Pendekatan Multimodaliti Terhadap Interaksi Bahasa dan Imej dalam Kartun Usik-Usik

(TAJUK) dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian/sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah Doktor Falsafah (Pendidikan Bahasa Melayu) (SLA NYATAKAN NAMA IJAZAH).

20 / 1 / 2022

Tarikh

Anida binti Sarudin

Tandatangan Penyelia



**INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES**

**BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/DISERTASI/LAPORAN KERTAS PROJEK
DECLARATION OF THESIS/DISSERTATION/PROJECT PAPER FORM**

Tajuk / Title: Pendekatan Multimodaliti Terhadap Interaksi Bahasa dan Imej
dalam Kartun Usik-Usik

No. Matrik / Matric's No.: P20121000917

Saya / I : Nur Izzati Binti Abdullah

(Nama pelajar / Student's Name)

mengaku membenarkan Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek (Kedoktoran/Sarjana)* ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-

acknowledged that Universiti Pendidikan Sultan Idris (Tuanku Bainun Library) reserves the right as follows:-

1. Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek ini adalah hak milik UPSI.
The thesis is the property of Universiti Pendidikan Sultan Idris
2. Perpustakaan Tuanku Bainun dibenarkan membuat salinan untuk tujuan rujukan dan penyelidikan.
Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of reference and research.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan Tesis/Disertasi ini sebagai bahan pertukaran antara Institusi Pengajian Tinggi.
The Library has the right to make copies of the thesis for academic exchange.
4. Sila tandakan (✓) bagi pilihan kategori di bawah / Please tick (✓) for category below:-

☐

SULIT/CONFIDENTIAL

Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub dalam Akta Rahsia Rasmi 1972. / Contains confidential information under the Official Secret Act 1972

☐

TERHAD/RESTRICTED

Mengandungi maklumat terhad yang telah ditentukan oleh organisasi/badan di mana penyelidikan ini dijalankan. / Contains restricted information as specified by the organization where research was done.

☒

TIDAK TERHAD / OPEN ACCESS

Nur Izzati

(Tandatangan Pelajar/ Signature)

Nur Izzati

(Tandatangan Penyelia / Signature of Supervisor)
& (Nama & Cop Rasmi / Name & Official Stamp)

Tarikh: 20/1/2022

Catatan: Jika Tesis/Disertasi ini **SULIT @ TERHAD**, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa/organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh laporan ini perlu dikelaskan sebagai **SULIT** dan **TERHAD**.

Notes: If the thesis is **CONFIDENTIAL** or **RESTRICTED**, please attach with the letter from the organization with period and reasons for confidentiality or restriction.



PENGHARGAAN

Alhamdulillah, segala puji dan syukur ke hadrat Ilahi kerana dengan limpah kurnia dan keizinan-Nya, pengajian serta penulisan tesis ini dapat disempurnakan. Sesungguhnya, perjalanan pengajian ini benar-benar membuka minda dan kepercayaan yang teguh kepada Allah SWT bahawa ketentuan, rezeki dan nikmat adalah atas kurnia-Nya. Sekalung budi dan jutaan terima kasih buat penyelia yang dirahmati Allah, Profesor Madya Dr. Anida binti Sarudin atas doa, nasihat, bimbingan, teguran dan kerjasama baik yang dijalinkan sepanjang tempoh pengajian ini walaupun banyak onak, duri dan ranjau yang sentiasa menghalang. Kekentalan hati, jiwa dan perasaan ini didorong kuat oleh semua ahli keluarga, khususnya suami Raja Zainal Hafiz dan anak-anak yang dikasihi, Putra Mayson Eizlan dan Putri Maylea Emilin. Sesungguhnya berkat doa, kesabaran dan kasih sayang yang berterusan daripada kalian, diri ini masih terus mampu berjuang demi mencapai bintang di langit.

Penghargaan terima kasih juga dirakamkan buat pihak Fakulti Bahasa dan Komunikasi, UPSI yang sentiasa prihatin akan permasalahan pelajar separuh masa seperti saya. Terima kasih Institut Pengajian Siswazah, UPSI yang sentiasa membantu dalam aspek pengurusan, pentadbiran dan teknikal sepanjang tempoh pengajian ini. Terima kasih semua kakitangan Perpustakaan Tuanku Bainun, UPSI yang sentiasa sudi melayan kerenah semua pelajar tanpa batasan usia dan keperluan. dan akhir sekali, terima kasih kepada semua sahabat seperjuangan dan individu yang sentiasa berlapang dada membantu dan memudahkan saya sepanjang pendakian yang getir ini sehingga ke kemuncaknya. Hanya Allah SWT sahaja yang akan membalas budi baik kalian semua.





ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk menjelaskan pendekatan multimodaliti melalui mod linguistik dan mod visual terhadap interaksi bahasa dan imej dalam kartun *Usik-Usik*, di samping merumuskan isu-isu pendidikan di dalamnya dan mengesyorkan langkah-langkah untuk mengatasinya. Reka bentuk penyelidikan kualitatif telah dipilih untuk menganalisis kandungan teks multimodaliti kartun. Untuk tujuan ini, dua teori digabungkan iaitu teori Sistemik Fungsional Linguistik yang diperkenalkan oleh Halliday untuk menganalisis mod linguistik dan pendekatan visual semiotik sosial yang digagaskan oleh Kress dan van Leeuwen untuk menganalisis mod visual. Data kajian yang mengandungi sebanyak 50 ilustrasi kartun diperoleh daripada buku kartun *Usik-Usik* (Koleksi Sinikal Dunia Pendidikan). Dapatan kajian menunjukkan bahawa teks bahasa merupakan mod linguistik yang bertindak sebagai elemen multimodaliti yang berkesan dan menjadi pelengkap kepada mod visual yang terdapat pada karya kartun. Strategi kartunis membina representasi naratif dan representasi konseptual di bawah mod visual telah dapat mewakili objek dan menggambarkan hubungannya dengan dunia pendidikan serta merangsang pengalaman fizikal melalui interaksi visual. Sebagai kesimpulan, peranan mod linguistik adalah untuk menyediakan konteks dalam karya kartun sebagai maklumat tambahan supaya pembaca dapat memahami mesej yang hendak disampaikan dengan lebih jelas dan mendalam. Isu-isu dalam dunia pendidikan akan dapat ditangani hanya melalui pelibatan daripada pelbagai pihak yang berkaitan. Penggubal dasar perlu memahami dan mendalami pelbagai masalah dunia pendidikan kerana mengubah pendidik tanpa mengubah dasar pendidikan tidak akan mendatangkan kesan yang ketara dalam sistem pendidikan sedia ada. Implikasi kajian menunjukkan bahawa pengintegrasian teori mampu memberi alternatif pendekatan yang boleh digunakan dalam menganalisis multimodaliti kartun.



USING A MULTIMODAL APPROACH FOR ANALYZING THE INTERACTION BETWEEN THE LANGUAGE AND IMAGES IN THE CARTOON ‘USIK-USIK’

ABSTRACT

This study aims to analyze the impact of the multimodal approach through the language and visual modes on the interaction between the language and images in the cartoon ‘Usik-Usik’ as well as to highlight the educational issues raised and propose their solutions. A qualitative research design was used to analyze the textual content of this multimodal cartoon. Specifically, a combination of two theories, namely Linguistics Functional System proposed by Halliday and the Social Semiotic Visual developed by Kress and van Leeuwen, was used to analyze the mode linguistics and visual mode, respectively. The research data consisted of 50 cartoon illustrations selected from a cartoon book called ‘Usik-Usik’ (a collection of a cynical educational world). The findings showed the linguistic texts were the linguistic mode that served as an effective multimodality element and as a complement to the visual mode contained in this cartoon work. The cartoonist’s strategy in developing a narrative representation and conceptual representation in the visual mode was able to represent objects and portray their relationships with the educational world as well as stimulate physical experiences through visual interaction. In conclusion, these findings indicate that the role of the linguistic mode is to give a proper context in a cartoon work by providing additional information to ensure readers will understand the intended message more clearly and comprehensively. Issues in the educational world will be able to be addressed only through the involvement of various relevant parties. Relevant stake holders need to fully understand the various problems besetting the educational world, the lack of which will render the efforts to change the educational policy of the current educational system futile. The implications of this study suggested that the integration of the above theories is able to provide an alternative approach that can be used in analyzing multimodality cartoons.

KANDUNGAN

Muka Surat

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN	ii
PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xii
SENARAI RAJAH	xiii
SENARAI SINGKATAN / SIMBOL	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	

1.1	Pengenalan	1
1.2	Latar Belakang Kajian	5
1.3	Penyataan Masalah	9
1.4	Tujuan Kajian	13
1.5	Objektif Kajian	13
1.6	Persoalan Kajian	13
1.7	Kerangka Teori Kajian	14
1.8	Kepentingan Kajian	15
1.8.1	Strategi Baharu Menganalisis Kartun	16
1.8.2	Panduan Pengintegrasian Teori dalam Menganalisis Kartun	17
1.8.3	Melestarikan Penggunaan Bahasa yang Baik dalam Kartun	18
1.9	Batasan Kajian	19
1.10	Definisi Operasional	22

1.10.1	Multimodaliti	22
1.10.2	Kartun	27
1.10.3	Interaksi Bahasa dan Imej	30
1.11	Kesimpulan	31

BAB 2 SOROTAN LITERATUR

2.1	Pengenalan	32
2.2	Kajian Multimodaliti Aliran Mod Linguistik	34
2.2.1	Jurang Penyelidikan	43
2.3	Kajian Multimodaliti Aliran Mod Visual	44
2.3.1	Jurang Penyelidikan	56
2.4	Kajian Multimodaliti Kartun dalam Pedagogi	57
2.4.1	Jurang Penyelidikan	70
2.5	Kajian Alternatif Baharu: Multimodaliti Integrasi	72
2.6	Rumusan Kajian Multimodaliti	74
2.7	Kesimpulan	75

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN

3.1	Pengenalan	77
3.2	Reka Bentuk kajian	77
3.3	Pemilihan Data Kajian	80
3.3.1	Rasional Penggunaan Dialog Kartun	81
3.4	Pendekatan Kualitatif Berbentuk Deskriptif	82
3.5	Prosedur Kajian	83
3.5.1	Tatacara Pengumpulan Data	83
3.6	Prosedur Penganalisan Data	87
3.6.1	Analisis Data Berlandaskan Metafungsi Interpersonal	88

3.6.2	Analisis Data Berlandaskan Makna Representasi	91
3.6.3	Contoh Analisis Data	94
3.6.3.1	Analisis Mod Visual	94
3.6.3.2	Analisis Mod Linguistik	97
3.7	Proses Menulis Dapatan dan Perbincangan	98
3.8	Kesimpulan	99

BAB 4 DAPATAN DAN PERBINCANGAN

4.1	Pengenalan	100
4.2	Pendekatan Multimodaliti melalui Mod Linguistik terhadap Interaksi Bahasa dan Imej dalam Kartun <i>Usik-Usik</i>	102
4.2.1	Metafungsi Interpersonal	103
4.2.1.1	Mood	111
4.2.1.1.1	Subjek	112
4.2.1.1.2	Kata Bantu	129
4.2.1.2	Signifikan Kajian Subjek dan Kata Bantu	134
4.3	Pendekatan Multimodaliti Melalui Mod Visual terhadap Interaksi Bahasa dan Imej dalam Kartun <i>Usik-Usik</i>	136
4.3.1	Proses Naratif	138
4.3.1.1	Proses Tindakan	140
4.3.1.2	Proses Reaksi	144
4.3.1.3	Proses Pertuturan dan Proses Mental	147
4.3.1.4	Proses Keadaan	150
4.3.2	Proses Konseptual	154
4.3.2.1	Proses Pengelasan	154
4.3.2.2	Proses Analitikal	158
4.3.2.3	Proses Simbolik	161

4.4	Isu-Isu Pendidikan Proses melalui Pendekatan Multimodaliti terhadap Interaksi Bahasa dan Imej dalam Kartun <i>Usik-Usik</i>	165
4.4.1	Pengelompokan Tema Kartun <i>Usik-Usik</i>	165
4.4.2	Cadangan Langkah Menangani Isu-Isu Pendidikan	179
4.4.2.1	Isu Kerenah Murid-Murid yang Memeningkan Guru	179
4.4.2.2	Isu Dilema atau Cabaran Guru dan Guru Disiplin	181
4.4.2.3	Penggunaan Bahasa Rojak dan Bahasa Daerah	183
4.4.2.4	Isu Perubahan Pemikiran Seiring dengan Perubahan Zaman	184
4.4.2.5	PPSMI dan DLP	185
4.4.2.6	Isu-Isu Lain	187
4.5	Kesimpulan	191

BAB 5 KESIMPULAN DAN RUMUSAN

5.1	Pengenalan	194
5.2	Rumusan	195
5.2.1	Menjelaskan Pendekatan Multimodaliti melalui Mod Linguistik terhadap Interaksi Bahasa dan Imej dalam Kartun <i>Usik-Usik</i>	195
5.2.2	Menganalisis Pendekatan Multimodaliti melalui Mod Visual terhadap Interaksi Bahasa dan Imej dalam Kartun <i>Usik-Usik</i>	196
5.2.3	Merumuskan Isu-Isu Pendidikan Proses Melalui Pendekatan Multimodaliti terhadap Interaksi Bahasa dan Imej dalam Kartun <i>Usik-Usik</i>	197
5.3	Kebaharuan	198
5.4	Implikasi Kajian	200
5.5	Saranan Kajian Lanjutan	201
5.6	Penutup	203

RUJUKAN

205

LAMPIRAN

216

**SENARAI JADUAL**

No. Jadual		Muka Surat
1.1	Metafungsi SFL dan Istilah Visual Semiotik Sosial yang Sepadan	26
3.1	Penyusunan Frasa dan Klausa dalam Bentuk Jadual	86
3.2	Jumlah Dialog Kartun	87
3.3	Kata Bantu Aspek	90
3.4	Kata Bantu Ragam	90
3.5	Pencirian Makna Representasi	93
3.6	Analisis Mod Linguistik	97
4.1	Entri Rumusan Elemen Metafungsi Interpersonal Kartun <i>Usik-Usik</i>	104
4.2	Rumusan Analisis Mod Linguistik 50 Ilustrasi Kartun <i>Usik-Usik</i>	107
4.3	Analisis Struktural Linguistik Binaan Klausa Kartun	130
4.4	Entri Pengelompokan Tema Kartun <i>Usik-Usik</i>	165





SENARAI RAJAH

No. Rajah		Muka Surat
1.1	Kerangka Teori Kajian	14
2.1	Permasalahan Kajian Lalu dan Cadangan Penyelesaian	75
5.1	Pendekatan Multimodaliti Integrasi Terhadap Interaksi Bahasa dan Imej	199



SENARAI SINGKATAN/SIMBOL

ANCOVA	Analysis of Covariance
DGK	Dialog Gambar Kartun
GK	Gambar Kartun
MDA	Analisis Wacana Multimodal
SFL	Sistemik Fungsional Linguistik



BAB 1

PENDAHULUAN



Gambar, imej atau visual sangat sesuai untuk menyebarkan idea atau mesej kerana mudah menarik perhatian pembaca. Secara amnya, dipercayai bahawa gambar meninggalkan kesan yang lebih lama di minda pembaca atau penonton berbanding kata-kata yang didengar atau dibaca. Pernyataan ini disokong oleh Goddard (2002: 166) bahawa imej membantu dalam memberikan pemahaman yang menyeluruh terhadap teks, mengarahkan perhatian kepada objek, landskap atau orang yang digambarkan dan mempengaruhi cara teks berinteraksi dengan pembaca. Menurut Mitchell (2006), kelekatan masyarakat kini dengan imej media telah hilang sehingga membentuk satu budaya umum yang memperlihatkan kekurangan penggunaan dan penerapan bahasa ke dalam imej. Hal ini disokong oleh kajian yang dilakukan oleh Mohd Yuszaidy dan Muammar Ghaddaffi (2015) tentang impak media baharu terhadap sistem nilai





masyarakat Melayu di Malaysia yang mendapati bahawa ledakan teknologi maklumat yang semakin pesat membolehkan dunia Internet menawarkan pelbagai kemudahan seperti teks, grafik, imej, audio, interaktif dan video. Kehebatan Internet memberikan kemudahan yang cepat dan pantas iaitu dalam satu masa yang sama merangkumi media yang lain seperti surat khabar, majalah, radio dan televisyen. Aplikasi Internet yang hebat dengan keupayaan turut mengambil alih fungsi pelbagai media yang sedia ada, namun didapati semakin kurang menitikberatkan penerapan bahasa dalam imej, grafik, audio dan video dalam menyampaikan sesuatu idea atau mesej. Kontradiksinya, medium konvensional seperti kartun, komik, buku bergambar dan kad-kad permainan didapati masih memenuhi kriteria sebagai medium yang menggunakan dan menerapkan bahasa ke dalam imej atau gambar bagi menyampaikan mesej, idea dan maklumat yang dikehendaki. Hal ini demikian kerana sifat semula jadi dalam pelukisan watak manusia,



alam dan binatang serta persekitaran yang digarapkan bersama-sama bahasa yang indah menjadikan karya seperti kartun dan buku bergambar mudah diterima oleh orang ramai.

Seni kartun memainkan peranan yang penting dalam masyarakat moden hari ini sebagai satu medium untuk menyampaikan idea dalam lakaran yang satirikal dan humor (Puteri Roslina Abdul Wahid, 2003). Iro Sani, Mardziah Hayati Abdullah, Afida Mohamad Ali dan Faiz Sathi Abdullah (2012), menegaskan bahawa kartun dapat digunakan untuk menyatakan pendapat, membina hujah-hujah berharga, dan memberikan pengetahuan khusus mengenai isu sosial semasa. Bahrani dan Soltani (2011) yang menjalankan kajian tentang nilai-nilai pedagogi dalam kartun pula menyatakan bahawa kartun digunakan secara meluas dalam pengajaran bahasa. Kajian tersebut mendapati bahawa secara visual, impak kartun adalah segera. Dengan kombinasi perkataan dan gambar, kartun mampu menarik perhatian dan minat pelajar





di samping membantu pemahaman, menyuntik semangat terhadap pembelajaran, memperbaiki tingkah laku dan menambah produktiviti serta kreativiti. Hal ini diperkukuhkan lagi dengan kajian yang telah dilakukan oleh Ngah dan Jusoh (2013) tentang aplikasi kartun dalam meningkatkan ingatan murid dalam bidang sirah. Melalui pemerhatian yang dijalankan, didapati bahawa murid lebih memberi tumpuan ketika belajar sirah dengan menggunakan aplikasi kartun. Mereka telah merumuskan bahawa aplikasi kartun sangat berkesan dalam membantu meningkatkan ingatan murid dalam pembelajaran bidang sirah.

Keberkesanan kartun sebagai wahana dalam penyampaian maklumat, penyebaran idea dan memberikan hiburan adalah berkaitan dengan multimodaliti yang terdapat di dalamnya. Dari perspektif multimodaliti, imej, perlakuan, tulisan dan lain-



lain dirujuk sebagai 'mod' (*mode*) yang terbentuk dalam sumber semiotik untuk

menyampaikan makna. Hal ini diperkukuhkan lagi dengan pendapat Jewitt (2014) yang menyatakan bahawa multimodaliti menyampaikan makna melalui konfigurasi imej, isyarat (*gesture*), renungan, postur badan, bunyi, tulisan, muzik, ujaran dan sebagainya. Kajian multimodaliti dapat diaplikasikan dalam pelbagai bidang analisis seperti analisis kartun, komik, karikatur, iklan, muzik, sains, kaunseling, psikologi, patung, bahasa serta tradisi yang terdapat dalam sesuatu budaya dan etnik. Lantaran itu, tidak hairanlah akhir-akhir ini semakin ramai penyelidik, ahli akademik, para profesional dan pelajar universiti yang berminat dengan kajian multimodaliti dengan melihat peranan yang dimainkan oleh imej, isyarat, bahasa, postur, penggunaan ruang dalam representasi dan komunikasi (Jewitt, 2014). Selain itu, kedua-dua komponen visual dan bahasa yang terdapat dalam multimodaliti dianggap sebagai medium penting untuk pembinaan makna. Teks multimodaliti merupakan teks yang menyampaikan maklumat melalui



pelbagai mod termasuk imej visual, elemen reka bentuk, bahasa dan sumber semiotik yang lain (Jewitt, 2014).

Oleh sebab ilmu dan teknologi berkembang maju dengan cepat dan Internet serta multimedia digunakan secara meluas, multimodaliti telah menjadi sebahagian daripada integrasi kehidupan sehari-hari di dunia yang didominasi oleh budaya visual. Kartun merupakan satu daripada genre teks multimodaliti kerana menyampaikan cerita, idea atau mesej melalui dua mod yang berbeza iaitu imej dan bahasa. Maksud sebenar teks multimodaliti hanya dapat diperoleh dengan membaca dan melihat kombinasi kedua-dua komponen bahasa dan visual kerana kedua-dua komponen bahasa dan visual adalah saling bergantung untuk menyampaikan makna teks (Moya dan Pinar, 2008). Kenyataan ini disokong oleh Kress dan Van Leeuwen (2006) yang menyatakan bahawa

teks multimodaliti dibentuk oleh lebih daripada satu sistem semiotik yang terdiri daripada tulisan dan gambar, malah sistem visual multimodaliti yang terdiri daripada makna representasi, makna interaktif dan makna komposisi dapat menjana tiga makna secara serentak bagi membentuk struktur pelbagai dimensi. Dengan kata lain, analisis multimodaliti adalah analisis yang menggabungkan antara mod visual dan mod linguistik.

Penyelidikan yang dilakukan dalam kajian ini bertujuan untuk merumuskan isu-isu dunia pendidikan yang diungkapkan melalui lakaran kartun dalam kartun *Usik-Usik* (Koleksi Sinikal Dunia Pendidikan) hasil karya kartunis Khazim. Selain itu, kajian ini turut menganalisis mod visual dan mod linguistik yang terdapat pada kartun dengan menggunakan mekanisme penggabungan teori. Hal ini demikian kerana, multimodaliti adalah lebih menjurus kepada bidang aplikasi berbanding sebagai sebuah teori

(Bezemer dan Jewit, 2010). Oleh itu, multimodaliti memerlukan teori-teori lain untuk mendukung tugas menganalisis. Atas kapasiti tersebut, pengkaji merasakan perlu untuk mewujudkan satu mekanisme yang menggabungkan pendekatan atau teori untuk menganalisis multimodaliti kartun dalam kajian ini. Berdasarkan bacaan dan pengamatan yang telah dilakukan, pengkaji telah dapat mengenal pasti pendekatan yang sesuai untuk mengkaji multimodaliti kartun *Usik-Usik* (Koleksi Sinikal Dunia Pendidikan) iaitu pendekatan visual semiotik sosial yang digagaskan oleh Kress dan van Leeuwen (1996, 2006) untuk menganalisis mod visual atau imej dan Teori Sistemik Fungsional Linguistik (SFL) oleh Halliday (1994) untuk mendeskripsikan mod linguistik. Selain itu, pendekatan visual semiotik sosial yang mengandungi tiga komponen iaitu representasi, interaktif dan komposisi hampir selari dengan Teori Sistemik Fungsional Linguistik yang turut mempunyai tiga metafungsi, iaitu metafungsi ideasional, metafungsi interpersonal dan metafungsi tekstual.

1.2 Latar Belakang Kajian

Dalam kalangan masyarakat di negara ini, kartun sering dianggap sebagai hiburan untuk kanak-kanak, tidak bersifat produktif dan sekadar menjadi bahan jenaka ringan sahaja. Pemaparan kartun di dalam surat khabar tempatan secara umumnya kurang mendapat perhatian masyarakat apatah lagi oleh golongan penyelidik dan cendekiawan (Mat Zaid Hussein, 2016). Persepsi atau tanggapan bahawa kartun yang disiarkan di ruangan editorial, ruangan sisipan pendidikan mahupun ruangan sukan di akhbar dan majalah tidak lebih daripada sekadar karya remeh yang tidak mendatangkan manfaat serta tidak perlu diberi perhatian serius telah menghalang masyarakat untuk menghayati



dan menyelidiki bahan kartun sebagai suatu wahana berfaedah yang mampu membawa kesan signifikan kepada masyarakat. Hal ini demikian kerana ramai orang yang tidak mengetahui pengertian dan fungsi sebenar kartun. Pengertian kartun, sebenarnya bukan hanya terhad kepada 'apa' yang dilihat oleh orang ramai pada lakaran untuk tujuan humor atau jenaka yang terdapat di dalam surat khabar, majalah, komik mahupun televisyen. Pada realitinya, karya kartun sama ada dalam media cetak mahupun media elektronik dihasilkan untuk pelbagai tujuan dalam masyarakat.

Sebagai prakarsa untuk menangkis tanggapan negatif masyarakat terhadap peranan kartun, khususnya kartun sisipan yang terdapat dalam akhbar, kajian ini akan menampilkan kupasan, analisis serta hujahan yang signifikan dan dilakukan secara ilmiah untuk memperlihatkan bahawa karya kartun sisipan sebenarnya berupaya



memaparkan idea atau mesej berkenaan isu-isu semasa dalam dunia pendidikan di

negara ini yang disampaikan menerusi lakaran serta gaya bahasa yang menarik dan berkesan. Lakaran kartun atau mod visual dianalisis berdasarkan makna representasi yang terkandung dalam visual semiotik sosial, manakala penggunaan dialog atau mod linguistik dalam kartun sisipan ini dikaji berdasarkan Teori Sistemik Fungsional Linguistik dengan berfokus kepada metafungsi interpersonal. Dengan itu, kajian ini akan merumuskan tema atau isu-isu dalam dunia pendidikan di negara ini melalui pengintegrasian antara kedua-dua teori tersebut.

Makna representasi yang dianalisis dalam kajian ini bertitik tolak daripada kajian Kress dan Van Leeuwen (2006) yang bertajuk *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. Kajian yang dilakukan oleh mereka ini membincangkan multimodaliti sebagai sebuah model yang menyatukan semua aspek dalam proses





penciptaan makna dengan memusatkan sumbangan mod linguistik lain kepada penciptaan makna seperti imej, perlakuan, gerak badan, postur badan, tulisan dan lain-lain. Untuk memudahkan analisis multimodaliti, Kress dan Van Leeuwen mengembangkan kajian Halliday dengan menghasilkan pendekatan Visual Semiotik Sosial yang digunakan untuk menganalisis multimodaliti. Kartun adalah bentuk komunikasi yang menggunakan imej (gambar). Kombinasi elemen bahasa dan elemen bukan bahasa di dalamnya menghasilkan makna keseluruhan. Memandangkan multimodaliti lebih merupakan bidang aplikasi daripada sebagai sebuah teori, dengan itu multimodaliti memerlukan teori lain sebagai pelengkap untuk tugas-tugas menganalisis (Bezemer dan Jewitt, 2010).

Kress dan Van Leeuwen (1996, 2006) telah membangunkan metodologi analisis



visual semiotik sosial berdasarkan SFL oleh Halliday (1978) yang terdiri daripada tiga

metafungsi iaitu metafungsi ideasional, metafungsi interpersonal dan metafungsi tekstual. Kerangka deskriptif untuk tatabahasa visual telah diperkenalkan berdasarkan ketiga-tiga metafungsi tersebut yang terdiri daripada makna representasi, makna interaktif dan makna komposisi. Pengkaji-pengkaji awal yang mengaplikasikan pendekatan Multimodaliti dalam kajian mereka ialah Ike Ayuwandari (2009), diikuti oleh Rohani Embong dan Hanita Hassan (2013), Cheng dan Liu (2014), Rohani Embong, Hanita Hassan dan Noor Aireen Ibrahim (2016), Zulfadli Aziz, Yunisrina Qismullah, Chairina Nasir dan Claudia Masyithah (2017), Prisla Devi dan Melur Md.Yunus (2018), Muhammad Arfan, Syeda Nimra Ibrar, Mahwish Shamim dan Sumera Naz (2018), Norzaliza Ghazali, Zeety Kartini Abdul Hamid dan Nurul Imtiaz Abd. Ghani (2020), Nur Fatima Wahida dan Hajar Abdul Rahim (2021). Kajian yang





dijalankan oleh mereka mengaplikasikan mekanisme multimodaliti dengan menggunakan sumber data yang pelbagai seperti komik, kartun dan karikatur.

Pengkaji-pengkaji golongan ini telah meletakkan asas atau panduan kajian yang agak baik untuk pengkaji-pengkaji baharu. Pengkaji awal yang mengaplikasikan pendekatan Multimodaliti dalam kajiannya ialah Ike Ayuwandari (2009) yang telah menjalankan kajian yang bertajuk “Representasi Sepak Bola Dalam Mice Cartoon Edisi Komentator Sepak Bola: Analisis Multimodalitas Terhadap Komik Kartun”. Beliau mengkaji representasi makna yang mengaitkan hubungan antara representasi (proses) naratif dan representasi konseptual melalui imej (gambar). Terdapat tindakan, reaksi dan keterangan dalam gambar yang dihubungkan melalui vektor mata manakala pergerakan tangan dihubungkan melalui vektor tindakan. Selain itu, pemilihan struktur



representasi konseptual kajian oleh beliau menunjukkan kewujudan sifat-sifat simbolik dalam karakter pelaku dalam gambar dan makna keseluruhan gambar ditentukan melalui *offer pictures*. Dari perspektif makna komposisi gambar, karya *Mice Cartoon* ini bersifat menyebar atau polarisasi yang tidak berpusat di tengah-tengah.

Seterusnya, kajian yang dijalankan oleh Rohani Embong, Hanita Hassan dan Noor Aireen Ibrahim (2016) yang berjudul ‘*The Representations of Leadership by Example In Editorial Cartoons*’ bertujuan untuk membuktikan bahawa kartun editorial dapat dianalisis secara visual dan linguistik. Analisis visual dilaksanakan menggunakan pendekatan Multimodaliti iaitu gambaran kepimpinan Tun Dr. Mahathir Mohamad dianalisis melalui penentuan Pelaku (*participants*) dan Proses manakala mod linguistik dianalisis menggunakan Teori Sistemik Fungsional Linguistik yang memfokuskan kepada mesej ideasional. Ternyata daripada kajian yang dijalankan oleh





mereka, kepimpinan Tun Dr. Mahathir dapat dianalisis menggunakan gabungan antara pendekatan Multimodaliti dan Teori Sistemik Fungsional Linguistik.

Secara tuntasnya, kajian oleh Ayuwandari (2009) serta Rohani Embong, Hanita Hassan dan Noor Aireen Ibrahim (2016) dapat memberikan sumbangan teori dan kaedah dari aspek analisis mod visual dan analisis mod linguistik. Selain itu, kajian ini juga merupakan satu daripada kajian yang agak hampir dengan kajian pengkaji iaitu meneliti mod visual dan mod linguistik.

1.3 Penyataan Masalah



05-4506832 Beberapa isu telah ditemukan dalam kajian kartun yang dilakukan oleh pengkaji-^{tbupsi}

pengkaji terdahulu. Terdapat pelbagai kajian kartun yang telah dijalankan bagi mengkaji topik kajian dalam perspektif masing-masing. Berdasarkan pengamatan pengkaji, topik kajian kartun telah dijalankan berdasarkan pendekatan, disiplin ilmu dan data kajian yang berbagai-bagai. Kebanyakan kajian lepas menumpukan penyelidikan berlandaskan teori-teori tertentu seperti teori psikologi, teori semiotik, teori humor dan sebagainya yang lebih menjurus kepada kajian tentang genre kartun, sejarah dan perkembangan bidang kartun, tema dan persoalan dalam pelukisan kartun yang bermatlamatkan humor mahupun politik dan sering mengabaikan kajian yang berkaitan dengan mod verbal, mod visual dan mod linguistik dalam karya kartun. Kajian-kajian tersebut juga didapati masih terdapat kelompangan dan kekurangan.



Secara umumnya, penyelidikan topik kajian lalu telah dilakukan berdasarkan tiga perspektif utama yang dapat pengkaji kelompokkan kepada (i) Kajian multimodaliti aliran mod linguistik; (ii) Kajian multimodaliti aliran mod visual dan (iii) Kajian penggunaan multimodaliti dalam pedagogi. Kajian penggunaan multimodaliti dalam menganalisis mod linguistik ialah kajian elemen bahasa yang berfokus kepada metafungsi bahasa dalam Teori Sistemik Fungsional Linguistik oleh Halliday (1994). Dalam konteks ini, kajian dilakukan dengan menggunakan sama ada metafungsi interpersonal, metafungsi ideasional ataupun metafungsi tekstual untuk menganalisis elemen verbal daripada pelbagai data. Pengkaji-pengkaji yang dikelompokkan dalam kajian ini ialah Cheng dan Liu (2014), Hanita Hassan dan Noor Aireen Ibrahim (2016), Zulfadli Aziz, Yunisrina Qismullah, Chairina Nasir dan Claudia Masyithah (2017), Prisma Devi dan Melur Md.Yunus (2018), Muhammad Arfan, Syeda Nimra Ibrar, Mahwish Shamim dan Sumera Naz (2018), Norzaliza Ghazali, Zeety Kartini Abdul Hamid dan Nurul Imtiaz Abd. Ghani (2020), Nur Fatima Wahida dan Hajar Abdul Rahim (2021). Matlamat kajian penggunaan multimodaliti dalam menganalisis mod linguistik adalah untuk memperlihatkan bahawa elemen verbal dapat diselidiki dengan menggunakan mana-mana metafungsi bahasa yang terkandung dalam Teori Sistemik Fungsional Linguistik. Dapatan kajian secara keseluruhan penggunaan multimodaliti dalam menganalisis mod linguistik adalah metafungsi bahasa yang digunakan tidak dapat menggambarkan secara menyeluruh elemen verbal yang dikaji tanpa melibatkan pendekatan atau teori-teori yang lain. Hal ini menunjukkan bahawa kajian multimodaliti dalam menganalisis mod linguistik masih terbatas dan terhad dalam membincangkan elemen verbal yang terdapat dalam pelbagai sumber atau data kajian.

Kajian perspektif penggunaan multimodaliti aliran mod visual ialah kajian kepelbagaian modaliti dari pelbagai sudut. Terdapat kajian multimodaliti yang memberi tumpuan kepada aspek asas komunikasi bagi menyerlahkan mesej dan imej yang dikaji dan terdapat juga kajian multimodaliti yang melibatkan mod visual dan mod verbal. Hal ini bermaksud, pengkaji-pengkaji ini mengkaji sama ada mod visual dan mod verbal secara berasingan atau secara bersama dalam pelbagai sumber data seperti kartun dan iklan. Pengkaji-pengkaji yang mempelopori bidang ini ialah Maier dan Cross (2014), Olowu dan Olajoke (2015), Thusha Rani (2015), Esmat, Mahmood dan Masoumeh (2016), Melissa, Ganakumaran dan Paul (2017), Cohn, Taylor dan Pederson (2017), Samuel (2017), dan Thusha Rani (2018). Objektif utama dalam kajian penggunaan multimodaliti dalam mod visual adalah untuk menganalisis elemen-elemen yang terdapat dalam mod visual daripada pelbagai sumber data yang digunakan.

Memandangkan tumpuan kajian hanya diberi kepada elemen atau mod visual tertentu sahaja, maka dapatan kajian adalah tidak menyeluruh.

Kajian perspektif penggunaan multimodaliti dalam pedagogi melibatkan penyelidikan tentang penggunaan elemen visual yang berkaitan aspek bukan bahasa seperti *gesture* (isyarat), kinetik (gerakan) dan sebagainya dalam pengajaran dan pembelajaran di bilik darjah. Pengkaji-pengkaji yang terlibat dalam perspektif kajian ini ialah seperti Eneh (2015), Abdullah Kaplan dan Mesut Öztürk (2015), Wiegerová dan Navrátilová (2016), Abu Hawar dan Latifa Bakr (2017), Adisti (2017), Abdul Halim Nasa dan Norshidah Mohamad Salleh (2017), Mohammed Iqbal, Mohammad Luqman, Mohd. Zafian, Mohd. Zaidi dan Mohd. Islah (2018), Say dan Özmen (2018), Mazarul Hasan, Norazimah Zakaria dan Norazilawati Abdullah (2019), Norul Haida, Normarini dan Nur Nadzirah (2019), Hussein (2020), Shermala dan Faridah (2021).



Tujuan utama kajian penggunaan multimodaliti dalam pedagogi adalah untuk membuktikan bahawa multimodaliti sebagai suatu prosedur analisis dapat digunakan untuk menganalisis bahan-bahan pengajaran yang melibatkan lebih daripada satu mod. Kajian penggunaan multimodaliti dalam pedagogi dilihat mempunyai kaitan dengan kajian pengkaji kerana melibatkan elemen pendidikan di dalamnya. Namun begitu, kajian penggunaan multimodaliti dalam pedagogi juga memperlihatkan ketidaksempurnaan kerana kebanyakan kajian tidak mempunyai sandaran teori dan analisis yang jelas.

Sebagai rumusan, permasalahan kajian dengan berpandukan objektif dan dapatan kajian ketiga-tiga perspektif yang dibincangkan, didapati bahawa masih terdapat kelompangan, jurang dan kekurangan dalam perspektif kajian-kajian tersebut.



Bertitik tolak daripada pelbagai kelemahan tersebut, maka satu mekanisme penambahbaikan perlu dirangka oleh pengkaji bagi mengisi segala kelompangan atau kekurangan kajian-kajian terdahulu.

Bagi mengisi jurang kajian-kajian lalu, pengkaji perlu mengemukakan satu mekanisme dan strategi baharu untuk mengkaji aspek berkaitan multimodaliti dalam kartun. Oleh itu, pengkaji memilih untuk mengkaji dan menganalisis kartun sisipan dalam akhbar mingguan kartun *Usik-Usik* (Koleksi Sinikal Dunia Pendidikan) yang telah dihasilkan oleh kartunis Khazim dan disiarkan dalam surat khabar Utusan Melayu (M) Berhad antara tahun 2003 hingga tahun 2009 dan diulang terbitannya sebagai sisipan akhbar sehingga tahun 2019.





1.4 Tujuan Kajian

Tujuan kajian ini dilakukan adalah untuk meneliti manipulasi penggunaan visual dan bahasa dalam kartun sisipan berdasarkan mekanisme penggabungan teori bagi merumuskan isu-isu dunia pendidikan yang berlaku di negara ini. Di samping itu, kajian ini juga turut menganalisis tema atau mesej yang tersirat melalui pemanfaatan dan pengolahan mod linguistik dalam karya kartun sisipan.

1.5 Objektif Kajian

Secara khususnya, kajian ini mempunyai tiga objektif, iaitu:



- (i) Menjelaskan pendekatan multimodaliti melalui mod linguistik terhadap interaksi bahasa dan imej dalam kartun *Usik-Usik*.
- (ii) Menganalisis pendekatan multimodaliti melalui mod visual terhadap interaksi bahasa dan imej dalam kartun *Usik-Usik*.
- (iii) Merumuskan isu-isu pendidikan proses melalui pendekatan multimodaliti terhadap interaksi bahasa dan imej dalam kartun *Usik-Usik*.

1.6 Persoalan Kajian

Persoalan kajian dalam analisis kajian ini meliputi perkara berikut:

- (i) Apakah pendekatan multimodaliti terhadap interaksi bahasa dan imej dalam kartun *Usik-Usik*?

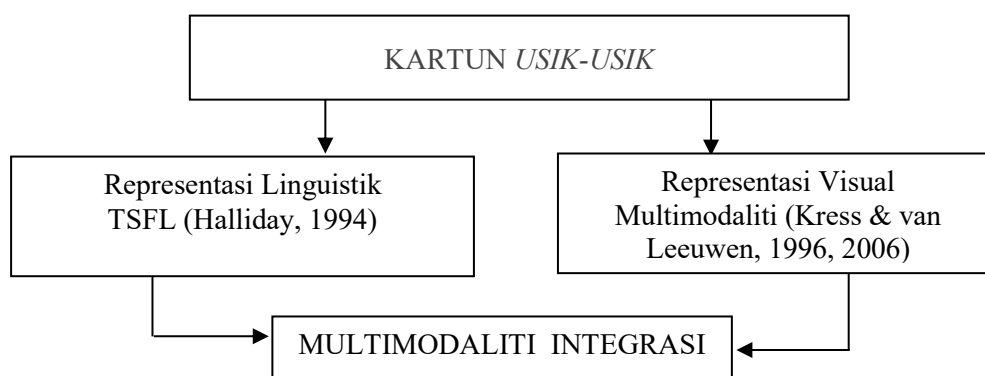


- (ii) Bagaimanakah pendekatan multimodaliti melalui mod visual berinteraksi terhadap bahasa dan imej dalam kartun *Usik-Usik*?
- (iii) Sejauh manakah isu-isu pendidikan proses melalui pendekatan multimodaliti terhadap interaksi bahasa dan imej dalam kartun *Usik-Usik*?

1.7 Kerangka Teori Kajian

Kajian ini dijalankan berlandaskan pendekatan multimodaliti yang digagaskan oleh Kress dan van Leeuwen (1996, 2006) dan Teori Sistemik Fungsional Linguistik yang diasaskan oleh Halliday (1994) sebagai kerangka teori. Kerangka teori yang dibina dalam kajian ini cuba menghuraikan mod linguistik dan mod visual yang terkandung

dalam teks kartun *Usik-Usik*.



Rajah 1.1. Kerangka Teori Kajian. Sumber: diadaptasi daripada Teori Sistemik Fungsional Linguistik (1994) dan pendekatan Visual Semiotik Sosial-Multimodaliti (1996, 2006).

Rajah 1.1 memaparkan kerangka teori kajian yang diaplikasikan oleh pengkaji untuk merumuskan isu-isu dunia pendidikan yang terdapat dalam kartun *Usik-Usik* (Koleksi Sinikal Dunia Pendidikan). Analisis representasi telah diperkenalkan dalam rangka kerja visual semiotik sosial oleh Kress dan van Leeuwen (1996, 2006). Kress dan van Leeuwen telah membangunkan metodologi analisis visual semiotik sosial berdasarkan Teori Sistemik Fungsional Linguistik (SFL) yang diasaskan oleh Halliday (1978) yang terdiri daripada metafungsi ideasional, metafungsi interpersonal dan metafungsi tekstual. Visual Semiotik Sosial yang dibangunkan oleh Kress dan van Leeuwen menyediakan rangka kerja deskriptif untuk mentafsir ciri-ciri interaktif dalam mod visual. Kedua-dua kerangka teori tersebut iaitu Teori Sistemik Fungsional Linguistik dan pendekatan Visual Semiotik Sosial telah dikenal pasti dapat melengkapi antara satu sama lain dalam analisis teks multimodaliti (Moya dan Pinar, 2008).

1.8 Kepentingan Kajian

Visual dan linguistik yang menunjangi kehidupan manusia dilihat sangat relevan untuk dikaji secara intensif. Elemen visual dan bahasa yang terakam pada karya seni seperti kartun masih kurang diberi perhatian oleh masyarakat. Hal ini turut disokong oleh Puteri Roslina (2003) yang mengatakan bahawa kajian kartun secara ilmiah kurang dijalankan di Malaysia. Selain itu, kajian ini juga dijalankan bertitik tolak daripada saranan yang terkandung di dalam sembilan cabaran Wawasan 2020, iaitu cabaran keempat; mewujudkan masyarakat yang bermoral dan beretika, kukuh dalam nilai agama dan kejiwaan dan didorong oleh tahap etika yang tinggi. Perkara ini mempunyai perkaitan yang signifikan dengan profesion keguruan kerana dalam mendepani arus



globalisasi yang kian mencabar, golongan guru atau pendidik perlu berpegang kepada etika perguruan yang utuh agar tidak mudah goyah oleh godaan dan hasutan duniawi. Oleh itu, kajian ini secara khusus dijalankan bagi memenuhi tiga kepentingan iaitu, sebagai (i) Strategi baharu menganalisis kartun; (ii) Panduan kepada pengkaji cara pengintegrasian teori dalam menganalisis kartun; dan (3) Melestarikan penggunaan bahasa yang baik dalam sarana komunikasi seperti kartun.

1.8.1 Strategi Baharu Menganalisis Kartun

Kajian ini memberikan alternatif tentang prinsip yang mendasari proses pembentukan visual dan linguistik dalam karya kartun. Kekreatifan dalam manipulasi visual dan bahasa mampu mengungkapkan imej dan pemikiran secara luar biasa dan bersifat analogi. Pada masa yang sama, kajian ini dapat menilai kualiti yang perlu ada dalam penghasilan sesebuah karya kartun agar mampu menarik minat pembaca. Hal ini demikian kerana, dengan adanya kajian ini, para kartunis terutamanya dapat mengetahui aspek atau elemen penting dalam penghasilan kartun yang berfokuskan guru atau pendidik agar dapat menyumbang kepada pembangunan modal insan yang lebih seimbang dari segi emosi dan sahsiah. Dalam pada itu, kajian ini akan dapat menyalurkan maklumat yang relevan bagi memperlihatkan kartun sisipan pada hakikatnya mempunyai impak dan pengaruh yang besar dalam menyampaikan mesej atau panduan kepada masyarakat menerusi unsur jenaka secara tidak langsung. Pengintegrasian representasi visual dalam multimodaliti yang diperkenalkan oleh Kress dan van Leeuwen (1996, 2006) dengan representasi linguistik yang terkandung dalam





Teori Sistemik Fungsional Linguistik oleh Halliday (1994) merupakan strategi yang ampuh dalam menganalisis bahasa, imej dan isi-isu yang terdapat pada karya kartun.

1.8.2 Panduan Pengintegrasian Teori Dalam Menganalisis Kartun

Sewaktu majlis perisytiharan anugerah Kesenian dan Kebudayaan Fukuoka pada tahun 2002, Lat atau Mohammad Nor bin Mohammad Khalid yang sohor dengan karya kartun Kampung Boy sejak tahun 1979, menyifatkan kartun sebagai suatu medium komunikasi yang paling berkesan di dunia, di samping mampu meluaskan pemikiran, pertuturan, dan penguasaan bahasa (Mulyadi Mahamood, 2007). Oleh itu, dalam menganalisis karya kartun, para pengkaji perlu mengikut lunas-lunas yang betul agar



input yang dihasilkan mampu mendatangkan manfaat kepada masyarakat umum. Pada

dasarnya, pendekatan dan metodologi untuk menganalisis visual dan tekstual telah diungkapkan dalam rangka multimodaliti seperti yang diusulkan dalam *The Grammar of Visual Design* oleh Kress dan van Leeuwen pada tahun 2006. Namun, pendekatan Visual Semiotik Sosial oleh Kress dan van Leeuwen tersebut hanya tertumpu kepada analisis visual semata-mata tanpa melibatkan aspek bahasa. Dengan itu, bagi tujuan menganalisis kartun secara komprehensif, teori SFL yang digagaskan oleh Halliday (1994) yang berfokus kepada aspek bahasa dilihat mampu diintegrasikan dengan Visual Semiotik Sosial sebagai suatu mekanisme yang mantap. Pelaksanaan kajian ini dengan tujuan untuk mencari dan mewujudkan satu mekanisme dalam menganalisis kartun secara lengkap dari segi bahasa dan visual diyakini mampu memberikan sumbangan secara teori dan praktikal berkaitan panduan pengintegrasian teori dalam menganalisis kartun.





1.8.3 Melestarikan penggunaan bahasa yang baik dalam kartun

Kajian yang dilaksanakan ini juga menggalakkan masyarakat agar menggunakan bahasa yang baik dalam berkomunikasi. Pelestarian bahasa yang baik penting dalam memartabatkan sesuatu bahasa itu. Lazimnya bahasa di dalam buku kartun, komik atau karikatur adalah tidak standard dan terdiri daripada pelbagai variasi. Bahasa yang tidak standard biasanya adalah bahasa basahan atau bahasa yang sering digunakan dalam pertuturan sebenar yang melibatkan keluarga dan rakan-rakan. Nik Safiah Karim, Farid M.Onn, Hashim Haji Musa dan Abdul Hamid Mahmood (2014), menyatakan bahawa bahasa standard ialah bahasa yang diterima oleh sebahagian besar masyarakat dan seterusnya menjadi bahasa komunikasi utama sesuatu masyarakat itu.



Selain itu, di dalam kartun juga sering ditemukan penggunaan dialek, loghat atau bahasa daerah. Menurut Asmah (1993), dialek terdiri daripada dua jenis iaitu dialek standard dan dialek bukan standard. Variasi dialek standard merujuk kepada dialek bersifat formal, akademik atau sastera dan sebagainya, sementara dialek bukan standard merujuk kepada dialek bersifat kedaerahan. Selain bahasa Melayu standard dan bahasa daerah, terdapat juga penggunaan bahasa asing dalam kartun, komik atau karikatur seperti bahasa Inggeris, bahasa Arab, bahasa Jepun dan seumpamanya. Umar Junus (1996) menyatakan bahawa perkataan asing wujud di dalam bahasa Melayu kerana wujudnya pengaruh bahasa asing tersebut. Penggunaan bahasa asing di dalam bahasa Melayu semakin berleluasa dan tidak terkawal kerana sifat sesuatu bahasa itu sendiri yang sentiasa berkembang seiring dengan perubahan dari semasa ke semasa. Walau bagaimanapun, penggunaan bahasa asing dapat menambahkan kosa kata seseorang penutur itu secara tidak langsung.



Seterusnya, penggunaan bahasa humor juga boleh didapati di dalam karya kartun, komik atau karikatur. Menurut Lim Swee Tin (2006), bahasa humor membawa pengertian bahawa melalui penggunaan kata-kata tertentu dapat menimbulkan kesan geli hati atau humor. Berdasarkan maksud humor yang merujuk kepada sesuatu yang menggelikan hati, maka bahasa humor juga mempunyai ciri-ciri linguistik tertentu yang menyebabkan seseorang terdorong untuk ketawa apabila membaca kartun atau komik kerana kelucuannya. Ahmad Khair Mohd Nor (2006) pula membahagikan humor kepada dua jenis, iaitu humor lisan dan humor bukan lisan. Dengan kata lain, humor boleh dihasilkan melalui ujaran atau tulisan. Humor lisan ialah humor yang dinyatakan dengan kata-kata, manakala humor bukan lisan dihasilkan dengan gerak-geri atau imej. Malah, humor dianggap sebagai terapi yang mempunyai estetika tersendiri dan merupakan satu aspek kehidupan yang penting kepada manusia kerana

 05-4506832 humor berkait rapat dengan keseluruhan emosi, persepsi dan kehidupan intelektual manusia.  ptbupsi

Tegasnya, kartun sebagai sarana komunikasi haruslah menggunakan bahasa yang baik dalam penyampaian idea, mesej dan isu-isu tertentu agar dapat menyumbang kepada perkembangan pemikiran dan pembinaan sahsiah serta jati diri masyarakat selain membantu meningkatkan penguasaan bahasa.

1.9 Batasan Kajian

Sesebuah kajian tidak mungkin merangkumi semua aspek dalam analisis wacana (Van Dijk, 2011), begitu juga dengan kajian ini. Batasan kajian dapat memastikan sesuatu

penyelidikan itu ditadbir dengan sebaik-baiknya dan dapat mengehadkan konsep yang ingin difokuskan oleh pengkaji agar tidak terlalu luas untuk dibincangkan. Keadaan ini membolehkan pengkaji meneliti dan mengupas secara terperinci hal-hal yang berada di dalam lingkungan kajian sahaja. Kajian ini memberi fokus pada aspek visual dan linguistik di dalam kartun *Usik-Usik* (Koleksi Sinikal Dunia Pendidikan). Aspek-aspek lain seperti genre, komposisi, persoalan dan ideologi tidak diutamakan dalam kajian ini. Kajian ini ialah kajian kualitatif iaitu kaedah untuk menyelidiki objek yang tidak dapat diukur dengan angka-angka atau ukuran lain yang bersifat *exact* (betul). Penyelidikan kualitatif menghasilkan data deskriptif yang terperinci mengenai fenomena atau aspek yang dikaji. Oleh itu, kajian ini tidak melibatkan penggunaan soal selidik atau temu bual dengan responden dan tidak melibatkan penghuraian secara terperinci tentang latar belakang kartunis.

Kajian ini terbatas kepada pembahasan terhadap 50 kartun sisipan berdialog teks multimodaliti kartun *Usik-Usik* (Koleksi Sinikal Dunia Pendidikan). Koleksi kartun *Usik-Usik* ini bukan ilham kartun biasa kerana kartunisnya cuba menterjemahkan isu-isu semasa dunia pendidikan yang menghiasi dada akhbar ke dalam bentuk kartun bermesej yang berkonsepkan sindiran dan teguran. Kartun *Usik-Usik* ini mempunyai kekuatan tersendiri sebagai bahan kajian dan juga sesuai untuk dijadikan sebagai bahan bantu mengajar. Terdapat beberapa pewajaran atau justifikasi koleksi kartun ini dipilih sebagai bahan kajian, iaitu: (i) Koleksi ini merupakan terbitan daripada syarikat yang berpengaruh di negara ini, iaitu syarikat Utusan Melayu (M) Berhad. Pelancaran koleksi kartun ini telah dirasmikan oleh bekas Perdana Menteri Malaysia yang keenam iaitu Dato' Seri Najib Tun Abdul Razak sempena dengan Minggu Saham Amanah Malaysia pada 19 April 2009; (ii) Koleksi kartun ini yang



dihasilkan oleh kartunis Khazim ialah karya kartun pertama di Malaysia yang memfokuskan dunia pendidikan semata-mata. Sebagai seorang pendidik, pengkaji berasa amat perlu untuk mengkaji karya seni kartun yang memaparkan isu-isu berkaitan dunia pendidikan di negara ini; (iii) Kartun ini telah disiarkan di dalam surat khabar Utusan Malaysia antara tahun 2003 hingga 2009 dan diulang terbitannya di dalam sisipan pendidikan surat khabar Utusan Malaysia sehingga tahun 2019. Karya kartun ini juga telah dikompilasikan menjadi sebuah buku kartun setebal 46 muka surat yang menyajikan 50 koleksi kartun terbaik; (iv) Kartunis Khazim atau nama sebenarnya Kamarul Khazim Bin Sulaiman merupakan pemenang Kartunis Pengguna Terbaik tahun 2006 dan pemenang utama hadiah logo Hari Kebangsaan tahun 1998. Beliau juga mempunyai pengalaman yang luas dalam bidang ilustrasi dan kartun melebihi 20 tahun dan pernah menjawat jawatan sebagai pelukis di Unit Pendidikan, Utusan



05-4506832 Melayu, dan (v) Kartun ini mempunyai paparan mod linguistik yang terdiri daripada ptbupsi

sekurang-kurangnya satu frasa dan mod visual atau imej yang boleh ditanggapi daripada segi maklumat mahupun mesej. Hal ini disokong oleh Straubhaar dan Larose (2002) yang berpendapat bahawa kartun adalah sebahagian daripada media yang berfungsi untuk menyebarkan dan mentafsirkan maklumat, nilai-nilai dan memberikan hiburan. Mentafsirkan maklumat dalam konteks kajian ini bermaksud menghubungkan idea daripada elemen bahasa kepada paparan visual yang ditonjolkan.

Selain aspek visual dan linguistik di dalam kartun *Usik-Usik*, pengkaji juga hanya memberi fokus kepada merumuskan isu-isu dunia pendidikan di negara ini yang terdapat di dalam kartun *Usik-Usik* (Koleksi Sinikal Dunia Pendidikan) sahaja. Terdapat pelbagai model analisis yang dikemukakan oleh sarjana mahupun pengkaji-





pengkaji terdahulu. Bagi tujuan kajian ini, pengkaji mengaplikasikan pendekatan multimodaliti Visual Semiotik Sosial oleh Kress dan van Leeuwen (1996, 2006) untuk menganalisis mod visual dan Teori Sistemik Fungsional Linguistik oleh Halliday (1994) untuk menganalisis mod linguistik dalam teks multimodaliti kartun *Usik-Usik*. Walau bagaimanapun, tidak semua aspek di dalam Visual Semiotik Sosial dan Sistemik Fungsional Linguistik dibincangkan dalam kajian ini, malahan dapatan kajian ini hanya menggambarkan konteks kajian ini dan tidak dapat digeneralisasikan kepada gambaran keseluruhan bidang visual dan bidang linguistik yang lain.

1.10 Definisi Operasional



05-4506832 Beberapa istilah atau konsep yang mendasari kajian dalam bidang multimodaliti yang ^{tbupsi}

digunakan di dalam kajian ini akan dijelaskan dan dirungkaikan. Pengertian akan konsep-konsep penting dalam sesuatu kajian membolehkan setiap frasa dan terma difahami bagi hala tuju kajian tersebut. Di dalam kajian ini, tiga konsep yang berkaitan dengan multimodaliti diberikan, iaitu multimodaliti, kartun, interaksi bahasa dan imej.

1.10.1 Multimodaliti

Konsep multimodaliti, teks multimodal dan modaliti sering menimbulkan kekeliruan dalam kalangan pengkaji. Multimodaliti ialah satu pendekatan antara disiplin yang memahami komunikasi dan representasi lebih daripada sekadar bahasa (Bezemer dan Mavers, 2011). Teks multimodal merupakan teks yang menyampaikan maklumat





melalui pelbagai mod termasuk imej visual, elemen reka bentuk, bahasa dan sumber semiotik yang lain (Jewitt, 2014). Dalam semiotik sosial, modaliti dinyatakan secara visual melalui sumber yang menunjukkan peningkatan atau penurunan dalam "sebagaimana nyata" imej harus diambil' (Van Leeuwen 2006). Oleh itu, secara ringkasnya multimodaliti merujuk kepada pendekatan, teks multimodal merujuk kepada teks yang mengandungi pelbagai mod, manakala modaliti pula merujuk kepada sumber yang digunakan.

Istilah 'multimodaliti' bermula daripada dua karya penting Kress dan van Leeuwen iaitu '*Perusing Images*' (1990) dan '*Perusing Images: The Grammar of Visual Design*' (1996). Istilah multimodaliti yang diperkenalkan semenjak dua dekad yang lalu ini digunakan untuk menggambarkan fenomena komunikasi manusia dan



untuk mengenal pasti bidang penyelidikan yang pelbagai dan semakin berkembang. Di

samping itu, multimodaliti merupakan satu konsep yang diperkenalkan dan dikembangkan untuk menjelaskan sumber-sumber berbeza yang digunakan dalam komunikasi bagi menyatakan makna sesuatu. Takrifan multimodaliti tidak lengkap tanpa membicarakan maksud teks multimodal, analisis multimodaliti, mod dan representasi. Teks multimodal ialah teks yang menggunakan mod-mod multisemiotik seperti bahasa, imej, warna dan tipografi (gaya dan rupa cetakan) dan kesemua mod ini berintegrasi untuk memberi makna kepada teks. Teks multimodal dibentuk oleh lebih daripada satu sistem semiotik yang terdiri daripada tulisan dan gambar (Kress dan van Leeuwen, 2006: 18). Melalui gambar atau imej, berbagai-bagai pengalaman sosial dapat dipaparkan. Di dalam teks multimodal yang melibatkan lebih daripada satu mod komunikasi, imej dan teks tidak dianggap sebagai dua elemen yang berasingan tetapi





kedua-duanya bergabung untuk menyampaikan makna (Kress dan van Leeuwen, 1996, 2006).

Sebagai satu bidang penyelidikan, multimodaliti mengandungi representasi dan komunikasi yang bergantung kepada pelbagai jenis mod, yang kesemuanya dibina secara sosial untuk membentuk makna. Mod seperti gerak isyarat, bunyi, imej, warna atau susun atur, diterima sebagai set sumber teratur yang dibangunkan oleh masyarakat. Apabila digabungkan dengan ucapan atau penulisan, mod bukanlah semata-mata iringan (sokongan) kepada bahasa lisan atau sebagai label seperti ekstralinguistik (non-verbal), sebaliknya setiap satu mod itu mengandungi fungsi tertentu terhadap makna yang ada dalam keseluruhan teks (Adami, 2015). Secara jelasnya, mod dan representasi merupakan dua elemen penting dalam membicarakan



05-4506832 multimodaliti.

tbupsi

Dalam konteks kajian ini, teks bertulis atau dialog yang terdapat pada kartun secara kebiasaannya dapat dibahagikan kepada tiga kumpulan utama, iaitu teks di dalam gelembung pertuturan (*speech bubbles*), teks dalam panel, dan teks di penjuru, atau antara panel yang disebut sebagai teks keterangan (Mey, 2006). Teks bertulis di dalam kartun bukan sahaja menyampaikan mesej dengan kata-kata itu sendiri, tetapi juga melalui penampilan tipografi huruf. Satu ciri penting teks gelembung atau teks belon adalah dari segi saiznya. Huruf-huruf kecil di dalam gelembung yang agak besar menunjukkan tekanan suara yang rendah atau bisikan, manakala huruf besar yang seperti hampir meletup daripada gelembung menunjukkan tekanan suara yang kuat atau jeritan. Saiz huruf mengimbangi ketiadaan bunyi di dalam medium kartun. Dengan kata





lain, oleh sebab kartun tidak dapat mewakili bunyi, maka pelukis atau kartunis menghasilkan teks yang tampak atau jelas kelihatan.

Jewitt (2008) menyatakan bahawa teks multimodal menyampaikan makna melalui konfigurasi imej, gerak badan, renungan, postur badan, bunyi, tulisan, muzik, ujaran dan sebagainya. Dari perspektif multimodaliti, imej, perlakuan dan lain-lain dirujuk sebagai ‘mod’ yang terbentuk di dalam sumber semiotik untuk menyampaikan makna. Berdasarkan takrifan tersebut, data kajian ini iaitu koleksi kartun *Usik-Usik* (Koleksi Sinikal Dunia Pendidikan) oleh kartunis Khazim ialah sebuah teks multimodal kerana data kartun ini terdiri daripada mod visual iaitu imej kartun dan mod tekstual yang menggunakan bahasa dalam mengungkapkan isu-isu berkaitan dunia pendidikan di Malaysia.



Sementara itu, analisis multimodaliti dapat ditakrifkan sebagai analisis sarana komunikasi yang menggabungkan antara mod visual dan mod bahasa. Sigrid Norris (2004: 1) mengatakan bahawa semua interaksi adalah multimodaliti. Kajian multimodaliti menerapkan seluruh interaksi sama ada interaksi verbal mahupun interaksi visual. Jewitt (2014) menjelaskan bahawa multimodaliti adalah satu pendekatan inovatif untuk representasi (proses), komunikasi dan interaksi di luar bahasa untuk mengkaji pelbagai cara manusia berkomunikasi iaitu melalui imej, bunyi dan muzik kepada gerak isyarat, postur badan dan penggunaan ruang (Jewitt, 2014: i). Bezemer dan Mavers (2011) pula mendefinisikan multimodaliti sebagai satu pendekatan antara disiplin yang memahami komunikasi dan representasi lebih daripada sekadar bahasa. Kajian multimodaliti dapat diaplikasikan di dalam pelbagai bidang





analisis seperti analisis kartun-komik-karikatur, iklan, muzik, sains, kaunseling, psikologi, patung serta tradisi yang terdapat di dalam sesuatu budaya dan etnik.

Analisis multimodaliti adalah satu daripada cabang kajian Sistemik Fungsional Linguistik oleh Halliday (1994) yang dikembangkan kajian oleh Kress dan van Leeuwen dalam *The Grammar of Visual Design* (1996, 2006). Pendekatan untuk menganalisis visual dan tekstual telah diungkapkan di dalam rangka multimodaliti seperti yang diusulkan dalam *The Grammar of Visual Design*. Pada tahun 2006, Kress dan van Leeuwen telah merangka metodologi analisis Visual Semiotik Sosial-Multimodaliti berdasarkan Sistemik Fungsional Linguistik .

Mengikut Teori Sistemik Fungsional Linguistik, bahasa terdiri daripada tiga metafungsi, iaitu metafungsi ideasional, metafungsi interpersonal dan metafungsi tekstual, manakala di dalam Visual Semiotik Sosial, multimodaliti dikategorikan kepada tiga komponen iaitu makna representasi, makna interaktif dan makna komposisi. Jadual 1.1 berikut menunjukkan metafungsi SFL dan istilah dalam Visual Semiotik Sosial (VSS) yang sepadan dengannya.

Jadual 1.1

Metafungsi SFL dan istilah Visual Semiotik Sosial yang sepadan (Kress dan van Leeuwen, 1996, 2006)

Metafungsi SFL	Istilah dalam VSS	Elemen Analisis Visual
Ideasional	Representasi	Naratif dan Konseptual
Interpersonal	Interaktif	Hubungan (<i>Contact</i>) Jarak Sosial (<i>Social Distance</i>) Penglibatan dan kuasa
Tekstual	Komposisi	Nilai Maklumat Kepentingan (<i>Salience</i>) Pembingkai (<i>Framing</i>)





Oleh sebab multimodaliti lebih terarah kepada bidang aplikasi daripada sebuah teori, multimodaliti memerlukan teori-teori lain untuk tugas menganalisis (Bezemer dan Jewitt, 2010). Terdapat pelbagai pendekatan dan teori untuk menganalisis multimodaliti. Jewitt (2014), mengkategorikan pendekatan multimodaliti kepada tiga pendekatan utama iaitu; (i) Pendekatan Visual Semiotik Sosial untuk menganalisis multimodaliti yang dikaitkan dengan Kress dan van Leeuwen (Kress dan van Leeuwen, 2001; van Leeuwen, 2005), (ii) Pendekatan Tata Bahasa Sistemik Fungsional (SFL) multimodaliti terhadap analisis wacana yang dikaitkan dengan O'Toole, Baldry dan Thibault, dan O'Halloran, (O'Halloran, 2011) dan (iii) Analisis multimodaliti interaksional yang dikaitkan dengan Scollon dan Scollon, dan Sigrid Norris (Norris, 2012). Antara tiga pendekatan tersebut hanya pendekatan Visual Semiotik Sosial berkembang maju. Berlandaskan pandangan tersebut, pendekatan Visual Semiotik Sosial oleh Kress dan van Leeuwen sesuai digunakan untuk menganalisis teks multimodal kartun di dalam kajian ini.

1.10.2 Kartun

Kartun atau *cartoon* dalam Bahasa Inggeris berasal dari bahasa Itali, *cartone* yang bermaksud kertas. Pada mulanya, perkataan kartun adalah penamaan bagi sketsa pada kertas keras (*stout paper*) sebagai rancangan atau reka bentuk untuk lukisan kanvas atau lukisan dinding, gambar seni bina, motif permaidani atau gambar pada mozek dan kaca. Namun, seiring dengan perkembangan waktu, pengertian kartun telah berkembang menjadi sebuah gambar yang bersifat representasi atau simbolik, mengandungi unsur sindiran, lelucon atau humor (Muhammad Nashir Setiawan, 2002). Kartun adalah



bentuk naratif yang menggabungkan teks bertulis dengan elemen bergambar. Dengan kata lain, kartun terdiri daripada satu siri gambar dan gabungan teks yang saling berkaitan. Menurut Mey (2006), antara pelbagai ciri naratif kartun, ciri yang paling penting adalah saling ketergantungan ilustrasi dan teks bertulis. Kartun mempunyai pelbagai definisi disebabkan oleh penggolongan yang berbeza tentang ciri-ciri yang dikatakan kartun itu sendiri (Puteri Roslina, 2003). Di samping itu, kartun merupakan unsur budaya yang menggunakan bahasa dalam berkomunikasi walaupun terdapat juga kartun yang bebas tanpa dialog (Puteri Roslina, 2003).

Kartun biasanya lebih menarik berbanding media komunikasi yang lain kerana dalam mengungkapkan komentar, kartun menampilkan masalah tidak secara harfiah tetapi melalui metafora agar terungkap makna yang tersirat di sebalik peristiwa

(Priyanto, 2005). Kartun lazimnya muncul di dalam penerbitan secara berkala dan

sering menyoroti isu politik atau isu awam. Namun, isu-isu sosial kadang-kadang menjadi sasaran, misalnya memaparkan kehidupan masyarakat atau mengenai keperibadian seseorang (Muhammad Nashir Setiawan, 2002). Selain itu, kartun mampu bertindak sebagai model peranan, sumber pengetahuan dan mencipta pengetahuan baharu dalam interaksi dengan sosiobudaya. Keupayaan mental manusia berinteraksi dengan seni kartun diluahkan dalam bentuk lakaran, justeru kepelbagaian persembahan di dalam kartun merupakan manifestasi tindak balas di antara hubungan kartunis dengan persekitarannya (Puteri Roslina, 2006).

Di dalam *The World Encyclopaedia of Cartoons*, pengertian kartun dibahagikan kepada empat jenis iaitu *comic cartoon*, *gag cartoon* untuk jenaka sehari-hari, *political cartoon* untuk sindiran politik, dan *animated*



cartoon untuk filem kartun (Horn dan Richard, 1980). Orang yang menghasilkan kartun disebut sebagai kartunis. Kartun dapat digunakan sebagai ilustrasi di dalam buku, majalah mahupun surat khabar. Selain itu, kartun juga berkembang di dalam media lain seperti filem yang dikenali sebagai animasi. Bergantung kepada tujuannya, kartun dapat dikelaskan kepada beberapa jenis (Muhammad Arfan, Syeda Nimra Ibrar, Mahwish Shamim dan Sumera Naz, 2018). Antaranya ialah;

- (i) kartun editorial (kartun yang membicarakan isu-isu semasa, sering kali berkaitan dengan politik),
- (ii) kartun gag (kartun satu panel yang mempunyai kapsyen, terdiri daripada lukisan tunggal dan disiarkan di dalam surat khabar, kad ucapan atau majalah),
- (iii) kartun ilustrasi (berkaitan dengan iklan dan pengajaran. Tujuan kartun ini adalah untuk menarik perhatian penonton),
- (iv) komik (kartun yang mempunyai jalan cerita, sama ada dipersembahkan secara bersiri atau bersendirian dan disambungkan dengan urutan cerita secara berterusan setiap hari atau mingguan. Kartun jenis ini disiarkan di dalam akhbar pada setiap hari dan watak kartun menjadi terkenal dalam kalangan orang ramai) dan,
- (v) kartun animasi (kartun yang dihasilkan dengan merakamkan gambar pegun tentang orang atau objek yang terletak dalam kedudukan pergerakan yang berbeza dan apabila dimainkan semua gambar pegun bergerak pantas. Animasi juga digunakan pada filem, komputer dan video yang secara konvensional digubah dalam bentuk siri lakaran, gambar dan dilukis di atas kertas).





Berdasarkan pengelasan kartun di atas, kartun yang dikaji oleh pengkaji iaitu Kartun *Usik-Usik* adalah tergolong dalam kategori kartun gag, yakni kartun satu panel yang mempunyai kapsyen yang terdiri daripada lukisan tunggal dan disiarkan di dalam surat khabar, kad ucapan dan majalah.

1.10.3 Interaksi Bahasa dan Imej

Secara umumnya, bahasa ialah alat komunikasi yang digunakan oleh manusia di dalam kehidupan seharian mereka untuk menyampaikan maklumat dan hujah kepada orang lain. Kamus Dewan Edisi Keempat (2007), mentakrifkan bahasa sebagai sistem lambang bunyi suara yang dipakai sebagai alat perhubungan dalam lingkungan satu kelompok manusia. Interaksi pula adalah tindakan atau perhubungan aktif antara satu sama lain, manakala imej pula merupakan gambaran, cerminan atau bayangan tentang seseorang atau benda. atau persepsi visual. Ringkasnya, interaksi bahasa dan imej merupakan persepsi visual dan bahasa dalam mengungkapkan maksud bagi sesuatu perkara atau situasi.

Dalam konteks kajian ini, interaksi bahasa dan imej bermaksud multimodaliti yang terdapat pada bahasa dan imej berinteraksi untuk membina makna yang menyediakan perspektif baharu untuk pemahaman pembaca (penonton) agar dapat menyampaikan maksud dengan jelas, mudah difahami dan ditanggapi.





1.11 Kesimpulan

Sebagai kesimpulannya, berdasarkan perspektif kajian multimodaliti dan perspektif linguistik yang diteliti, maka wajarlah karya kartun sisipan di dalam akhbar yang bertemakan isu-isu dunia pendidikan ditampilkan sebagai bahan kajian kerana menurut Akinwale (2014) kartun secara sedar dihasilkan untuk menangani isu-isu sosial yang penting. Selain itu, terdapat pelbagai mod visual dan mod linguistik yang boleh diterokai dalam bahan kajian tersebut. Melalui pengamatan pengkaji, kajian-kajian terdahulu yang dijalankan agak terhad dan masih mempunyai kelompangan yang boleh diisi khususnya kajian berkaitan karya seni kartun.

Bab ini telah membincangkan secara ringkas tentang kajian yang akan



dijalankan. Kajian ini diharapkan dapat mendedahkan maklumat dan idea baharu ^{tbupsi}

terhadap kajian multimodaliti yang melibatkan karya kartun. Berpaksikan maklumat yang dinyatakan di dalam bahagian pengenalan, pernyataan masalah, objektif dan kepentingan kajian, pengkaji berharap satu mekanisme atau kaedah baharu dapat ditemukan agar dapat memberi manfaat kepada semua pihak. Tambahan pula, kajian ini melibatkan integrasi atau penggabungan dua teori atau pendekatan bagi merungkai masalah dalam penganalisan komponen-komponen kajian.

Oleh itu, kajian ini akan berusaha meneliti pelbagai aspek berkaitan pengolahan dan penggarapan mod visual dan mod linguistik dalam teks multimodal berlandaskan pendekatan Multimodaliti (Visual Semiotik Sosial) dan Sistemik Fungsional Linguistik bagi melihat sejauh mana kartun mampu mengungkapkan pelbagai isu dan mesej di dalam dunia pendidikan di negara ini.

