PERSATUAN LINGUISTIK MALAYSIA
Bahasa Sendi Tamadun Bangsa

www.plm.org.my

JURNAL LINGUISTIK Vol. 25 (1) Mei 2021 (021-036)

Inferens Multimodaliti Menerusi Strategi Integrasi dalam Kartun Usik-usik

[1]Nur Izzati Abdullah, [2]Anida Sarudin,* [3]Zulkifli Osman,
[4]Husna Faredza Mohamed Redzwan & [5]Nazri Atoh
[1]zatyhafiz@gmail.com, [2]anida@fbk.upsi.edu.my, [3]zulkifli@fbk.upsi.edu.my
[4]husna.faredza@fbk.upsi.edu.my, [5]nazri.atoh@fbk.upsi.edu.my

Fakulti Bahasa dan Komunikasi
Universiti Pendidikan Sultan Idris

Corresponding Author: [2]anida@fbk.upsi.edu.my

Tarikh terima : 20 April 2021
Received
Terima untuk diterbitkan : 14 Mei 2021
Accepted
Tarikh terbit dalam talian : 30 Mei 2021
Published online

Abstrak

Kombinasi perkataan dan gambar dalam karya kartun mampu menarik perhatian dan minat pelajar di samping membantu pemahaman, menyuntik semangat terhadap pembelajaran, memperbaiki tingkah laku dan menambah produktiviti serta kreativiti. Keberkesanan kartun sebagai wahana dalam penyampaian maklumat, penyebaran idea dan memberikan hiburan ialah sumber 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. Kajian ini dijalankan bertujuan untuk mengenal pasti inferens multimodaliti yang terdapat dalam mod linguistik dan mod visual sama ada secara tersurat ataupun tersirat. Kajian ini menggagaskan strategi integrasi menerusi dua gagasan teori, iaitu Teori Sistemik Fungsional Linguistik oleh Halliday (1994) bagi menganalisis mod linguistik dan Pendekatan Multimodaliti oleh Kress dan Van Leeuwen (1996, 2006) bagi menganalisis mod visual atau imej dalam kartun. Data kajian diperoleh daripada kartun *Usik-Usik (Koleksi Sinikal Dunia Pendidikan) yang diterbitkan di akhbar Utusan Melayu sejak tahun 2003-2009.* Dapatan kajian menunjukkan bahawa inferens teks dapat dikenal pasti dalam representasi multimodaliti kartun *Usik-usik*, iaitu menjana mod linguistik dan mod visual melalui dua peringkat, iaitu (i) metafungsi interpersonal, (ii) representasi makna. Inferens yang terdapat dalam metafungsi interpersonal telah dianalisis menggunakan mood/mod dan residu, sementara inferens dalam representasi makna dianalisis menggunakan representasi naratif dan representasi konseptual.

Kata kunci: mod linguistik; mod visual; Teori Linguistik Sistemik Fungsional; Pendekatan Multimodaliti, kartun

Multimodality Inference Through Integration Strategies in Usik-Usik Cartoon

Abstract

A combination of words and pictures in cartoons is able to attract students' attention and interests as well as assist their comprehension, instil learning spirits, improve behaviours and develop productivity and creativity. The effectiveness of cartoons as a mean to deliver information, share ideas and for entertainment is its source of multimodality. From the perspectives of multimodality, image, behaviours, writing and others are referred to as

mode which is formed as a source of semiotic to deliver meanings. This study was conducted to identify multimodality inferences found in linguistic mode and visual mode either explicitly or implicitly. This study initiated integration strategies through two theoretical ideas which were Linguistic Functional Systematic Theory by Halliday (1994) to analyse linguistic mode, and Multimodality Approach by Kress and Van Leeuwen (1996, 2006) to analyse visual mode or image in cartoons. The data was collected from Usik-Usik cartoon (World of Education Cynical Collection) published by Utusan Melayu in 2003-2009. The research findings revealed that inference texts can be identified in the multimodality representations of Usik-Usik cartoon which were linguistic mode and visual mode in 2 levels: (i) interpersonal metafunction and (ii) interpretations of meanings. Inferences in the interpersonal metafunction were analysed using mood/mode and residue, while inferences in interpretations of meanings were analysed using narrative representations and conceptual representations.

Keywords: linguistics mode; visual mode; Linguistic Functional Systematic Theory; Multimodality Approach; cartoon

---

1. Pengenalan

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 multimodal hanya dapat diperoleh dengan membaca dan melihat kombinasi kedua-dua komponen bahasa dan visual kerana kedua-dua komponen bahasa dan visual saling bergantung untuk menyampaikan makna teks (Moya dan Pinar, 2008). Kenyataan ini disokong oleh Kress dan Van Leeuwen (2006) yang menyatakan bahawa teks multimodal dibentuk oleh lebih daripada satu sistem semiotik yang terdiri daripada tulisan dan gambar, malah sistem visual multimodal yang terdiri daripada makna representasi, makna interaktif dan makna komposisi dapat menjana tiga makna secara serentak bagi membentuk struktur multidimensi. Dengan kata lain, analisis multimodaliti merupakan analisis yang menggabungkan antara mod visual dan mod linguistik.

Penyelidikan yang dilakukan dalam kajian ini bertujuan untuk meneliti 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 meneliti mod visual dan mod linguistik yang terdapat dalam 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. Oleh itu, kajian ini menggunakan Pendekatan Multimodaliti yang digagaskan oleh Kress dan van Leeuwen (1996, 2006) serta Teori Sistemik Fungsional Linguistik (SFL) untuk menganalisis maklumat linguistik dan maklumat visual dalam *Kartun Usik-Usik (Koleksi Sinikal Dunia Pendidikan).* Selain itu, Pendekatan Multimodaliti juga selari dengan Teori SFL yang mengandungi tiga komponen, iaitu komposisi, interpersonal dan representasi.

Dalam kalangan masyarakat di negara ini, kartun sering dilihat sebagai hiburan untuk kanak-kanak, tidak bersifat produktif dan sekadar menjadi bahan jenaka ringan sahaja. Pemaparan kartun dalam surat khabar tempatan secara umumnya kurang mendapat perhatian masyarakat apatah lagi oleh golongan penyelidik dan cendekiawan (Mat Zaid, 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. 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 Pendekatan Multimodaliti, manakala penggunaan dialog atau mod linguistik dalam kartun sisipan ini dikaji berdasarkan rangka penyelidikan Sistemik Fungsional Linguistik (SFL) dengan berfokus kepada metafungsi interpersonal. Selain itu, kajian ini juga akan mengupas isu-isu dalam dunia pendidikan di negara ini melalui kesepaduan antara kedua-dua teori tersebut. Usaha ini dianggap seperti menghuraikan inferens yang terdapat dalam mod linguistik dan mod visual secara tersurat dan tersirat di dalam karya Kartun Usik-Usik.

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 (Setiawan, 2002).

Kartun adalah bentuk naratif yang menggabungkan teks bertulis dan 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). 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 dalam penerbitan secara berkala dan sering menyoroti isu politik atau isu awam. Namun, isu-isu sosial kadangkala menjadi sasaran, misalnya memaparkan kehidupan masyarakat atau mengenai keperibadian seseorang (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 dalam kartun merupakan manifestasi tindak balas antara hubungan kartunis dengan persekitarannya (Puteri Roslina, 2006).

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, *animated cartoon* untuk filem kartun (Horn, 1980). Orang yang menghasilkan kartun disebut sebagai kartunis. Kartun dapat digunakan sebagai ilustrasi dalam buku, majalah atau akhabar. Selain itu, kartun juga berkembang dalam media lain seperti filem yang dikenali sebagai animasi. Bergantung kepada tujuannya, kartun dapat dikelaskan kepada beberapa jenis (Puteri Roslina (2003). Antaranya ialah kartun editorial (kartun yang membicarakan isu semasa, sering kali bersifat politik), kartun *gag* (kartun satu panel yang mempunyai kapsyen), kartun ilustrasi (untuk iklan dan pengajaran), komik (kartun yang mempunyai cerita) dan kartun animasi (kartun yang melalui proses animasi). Berdasarkan pengelasan kartun tersebut, kartun yang dikaji dalam kajian ini terdiri dalam kategori kartun ilustrasi, iaitu mempunyai mesej dan isu yang hendak disampaikan.

Akhbar Sisipan Pendidikan Kartun Usik-Usik

Kajian ini menganalisis kartun sisipan dalam akhbar mingguan, iaitu *Kartun Usik-Usik* (*Koleksi Sinikal Dunia Pendidikan*) yang telah dihasilkan oleh kartunis Khazim serta disiarkan dalam akhbar Utusan Melayu (M) Berhad antara tahun 2003 hingga tahun 2009 dan diulang terbitannya sebagai sisipan akhbar sehingga kini. 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 ini dipilih sebagai data kajian kerana :

(i) Koleksi *Kartun Usik-Usik (Koleksi Sinikal Dunia Pendidikan)* ini ialah kartun 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 ; Dato' Seri Najib Bin Tun Abdul Razak sempena dengan Minggu Saham Amanah Malaysia pada 19 April 2009.

(ii) Koleksi *Kartun Usik-Usik (Koleksi Sinikal Dunia Pendidikan)* yang dihasilkan oleh kartunisnya, iaitu Khazim ialah karya kartun pertama di Malaysia yang memfokuskan dunia pendidikan semata-mata. Sebagai seorang pendidik, pengkaji merasakan amat perlu untuk mengkaji karya seni kartun yang memaparkan isu-isu berkaitan dunia pendidikan di negara ini.

(iii) *Kartun Usik-Usik (Koleksi Sinikal Dunia Pendidikan)* ini telah disiarkan dalam akhabar Utusan Malaysia antara tahun 2003 hingga 2009 dan diulang terbitannya dalam sisipan pendidikan surat khabar Utusan Melaysia sehingga kini. Karya kartun ini juga telah dikompilasikan menjadi sebuah buku kartun setebal 46 muka surat dan 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 luas dalam bidang ilustrasi dan kartun melebihi 20 tahun dan sekarang menjawat jawatan sebagai pelukis di Unit Pendidikan, Utusan Melayu.

(v) Kartun ini mempunyai paparan mod linguistik yang terdiri daripada 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 menyebar dan mentafsirkan maklumat, nilai-nilai dan memberikan hiburan. Konsep mentafsirkan maklumat dalam konteks kajian ini bermaksud menghubungkaitkan idea daripada elemen bahasa kepada paparan visual yang ditonjolkan.

Konsep Multimodaliti

Secara umumnya, analisis multimodaliti dapat ditakrifkan sebagai analisis sarana komunikasi yang menggabungkan antara mod visual dan mod bahasa. Norris (2004: 1) menyatakan bahawa semua interaksi bersifat multimodaliti. Kajian multimodaliti menerapkan seluruh interaksi sama ada interaksi verbal mahupun interaksi visual. Jewitt (2014) menjelaskan bahawa multimodaliti adalah:

> " *... an innovative approach to representation, communication and interaction which looks beyond language to investigate the multitude of ways we communicate: through images, sound and music to gestures, body posture and the use of space*.

Dalam konteks ini, multimodaliti ditakrifkan sebagai satu pendekatan inovatif untuk representasi, komunikasi dan interaksi yang melangkaui bahasa untuk mengkaji pelbagai cara manusia berkomunikasi, iaitu melalui imej, bunyi dan muzik kepada gerak isyarat, postur badan dan penggunaan ruang (Jewitt, 2014). Bezemer dan Mavers (2011) pula mendefinisikan multimodaliti sebagai satu pendekatan antara disiplin yang memahami komunikasi dan representasi menjadi lebih daripada sekadar bahasa. Kajian multimodaliti dapat diaplikasikan dalam pelbagai bidang analisis seperti analisis kartun-komik-karikatur, iklan, muzik, sains, kaunseling, psikologi, patung serta tradisi yang terdapat dalam sesuatu budaya dan etnik.

Multimodaliti merupakan satu daripada cabang kajian Sistemik Fungsional Linguistik (SFL) oleh Halliday (1994) yang dilanjutkan kajian oleh Kress dan van Leeuwen dalam *The Grammar of Visual Design* (1996, 2006). Pendekatan untuk menganalisis visual dan tekstual telah diungkapkan 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 SFL, multimodaliti terdiri daripada tiga komponen, iaitu makna representasi (r*epresentational meaning*), makna interaktif (*interactive meaning*) dan makna komposisi (c*ompositional meaning*). Komponen makna representasi menyerupai metafungsi ideasional, sementara makna interaktif menyerupai metafungsi interpersonal, dan makna komposisi menyerupai metafungsi tekstual. Namun dalam kajian ini, analisis multimodaliti hanya terbatas kepada komponen interaktif menerusi metafungsi interpersonal.

Permasalahan Kajian

Tuntasnya, kajian yang dijalankan ini akan menggabungkan kekurangan, kelompangan, kelemahan kajian-kajian terdahulu dalam golongan kajian multimodaliti dalam media cetak. Bagi memudahkan pemahaman terhadap permasalahan kajian dan kelompangan kajian lalu, pengkaji menggambarkannya seperti dalam Rajah 1 berikut:

Kajian Multimodaliti Media Cetak
Analisis berdasarkan persepsi semata-mata
Tiada sandaran teori yang kuat
Makna representasi tidak dianalisis dengan lengkap
Mod visual lebih berpengaruh daripada mod linguistik

Rajah 1: Kelompangan Permasalahan Kajian

Kesemua permasalahan ini dibahaskan menerusi kupasan kritis kajian terdahulu.

2. Kajian Multimodaliti Dalam Media Cetak

Kajian multimodaliti secara umumnya dapat dikaitkan dengan mod (*mode*). Teks multimodaliti/ multimodal pula bermaksud sebuah teks yang memiliki lebih daripada satu mod. Mod adalah pengaturan makna tetap dari sebuah representasi dan komunikasi seperti gambar, gestur, postur, cara bercakap, muzik, tulisan ataupun tatarajah (konfigurasi) lain dari elemen-elemen tersebut (Van Leeuwen dan Jewitt, 2008:134). Media cetak pula ialah alat atau saluran komunikasi yang berupa bahan cetakan atau terbitan seperti suratkhabar, majalah, dan lain-lain (Pusat Rujukan Persuratan Melayu, DBP). Kajian multimodaliti teks melibatkan penelitian tentang makna bahasa verbal dan bukan verbal. Pemahaman bahasa (teks) yang hanya melibatkan satu sudut pandangan disebut sebagai "monomodal'. Pemahaman teks harus melebihi satu sudut pandangan atau disebut sebagai "multimodaliti" agar kerumitan makna bahasa (teks) dapat difahami. Penyelidikan berasaskan aspek multimodaliti dalam media cetak melibatkan perbahasan berkaitan mod visual dan mod lingustik dalam akhbar, majalah, novel, cerpen, komik, kartun dan buku. Tokoh-tokoh yang mempelopori bidang kajian multimodaliti yang melibatkan media cetak ialah Edwards J.L(2001), Muhammad Nashir Setiawan (2002), Mazid (2008), Ayuwandari (2009), Conners (2010), Nasution (2010), Rohani Embong dan Hanita Hassan (2013), Ariyo Kayode Samuel (2017).

Edwards (2001) dalam kajiannya yang bertajuk *"Running in the Shadows in Campaign 2000 "*telah melakukan kajian terhadap representasi George W. Bush dan Albert Gore sebagai calon untuk pemilihan Presiden Amerika Syarikat pada tahun 2000 dalam 490 kartun editorial yang diterbitkan oleh enam akhbar Amerika dari tahun 1999 hingga 2000, telah mengenalpasti lima elemen kepimpinan yang digambarkan dalam kartun editorial tersebut. Elemen-elemen tersebut ialah karakter, berdaya maju, kompetensi, karisma dan kebebasan. Kajian mendapati bahawa Bush dan Gore dikategorikan sebagai mempunyai karakter, berdaya maju dan mempunyai kebebasan tetapi bukan untuk kategori kompetensi dan karisma. Bagi kedua-dua kategori tersebut, terdapat satu jurang mengenai cara kartunis menggambarkan kecekapan dan karisma calon utama. Kajian oleh Edwards ini tidak menjurus kepada analisis multimodaliti yang terdapat pada kartun editorial tersebut,

sebaliknya tertumpu kepada personaliti tokoh masyarakat yang dikaji, perbincangan berfokus kepada persepsi dalam setiap hujah yang diutarakan.

Hasil penelitian seterusnya dilakukan oleh Muhammad Nashir Setiawan (2002) bertajuk "Menakar Panji Koming", iaitu mengkaji komik kartun. Dalam kajiannya, Muhammad Nashir cuba mengungkapkan makna tanda-tanda dan simbol-simbol yang terdapat pada komik tersebut. Dapatan kajian membuktikan bahawa elemen pembentuk komik kartun cukup kompleks, iaitu terdiri daripada pelbagai unsur disiplin seperti seni visual, sastera dan linguistik. Selain itu, hasil kajian juga mendapati untuk menyingkap makna kartun pada kenyataannya bukan mudah kerana melibatkan pelbagai persoalan dan permasalahan yang berkembang dalam masyarakat, khususnya mengenai masalah sosial dan politik. Walaupun Muhammad Nashir cuba membongkar makna tanda-tanda dan simbol-simbol pada komik Panji Koming, namun kajian yang dijalankan hanya membincangkan dapatan secara umum.

Kajian multimodaliti oleh Mazid (2008) yang berjudul "*Cowboy and Misanthrope: A Critical (discourse) Analysis of Bush and Bin Laden Cartoons*" turut mengkaji kartun tokoh politik. Korpus kajian ini terdiri daripada 36 kartun. 16 kartun menggambarkan George W. Bush sebagai watak utama, manakala 14 kartun menggambarkan Osama bin Laden sebagai watak utama dan 6 kartun menggambarkan kedua-dua tokoh sebagai watak utama. Objektif kajian ini adalah untuk menganalisis kedua-dua tokoh politik dari perspektif lingusitik dan visual. Hasil kajian menunjukkan bahawa kedua-dua tokoh percaya bahawa mereka bertempur dalam perang suci, memenuhi 'misi' dan menjawab 'panggilan' dalam kata-kata Bush dan melakukan jihad bersama Osama bin Laden (Mazid, 2008: 451). Sungguhpun kajian ini menyentuh berkaitan multimodaliti, tetapi huraiannya tidak sepenuhnya membincangkan perkaitan mod linguistik yang menjadi penyumbang kepada keberkesanan kajian secara menyeluruh.

Ayuwandari (2009) telah menjalankan kajian yang bertajuk "Representasi Sepak Bola Dalam *Mice Cartoon* Edisi Komentator Sepak Bola: Analisis Multimodalitas Terhadap Komik Kartun". Data kajian terdiri daripada 14 kartun yang diperoleh daripada akhbar tempatan. Dapatan kajian menunjukkan makna representasi yang mengkaji hubungan antara pelaku yang diwakili dalam proses naratif dan proses konseptual menunjukkan bahawa tindakan, reaksi dan keterangan dalam gambar dihubungkan melalui vektor mata manakala pergerakan tangan dihubungkan melalui vektor tindakan. Selain itu, pemilihan struktur konseptual dalam *Mice Cartoon* dapat menunjukkan pelaku utama dan sifat-sifat simbolik untuk menunjukkan dirinya dalam gambar. *Mice Cartoon* yang jenis *offer pictures* ini bermaksud pemerhati yang menentukan makna keseluruhan gambar. Dari perspektif komposisi gambar, *Mice Cartoon* edisi pengulas bola sepak ini bersifat menyebar atau polarisasi yang tidak berpusat di tengah. Dalam konteks ini, kajian oleh Ayuwandari (2009) ini mampu memberikan sumbangan teori dan kaedah dari aspek analisis mod visual dan yang paling dominan adalah aspek visual warna. Selain itu, kajian ini juga merupakan satu daripada kajian yang agak hampir dengan kajian pengkaji, iaitu meneliti makna representasi dari perspektif mod visual. Walau bagaiamanapun analisis dari aspek representasi dan komposisi masih perlu diperincikan.

Kajian multimodaliti yang melibatkan tokoh politik berbentuk kartun turut dilakukan oleh Conners (2010) dalam kajiannya yang bertajuk "*Barack versus Hillary: Race, Gender, and Political Cartoon Imagery of the 2008 Presidential Primaries*". Conners (2010) mengkaji representasi Barack Obama dan Hillary Clinton di dalam imej kartun politik semasa pilihan raya Presiden pada tahun 2008 dengan memberi tumpuan khusus kepada tema bangsa dan jantina. Untuk data kajian, Conners telah mengumpulkan kartun politik secara atas talian, iaitu imej-imej kartun tersebut mempunyai hubungan dengan pilihanraya Presiden di Amerika Syarikat pada tahun 2008 dan kartun tersebut dihasilkan oleh 57 kartunis Amerika. Daripada analisis, Conners (2010) mendapati bahawa Hillary Clinton muncul lebih kerap dalam kartun politik berbanding Barack Obama. Di samping itu, Barack Obama dan Hillary Clinton digambarkan sebagai berdaya saing dalam pilihan raya. Selain itu, representasi Barack Obama lebih berkaitan dengan tema bangsa, sementara representasi Hillary Clinton pula berkisar tentang tema jantina. Melalui pengamatan pengkaji, kajian ini sungguhpun berjaya mengetengahkan struktur atau makna representasi yang terdapat dalam Pendekatan Multimodal, namun masih belum memadai kerana tidak menyeluruh, iaitu aspek analisis yang

dilakukan tidak melibatkan proses konseptual yang merupakan sebahagian daripada makna representasi.

Nasution (2010) menjalankan kajian yang bertajuk "Konstruksi Tekstual Gender Dalam Teks Iklan Cetak: Analisis Multimodal Terhadap Teks Iklan Cetak". Kajian ini menggunakan pendekatan Sistemik Fungsional Linguistik (SFL) untuk menjelaskan makna dan ideologi yang terdapat dalam sebuah teks iklan cetak yang berkaitan dengan gender. Data kajian ialah teks iklan cetak yang diperoleh dengan menggunakan dokumen kajian terhadap data visual. Kajian ini menggunakan *Critical Discourse Moment* untuk mengenal pasti dan mengklasifikasikan data. Data dianalisis menggunakan pendekatan Multimodal yang meliputi keseluruhan sumber semiotik yang terdapat dalam teks, iaitu teks verbal dan teks visual. Untuk menganalisis teks verbal, metafungsi bahasa Halliday digunakan, sementara untuk menganalisis visual digunakan pendekatan metafungsi visual Kress dan van Leeuwen.

Dapatan kajian menunjukkan bahawa setiap komponen metafungsi memiliki potensi yang sama dalam menyampaikan citra gender (imej jantina). Teks verbal dan teks visual dalam hal ini mempunyai hubungan yang saling berkaitan, yang ditandai dengan adanya hubungan yang bersifat *temporal* (masa), *additive* (tambahan), *consequential* (berbangkit) dan *comparative* (perbandingan). Citra gender yang disampaikan melalui teks iklan berdasarkan dua ideologi yang terkandung di dalam teks, iaitu ideologi seksis dan ideologi yang memandang persamaan antara laki-laki dan perempuan. Analisis menunjukkan bahawa kajian yang dilakukan oleh Nasution (2010) ini mencakupi teks verbal dan teks visual tetapi tidak dinyatakan secara jelas komponen analisis mutimodaliti yang digunakan sama ada komponen representasi, komponen interaktif ataupun komponen komposisi.

Rohani Embong dan Hanita Hassan (2013) menjalankan kajian yang bertajuk "*The Representations of Tun Dr. Mahathir in Lat's Cartoons in Addressing Issues of International Affairs"*. Mereka telah menganalisis kartun Tun Dr.Mahathir yang dilukis oleh Lat. Lat atau nama sebenarnya Mohammed Nor Khalid ialah kartunis Malaysia yang terkenal (Mahamood, 2004). Objektif kajian mereka berfokus kepada kaedah Tun Dr. Mahathir mengurus hubungan antarabangsa. Kajian mereka mengaplikasikan pendekatan Multimodal (Kress dan van Leeuwen, 1996) untuk menganalisis elemen visual dan Teori Sistemik Fungsional Linguistik yang dikembangkan oleh Halliday (1985) untuk menganalisis elemen linguistik. Jumlah data yang terlibat ialah dua kartun editorial yang dilukis oleh Lat melalui akhbar tempatan yang temanya berkaitan hal ehwal antarabangsa. Data dianalisis dari perspektif visual dan linguistik. Analisis data visual menggunakan Pendekatan Multimodal sebagai alat analisis sementara analisis linguistik menggunakan teori Sistemik Fungsional Linguistik sebagai alat analisis. Dapatan kajian menunjukkan bahawa Tun Dr. Mahathir digambarkan sebagai seorang pemimpin yang berkeyakinan tinggi, bertanggungjawab dan menghormati orang lain. Hal ini demikian kerana beliau seorang pemimpin yang tegas, tidak pernah gagal mengikuti perkembangan hal ehwal dalam negara walaupun beliau ke luar negara dan beliau senang menyesuaikan diri dengan budaya asing.

Secara amnya, kajian ini berfokus kepada representasi mod visual yang terlakar mengenai tokoh politik, iaitu Tun Dr. Mahathir. Namun begitu, kajian ini perlu diperhalusi lagi dari sudut perbincangan berkaitan aspek multimodaliti kerana peranan mesej kepada khalayak merupakan objektif kajian ini.

Ariyo Kayode Samuel (2017) menjalankan kajian yang berjudul *"Satirizing the Nigerian Climate: Multimodal Discourse Analysis of Selected Political Cartoons from TELL Newsmagazine"*. Objektif kajian ini adalah mengenalpasti ciri-ciri wacana multimodaliti kartun yang dipilih daripada majalah berita TELL. Sebanyak empat kartun dipilih daripada majalah tersebut. Rasional pemilihan kartun tersebut adalah ianya memaparkan tema dan isu politik di Nigeria, Afrika. Reka bentuk penyelidikan bersifat kuantitatif dan kualitatif. Analisis dilakukan dengan menggunakan Teori Analisis Wacana Multimodal (MDA) seperti yang dinyatakan oleh Kress dan van Leeuwen (2001) sebagai kerangka linguistik. Kajian ini menganalisis ciri-ciri wacana multimodal dalam kartun, membincangkan cara-cara penggunaan wacana multimodaliti dalam kartun dan mengaitkan ciri-ciri tersebut dengan konteks yang digunakannya. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengenalpasti mesej tersirat yang terdapat di dalam kartun, terutamanya dalam imej visual. Dapatan kajian menunjukkan bahawa kartun digunakan untuk meningkatkan pemahaman mengenai mesej dalam isu

politik yang sensitif di Nigeria. Penggunaan wacana multimodaliti untuk meneroka kartun yang dipilih dalam majalah berita TELL juga telah membuktikan bahawa imej visual ialah alat linguistik yang kaya dengan makna dan boleh memberikan tafsiran dan pemahaman yang mudah terhadap sesuatu isu. Dapatan kajian ini menyokong pandangan pengkaji-pengkaji terdahulu bahawa komponen visual adalah lebih berpengaruh berbanding kata-kata.

Berdasarkan analisis, kajian yang dilakukan oleh Ariyo Kayode Samuel (2017) ini lebih menjurus kepada penggunaan satira dalam membincangkan kartun politik dan penggunaan satu teori analisis, iaitu Teori MDA hanya menumpu kepada aspek wacana tanpa melibatkan komponen visual secara mendalam walaupun menggunakan kartun sebagai medium penyampaian. Kajian ini lebih menyerlahkan perbincangan berkaitan komponen visual kartun dalam menyampaikan mesej yang tersirat. Ciri-ciri wacana multimodaliti kartun tidak dihurai secara jelas.

Oleh itu, jelaslah bahawa kajian-kajian lalu berkaitan aspek multimodaliti dalam karya kartun ini memberi panduan dalam usaha meneliti kelompangan yang masih belum terisi dan dapat ditambah baik menerusi kajian lanjutan.

Objektif

(a) Menghuraikan inferens multimodaliti yang wujud berhubungan dengan mesej tersirat di sebalik mod linguistik yang terdapat dalam *Kartun Usik-Usik berdasarkan Integrasi Multimodaliti*.
(b) Menganalisis proses semiotik sosial menerusi penggunaan mod visual yang menghasilkan makna dalam *Kartun Usik-Usik*.

3. Metodologi

Reka bentuk kajian ini bersifat kualitatif deskriptif. Kajian ini dijalankan berlandaskan pendekatan analisis representasi yang digagaskan oleh Kress dan van Leeuwen (1996, 2006) dan pendekatan metafungsi interpersonal yang diasaskan oleh Halliday (1994) sebagai kerangka teori. Kerangka teori yang dibina dalam kajian ini cuba menghuraikan mod visual dan mod linguistik yang terkandung dalam teks multimodaliti *Kartun Usik-Usik*.

Pemilihan bahan atau sumber data kartun sisipan yang diperoleh daripada kartun sisipan *Usik-Usik* **y**ang disiarkan di dalam surat khabar Utusan Melayu yang diterbitkan pada tahun 2003 hingga 2009. Koleksi kartun *Usik-Usik* ini kemudian telah dibukukan pada tahun 2009 dan diberi nama *Usik-Usik (Koleksi Sinikal Dunia Pendidikan).* Buku kartun *Usik-Usik (Koleksi Sinikal Dunia Pendidikan)* setebal 46 halaman dan menyajikan 50 koleksi kartun terbaik yang dihasilkan oleh kartunis Khazim ini berkonsepkan sindiran dan teguran mengenai isu-isu semasa pendidikan negara. Namun, dalam kajian ini hanya 10 ekstrak kartun dianalisis dan telahpun diberi pengekodan. Sebagai contoh, kod GK46 bermaksud gambar kartun 46, kod DGK5A1 bermaksud dialog gambar kartun 1, A1 bermaksud ayat 1.

Analisis data dalam penyelidikan kualitatif merupakan satu proses pengkategorian, penerangan dan sintesis. Penelitian secara deskriptif dilakukan untuk memberikan keterangan terhadap gejala-gejala kebahasaan yang muncul (Mahsun, 2007). Penganalisisan data kajian ini dilakukan berlandaskan kerangka analisis multimodal integrasi yang diadaptasi daripada Pendekatan Multimodal (1996, 2006) dan teori Sistemik Fungsional Linguistik (1994). Terdapat beberapa cara penganalisisan data yang boleh diaplikasikan dalam kajian ini, iaitu:

(i) Membaca dialog atau kebahasaan pada kartun secara menyeluruh untuk memahami maknanya. Matlamatnya agar mendapat maklumat tentang mod linguistik dalam kartun.
(ii) Menentukan Mood dan *Residu* dalam metafungsi interpersonal.
(iii) Untuk setiap unit klausa dalam teks (dialog) dilihat elemen kebahasaan yang terkandung di dalamnya yang terdiri daripada subjek dan *finite* (kata kerja bantu).
(iv) Dalam mengenal pasti *residu*, elemen seperti kata tanya (*Wh- Interrogative)*, vokatif, komen (*modal- adjunct)* dan kata perintah (*Imperative- Let's*) haruslah diberi tumpuan.

(v) Seterusnya, diteliti makna representasi yang terdapat pada mod visual (gambar) melalui beberapa proses seperti proses naratif dan proses konseptual.

Analisis data kajian akan dibahagikan kepada tiga kategori, iaitu (i) analisis data berdasarkan metafungsi interpersonal di bawah mod linguistik, (ii) analisis data berdasarkan makna representasi di bawah mod visual dan (iii) analisis mesej tentang isu-isu dunia pendidikan yang tersirat di sebalik kartun sisipan. Kesemua huraian terhadap analisis yang dilakukan meliputi elemen-elemen di bawah metafungsi interpersonal dan makna representasi.

4. Deskripsi Teks Kartun Berdasarkan Pendekatan Multimodaliti

Dalam bab ini, pengkaji memfokuskan kepada analisis kartun berlandaskan prinsip dalam metafungsi interpersonal dan makna representasi melalui multimodaliti yang memerlukan penentuan mod walaupun hal ini diketahui sukar untuk dilakukan. Menurut Gunther Kress (2014), mod ialah sumber yang dibentuk secara sosial dan budaya untuk mencipta makna. Imej, tulisan, susun atur, muzik, isyarat, ucapan, imej bergerak, trek bunyi (*soundtrack*) merupakan contoh mod yang digunakan dalam representasi dan komunikasi. Bertitik tolak daripada prinsip ini, penggunaan mod yang jelas dapat memastikan kesinambungan idea yang tersusun dan terjalin kemas hingga membentuk kesatuan idea yang sempurna. Hal ini demikian kerana, dalam sesebuah karya kartun, setiap mod mempunyai peranan untuk mengembangkan idea dan mesej yang hendak disampaikan.

Dalam bahagian ini, analisis dilakukan melibatkan metafungsi interpersonal yang dibahagikan kepada dua aspek, iaitu Mood dan Residu. Menurut Saragih (2002), metafungsi interpersonal menekankan kepentingan tindakan pewacana dalam menggerakkan sesuatu interaksi sosial. Oleh itu, kepentingan penggunaan metafungsi ini dapat menghasilkan dialog (klausa) yang menyerlahkan keterampilan kartunis itu sendiri dalam menyampaikan perasaan atau tindakan melalui pemilihan kata untuk menggarapkan idea dan mesej. Selain itu, analisis yang dilakukan juga melibatkan makna representasi yang dikategorikan kepada proses naratif dan proses konseptual. Kekuatan analisis dari segi makna representasi membolehkan mod visual diteroka dengan lebih jitu. Hal ini disokong oleh pendapat Kress dan Van Leeuwen (2006) yang menyatakan bahawa komponen makna representasi berfungsi dengan baik dalam mod visual. Objek atau elemen yang terdapat pada imej visual dikenali sebagai peserta (participants) yang terdiri daripada pelbagai jenis manusia, tempat dan juga benda. Seterusnya, bahagian ini juga akan menghuraikan inferens multimodaliti berkaitan mesej dalam Kartun Usik-Usik bagi memperlihatkan kesinambungan idea dalam penghasilan karya oleh kartunis. Hal ini demikian kerana inferens adalah suatu proses membuat kesimpulan tanpa kepastian yang sepenuhnya tetapi dengan tahap kebarangkalian relatif terhadap bukti yang mendasarinya (Paul J. Lavrakas, 2008).

Metafungsi interpersonal mengutamakan tindakan pelaku dalam menggerakkan sesuatu interaksi sosial, sebaliknya makna representasi pula mementingkan bagaimana imej merepresentasikan pengalaman seperti menghuraikan subjek, peristiwa dan situasi yang berlaku dalam sesuatu imej. Dalam konteks ini, subjek merupakan pelaku-pelaku dalam sesuatu imej, sama ada objek bernyawa atau objek yang tidak bernyawa, individu ataupun kumpulan, tempat, institusi mahupun konsep abstrak. Peristiwa pula berkisar tentang perkara yang sedang dilakukan oleh pelaku-pelaku dalam imej tersebut, manakala situasi pula terdiri daripada masa, tempat ataupun cara yang terdapat dalam imej tersebut.

Tuntasnya, pemilihan mod yang tepat dan efektif memangkin kepada kekuatan sesebuah karya seni kartun yang dihasilkan sekali gus mampu menyerlahkan idea dan pemikiran intelektual seseorang kartunis. Lantaran itu, penganalisisan data melibatkan metafungsi interpersonal yang terkandung dalam mod linguistik dan makna representasi yang terkandung dalam mod visual akan diperjelaskan dalam usaha merungkai teknik kartunis menghasilkan karyanya.

Sistem Metafungsi Dalam Teks Multimodal Kartun

Dalam penghasilan dialog atau ilustrasi kartun oleh seseorang kartunis, pemilihan heterogen tema (isu) adalah penting kerana ekspresi idea secara holistik dan jitu berperanan dalam menyampaikan pemikiran sesuatu bangsa yang kaya dengan falsafah ilmu. Menurut Anne Bamford dan Andrew

Francois (2001) selain berperanan sebagai bahan humor, kartun juga harus dilihat sebagai karya yang mampu membina daya pembangunan pemikiran manusia melalui penggunaan simbol, grafik, ikon dan imej bagi menyampaikan mesej-mesej tertentu secara berlapis atau 'kepelbagaian makna' kepada pembaca. Tegasnya, seseorang kartunis memanipulasikan imej visual untuk berkomunikasi dengan karya mereka. Sebelum meneliti dengan lebih lanjut daripada perspektif metafungsi interpersonal, terlebih dahulu dialog kartun *Usik-Usik* dikelompokkan mengikut isu atau tema seperti dalam Jadual 1.

Analisis Penggunaan Mod Linguistik

Pembinaan ayat yang bermakna dalam mengekspresikan idea oleh kartunis kepada pembaca adalah untuk menyampaikan mesej berkaitan isu-isu dunia pendidikan pada masa ini dan masa dahulu. Oleh itu, penggunaan mod linguistik yang sesuai perlu dimanfaatkan. Penelitian binaan mod linguistik dalam metafungsi interpersonal melibatkan elemen Mod/Mood yang terbahagi kepada dua, iaitu Subjek dan Kata Bantu (*Finite*) dan elemen Residu. Subjek terdiri daripada pelaku yang terdapat dalam imej, sama ada berupa objek bernyawa atau objek tidak bernyawa, secara individu atau berkumpulan, berbentuk institusi, tempat ataupun konsep abstrak. Dalam konteks kajian ini, Subjek yang terdapat pada setiap imej kartun *Usik-Usik* adalah terdiri daripada objek bernyawa, iaitu manusia dan juga haiwan dan objek tidak bernyawa.

Aspek Kebahasaan Sebagai Pelengkap Idea

Dalam menganalisis Mood yang di bawahnya terkandung Subjek dan Kata Bantu, penggunaan Subjek yang sesuai untuk ilustrasi perlu disertai penyusunan kata, frasa atau klausa dengan teliti, iaitu melibatkan enam elemen ayat yang diperkenalkan oleh Halliday (1994) berlandaskan Teori Sistemik Fungsional Linguistik. Bagi menganalisis aspek kebahasaan atau linguistik, data daripada Entri Binaan Klausa diaplikasikan dan dapat diteliti seperti yang berikut:

Jadual 1: Analisis Struktural Linguistik Binaan Klausa Kartun

DGK5A1

Ini	kelas matematik	bukan seni lukis. Mentang-mentang	boleh
Kata pemeri	*subjek*		*kata bantu ragam*
guna pensil awak lukis *mambang* pulak yee …			

DGK5A2

****Tips belajar:***	Boleh	ditulis tambahan nota menggunakan pensil	
	Kata bantu ragam		
Residu: Ayat Keterangan/Kata Komen (*modal-adjunct)*			

DGK5A3

****Mambang*** – Anak dara/Hantu
Residu: Kata keterangan/kata komen (*modal-adjunct*)

Berdasarkan data DGK5A1 yang diperoleh daripada ilustrasi GK5, hanya terdapat satu ayat berbentuk dialog, iaitu yang dituturkan oleh objek guru lelaki dalam ilustrasi tersebut. Ayat atau klausa tersebut mengandungi elemen seperti kata pemeri 'Ini', Subjek 'kelas Matematik' dan Kata

Bantu Ragam 'boleh'. Data DGK5A2 dan DGK5A3 masing-masing adalah elemen Residu yang berfungsi sebagai ayat dan kata keterangan (kata komen).

Seterusnya, penelitian beralih ke data DGK39A1 yang hanya terdiri daripada kata keterangan tanpa dialog tetapi masih mampu mengungkapkan isu atau idea tentang kerenah murid-murid yang memeningkan kepala guru-guru di sekolah. Data ini diperoleh daripada ilustrasi GK 39. Contoh data sambungan daripada Jadual 1 seperti yang berikut;

DGK39A1

Saya tidak buat kerja sekolah

Subjek

Residu: Kata Komen/Keterangan (*Declarative*)

DGK39A2

Saya tidak hormati guru

Subjek

Residu: Kata Komen/Keterangan (*Declarative*)

DGK39A3

Saya mengurat guru

Subjek

Residu: Kata Komen/Keterangan (*Declarative*)

Berdasarkan data yang terdapat pada ilustrasi GK39, hanya ditemukan Subjek dalam ayat, iaitu objek tiga pelajar lelaki yang didenda berdiri di luar kelas kerana kenakalan mereka. Data DGK39A1 memaparkan objek pelajar lelaki yang didenda dengan tulisan "Saya tidak buat kerja sekolah". Tulisan tersebut digantung di lehernya. Data DGK39A2 memaparkan tulisan "Saya tidak hormati guru" dan data DGK39A3 dengan tulisan "Saya mengurat guru". Walaupun tidak menggunakan dialog dalam ilustrasi tersebut, kata keterangan (*Declarative*) yang digunakan adalah jelas dalam menggambarkan situasi yang berlaku.

Analisis dari segi linguistik juga mendapati bahawa terdapat penggunaan Kata Bantu, iaitu sama ada kata bantu aspek (KBA) mahupun kata bantu ragam (KBR) dalam dialog kartun. Kata bantu yang hanya hadir sebelum frasa ialah jenis kata yang bertugas membantu frasa kerja, frasa adjektif dan frasa sendi nama (Tatabahasa Dewan, 2014). Tujuan penggunaan kata bantu adalah supaya dapat menimbulkan makna tambahan dari segi aspek waktu atau ragam. Berikut merupakan contoh penggunaan kata bantu dalam ekstrak dialog kartun yang berikut:

DGK13A1

Itulah saya dah ***habaq***, ***hang tak mau dengaq***, jangan **campoq** adukkan

Subjek KBA KBR

Bahasa Malaysia dengan Bahasa Inggeris. Ini undang-undang sekolah, ***hang tau***!!

DGK13A2

Aduss!!	Cikgu pun guna	***Bahasa Daerah***	boleh	pulak!
Residu		KBR		

Strategi Penggunaan Representasi Naratif Dalam Representasi Makna

Representasi Naratif merujuk kepada situasi "apabila peserta dihubungkan oleh vektor, mereka dilambangkan sebagai melakukan sesuatu kepada atau untuk satu sama lain" (Kress & van Leeuwen, 2006). Tumpuan corak vektor sedemikian menggambarkan tindakan dan peristiwa yang berlaku, proses perubahan dan susunan ruang sementara. Vektor sebagai ciri tersendiri Representasi Naratif, biasanya disedari oleh elemen-elemen yang terdapat dalam gambar yang membentuk garis serong, selalunya garis pepenjuru yang cukup kuat.

Dengan mengambil lakaran GK46 berikut sebagai contoh, seorang guru wanita yang mengajar subjek Pendidikan Jasmani telah menegur murid yang berbaju kuning kerana menendang bola dengan sekuat hati lalu terkena kepala kawannya, iaitu murid yang memakai baju berwarna biru. Terdapat kewujudan vektor mata dari guru wanita tersebut kepada murid lelaki berbaju kuning yang sedang berlari di tengah padang, manakala murid lelaki yang sedang menendang bola itu telah berlari dengan pantas sehingga kedua-dua kakinya terbuka luas dan sebelah tangannya terangkat ke atas serta sebelah lagi tangannya dalam posisi ke bawah. Dalam hal ini, pergerakan kaki dan tangannya telah membentuk vektor. Sebenarnya, vektor dapat digambarkan dalam pelbagai cara seperti melalui tubuh manusia atau peralatan yang digunakan (Kress & van Leeuwen, 2006).

Ilustrasi GK46



Kewujudan vektor menandakan kehadiran Representasi Naratif yang merangkumi proses tindakan, proses reaksi, proses pertuturan dan mental, dan proses keadaan dalam GK46. Sementara itu, isu pendidikan yang hendak diketengahkan dalam lakaran ini adalah tentang guru bukan opsyen sesuatu subjek yang terpaksa mengajar subjek yang bukan pilihan. Akibatnya mereka melakukannya secara sambil lewa atau tidak bersungguh-sungguh. Tamsilnya, guru wanita dalam GK46 tersebut memakai pakaian yang tidak sesuai, iaitu berbaju kebaya, membimbit beg tangan serta memakai kasut bertumit tinggi ke padang bola untuk mengajar subjek Pendidikan Jasmani. Hal ini diserlahkan lagi dengan gelembung pemikiran oleh seekor kucing yang turut berada di padang tersebut yang tertera dengan kata-kata "*Guru sukan ke guru fesyen?*" seolah-olah menyindir guru wanita tersebut dalam berpakaian.

(a) Proses Tindakan

Dalam Representasi Naratif, seorang peserta dikenali sebagai 'Aktor'. Sekiranya imej visual hanya terdapat pada seorang peserta, ia juga adalah 'Aktor'. Prosesnya adalah bukan transaksi kerana tidak mempunyai Matlamat (*Goal*) dan "tidak dilakukan untuk" atau "ditujukan kepada sesiapa atau apa-

apa" (Kress & van Leeuwen, 2006). Walau bagaimanapun, struktur transaksi terdiri daripada Aktor dan Matlamat, iaitu "peserta yang diarahkan atau posisi vektor diarahkan."

Ilustrasi GK47 seperti di bawah menunjukkan bagaimana Proses Tindakan diaplikasikan dalam pelukisan imej dalam kartun.

Ilustrasi GK47



Berdasarkan ilustrasi GK47, terdapat lima orang murid yang sedang berhempas pulas melakukan kerja-kerja pembersihan. Kelihatan seorang murid sedang memotong rumput sambil mencangkung, seorang murid mencabut lalang, seorang murid memasukkan rumput yang dipotong ke dalam bakul sampah sambil memijak dengan kaki, seorang murid sedang membawa bakul sampah untuk dibuang dan seorang lagi murid hanya berdiri sambil mencekak pinggang memandang ke arah rakannya yang sedang mencabut rumput. Turut kelihatan di belakang murid-murid tersebut ialah seorang pengetua yang berbaju kuning dan bertali leher sedang memberi arahan kepada mereka melalui dialog "*Saya mahu Anugerah Sekolah Lestari tahun ni jatuh pada sekolah kita. Selagi belum cantik jangan masuk kelas, faham!*".

Dalam situasi ini, pembaca dapat menanggapi perasaan tidak puas hati dan kemarahan murid-murid berkenaan terhadap pengetua mereka melalui gelembung pemikiran dua orang murid tersebut, iaitu "*Asyik-asyik lestarikan sekolah aje, kalau macam ni bila aku nak jadi murid bestari?!*." Dalam ilustrasi ini, empat orang murid adalah 'Aktor' kerana posisi mereka melakukan kerja bertindak sebagai vektor dengan membentuk garis serong yang selari dengan padang rumput tempat mereka bekerja. Proses Tindakan ini bersifat transaksi. Begitu juga dengan pengetua sekolah yang dikategorikan sebagai 'Aktor' kerana wujudnya vektor mata yang memandang ke arah murid di hadapannya dan posisi sebelah tangannya mencekak pinggang manakala sebelah tangan lagi menunjuk ke sisi membentuk suatu garis lurus. Dalam konteks ini, pergerakan tangannya juga telah membentuk vektor. Sementelahan itu, seorang murid yang hanya berdiri sambil mencekak pinggang dan tidak melakukan sebarang pekerjaan juga dikategorikan sebagai 'Aktor' tetapi prosesnya bukan transaksi kerana tidak mempunyai Matlamat (*Goal*).

Melalui ilustrasi GK47, isu pendidikan yang hendak diketengahkan dalam lakaran ini adalah tentang sikap berlumba-lumba dalam kalangan pentadbir sekolah sama ada pengetua atau guru besar untuk memenangi pertandingan yang dianjurkan oleh pihak Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) ataupun oleh pihak Jabatan Pendidikan Negeri (JPN) agar anugerah yang dimenangi dapat mengharumkan nama sekolah. Walau bagaimanapun dalam keghairahan mengejar anugerah tersebut, murid-murid dan guru-guru yang akan dikerah tenaga untuk menjayakan aktiviti atau pertandingan yang diadakan dan secara tidak langsung urusan pengajaran dan pembelajaran murid akan terjejas.

Oleh itu, jelaslah bahawa berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap mod linguistik dan mod visual didapati bahawa dalam aspek linguistik metafungsi interpersonal berlaku penyimpangan daripada kelaziman bahasa. Hal ini demikian kerana penghasilan dialog kartun perlu disesuaikan dan diadaptasi dengan peranan atau fungsi kartun itu sendiri yang bersifat didaktik atau menghiburkan. Penyimpangan yang berlaku menghasilkan suatu dimensi baharu dalam penggunaan bahasa untuk

pelbagai bidang atau tujuan. Keterikatan terhadap bahasa yang jumud ghalibnya tidak mampu menarik perhatian pembaca atau peminat kartun untuk menghayati konsep dan keindahan kartun itu sendiri. Selain itu, analisis terhadap mod visual mendapati bahawa *Kartun Usik-Usik* memenuhi ciri-ciri representasi naratif dan representasi konseptual yang terkandung dalam representasi makna. Kesemua ini menunjukkan strategi integrasi dalam mengenal pasti inferens dalam mod linguistik dan mod visual.

Dalam hal ini jelaslah bahawa binaan bahasa yang tersusun dilihat mempunyai nilai kebolehbacaan yang tinggi untuk menyampaikan sesuatu kepada khalayak (Muhammad Faizul Abd Hamid et al., 2020). Pandangan ini menunjukkan bahawa Interaksi pelukis kartun mempunyai bukan sahaja ilmu dalam lakaran kartun tetapi jiga dan menghayati nilai dialog dalam menyampaikam skrip kartun. Kesemua aspek ini menjelaskan kewujudan wacana dalam sistem bahasa memperlihatkan kesepaduan dan kewibawaan sesuatu bahasa dalam budaya dan masyarakat (Radiman Junaidi et al., 2013). Berdasarkan analisis yang terperinci, elemen tersebut dapat dicerapi dengan efektif menerusi teori atau gagasan bahasa yang berpada.

5. Kesimpulan

Proses penghasilan klausa yang sejajar dengan ilustrasi kartun dapat dijana melalui penggunaan strategi multimodaliti integrasi. Strategi multimodaliti integrasi diadaptasi daripada konseptual yang terdapat dalam Teori Sistemik Fungsional Linguistik yang diasaskan oleh Halliday (1994) dalam bukunya *An Introduction to Functional Grammar* dan pendekatan Multimodal yang diperkenalkan oleh Kress dan van Leeuwen (1996, 2006) dalam buku mereka yang berjudul *Reading Image- The Grammar of Visual Design.* Ini menunjukkan bahawa analisis leksikal dalam bidang linguistik dapat menunjukkan potensi makna yang lebih menyerlah jika digagaskan dengan gagasan yang bersesuaian *(Idris et. al, 2013; Anida et al, 2019a; Anida et al, 2019b).* Dalam konteks kajian ini, strategi integrasi menerusi gagasan linguistik yang berpada dapat menjana mod linguistik dan mod visual secara telus melalui dua peringkat, iaitu (i) metafungsi interpersonal, (ii) representasi makna. Elemen yang terdapat dalam metafungsi interpersonal telah dianalisis menggunakan mood dan residu, sementara elemen dalam representasi makna dianalisis menggunakan representasi naratif dan representasi konseptual.

Sehubungan dengan itu, 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 dan pendekatan kartun dalam kajian multimodaliti dapat diaplikasikan dalam pelbagai bidang yang telah dianalisis seperti analisis kartun, komik, karikatur, iklan, muzik, sains, kaunseling, psikologi, patung, bahasa serta tradisi yang terdapat dalam sesuatu budaya dan etnik. Oleh itu, peranan yang ada pada imej, isyarat, bahasa, postur, penggunaan ruang dalam representasi dan komunikasi telah menunjukkan bahawa kartun merupakan medium yang unik untuk mempelajari multimodaliti kerana kartun melibatkan interaksi yang kompleks antara bahasa bertulis dan bahasa visual imej. Selain itu, kedua-dua komponen visual dan bahasa yang terdapat dalam multimodaliti dianggap sebagai medium penting untuk pembinaan makna yang terdapat dalam kandungan kartun. Teks multimodaliti merupakan teks yang menyampaikan maklumat melalui pelbagai mod termasuk imej visual, elemen reka bentuk, bahasa dan sumber semiotik yang lain.

Dalam penghasilan dialog atau ilustrasi kartun oleh seseorang kartunis, pemilihan heterogen tema atau isu adalah penting kerana ekspresi idea secara holistik dan jitu berperanan dalam menyampaikan pemikiran sesuatu bangsa yang kaya dengan falsafah ilmu. Menurut Anne Bamford dan Andrew Francois (2001) selain berperanan sebagai bahan humor, kartun juga harus dilihat sebagai karya yang mampu membina daya pembangunan pemikiran manusia melalui penggunaan simbol, grafik, ikon dan imej bagi menyampaikan mesej-mesej tertentu secara berlapis atau ‘kepelbagaian makna’ kepada pembaca. Tegasnya, seseorang kartunis mampu memanipulasikan imej visual untuk berkomunikasi dengan karya mereka. Pembinaan ayat yang bermakna dalam mengekspresikan idea oleh kartunis kepada pembaca adalah untuk menyampaikan mesej berkaitan isu-isu dunia pendidikan pada masa

dahulu dan masa ini. Oleh itu, penggunaan mod linguistik yang sesuai perlu dimanfaatkan. Strategi multimodaliti integrasi diadaptasi daripada konseptual yang terdapat dalam Teori Sistemik Fungsional Linguistik yang diasaskan oleh Halliday (1994) dalam bukunya *An Introduction to Functional Grammar* dan Pendekatan Multimodaliti yang diperkenalkan oleh Kress dan van Leeuwen (1996, 2006) dalam buku mereka yang berjudul *Reading Image - The Grammar of Visual Design*. Hal ini menunjukkan bahawa analisis leksikal dalam bidang linguistik dapat menunjukkan potensi makna yang lebih menyerlah jika digagaskan dengan gagasan yang bersesuaian. Dalam konteks kajian ini, strategi integrasi menerusi gagasan linguistik yang berpada dapat menjana mod linguistik dan mod visual secara telus melalui dua peringkat, iaitu (i) metafungsi interpersonal dan (ii) makna representasi.

Rujukan

Ariyo, KS (2017). Satirizing the Nigerian climate: Multimodal discourse analysis of selected political cartoons from TELL newsmagazine. *Asian Research Journal of Arts & Social Sciences*. 3(4): 1-10.

Ayuwandari, I. (2009). *Representasi Sepak Bola Dalam Mice Cartoon Edisi Komentator Sepak Bola: Analisis Multimodalitas Terhadap Komik Kartun.* FPBS, Universitas Pendidikan Indonesia.

Bezemer, J. and Jewitt, C. (2010). *Multimodal Analysis: Key Issues. Research Methods in Linguistics.* London: Continuum.

Bamford, A. & Francois, A. (2001). Generating Meaning and Visualising Self: Graphic Symbolism and Interactive Online Cartoon. *The International Journal of Learning: Annual Review*. 8(1): 1-21.

Conners, J. L. (2010). Barack Versus Hillary: Race, gender, and political cartoon imagery of the 2008 presidential primaries. *American Behavioral Scientist.* 54(3): 298-312.

Edwards, J. L. (2001). Running in the shadows in campaign 2000. *American Behavioral Scientist.* 44(12): 2140-2151.

Halliday, M.A.K. (1994). *An Introduction to Functional Grammar*. Second Edition. London: Edward Arnold.

Horn, Maurice and Marschall, Richard (1980), *The World Encyclopaedia of Cartoons.Chelsea House: CA, U.S.A.*

Idris, N. A., Sarudin, A., Md. Idris., & M. R (2013). Amalan guru dan penguasaan ilmu linguistik dalam kalangan guru Bahasa Melayu di Perak. *Jurnal Pendeta*, *4*, 2013, 116-141.

Jewitt, C (ed) (2014). *The Routledge Handbook of Multimodal Analysis*. London: Routledge.

Jewitt, C, Kress, G, Ogborn, J, and Tsatsarelis, C. (2010). Exploring learning through visual, actional and linguistic communication: The multimodal environment of a science classroom. *Educational Review,* 53(1): 5-18.

Kress, G. and van Leeuwen, T. (1996, 2006). *Reading Image- The Grammar of Visual Design*. London: Routledge.

Kress, G. and van Leeuwen, T. (2001). *The Modes and Media of Contemporary Communications.* London: Arnold.

Kress, G. (2014). 'What is mode?.' In Jewitt, C (ed) (2014). *The Routledge Handbook of Multimodal Analysis*. London: Routledge: pp 60-75.

Lavrakas, P.J. (2008). *Encyclopedia Of Survey Research Methods*. Sage Publications.

Mey, K.A.L. (2006). *Comics: Pragmatics*. Oxford, United Kingdom: Elsevier.

Mat Zaid Hussein (2016). Wacana Kartun Editorial Berbahasa Melayu: Satu Kajian Pragmatik. Tesis PhD. Kuala Lumpur: Universiti Malaya.

Mazid, B.E. (2008). Cowboy and Misanthrope: A Critical (discourse) analysis of Bush and Bin Laden cartoons. *Discourse & Communication,* 2(4): 433-457.

Moya, A. Jesús and Mª Jesús Pinar. (2008). Compositional, interpersonal and representational meanings in a children's narrative. A multimodal discourse analysis. *Journal of Pragmatics. 40 (9): 1601-1619.*

Muhammad Faizul Abd Hamid dan Harishon Radzi. (2020). Struktur Tema Dalam Manifesto Pakatan Harapan Pilihan Raya Umum Ke-14. *Jurnal Linguistik,* Vol. 24 (1) Jun 2020, 109-125.

Nasution, Ade Kurniawan (2010). *Konstruksi Tekstual Gender Dalam Teks Iklan Cetak: Analisis Multimodal Terhadap Teks Iklan Cetak.* Medan: Universitas Sumatera Utara.

Norris, S. (2004). *Analyzing Multimodal Interaction: A Methodological Framework.* London: Routledge.

Priyanto, S, (2005). *Metafora Visual Kartun pada Surat Kabar Jakarta 1950-1957*, Disertasi FSRD ITB, Bandung.

Puteri Roslina Abdul Wahid (2006). Humor sebagai unsur bahasa dalam kartun. *Jurnal Dewan Bahasa*. 6(4): 12-16.

Radiman Hj. Junaidi dan Zaitul Azma Zainon Hamzah. (2013). 'Wacana Kepimpinan dalam Ucapan Abdullah Ahmad Badawi. *Jurnal Bahasa*, Jilid 13 Bil 1. Jun 2013: 128-150.

Rohani Embong dan Hanita Hassan (2013). The representations of tun dr.mahathir in lat's cartoons in addressing issues of international affairs. *Jurnal Teknologi (Social Sciences)*, 65(2): 93-99.

Sarudin, A., Mohamed Redzwan, H. F., Osman, Z., Raja Ma'amor Shah, R. N. F., & Mohd Ariff Albakri, I. S. (2019a). Menangani kekaburan kemahiran prosedur dan terminologi awal Matematik: Pendekatan leksis berdasarkan Teori Prosodi Semantik. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, *16*(2), 255-294.

Sarudin, A., Mohamed Redzwan, H. F, Osman, Z., & Mohd Ariff Al-Bakry, I. S. (2019b). Using the Cognitive Research Trust scale to assess the implementation of the elements of higher-order thinking skills in Malay Language teaching and learning .*International Journal of Recent Technology and Engineering (IJRTE,), 8* (2S2), 392-398.

Setiawan, Muhammad Nashir (2002). *Menakar Panji Koming*. Penerbit Buku Kompas Jakarta.

Biodata Penulis

Anida Sarudin merupakan pensyarah di Jabatan Bahasa dan Kesusasteraan Melayu, Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tanjong Malim, Perak.

Husna Faredza Mohamed Redzwan ialah seorang pensyarah kanan di Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Pendidikan Sultan Idris