

BAB 2

KAJIAN KEPUSTAKAAN

2.0 Pengenalan

Bab ini akan melihat kajian-kajian lepas yang mempunyai hubung kait dengan kajian humor dan komik, humor dan gender, serta peranan gender dan stereotaip.

2.1 Buku Komik

Menurut Kamus Dewan Bahasa (2006), komik ialah buku yang mengandungi cerita yang disertai dengan gambar-gambar yang melucukan. Ini bermakna cerita-cerita yang ada dalam buku komik akan diselitkan dengan gambar-gambar. Jika merujuk kepada buku komik ini yang ditujukan kepada kanak-kanak, maka buku komik seharusnya mempunyai gambar-gambar bersifat kartun yang mempunyai bahasa yang bersifat bacaan ringan sama ada ia berkisar kisah superhero atau humor.

Menurut Puteri Roslina Abdul Wahid (2006), unsur lucu, humor dan sindiran sentiasa penting dalam kartun. Kartun merupakan seni simbolik dengan unsur-unsur sindiran dan kritikan berunsur humor. Kartun mempunyai mesej-mesej tertentu yang bersifat sebagai senjata politik, kemasyarakatan, ekonomi, budaya dan sebagainya.

Ujiie (2005) menyatakan kajian Wertham (1954) telah mendapati buku komik adalah penyebab utama kepada masalah remaja, penagihan dadah, jenayah dan kecenderungan kepada perbuatan rusuhan. Bagaimanapun beliau telah memperoleh penemuan kajian

baharu yang memperlihatkan sikap gemar akan membaca buku komik turut akan meningkatkan celik huruf kepada masyarakat.

Menurut Ujie dan Krashen (1996), kanak-kanak lelaki didapati membaca buku komik lebih banyak berbanding dengan kanak-kanak perempuan. Seramai 302 orang pelajar yang berada dalam gred 7 dari sekolah di bandar Los Angeles diberikan *questionnaire* tentang komik humor. Kajian ini mendapati sebanyak 25% kanak-kanak lelaki yang selalu membaca komik berbanding hanya 1% bagi kanak-kanak perempuan. Mereka juga mendapati pembacaan buku komik akan menyebabkan seseorang memperoleh pengetahuan tentang bahasa atau *academic language*. Oleh itu, pembaca buku komik akan mendapat faedah dari segi asas-asas bahasa dan seterusnya memudahkan mereka untuk memahami bacaan teks yang lebih sukar.

Dalam kajian Ujiie (2005), terdapat kajian Bauer (1999), tentang definisi kesusasteraan yang berkualiti bagi kanak-kanak adalah mengikut umur tertentu. Bagi kanak-kanak perempuan berumur lapan tahun buku-buku yang baik untuk mereka ialah yang mempunyai cerita-cerita berunsurkan gembira. Sementara kanak-kanak lelaki berumur tujuh tahun buku-buku yang baik untuk mereka ialah buku yang mengandungi cerita yang kelakar. Bagi kanak-kanak lelaki berumur lapan tahun pula didapati lebih berminat kepada buku yang mempunyai watak yang baik tetapi dapat keluar daripada setiap masalah. Dengan ini kita dapat andaikan bahawa kanak-kanak lelaki lebih cenderung kepada bacaan yang berunsurkan humor dan watak-watak yang baik.

Lelaki lebih berminat membaca buku komik berbanding dengan wanita. Hal ini boleh dilihat dalam pelbagai kajian-kajian lepas berkenaan buku komik. Antaranya kajian Ujiie dan Krashen (1996) serta Ujiie (2005) yang mendapati kanak-kanak lelaki cenderung membaca buku komik berbanding kanak-kanak perempuan. Selain itu, kajian Frail (2004), mendapati buku komik dibaca oleh majoriti kanak-kanak lelaki berbanding kanak-kanak perempuan. Keadaan ini dianggap sebagai kuasa lelaki kerana lelaki didapati lebih terdedah dengan pelbagai isu-isu yang diutarakan dalam buku komik.

Berdasarkan kajian Frail (2004), buku komik menjadi bacaan penting kepada para pembaca sama ada lelaki mahu pun wanita. Beliau mendapati lelaki lebih banyak membaca buku komik berbanding dengan wanita. Malah beliau turut mendapati buku komik yang mempunyai watak wanita sebagai hero atau superhero tetap dibaca oleh lebih ramai lelaki berbanding wanita.

2.2 Humor

Menurut Ahmad Khair Mohd Nor (2006), pada umumnya humor boleh dibahagikan 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. Humor adalah satu aspek kehidupan yang penting kepada manusia. Ia dianggap terapi yang mempunyai estetika tersendiri. Humor berkait rapat dengan keseluruhan emosi, persepsi dan kehidupan intelektual manusia.

Humor sering dikaitkan dengan kelucuan. Bagaimanapun tidak semua unsur humor boleh diterima oleh sesebuah masyarakat. Ini kerana konsep humor sesebuah masyarakat berbeza terutamanya perkara-perkara yang menyentuh bidang agama. Agama merupakan suatu yang suci serta tidak boleh dipermainkan. Humor yang berkaitan dengan adab sosial sesuatu masyarakat juga berbeza antara satu dengan yang lain.

Dalam Kamus Dewan Bahasa (2006), humor ialah 1. keadaan hati (gembira, sedih, marah, senang, dll); 2. kebolehan menyatakan sesuatu yang menggelikan hati; 3. sesuatu yang menggelikan hati dalam cerita atau menimbulkan kelucuan. Berdasarkan makna dalam kamus ini, humor membawa tiga maksud iaitu maksud pertama ialah gambaran hati sama ada sedih, marah, gembira dan lain-lain. Maksud kedua pula ialah kemampuan menyatakan sesuatu yang berbentuk humor atau menggelikan hati dan kedua sesuatu atau penggunaan bahasa yang bersifat humor atau menggelikan hati. Ini bermakna humor adalah rangsangan berbentuk lisan atau bukan lisan yang boleh menarik perhatian pendengar atau penonton untuk tersenyum atau ketawa.

Merujuk kepada hasil kajian Hay (1995) melaporkan beberapa dimensi humor yang digunakan dalam interaksi seperti *hostility* (kasar, jenaka terhadap orang lain), lucu, kreativiti (tahap spontan, kemampuan berfikir dengan sendiri), kehidupan sebenar (berdasarkan cerita-cerita lawak atau anekdot), dan sikap prihatin (untuk mengaitkan kemarahan dan tension). Kajian tersebut juga mendapati lelaki lebih terhibur dengan jenaka yang berbentuk *slapstik* dan *hostile* (contoh jenaka perkauman atau seksis) serta *formulaic joking* (menggunakan cerita anekdot).

2.3 Humor dan Gender

Menurut Spender (1980), bahasa itu adalah “man made”. Kajian beliau mendapati bahasa itu dicipta oleh lelaki kerana mereka secara stereotaipnya selalu keluar bekerja dan berkomunikasi dengan orang lain. Oleh itu, kaum lelaki menggunakan perkataan, ayat dan wacana yang khusus dengan kerjaya untuk berkomunikasi secara berkesan.

Selain itu bahasa lelaki lebih *vigor*, berimajinasi dan kreatif. Kenyataan ini menggambarkan kepintaran dan kepentingan peranan lelaki serta deraan terhadap wanita. Tanpa ciri-ciri ini, bahasa lelaki akan menjadi *languid* dan *insipid*.

Adler dan Rodman (1997) menyatakan bahawa lelaki banyak menggunakan bahasa yang berbentuk arahan (*directives*), celahan (*interruptions*), dan menambah perkataan-perkataan dalam memulakan ayat. James dan Clarke (1992) pula menyatakan bahawa lelaki lebih mencelah berbanding wanita semasa berbicara.

Wanita secara tradisinya digambarkan bersopan. Menurut Lakoff (1975), wanita tidak pandai berjenaka dan mereka tidak terlibat dalam jenaka. Ini dapat digambarkan dalam masyarakat kelas pertengahan di Amerika yang tidak membenarkan wanita terlibat dalam jenaka kerana akan menimbulkan imej yang tidak sopan kepada wanita.

Merujuk kepada kajian Grotjahn (1957), Hay (1995) melaporkan wanita tidak terlibat dalam humor kerana ia dianggap sebagai perbuatan agresif yang tidak sesuai bagi wanita. Beliau turut mengatakan wanita tidak dikaitkan dengan humor kerana mereka tidak mempunyai kebolehan untuk mempengaruhi orang lain. Kotthoff (2002) pula

berpendapat bahawa wanita tidak pandai berjenaka walaupun mereka telah mencuba sebaliknya, segala bentuk jenaka dilakukan oleh lelaki senang diterima oleh wanita kerana masyarakat sering menganggap wanita yang terlibat dengan humor tidak mempunyai kelakuan yang baik atau kurang sopan.

Walker (1988) dalam kajian beliau mendapati wujud wanita dalam unsur humor tetapi jumlah mereka sangat sedikit kerana rata-rata lelaki mendominasi kebolehan untuk berjenaka. Akhir-akhir ini sahaja baru ada pembabitan wanita dalam program yang berunsurkan lawak jenaka seperti di televisyen dan sebagainya.

2.4 Gender dan Stereotaip

Menurut Davidson dan Gordon (1979), peranan lelaki dan wanita ditentukan oleh masyarakat. Gambaran kuasa sosial adalah sebagai kuasa penentu peluang dan batasan yang ada pada seseorang individu. Oleh itu, perbezaan psikologi dihasilkan oleh faktor manusia yang mana ideologi sebagai sistem kepercayaan bagi manusia menginterpretasikan alam realiti kehidupan mereka.

Basow (1992) mendefinisikan stereotaip sebagai kepercayaan generalisasi lampau yang dikongsi bersama oleh masyarakat sejagat. Ia dipelajari dan dipercayai sebagai sebahagian daripada proses pertumbuhan dalam masyarakat tersebut. Seterusnya Basow (1992) membuat kesimpulan bahawa manusia tidak boleh dilihat sebagai kolektif yang bersifat konsisten. Sementara lelaki dan wanita tidak boleh dilihat mempunyai sifat bertentangan antara satu dengan yang lain. Apa-apa sahaja sifat yang

difikirkan sebagai maskulin sebenarnya boleh juga dimiliki oleh orang lain dalam jantina yang satu lagi.

Petersen (1998) pula menyatakan ramai lelaki dan wanita yang keliru tentang apa yang menjadikan lelaki itu lelaki dan sebaliknya. Ini menyebabkan wujud segelintir lelaki yang mencari identiti mereka yang hilang lalu cuba menilai semula konsep maskulin mereka. Seterusnya Levant (1995) menyatakan bahawa krisis gender yang dihadapi oleh lelaki Amerika adalah berkaitan dengan perubahan sosial yang dihadapi oleh mereka memandangkan perubahan peranan wanita dalam bidang pekerjaan yang telah meruntuhkan kod tradisional sifat maskulin lelaki. Beliau menambah bahawa lelaki telah dibesarkan dengan kepercayaan sebagai lelaki “sejati” yang tidak boleh berasa takut, sedih, atau menunjukkan emosi-emosi lain dengan keterlaluan.

Namun lelaki kini dilihat bukan sahaja perlu mempunyai emosi-emosi seperti wanita malah mereka perlu meluahkan emosi tersebut. Begitu juga dengan sikap lelaki yang selama ini dilatih agar bersikap tenang dan berperanan sebagai pelindung yang berorientasikan penyelesaian masalah telah dilihat bahawa cara maskulin sebegini sudah tidak sesuai. Kejayaan lelaki sebagai kekasih, suami dan bapa bergantung kepada keupayaan mereka untuk memperkembang kemahiran kewanitaan yang tradisional iaitu lebih bersikap responsif kepada perasaan orang lain. Levant (1995) turut menyatakan bahawa lelaki sekarang sudah bersedia untuk berubah sikap ke arah sikap kewanitaan tetapi perubahan mereka masih dalam bentuk maskulin iaitu ciri-ciri asal lelaki masih kekal seperti gagah, berani, berkuasa dan seumpamanya.

Kaitan kajian ini dengan kajian bacaan buku komik humor oleh pengkaji adalah sebagai panduan untuk melihat kecenderungan kanak-kanak lelaki membaca buku komik berbanding wanita. Pengkaji ingin melihat sama ada isu gender memainkan peranan besar dalam membina minat terhadap pembacaan buku komik oleh kanak-kanak lelaki.

2.5 Ciri-ciri Linguistik dalam Komik Humor

Menurut Lim Swee Tin (2006), bahasa humor membawa pengertian bahawa melalui penggunaannya dapat dinyatakan sesuatu yang boleh menggelikan hati, dan terdapat kata-kata tertentu yang apabila digunakan dapat menimbulkan kesan geli hati atau humor. Berdasarkan maksud humor yang merujuk kepada sesuatu yang menggelikan hati, maka bahasa humor juga seharusnya mempunyai ciri-ciri linguistik yang tertentu menyebabkan seseorang terdorong untuk ketawa apabila membaca komik kerana kelucuannya.

Alison (1998) memberikan ciri-ciri bahasa yang dianggap humor yang mengandungi penggunaan fonologi, morfologi, sintaksis dan leksis. Penggunaan fonologi adalah seperti membunyikan perbezaan perkataan “saw” yang boleh membawa “dipotong” atau “dilihat”. Keadaan ini akan menimbulkan humor apabila diucapkan sambil membawa maksud salah. Selain itu terdapat juga kajian tentang morfologi, sintaksis dan leksis yang digunakan untuk mengkaji penggunaan bahasa dalam komik humor bagi mendapatkan kepastian tentang kepentingan bahasa dalam membina minat pembacaan di kalangan kanak-kanak lelaki.

Bahagian seterusnya akan membincangkan ciri-ciri linguistik dalam humor yang diberi tumpuan dalam menganalisis data kajian ini. Antara ciri-ciri linguistik yang akan ditumpukan dalam menganalisis data adalah seperti yang dibincangkan dalam bahagian seterusnya. Oleh itu, kajian ini akan mengkaji bentuk linguistik apakah yang digunakan dalam komik ini.

2.5.1 Penggunaan Bahasa Standard

Lazimnya bahasa dalam buku komik adalah tidak standard. 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 (1998) menyatakan bahawa bahasa standard ialah bahasa yang diterima oleh sebahagian besar masyarakat. Bahasa standard merujuk kepada status bahasa yang diterima sesuatu masyarakat dan seterusnya menjadi bahasa komunikasi utama sesuatu masyarakat itu.

Newton (1972) menyatakan bahawa kewujudan pelbagai dialek dalam sesuatu bahasa itu adalah akibat daripada perubahan yang berlaku dari segi sejarah ke atas satu bahasa yang asalnya seragam. Dialek-dialek yang tergolong dalam satu bahasa yang sama itu lazimnya mempunyai banyak ciri persamaan, di samping terdapat juga beberapa ciri perbezaan. Menurut Asmah (1992), dialek terdiri daripada dua jenis iaitu dialek standard dan dialek bukan standard. Variasi dialek standard merujuk kepada dialek berifat formal, akademis atau sastera dan sebagainya. Sementara dialek bukan standard merujuk kepada dialek bersifat kedaerahan.

2.5.2 Penggunaan Perkataan Pinjaman Bahasa Inggeris

Umar Junus (1996) menyatakan bahawa perkataan asing wujud dalam bahasa Melayu kerana wujudnya pengaruh bahasa asing tersebut. Penggunaan bahasa asing dapat menambahkan kosa kata dalam bahasa Melayu. Malahan untuk perkataan-perkataan yang terdiri daripada perkataan sains dan teknologi sudah tentu memerlukan amat banyak istilah-istilah baharu yang menggambarkan sains dan teknologi memandangkan bahasa Melayu belum sepenuhnya menjadi bahasa sains dan teknologi. Di samping itu, bahasa Inggeris sekarang ini merupakan bahasa antarabangsa yang mempunyai penutur paling ramai di dunia. Masyarakat Malaysia khususnya kanak-kanak, harus bersedia mempelajari bahasa Inggeris ini kerana ia amat berguna kepada kanak-kanak apabila mereka dewasa kelak.

2.5.3 Penggunaan Kata Seruan

Menurut tatabahasa Dewan (1993), kata seruan ialah bentuk kata yang berfungsi melahirkan berbagai-bagai perasaan dan digunakan dalam ayat seruan. Contoh kata seruan yang biasa kita perolehi dalam pembelajaran formal di sekolah ialah aduh, cis, celaka, wah, eh, oh, syabas, wahai, aduhai dan amboi. Kata seru **eh** dan **oh** biasanya digunakan untuk menunjukkan rasa terkejut. **Aduh** pula digunakan untuk menunjukkan rasa sakit. Sementara **aduhai** digunakan untuk menunjukkan rasa nasib malang. **Wah** dan **amboi** digunakan untuk menunjukkan rasa kehairanan dan kekaguman tetapi ada kalanya ia juga menunjukkan rasa kekaguman tetapi ada unsur sindiran. **Cis** pula menunjukkan rasa marah.

2.5.4 Penggunaan *Hedges*, Soalan *Tag* dan Kesopanan

Secara teori Homes (2001), *hedges*, soalan *tag* dan kesopanan selalu digunakan oleh wanita semasa bertutur. Penggunaan *hedges* adalah bagi mengurangkan tekanan dalam pernyataan. Sementara soalan *tag* bagi menunjukkan unsur unsur persetujuan dalam sesuatu pernyataan. Kesopanan pula sebagai pendekatan dalam ujaran iaitu untuk menunjukkan keperihatinan atau menjaga air muka.

2.6 Ciri-ciri Perlakuan Sosial Kanak-kanak

Perlakuan sosial kanak-kanak digambarkan dapat ditentukan sama ada kanak-kanak itu mempunyai sifat lelaki ataupun wanita. Ini kerana berdasarkan analisis bahasa, sukar menentukan bahasa itu diwakili oleh kanak-kanak lelaki atau kanak-kanak perempuan. Berdasarkan kajian Chomsky (1959) mendapati kanak-kanak mempunyai kebolehan semula jadi dalam berbahasa iaitu dengan adanya alat pemerolehan bahasa atau *language acquisition device* (LAD). Kanak-kanak lelaki dan perempuan ini berbahasa dengan gaya bahasa yang hampir sama. Bagaimanapun mereka terdorong untuk berbahasa berdasarkan gender kerana secara biologinya mereka berbeza antara lelaki dan perempuan. Kanak-kanak ini belajar bahasa daripada orang sekeliling mereka.

Secara stereotaipnya, Lakoff (1975) menggambarkan lelaki sebagai kasar, suka mencelah, tidak malu, bermasalah dan sebagainya. Sementara kanak-kanak lelaki mungkin juga dianggap seorang yang kasar dan juga mungkin seorang yang lemah. Perlakuan sosial kanak-kanak sering didapati dalam sesebuah buku komik. Perlakuan sosial ini adalah tentang perlakuan atau sikap seseorang kanak-kanak yang boleh mendatangkan masalah atau kebaikan kepada kanak-kanak. Boleh dikatakan

kebanyakan buku komik kanak-kanak mempunyai unsur pengajaran seperti komik *Conan*, *Superman*, *Spiderman* dan seumpamanya. Di sini, kanak-kanak yang mempunyai sikap negatif dalam diri mereka diharapkan akan dapat meninggalkan sikap yang tidak baik itu apabila membaca buku komik ini. Sementara bagi kanak-kanak yang mempunyai sikap yang positif pula harus cuba mengamalkannya dalam kehidupan mereka agar mereka menjadi insan yang berguna pada agama, bangsa dan negara.

2.7 Unsur Binatang dalam Buku Komik

Menurut Melson, Gail F. (2001) kanak-kanak memahami dunia berdasarkan kehidupan binatang di sekeliling mereka. Beliau juga menyatakan bahawa watak binatang banyak terdapat dalam cerita kanak-kanak seperti Barney, Big Bird, Ninja Turtles, Carebears dan sebagainya yang boleh didapati di televisyen dan buku-buku cerita.

Dalam pembelajaran bahasa Melayu pula memang ada unsur binatang dijadikan bahan pengajaran seperti binatang ayam yang digunakan dalam peribahasa kaki ayam, ayam tambatan, ibu ayam, cakar ayam dan seumpamanya. Begitu juga unsur binatang kucing seperti peribahasa alim kucing, malu-malu kucing, kucing bertanduk dan seumpamanya. Bunyi-bunyi binatang juga diajar kepada kanak-kanak seperti bunyi ayam berkokok, bunyi kambing mengembek, bunyi harimau mengaum dan sebagainya.

Dalam cerita dongeng masyarakat Melayu terdapat cerita dongeng tentang binatang seperti cerita “Sang Kancil dengan Sang Buaya”, serta “Arnab dan Kura-kura”. Cerita-cerita tersebut menunjukkan bahawa kanak-kanak sememangnya sudah didedahkan dengan cerita yang mengisahkan alam haiwan. Dalam filem animasi pula terdapat cerita

yang cukup terkenal tentang tikus seperti “Mickey dan Minnie Mouse” serta “Tom and Jerry”. Banyak lagi cerita-cerita animasi yang lebih moden dan menyeronokkan yang terdiri daripada pelbagai binatang sebagai pendokong watak-watak penting dalam filem animasi seperti “Madagascar” yang menjadikan kanak-kanak semakin meminati alam haiwan.

2.8 Kehidupan Fantasi/ Mistik/ Magik Kanak-kanak

Menurut Woolley, Jacqueline D. (1997), kanak-kanak sukar membezakan antara fantasi dengan realiti. Oleh sebab itu kanak-kanak biasanya akan mudah mempercayai sesuatu yang tidak logik seperti ikan yang boleh bercakap dan seumpamanya.

Kehidupan kanak-kanak dipenuhi banyak unsur fantasi. Kehidupan fantasi boleh mempengaruhi fikiran kanak-kanak. Kanak-kanak yang suka berfantasi mungkin menjadikan mereka lebih kreatif. Banyak kisah kartun yang wujud memang berkisar tentang unsur fantasi. Unsur fantasi adalah juga bagus bagi merangsang kreativiti minda pembaca terutamanya kanak-kanak. Seperti yang diketahui setiap individu adalah digalakkan menggunakan kedua-dua belah otak iaitu otak kiri dan otak kanan bagi memaksimumkan daya fikiran. Unsur mistik menjadi unsur yang amat ditakuti oleh kebanyakan masyarakat terutamanya bagi kanak-kanak kerana mereka akan menganggap sahaja yang pelik itu adalah hantu dan bermisteri. Unsur mistik merupakan unsur misteri tentang unsur-unsur hantu yang boleh merangsang keseronokan kepada kanak-kanak apabila mereka membaca sesuatu cerita tentang perkara mistik.

Menurut Ann Wan Seng (2009), orang Jepun sentiasa memperbaharui teknologi yang sedia ada dan meneroka teknologi yang baru. Orang Jepun juga cuba memecah kebuntuan yang dihadapi oleh pihak barat dengan menghasilkan dan mencipta teknologi robotik yang menarik. Oleh sebab itu, Jepun sentiasa mencuba untuk mencipta pelbagai benda berasaskan sains dan teknologi. Unsur magik negara moden seperti Jepun ini lebih bersifat satu pendidikan kerana mereka unsur magik ini boleh dikaitkan dengan ciptaan alatan moden. Semua ciptaan ini boleh didapati dalam komik Doraemon. Begitupun dalam komik, unsur magik mungkin berbeza kerana ada kalanya unsur magik dalam komik tidak boleh dilaksanakan secara keadaan sebenar kerana ianya hanya imaginasi penulis komik semata-mata. Tetapi unsur magik ini merupakan unsur penting untuk menarik minat pembaca daripada golongan kanak-kanak untuk membaca buku komik.

2.9 Unsur Cerita Lagenda / Sejarah / Mitos

Menurut Bosma, B. (1992), cerita lagenda adalah cerita yang mengandungi unsur humor, pengembaraan, dan bahasa yang menyeronokkan. Melalui cerita ini juga pembaca akan memasuki budaya dan mempelajari harapan, keinginan dan masalah masyarakat di dunia. Oleh itu, cerita sebegini sudah tentu menjadi unsur yang sangat digemari oleh kanak-kanak. Ini kerana dengan mitos, seseorang manusia akan mempunyai kuasa yang hebat dan sebagainya. Unsur lagenda pula merujuk kepada kisah-kisah pahlawan yang diturunkan dari satu generasi kepada satu generasi lain. Unsur sejarah pula sebagai unsur kemasyarakatan yang harus dipelajari oleh seseorang kanak-kanak bagi memperoleh semangat patriotisme.

2.10 Unsur Pengembaraan

Berdasarkan kajian Bosma, B. (1992), pengembaraan adalah sebahagian cerita lagenda kerana dalam cerita lagenda ianya mengandungi cerita yang berunsur humor, pengembaraan, dengan bahasa yang menyeronokkan. Pembaca dapat mempelajari pelbagai budaya dan perkara-perkara yang berkaitan dengan kehidupan sesuatu masyarakat dunia. Bagaimanapun sekarang ini muncul pelbagai kisah-kisah masa hadapan yang menjadikan seseorang kanak-kanak menjadi kreatif kerana unsur masa hadapan adalah sebagai satu ramalan yang menyebabkan seseorang bersedia untuk menghadapinya. Ia juga membantu seseorang kanak-kanak untuk belajar bersungguh-sungguh bagi mencapai matlamat mengembara ke masa hadapan. Selain daripada itu, unsur pengembaraan masa hadapan juga mengajak kanak-kanak untuk berimajinasi tentang kecanggihan teknologi pada masa akan datang.

2.11 Unsur Humor

Menurut Radiah Yusoff dan Nor'aini Ismail (2006) humor berasal dari dunia perubatan Greek kuno yang merujuk unsur cairan atau separa cairan, yang dikenali sebagai humor. Unsur cairan ini mengawal kesihatan dan emosi manusia melalui keseimbangan dalam badan. Dalam kehidupan manusia, tiada sesiapa menafikan bahawa humor perlu dalam kehidupan. Sebagai manusia, humor menjadi hiburan yang seterusnya dapat menjadikan jiwa manusia sihat. Tanpa humor seseorang sukar menerima mesej yang disampaikan jika mesej tersebut cuba diberi dalam bentuk serius. Kanak-kanak terkenal dengan sikap kurang memberi tumpuan terhadap sesuatu perkara. Oleh itu, jika sesuatu buku komik humor bernada terlalu serius, mungkin mesej yang baik sukar diterima oleh kanak-kanak tersebut.

Berdasarkan kajian Gerner, R. (2005) mendapati beberapa unsur humor ialah untuk membantu menarik perhatian dan mengurangkan tekanan kepada seseorang atau kumpulan masyarakat. Selain itu, humor dapat membantu seseorang untuk diterima oleh orang lain atau kumpulan masyarakat serta ianya dapat membantu seseorang untuk mengajar topik sensitif, tabu atau kontroversi seperti seks, bunuh diri dan percanggahan pendapat politik.

2.12 Nilai-nilai Positif dalam Komik

Nilai-nilai positif ialah nilai yang elok diamalkan oleh masyarakat. Kepentingan nilai-nilai positif akan menjadikan seseorang kanak-kanak itu mengharungi kehidupan dengan lebih baik selepas mereka memahami nilai-nilai positif tersebut. Nilai-nilai positif adalah seperti bekerjasama, tolong-menolong, mengasihani, berjimat-cermat dan sebagainya.

Nani Menon dan Rohani Abdullah (2003), menyatakan bahawa perkembangan kognitif memfokuskan kepada cara kanak-kanak belajar memproses maklumat. Dengan kata lain ia adalah suatu proses memperkembangkan daya fikir atau membina pengetahuan kanak-kanak. Oleh itu kanak-kanak akan memproses sesuatu yang dipelajari dengan melibatkan proses adaptasi dan organisasi untuk memahami sesuatu konsep. Dengan ini apabila kanak-kanak membaca komik humor kanak-kanak akan dapat memproses pengetahuan yang berkaitan dengan nilai baik untuk diterima sebagai pengetahuan bermakna.

2.13 Isu Gender dalam Buku Komik

Berdasarkan kajian Hay (1995), tentang lelaki yang suka menggunakan bahasa yang tidak standard dan tidak sopan sebagai satu pengiktirafan status sosial dalam sebuah komuniti, oleh itu dalam kajian ini akan melihat bagaimana kanak-kanak lelaki ini menggunakan bahasa apabila berbual sesama jantina atau dengan berlainan jantina. Selain itu, Hay juga mengatakn bahawa wanita yang menggunakan bahasa standard adalah kerana wanita memerlukan pengiktirafan dirinya sebagai orang yang mempunyai status sosial yang tinggi daripada yang tidak menggunakan bahasa standard. Oleh itu, kajian komik ini akan dapat melihat penggunaan bahasa oleh kanak-kanak perempuan sama ada benar atau tidak mereka menggunakan bahasa standard.

Ciri-ciri gender merupakan ciri penting dalam sesuatu buku komik. Ciri-ciri ini dapat menggambarkan secara stereotaip bagaimana sifat seseorang kanak-kanak. Ia juga dapat menyedarkan kanak-kanak akan sifat gender yang harus dihadapi oleh mereka. Seseorang kanak-kanak akan mempelajari sifat seseorang kanak-kanak yang sesuai berdasarkan jantina sama ada mereka lelaki ataupun wanita. Secara umumnya kanak-kanak lelaki adalah hebat, suka mengembara dan mempunyai sikap ingin tahu yang tinggi sementara kanak-kanak perempuan pula lebih bersikap pemalu, bekerja keras dan sopan. Seterusnya pembaca akan dapat memahami mesej yang cuba disampaikan terhadap sesuatu watak.

Setelah memahami konsep melalui pembacaan kajian-kajian terdahulu di dalam Bab 2 ini, Bab 3 pula akan menerangkan mengenai kaedah kajian ini dijalankan.