



## **BAB 2: TINJAUAN LITERATUR**

### **2. 0 Pendahuluan**

Kajian literatur ialah kajian yang berasaskan pembacaan serta analisis daripada artikel, artikel jurnal, tesis dan buku. Literatur bertujuan untuk menjelaskan dengan lebih terperinci tentang kajian yang dijalankan. Oleh itu, bab ini akan menjelaskan kajian mengenai komik dan teori tentang komik dalam pendidikan.

### **2. 1 Komik**

Menurut Kamus Dewan Edisi Keempat, komik ialah buku yang mengandungi cerita yang disertai dengan gambar-gambar yang melucukan. Komik berasal daripada bahasa Inggeris sendiri *comic* yang bererti lucu atau jenaka. Mengikut sejarah asal, komik berasal daripada Barat yang berkembang melalui akhbar-akhbar harian berbentuk humor dan kritikan. Pada perang dunia ke-2, komik telah berkembang ke Asia dan Jepun yang terpengaruh dengan budaya ini yang berjaya mencipta manga(Wikipedia, 2013).

#### **2. 1. 1 Definisi Komik dan Latarbelakang**

Menurut Masdiono (1998:3), komik ialah susunan gambar-gambar bercerita yang dalam masa yang sama menyampaikan kata-kata kepada pembacanya. Hal ini menjadikan komik sebagai salah satu bahan yang unik di samping bentuknya yang juga menarik dan kreatif kerana menggabungkan teks dan gambar. Mc Cloud(1993) juga menyokong hal ini dengan menjelaskan di dalam bukunya *Understanding Comics*, bahawa komik adalah media yang boleh menarik minat semua peringkat usia disebabkan kelebihanannya yang

mudah untuk difahami. Hal ini kerana komik mempunyai gambar sederhana dan menggunakan percakapan seharian yang boleh difahami oleh ramai orang.

Oleh sebab itulah, penulis berpendapat komik merupakan alternatif yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran. Penerimaan terhadap komik oleh orang ramai ini termasuklah golongan pelajar akan menghindarkan mereka daripada tekanan. Hal ini diakui sendiri oleh seorang pakar saraf terkemuka, Joseph LeDoux (1994), dalam DePorter (1999) yang juga mengatakan bahawa kekuatan ingatan seseorang amat dipengaruhi oleh emosi dirinya.

### **2. 1. 1. 1 Peranan Komik**

Kejayaan komik dalam memanfaatkan pembacanya boleh dilihat daripada kejayaan Jepun dengan komik “*manga*”nya. Industri buku komik di Jepun adalah yang terbesar di dunia, yang terdiri daripada anggaran 1.5 hingga 2 billion penerbitan dijual setiap tahun (Lent, 2006). Pertubuhan Perdagangan Luar Jepun menganggarkan bahawa pembelian komik meliputi 37% daripada semua bahan yang diterbitkan dijual di Jepun (JETRO, 2006).

Satu taksiran telah menganggarkan bahawa antara 90 hingga 95 peratus orang Jepun yang terpelajar membaca komik (Cary, 2004). Status komik yang unik di Jepun tiada tandinganya dengan mana-mana Negara lain. Ia amat popular di kalangan semua orang Jepun tanpa mengira usia, jantina, kelas sosioekonomi atau latar belakang pendidikan.

Peranan komik dalam pendidikan di *United State* contohnya lebih banyak digambarkan sebagai terhad kepada umur dan jantina tertentu sahaja (Hall & Coates, 1997; Worthy, Moorman & Turner, 1999). Halangan sosiologi ini kurang memberi kesan kepada Jepun. Walaupun komik memiliki populariti dan kebolehsediaan yang meluas dalam

bidang komersial, ia secara berterusan tidak diambilkira untuk pertubuhan pendidikan. Fewell (2011) menyatakan di Amerika, perpustakaan hanya menawarkan koleksi komik yang terhad, berbanding dengan jumlah yang boleh didapati di kedai-kedai buku. Walaupun beberapa penerbit buku teks sekolah rendah telah memasukkan *comic strip* dalam buku teks, tetapi ia hanya dalam kapasiti yang sedikit sahaja. Sebarang perubahan dalam buku teks misalnya, akan dilakukan dengan persidangan yang melibatkan beberapa pertubuhan pendidikan kerana Amerika sangat berhati-hati ke atas sebarang kemajuan yang ketara di dalam pendidikannya (Fewell, 2011).

Walau bagaimanapun, potensi komik dan manfaatnya dalam pendidikan membaca telah menarik perhatian ramai sarjana. Fungsinya sebagai sumber inspirasi, motivasi dan pembelajaran, pengaruh komik akhirnya mula diiktiraf sebagaimana penerima Nobel Keamanan Archbishop Desmond Tutu yang mengatakan bahawa komik membuatnya suka bahasa Inggeris dan membaca, sepertimana katanya:

*But one of the things that my father did was to let me read comics .... !  
devoured all kinds of comics -- fed my love for English and my love  
for reading but I suppose if he had been firm I might not have  
developed this deep love for reading and for English.*

Archbishop Desmond Tutu Nobel Peace Prize  
Laureate (Academy of Achievement, 2004).

Secara kebetulan juga, penerima Nobel Peace Prize, Presiden U.S Barack Obama juga dikatakan merupakan pembaca dan pengumpul gemar komik (Edler, 2009 dalam Fewell 2011). Lingkungan pengaruh dalam medium membaca ini ialah satu fenomena seluruh dunia yang nampaknya disedari bukan sahaja diminati oleh pelajar sekolah yang masih kanak-kanak malah jumlah pembaca yang semakin meningkat ke semua peringkat umur.

Di Amerika Syarikat, komik telah mendapat pengiktirafan sebagai satu bentuk kesusasteraan yang sah berikutan penerbitan pada tahun 1986, Pulitzer memenangi Hadiah Novel Grafik *Art Spiegelman* iaitu, Maus. Walaupun sesetengah pendidik masih kekal pesimis mengenai penggunaan komik dalam bilik darjah, ramai telah menerimanya selepas menyedari popularitinya yang besar di kalangan pelajar. Satu kajian yang mengkaji kadar edaran buku perpustakaan melaporkan bahawa terdapat peningkatan sebanyak 25% hingga 30% dalam semua penerbitan berdasarkan penambahan komik dalam koleksi mereka (Dorrell & Carroll, 1981).

Dalam satu kajian pula, jumlah komik hanya terdiri daripada 1% daripada semua bahan-bahan bacaan di perpustakaan, tetapi menyumbang edarannya lebih 30% (Heckman, 2004). Dalam satu lagi kajian, selepas menambah jumlah komik perpustakaan, sekolah tinggi junior mencatatkan peningkatan sebanyak 82% dalam peminjaman bukunya (Dorrell & Carroll, 1981).

Statistik ini memberi gambaran kepada penulis tentang citarasa membaca pelajar dan populariti komik yang menggalakkan. Dalam usaha untuk memperbaiki kualiti pembelajaran bahasa dan hasil pedagogi, guru dan penerbit buku teks perlu mencipta dan memanfaatkan lebih bahan yang sesuai dengan citarasa pelajar. Kesedaran terhadap citarasa membaca pelajar adalah penting bagi pendidik untuk membangunkan dan melaksanakan satu program membaca yang boleh memperoleh dan mengekalkan tahap minat pelajar secara berterusan.

## 2. 1. 1. 2 Kesan Positif dan Negatif daripada Komik

Walaupun komik dikatakan mudah untuk difahami namun tidak dapat dinafikan bahawa terdapat segelintir pihak yang tidak dapat menerima bahan pembacaan ini untuk generasi mereka. Hal ini dapat diketahui dengan konsep komik yang dinyatakan oleh Mc Cloud(1993) di bawah:

*Defining exactly what is referred to by the term 'comic' is not as easy as one might think. Comics are at best, misunderstood, and at worst, frequently stereotyped. For many, comics are nothing more than "crude, poorly drawn, semiliterate, cheap, disposable, kiddie fare" (McCloud 3 – an example of a such a comic is pictured to the right)(m.s 29).*

McCloud berpendapat bahawa untuk menentukan dengan tepat maksud komik tidak semudah seperti seseorang boleh fikirkan. Komik adalah yang paling mudah disalahfahami dan selalunya mempunyai stereotaip yang paling teruk. Bagi kebanyakan orang, komik tidak lebih daripada "kasar, kurang menarik, buta huruf, murah, boleh dipakai buang, ....".

Anggapan stereotaip terhadap komik ini dibuktikan sendiri dalam tesis Cord A. Scott ,Loyola University Chicago (2011) yang mengatakan:

Jika kita melihat kembali kepada sejarah, seseorang perlu mengetahui sendiri kuasa komik kepada pembacanya. Buku komik mahupun strip (jalur) komik yang semakin maju memberikan beberapa fungsi kepada pembacanya. Contohnya bagi mereka yang membaca komik sewaktu peperangan atau konflik, buku ini menggalakkan ideologi yang berbeza atau khusus kepada kedudukan ekonomi atau politik. Begitulah ideologi ini berubah mengikut masa. Secara tidak langsung buku komik ini berpropoganda dalam mendidik masyarakat tentang kesilapan Nazi, komunisme dan radikal Islam(m.s 4-5)

Di Malaysia sendiri, akhbar Sinar Harian telah menerbitkan satu artikel yang berkaitan komik lucah yang menjadi bahan bacaan pilihan golongan remaja masa kini

khususnya pelajar-pelajar lelaki. Hal ini diakui sendiri oleh seorang pelajar lelaki yang terkejut apabila komik yang dibelinya di sebuah kedai buku mempunyai unsur lucu yang keterlaluan yang boleh didapati dengan harga yang lebih murah berbanding buku lain. Inilah unsur negatif yang tidak dapat tidak perlu dibendung dengan segera. (23 Mac, 2014).

Begitu juga dengan Kholid A.Harras yang mengatakan:-

Buku-buku serial komik semacam Doraemon, Sailor Moon, Dragon Ball, Candy-Candy, atau Krayon Sinchan yang saat ini sudah diterjemahkan dalam berbagai bahasa serta telah dibuatkan serial animasinya, di Jepang bukan hanya digemari oleh kalangan anak-anak tetapi juga oleh para orang dewasanya. Bahkan mengenai serial komik Krayon Sinchan yang saat ini ramai dipersoalkan oleh masyarakat kita karena dianggap adegan-adegannya dinilai banyak yang vulgar serta menjurus ke arah pornografi, walaupun tokoh utamanya anak-anak, namun sejatinya di Jepang sendiri komik tersebut merupakan komiknya kalangan orang dewasa(m.s 3).

Kholid menerangkan bahawa masyarakat Indonesia mempersoalkan komik bersiri *Krayon Sinchan* kerana adegannya yang biadab serta membawa kepada pornografi. Beliau mengkaji perkembangan komik di Indonesia dan memberi pilihan kepada masyarakat untuk membuat pilihan terhadap komik. Kajiannya lebih menceritakan kesan positif komik terhadap pembelajaran pelajar dan manfaatnya.

Dian Rohaeni (1995) pula membuktikan lagi kesan positif komik terhadap pelajar dengan kajiannya tentang bacaan komik oleh kanak-kanak yang menunjukkan 91.5% iaitu (100 orang kanak-kanak) merupakan kumpulan yang *komik-mania* atau penggemar tegar komik. Beliau juga tidak dapat membuktikan bahawa kanak-kanak komik-mania ini tidak minat kepada buku yang berbentuk biasa. Malah, beliau menyatakan minat kanak-kanak ini terhadap komik adalah sama tahapnya dengan keinginan mereka membaca buku yang bukan komik termasuklah buku-buku akademik.

Di sini penulis dapat melihat pelbagai anggapan dan peranan komik terhadap masyarakat. Setiap sesuatu pastilah mempunyai positif dan negatifnya. Menurut penulis, unsur negatif ini mestilah dijauhi dan hanya mengambil kesan positifnya sahaja untuk diterapkan dalam sistem pembelajaran di Malaysia. Komik seperti bahan bertulis lain berkait rapat dengan imaginasi penciptanya. Komik boleh memberi kesan positif jika pesanan yang terdapat di dalam komik direka dalam bentuk beretika dan menitikberatkan kesopanan dalam menjaga sensitiviti agama serta menjauhi unsur-unsur negatif seperti pornografi dan ganas.

### **2. 1. 1. 3 Jenis-jenis Komik**

Setelah semua yang penulis ketahui, adalah penting juga untuk penulis membongkar jenis-jenis komik yang terdapat dan digunakan dengan sangat meluas daripada dahulu hingga sekarang.

Pada dasarnya komik mempunyai pelbagai jenis sepertimana medium-medium lain. Smith, (2006) mengatakan salah satu ciri komik yang paling penting ialah ia mestilah menggabungkan imej-imej statik. Sama ada gambar-gambar ini dibahagikan mengikut jalur (dari kiri ke kanan) ataupun bebas daripada sekatan (seperti dilihat ke kanan), dan cerita yang sering walaupun tidak selalu disampaikan melalui teks(m.s 2). Menurut beliau selain daripada ini, dalam menentukan ciri-cirinya komik boleh membawa gaya yang menakjubkan jika komik juga diistilahkan kepada terma-terma yang lebih spesifik seperti *comic strip*, *comic book*, *trade paper back*, *graphic novel*, dan *webcomics* seperti berikut:-



## i- Komik Strip

Komik strip ialah jenis komik yang selalu terdapat dalam suratkhobar. Komik jenis ini menggunakan sekurang-kurangnya satu panel dan selalunya secara maksimum tiga atau empat panel (ruang bergarisan yang dilukis gambar di dalamnya). Walaupun 'jalur atau cebisan' komik ini menumpukan kepada watak yang sama, cerita yang digambarkan selalunya boleh berdiri dengan sendirinya. Bermaksud, mereka tidak memerlukan pembaca untuk mengetahui cerita yang sebelumnya untuk memahami maksud yang sedang disampaikan. Unsur lucu adalah asas utamanya dan kebanyakan komik 'strip' direka oleh seorang pencipta sahaja.

## ii- Buku Komik

Buku komik terhasil daripada komik strip yang mempunyai bilangan muka surat yang banyak (standartnya sebanyak 22 muka surat). Walaupun cerita itu terdapat dalam buku komik, seperti juga komik strip, ceritanya boleh memberi makna dengan sendirinya. Tetapi biasanya buku komik adalah cerita yang bersiri, dan sering memerlukan pembaca untuk mengetahui cerita tentang isu yang terdahulu. Begitu juga dari segi sumbangannya dalam terhasilnya buku komik, sangat jarang ditemui buku komik dihasilkan oleh seorang pencipta sahaja. Buku komik selalunya memerlukan penulis, pelukis, pendakwat(*inker*), pewarna dan *a letterer* (pengedit bahasa) untuk satu penghasilan buku komik. Komik jenis ini boleh ditemui dalam komik yang bergenre *super hero*.

### iii- *Trade Paper Back*

A *Trade Paper Back* boleh diklasifikasikan sebagai komik. Walau bagaimapun, dengan peningkatan penghasilannya saban tahun, ia telah tampil menjadi klasifikasinya yang tersendiri dalam istilah yang popular. Secara ringkasnya, *a trade paper back* ialah koleksi buku komik yang dijilidkan bersama dalam satu edisi. Selalunya ‘*trade*’ ini disusun sekali dengan satu cerita yang boleh berkembang kepada beberapa isu. Sebagai contoh, jika cerita yang terdapat dalam isu 475-495 dalam *Marvel Comic’s Amazing SpiderMan*, ia boleh dikumpul di dalam *trade*. Dengan penjualan buku komik yang menurun kebelakangan ini dan *trade* yang bertahan (dibandingkan dengan buku komik), *trade* dilihat kerap meningkat sehingga *trade* ini dilihat terdapat di kedai-kedai buku yang secara tradisonalnya tidak menjual komik.

### iv- Novel Grafik

Novel grafik ialah agak sama dengan *a trade paper back*; ia dibina dengan cara yang sama, lebih tahan lama, lebih seperti buku, dan mengandungi cerita dari mula sehingga ke penamatnya, walaupun seperti *trade paper back*, watak dalam novel grafik mungkin muncul lagi dalam karya seterusnya. Apa yang membezakannya ialah ceritanya selalu sangat kompleks dan apabila digabungkan dengan kandungan ia ditujukan kepada pembaca dewasa. Selain itu, dalam ceritanya, *graphic novel* lebih bebas seninya (tidak tersekat dalam kotak “panel”). Perbezaan dalam cerita dan seni kadang-kadang membawa penulis memikirkan bahawa novel grafik adalah lebih hebat dalam kesusasteraannya dan kandungannya yang berseni berbanding komik jenis lain.

## vi- Komik Web

Komik web merupakan komik yang direka dan dipaparkan di internet. Namun, ia tidak seperti genre sastera lain yang semata-mata telah dicetak semula ataupun dipakej semula dalam internet, komik jenis ini dicipta semula dalam ruang siber. Bermula lewat tahun 90 an, komik kebanyakannya berbentuk *strip* mula muncul di internet yang dibenarkan untuk diperlihatkan kepada umum.

Beberapa ciri komik web ini ialah ia tidak mempunyai penerbit dan penciptanyalah yang menerbitkannya. Oleh itu, komuniti *webcomic* terbuka kepada sesiapa sahaja yang berpengetahuan dan mempunyai masa (tidak disyaratkan kepada yang mahir sahaja) untuk menghasilkan *strip* mereka sendiri. Hasilnya, terdapat kualiti yang amat berbeza daripada komik tahap amatur yang dibuat oleh seorang yang professional yang bernasib baik untuk membuat komik sebagai kerja untuk menjana pendapatan mereka.

Keduanya, oleh kerana tidak terdapat sekatan oleh pihak penerbit dan yang terbabit, kandungan *webcomic* menjadi berbeza-beza. Walaupun ia sesuai untuk semua peringkat umur, tetapi menurut Smith majoriti orang akan menilainya sama seperti filem 14A (iaitu hanya sesuai untuk yang berumur 14 tahun ke atas kerana mungkin mengandungi unsur keganasan, kasar dan seks). Seperti yang telah dinyatakan, *strip* yang menguasai *webcomic* mempunyai genre utama berbentuk jenaka. *Webcomic* ini seperti juga di suratkhbar iaitu 'strip' yang mana selalunya akan dikemaskini 4 kali seminggu.

Berdasarkan fakta yang telah dinyatakan, *webcomic* boleh dikatakan merupakan antara bahaya internet kepada masyarakat kerana cirinya yang bebas dan tiada sekatan

kandungan mahupun penciptanya. Smith juga bersetuju apabila beliau mengatakan dalam bukunya supaya para guru berhati-hati ingin membawa komik jenis ini ke dalam kelas.

### **2. 1. 2 Komik Dan Pendidikan**

Sejak awal 40an lagi, ramai pendidik di USA seperti W.W.D. Sones (1944) dan yang lainnya menjalankan satu siri kajian dengan menggunakan buku komik dalam pendidikan yang memberikan data untuk kegunaan mereka sendiri. Komik merupakan kurikulum sokongan yang muncul ketika Jurnal Pendidikan Sosiologi menjadi tumpuan dalam tahun 1994 dalam volum 18, iaitu isu ke-4 mengikut judul. Akan tetapi, sejak orang lain seperti F. Wertham, (1954) menganggap komik berbahaya bagi pelajar tahap literasi, lama kelamaan dorongan kepada pendidik pro-komik dihentikan. Walaupun begitu, dalam tahun 1970-an guru mula berani untuk menggunakan buku-buku komik lagi seperti RW Campbell, R. Schoof (Koenke, 1981).

Di Amerika Syarikat, jika dilihat dalam tempoh sepuluh tahun yang lalu, populariti komik yang semakin meningkat telah menggalakkan ramai pendidik memanfaatkan komik sebagai medium membaca di dalam kelas. Ramai sarjana Barat sebenarnya bersetuju dengan penggunaan komik dalam pendidikan. Hal ini dibuktikan dengan beberapa kajian dan inisiatif yang telah mereka jalankan.

### **2. 1. 2. 1 Pandangan Sarjana Pendidikan tentang Penggunaan Komik**

Fewell, (2011) menjelaskan bahawa daripada pemerhatiannya ke atas tabiat membaca pelajar, ia menunjukkan perbezaan yang ketara antara bahan pembacaan di dalam kelas dan di luar kelas. Beliau menyatakan hal ini terjadi kerana kurangnya komik dalam bidang akademik walaupun ia telah mendapat sambutan yang menggalakkan dikalangan pelajar.

Varnum & Gibbons, (2001) pula mengatakan bahawa penyatuan komik ke dalam bidang akademik boleh dikatakan sekurang-kurangnya hanya boleh diterima oleh sesetengah orang dan ditolak keras oleh orang lain. Keraguan yang timbul untuk mengiktiraf komik dalam akademik menurut mereka, mungkin disebabkan beberapa 'mitos' yang dilabelkan kepada komik secara negatif. Walaupun, secara tradisinya komik telah dianggap bermutu sebagai satu bentuk kesusasteraan.

Hal ini diperkuatkan lagi oleh Wolk, (2007) yang mengatakan komik tidak semestinya perlu diakui sebagai genre kesusasteraan sahaja, sebaliknya ia harus dilihat sebagai medium yang pelbagai untuk kegunaan bidang yang lain juga. Menurutnya, orang ramai sepatutnya memahami bahawa bahan pembacaan seperti komik hanyalah berformat ekspresi(gerak geri, air muka) yang bertulis yang bebas daripada sebarang bentuk perkara negatif. Malangnya, kebanyakan hal ini tidak difahami oleh orang ramai dan menyebabkan gambaran streotaip yang negatif mengenai komik berterusan di Amerika.

Bukan setakat itu sahaja, Krashen, 2004; Nippold, Buthie, & Larsen, 2005, masing-masing mengatakan bahawa dalam kebanyakan institusi pendidikan masih wujud jurang yang besar di antara minat membaca pelajar dan bahan-bahan bacaan yang disediakan untuk mereka. Dalam mengatasi perkara ini, mereka berpendapat ia memerlukan kesedaran di kalangan pendidik supaya lebih mementingkan pilihan utama pelajar dalam aspek pembacaan untuk mengekalkan minat mereka. Misalnya, menyediakan bahan bacaan seperti komik di beberapa sekolah dan perpustakaan di Amerika Syarikat walaupun bilangannya terbatas. Bagaimanapun, cadangan ini sedikit bertentangan dengan usaha mereka untuk mengintegrasikan komik dalam pendidikan.

Begitu juga dengan seorang professor English R.Versaci (2001), professor Physics, J. Kakalios (2000) dan N.Wililliams dari *American Language Institut* di Universiti New York (1995) juga menggunakan buku komik dalam kelas mereka sebagai bahan bantu dalam pengajaran mereka serta pustakawan di alaf baru ini yang mencari buku-buku komik yang berguna untuk menarik minat remaja dari televisyen dan permainan video mereka (Yang, 2003).

Menurut Bacon (2002), hari ini para pendidik dalam semua peringkat merancang kaedah yang baru dalam pengajaran melalui komik termasuk menubuhkan kedua-dua program ijazah sarjana muda dan ijazah tinggi di universiti-universiti di Amerika.

Kesimpulannya, penulis berpendapat bahawa kesemua pandangan dan inisiatif sarjana ini adalah berpihak kepada kesan positif komik dalam pembelajaran di sekolah dan universiti. Menurut mereka, minat pelajar yang besar terhadap komik mesti dimanfaatkan dengan mengaplikasikan komik sebagai bahan akademik di dalam kelas.

## **2. 1. 2. 2 Perkembangan Penggunaan Komik dalam Pembelajaran**

Sejarah ini bermula pada tahun 1933 oleh dua orang pekerja di Syarikat Percetakan Warna di Timur secara tidak sengaja telah menerbitkan buku komik moden dengan mengumpulkan beberapa komik popular akhbar ke dalam sebuah majalah bersaiz tabloid (Wright, 2001 dalam Gene, 2003).

Dalam masa sedekad, penciptaan kecil-kecilan mereka telah melahirkan satu industri berjuta-juta dolar dan fenomena dalam budaya Amerika. Menjelang 1940-an, dianggarkan 95% daripada semua kanak-kanak berumur 8-14 tahun, dan 65% daripada kanak-kanak berumur 15-18 tahun, membaca buku-buku komik (Sones, 1944).

Sejurus setelah itu, ahli akademik mula memberi perhatian kepada komik dengan memulakan lebih sedekad perbahasan, penyelidikan, dan menulis tentang nilai pendidikan buku-buku komik. Universiti Pittsburgh profesor WWD Sones (1944) melaporkan bahawa antara tahun 1935 dan 1944 sahaja, komik "menimbulkan lebih daripada seratus artikel-artikel kritis dalam majalah pendidikan dan bukan profesional"(m.s 232).

Pada awal 1940-an, Sones (1944) sendiri menjalankan siri kajian menggunakan buku-buku komik dalam pendidikan. Banyak orang yang sezaman dengan Sones menjalankan penyelidikan yang serupa. Robert Thorndike dan George Hill sebagai contohnya, menganalisis perbendaharaan kata perkataan yang terdapat dalam buku-buku komik (Dorrell, Curtis, & Rampal, 1995), manakala Paul Witty pula mengetuai kajian memeriksa kandungan bacaan buku-buku komik dengan 2500 kanak-kanak sekolah (Sones, 1944).

Seterusnya di pihak pendidik, mereka mula merekabentuk kurikulum dengan komik. Hal ini contohnya seperti Thorndike yang bekerjasama dengan DC Comics dan Harold Downes untuk mewujudkan satu buku kerja seni bahasa yang dibintangi Superman (Sones, 1944). Perubahan yang agak ketara ialah apabila beberapa tahun kemudian, Makmal Kurikulum Universiti Pittsburgh dan Bengkel Komik Universiti New York dibentuk dan melaksanakan satu eksperimen menggunakan *Puck* - Mingguan Komik dalam beratus-ratus bilik darjah Amerika (Hutchinson, 1949). Berikutan itu, kepentingan pendidikan dalam menggunakan komik yang terserlah menyebabkan Jurnal Pendidikan Sosiologi menumpukan keseluruhan daripada volumenya pada tahun 1944 18, Isu 4 dengan topiknya sekali (Gene, 2003).

Dengan semua perubahan dan langkah yang diambil oleh pendidik dan badan-badan pendidikan, para pendidik akhirnya ada yang memihak kepada komik dan ada yang menentang penggunaannya dalam pendidikan. Tetapi kebanyakan daripadanya, seperti Kajian Persatuan Anak Amerika, Pengarah Sidonie Gruenberg, melihat komik sebagai kuasa yang dapat dimanfaatkan untuk pendidikan. Gruenberg (1945) yang mengemukakan banyak contoh komik pendidikan untuk pelbagai subjek, menyatakan: "Hampir tidak terdapat satupun subjek yang tidak sesuai untuk penyampaian melalui medium ini"(m.s 213).

Manakala beberapa pendidik yang tidak bersetuju terhadap penggunaan komik pula, melihat komik sebagai penghalang kepada literasi. Misalnya Lucile Rosencrans seorang pengetua Nebraska, percaya bahawa komik menghalang kefahaman membaca, imaginasi, dan menyebabkan keletihan mata (Dorrell, Curtis, & Rampal, 1995). Begitu juga pustakawan sekolah yang khususnya bersungguh-sungguh dalam penentangan



mereka terhadap buku-buku komik, memburuk-burukkan komik sebagai musuh kepada bacaan lain (Dorrell, Curtis, & Rampal, 1995).

Pada akhir 1940-an pula, mereka yang menghalang penggunaan komik bertambah lantang bersuara dengan adanya Fredric Wertham, yang merupakan pakar psikiatri New York City yang mengkaji kenakalan remaja. Melalui beberapa siri ceramah dan artikel, Wertham memberi amaran kepada Amerika tentang bahaya buku-buku komik yang dihadapi kanak-kanak dan menuntut kepada peraturan kerajaan. Pada tahun 1954, kerjakerja beliau berkesudahan dengan bukunya *The Seduction of The Innocent*, 400 muka surat tentang seruan perang yang menuduh buku-buku komik menggalakkan keganasan, stereotaip kaum, homoseksual, pemberontakan, dan tidak celik huruf (Wright, 2001).

Kelantangan Wertham ini diakui sendiri oleh Dorrell, Curtis, & Rampal, (1995, p. 226) yang menyatakan bahawa, Wertham juga mengatakan "komik ialah kematian kepada pembacaan,". Menurutnya lagi, Wertham sangat bertegas terutamanya kepada pendidik yang pro-komik, walaupun mereka hanya setakat menarik perhatian ramai kepada komik. Ketegasannya disuarakan dengan artikelnya kepada *Jurnal Pendidikan Sosiologi* (Wright, 2001, m.s 162).

Pada bulan April 1954 pula, Wertham sekali lagi menyuarakan penentangannya dengan berkhidmat sebagai saksi utama dalam penyiasatan industri buku komik oleh Jawatankuasa Kecil Senat untuk Menyasat Juvana Kenakalan. Selepas sebulan setengah kajian ini disiapkan, Amerika dan institusi pengajian tinggi Amerika telah mendapat mesej Wertham bahawa buku-buku komik adalah tidak baik untuk kanak-kanak. Maka oleh sebab itu juga, biasiswa kepada nilai pendidikan komik akhirnya dihentikan dengan serta merta.

Namun, masalah ini bukanlah berterusan sehingga tahun 1970-an. Pada tahun ini, guru-guru sudah berani untuk membawa buku-buku komik ke dalam kelas mereka. Richard W. Campbell adalah antara beberapa guru yang inovatif. Beliau mengintegrasikan komik ke dalam program membaca gred keempat (Koenke, 1981). Begitu juga dengan Robert Schoof pendidik yang juga mendapati komik berguna dalam seni bahasa, terutamanya dalam pengajaran dialek dan pencirian (Koenke, 1981). Menurut Yang (2003), dalam jurnal perdagangan, seorang pendidik Kay Haugaard (1973) dan Constance Alongi (1974) mencadangkan untuk menggunakan buku-buku komik kepada orang yang susah untuk membaca, manakala Bruce Brocka (1979) pula telah menyenaraikan buku-buku komik sebagai pertahanan terhadap musuh yang baru dengan literasi iaitu televisyen.

Ketegangan yang berlaku antara pendidikan dengan komik telah agak berkurangan pada tahun 1992 apabila *Maus Art Spiegelman* menjadi buku komik yang pertama memenangi Pulitzer (Sturm, 2001). *Maus*, biografi Spiegelman ini yang merupakan pengalaman Holocaust bapanya, adalah contoh yang paling banyak daripada pergerakan dekad lama di dalam komuniti komik ke arah artistik matang dan kerja celik huruf. Setelah itu, satu artikel yang mengejutkan ramai muncul dalam penerbitan berita di seluruh negara yang menyatakan bahawa komik akhirnya telah "dewasa." (Gene, 2003).

Setelah beberapa dekad kemudian, komik mula bertapak semula dalam dunia pendidikan yang secara perlahan-lahan menyelinap masuk ke dalam katalog kursus institusi pengajian tinggi Amerika. Dalam menggunakan komik, seorang profesor Bahasa Inggeris Rocco Versaci (2001) mencabar pelajar di Palomar College untuk mengkaji secara kritis definisi yang mendalam tentang kesusasteraan. Manakala di Universiti Minnesota pula seorang profesor Fizik James Kakalios (2001) mendapat

perhatian media dalam fenomena yang mana beliau memperkenalkan kursus fizik dengan tajuk "Sains dalam Buku Komik." Begitu juga dengan Neil Williams yang menggantikan kursus-kursus ESL tradisional beliau dengan buku-buku komik Calvin dan Hobbes di kem bahasa Amerika Institut Universiti New York (1995).

Perkembangan pesat penggunaan komik ini tidak berhenti setakat itu sahaja, penubuhan sarjana muda dan program siswazah dalam komik di Savannah College of Art and Design (Sturm, 2001), komik akhirnya muncul sebagai medium berguna dikaji dengan sendirinya. Ironinya, menurut Bacon (2002), pustakawan di alaf baru adalah antara penyokong yang paling lantang bersuara untuk komik dan mencari buku-buku komik yang berguna untuk menarik minat remaja daripada leka dengan televisyen dan permainan video mereka.

Hari ini, para pendidik di semua peringkat mula mereka bentuk cara-cara baru dalam pengajaran melalui komik. Pada tahun 2002, New York City Muzium Buku Komik telah mengeluarkan C.O.M.I.C.S, yang merupakan lapan kurikulum sebagai pelajaran untuk K-12 pelajar yang mengajar membaca dan mencipta komik. Dengan itu, berpuluh-puluh buah sekolah di seluruh negara yang diperintahkan melaksanakan kurikulum ini walaupun sebelum ia lengkap. Begitu juga Persatuan Kebangsaan Komik Seni Pendidik yang berperanan dalam menjelaskan kepada kolej dan universiti mengenai kepentingan kursus berasaskan komik. Laman web mereka ([www.teachingcomics.org](http://www.teachingcomics.org)) mempunyai sukatan pelajaran kursus yang sedia ada dan turut terdapat unit pengajaran yang ditulis oleh kartunis dan profesor, serta komuniti pendidik melalui komik dalam talian. Seorang guru sekolah tinggi Jean Diamond yang menggunakan komik berasaskan projek mengatakan "sememangnya terdapat satu

kemunculan semula dalam semua ini," dan "ia adalah satu cara yang hebat untuk membolehkan kanak-kanak berfikir secara kreatif" (Wax, 2002).

Kesimpulannya, pendidikan di Amerika yang pada mulanya menolak pembelajaran menggunakan komik mula menerima apabila komik diubahsuai dengan kesesuaian pelajar dan menurut Gene (2003) pada abad ini komik menjadi bahan yang penting dalam pengajaran sastera di Amerika.

### **2. 1. 2. 3 Pembelajaran Membaca Menggunakan Komik**

Ironinya, ramai orang percaya bahawa komik menyediakan bahan-bahan bacaan yang lemah, atau bahawa komik akan memberi kesan negatif kemahiran membaca. Kepercayaan ini tidak boleh lebih jauh dari kebenaran. Banyak kajian telah menunjukkan bahawa komik menyediakan sumber-sumber yang sangat baik untuk pelajar yang berusaha dan memberi sumbangan komik sebagai alat kemahiran membaca serta menjadi motivasi kepada pelajar.

Sebagai contoh menurut Smith (2006), dengan gabungan teks dan ilustrasi, komik adalah alat yang berkuasa untuk pelajar yang cemerlang dalam pembelajaran visual atau yang mempunyai jangkauan perhatian yang pendek. Komik mendorong pembangunan imaginasi yang kuat.

Menurutnya lagi, dalam mengkaji bidang pendidikan, ramai ahli-ahli teori pendidikan menggunakan teori *Scaffolding* yang mana pelajar yang menerima secara berperingkat menurunkan bantuan pada kemahirannya sehingga mereka mampu menguasainya

sendiri. Komik menyediakan sumber praktikal *Scaffolding* yang cemerlang dan begitu juga kepada banyak peringkat. Walaupun teks sering berada di pertengahan cerita, ia diperkukuhkan dan dilanjutkan melalui ilustrasi. Ini bukan sahaja membantu dalam pembangunan kemahiran membaca untuk pelajar dalam gred yang sebelumnya, tetapi juga membolehkan pelajar yang mahir supaya dapat menggambarkan cerita dan watak-watak.

Ilustrasi dalam komik juga boleh meneruskan analisis pelajar ke atas kesusasteraan dan juga mengukuhkan kuasa kata-kata. Ilustrasi bertindak sebagai petunjuk kepada apa yang disampaikan di dalam teks. Apabila kata-kata dikeluarkan dan perhatikan apa yang terjadi kepada cerita, biasanya ia akan kehilangan jumlah yang agak besar. Demonstrasi tersebut boleh pergi jauh untuk mengembangkan ketepatan dan keselesaan pelajar dengan penghasilan bahasa (Smith, 2006).

Kesimpulannya, penulis berpendapat bahawa komik adalah alat yang berkuasa untuk pengajaran membaca dan analisis sastera di semua peringkat. Jika tidak ada yang sesuai, komik adalah satu lagi sumber bacaan yang boleh meningkatkan keyakinan pelajar dalam kebolehan mereka dan mungkin juga menguatkan lagi aktiviti membaca pelajar. Bagaimanapun, seperti mana-mana sumber pengajaran, penggunaannya hanya dihadkan oleh imaginasi guru sahaja. Maksudnya, jika guru tidak menggunakan sumber ini di dalam kelas, maka tidak akan adalah kelebihan penggunaan sumber ini kepada pelajar.

### **2. 1. 3 Komik Dan Linguistik**

Komik seperti yang diketahui ramai ialah lukisan bergambar yang banyak berbanding teks yang terkandung di dalamnya. Manakala linguistik pula ialah kajian tentang bahasa. Apabila dilihat secara kasar pada komik dan linguistik, ia seakan-akan kelihatan seperti dua perkara yang berbeza. Namun, kandungan komik yang terdiri daripada gambar dan teks mengaitkan komik dan linguistik dengan sendirinya.

Banyak penulis buku komik secara metaforanya telah membandingkan proses penulisan mereka dengan bahasa. Jack "King" Kirby, dikatakan sebagai salah seorang daripada artis yang paling terpengaruh dalam arus perdana komik di Amerika, pernah mengatakan, "saya telah lama menulis dan saya melakukannya dengan menggunakan gambar" (Kirby, 1999). Osamu Tezuka pula mengatakan, "saya tidak rasa komik itu gambar sahaja ...realitinya saya tidak melukis tetapi menulis cerita dengan simbol yang unik"(Schodt, 1983). Juga artis komik moden Chris Ware yang menyatakan secara terang-terangan bahawa, "Komik bukannya genre, tetapi ia ialah bahasa yang berkembang".

#### **2. 1. 3. 1 Simbol dan Lambang Grafik**

Terdapat juga beberapa orang pengarang komik yang mengatakan medium komik mereka adalah seperti bahasa. Antaranya, Eisner (1985) yang membandingkan isyarat dan simbol-simbol grafik kepada perbendaharaan kata visual. Seterusnya sentimen bergema oleh Scott McCloud (1994), yang juga menerangkan sifat-sifat yang mengawal urutan panel sebagai "tatabahasa." Sementara itu, Mort Walker (1980) yang

merupakan artis Beetle Bailey, telah menyenaraikan lambang grafik dan simbol yang digunakan dalam komik ke dalam kamusnya, *The Lexicon* daripada *Comicana*.

### **2. 1. 3. 2 Bahasa dalam Fikiran**

Pandangan dan kajian daripada penggiat komik-komik ini menunjukkan seolah-olah terdapat hubungan semulajadi di antara komik dan bahasa di dalam fikiran pencipta-penciptanya. Kepercayaan yang sama dilihat turut dikongsi oleh beberapa penyelidik bahasa yang mana kajian mereka kerap berkembang yang mana mereka turut membincangkan sifat-sifat komik dalam pandangan linguistik.

### **2. 1. 3. 3 Kod Budaya**

Komik sebenarnya sudah dipelajari oleh kebanyakan pengikut aliran formal yang merangkumi sejarah penyelidikan linguistik moden yang bermula semenjak zaman aliran strukturalis dan *generative grammar* kepada kognitif dan linguistik terapan. Pendekatan ini dicatatkan dalam analisis mereka iaitu dalam model mereka sendiri. Menurut Cohn (2012), pendekatan terhadap komik daripada zaman strukturalis dan perspektif semiologikal telah muncul seawal 1970an di Eropah, ringkasnya di Noth (1990) dan kemudian di D'Angelo dan Cantoni (2006) yang juga di Mey (2006).

Pada “bahasa” strukturalisme dilihat sebagai satu set kod budaya, yang menjadikan komik satu tempat yang mana kod budaya boleh dijumpai dan dikurangkan kepada unit-unit yang minimum. Komik adalah salah satu jenis seni dan analisis media dalam saluran ini. Sebilangan pengarang bertujuan untuk menggambarkan unit-unit minimum

dalam komik sebagai gambaran pada pelbagai peringkat dalam gambaran atau pernyataan. Contohnya, Koch (1971) dan Hunig (1974) dalam Cohn (2012) keduanya mencipta taksonomi tentang unit-unit yang dibina daripada bahagian dalaman perwakilan panel komik grafik iaitu watak, tempat (*logemes*) kepada keseluruhan panel (*syntactemes*), ke atas keseluruhan turutan (*text*).

#### **2. 1. 3. 4 Morfem, Unik Asas dan Semiotik**

Gubern (1972) dalam Cohn (2012) contohnya juga membezakan aspek dalam bentuk perwakilan (morfem) dengan warna mereka (*coloremes*). Dengan tujuan yang lebih spesifik, beberapa hasil kerja khusus oleh Gauthier, 1976; Kloepfer, 1977; Oomen, 1975 dalam Cohn (2012) telah cuba untuk mengenal pasti unit minimum *Morphographic* menggunakan *Peanuts Charles Schulz* ini, mengketengahkan bagaimana unsur-unsur grafik individu seperti tangan, mata, hidung, dan lain-lain bergabung untuk mewujudkan perbezaan dalam perwakilan yang sepenuhnya dalam pelbagai aksara.

Menurut Fresnault-Dervelle (1972) dalam Cohn (2012), pendekatan yang lain pula telah memberi tumpuan kepada urutan komik dengan mengenal pasti unit asas fungsi naratif, trend yang konsisten dalam plot dan cerita-cerita, dan kemudian membandingkannya dengan genre naratif lain. Menurut Cohn (2012), hasil kerja yang terbaru berdasarkan tradisi ini ialah Groensteen (1999) seorang yang menyelaraskan kajian beliau mengenai pendekatan tentang persamaan bahawa “komik adalah bahasa”, namun menurut Cohn (2012), ia masih tidak jauh daripada pencarian unit minimum.



Selain daripada pendekatan yang mengkaji tentang struktur kod, beberapa kajian juga digunakan oleh seorang filosofi C.S.Peirce's (1931) iaitu "semiotic" yang memfokuskan kepada makna dalam ekspresi melalui pelbagai jenis rujukan. Falsafah Peirce ini digunakan oleh Cohn (2007, 2010) yang mana kerja Cohn ini menerangkan semantik dan corak sistematik yang lain dalam morfologi ekspresi grafik.

### **2. 1. 3. 5 Linguistik Kognitif**

Walaupun penyelidikan daripada tradisi strukturalis menarik di Eropah, kajian-kajian kontemporari tentang komik dalam pencerahan linguistik dari Amerika dan luar negara telah meletus semenjak publisiti oleh artis komik dan ahli teoritis Scott McCloud pada tahun 1993 yang menerbitkan buku *Understanding Comic*. Di dalamnya, McCloud mengemukakan prinsip kognitif untuk menerangkan cara-cara untuk manusia memahami kedua-dua imej individu dan yang berjujukan. Sebagai contoh, McCloud mencadangkan prinsip "penutupan," di mana minda "mengisi jurang" antara panel untuk memahami urutan imej. McCloud menyifatkan hubungan linear antara pasangan berjajaran panel dengan satu set iaitu enam jenis "peralihan panel" berdasarkan perubahan dalam tindakan, watak, atau alam sekitar, dengan yang lainnya. Beliau juga agak terang-terangan membandingkan medium untuk bahasa yang mendakwa bahawa "ikonografi" daripada makna grafik merupakan perbendaharaan kata dan penutupannya pula adalah tatabahasanya.

Pendekatan McCloud telah merebak ke hampir semua kajian yang dipacu oleh bentuk linguistik semenjak ia dicetak. Narayan (2001) dalam Cohn (2012) membandingkan teori McCloud dengan teori kognitif mengenai struktur acara.

Analisis komik kebanyakannya telah menjadi kajian yang paling lazim dalam linguistik kognitif, yang cuba untuk mengaitkan pemahaman makna dalam struktur linguistik kepada aspek kognisi umum. Antaranya penyelidikan linguistik kognitif pada konseptual metafora (Lakoff & Johnson, 1979) yang melibatkan pemetaan satu domain konsep ke satu domain yang lain telah menarik minat yang khusus ahli-ahli linguistik kepada teori komik.

Begitu juga Forceville (2005) yang telah mengkaji ungkapan kemarahan dalam komik Asterix, terutamanya yang berkaitan dengan metafora. Forceville seterusnya menghasilkan volum yang terbaru yang melihat kepada metafora pelbagai modal, termasuklah penyelidikan yang lebih terperinci tentang emosi dalam Asterix (Eerden, 2009).

Kajian komik yang selanjutnya dalam linguistik kognitif yang muncul dalam bentuk persidangan, jurnal, dan bab. Katalog dalam talian daripada Persidangan Antarabangsa Linguistik Kognitif tersenarai tiga abstrak untuk kajian komik, lingkungan dalam metafora dan skema imej dalam komik superhero (Potsch & William, 2009) serta Ke arah kepelbagaian mod makna-pembuat (Narayan, 2009 dalam Cohn 2012). Penulis melihat bahawa kajian mengenai komik telah dipegang kuat dalam linguistik kognitif yang dilihat bertujuan untuk meluaskan maksud bidang itu sendiri dalam menerokai hubungan dalam sistem semantik antara verbal.

### 2. 1. 3. 6 Bahasa Visual

Namun, kajian yang terbaru berkenaan komik dan linguistik dari aspek bahasa visual dipelopori oleh seorang penulis komik yang juga ahli akademik iaitu Cohn. Cohn, (2012) berpendapat bahawa komik tidak termasuk dalam skop biasa kajian linguistik kontemporari, ini bukanlah kerana komik adalah satu topik yang tidak sesuai, tetapi kerana bahasa adalah tingkah laku verbal atau bukan verbal manusia sementara komik bukannya seperti hal ini. Komik ialah objek sosial yang terhasil daripada dua tingkah laku manusia: penulisan dan lukisan.

Seterusnya menurut beliau, komik dilihat sebagai bahasa apabila imej yang berterusan di dalam komik mengandungi *visual language*. *Visual Language* ini adalah satu teori hasil kajian daripada Cohn (2012) sendiri. Menurut Cohn (2012) lagi, setelah komik menjadi kajian linguistik yang unik, komik kemudiannya menjadi sesuatu yang mendapat tempat yang berpengaruh dalam budaya yang mana bahasa penglihatan digunakan, iaitu yang sering digandingkan dengan tulisan (daripada modal verbal kepada grafik visual).

Menurut Cohn (2012), komik sendiri bukannya bahasa tetapi komik ditulis dalam bahasa visual yang mana menggunakan kaedah yang sama novel atau majalah yang ditulis dalam bahasa Inggeris. Hal ini menjadikan komik berpotensi untuk ditulis dalam keduanya iaitu bahasa visual dan bahasa yang ditulis yang mencerminkan multimodaliti bersuara manusia yang terdapat dalam kerjasama antara isyarat dan yang telah menerima banyak perhatian dalam linguistik berbanding kesusasteraan yang baru muncul tentang hubungan teks imej iaitu dalam bidang linguistik ataupun kognitif.

Dalam penyelidikan ataupun pendekatan linguistik terhadap komik, Neil Cohn, (2012) berpendapat panduan soalan untuk penyelidikan linguistik yang sekaligus diterapkan dalam kajian bahasa visual ialah:-

1. Bagaimanakah bentuk dalam sistem ekspresi disusun?
2. Bagaimanakah bentuk yang digunakan menyampaikan makna?
3. Bagaimanakah penerima mengekod kedua-dua bentuk dan makna?
4. Bagaimanakah orang yang menerima melukis hubungan antara kod dan unit yang berurutan?
5. Bagaimana penerima belajar semua kepelbagaian budaya yang diberikan?

Menurutnya, semua ini adalah persoalan motivasi asas kepada pelbagai sub-bidang linguistik dan semua yang termasuk dalam kajian sistem ekspresi yang digunakan dalam komik termasuk fonologi, morfologi, semantik, tatabahasa dan pemerolehan. Walaupun persoalan ini mempunyai kaedah tertentu untuk dijawab dalam linguistik yang sebenar, analogi secara langsung antara kaedah lisan dan grafik seperti “*words = panels*” adalah kurang penting berbanding kebenaran tentang persoalan yang sama yang sedang ditangani dengan tindakan yang sewajarnya dalam kedua-dua bentuk lisan dan grafik.

Menurut Cohn (2012), hal ini juga menyediakan satu konteks untuk menjelaskan kenapa, sebagai contoh, komik Jepun dan Amerika mempunyai pelbagai jenis gaya grafik dan paten yang berjujukan. Cohn, (2010) mengatakan bahawa komik mereka ditulis dalam bahasa visual yang berbeza, yang digunakan oleh populasi yang berbeza. Walaupun “bahasa visual Jepun” dan “bahasa visual Amerika” mempunyai ciri paten

yang unik untuk penutur mereka, mereka semua masih menggunakan pola yang bercirikan imej berjujukan untuk menggambarkan konsep yang menyumbang kepada penyertaan mereka yang lebih meluas dalam “bahasa visual” yang merupakan cara yang sama yang digunakan “bahasa verbal” dalam kedua-dua bahasa *English* dan Jepun.

Penulis dapat menyimpulkan bahawa sememangnya terdapat perkaitan di antara semua persoalan yang dikemukakan dalam kajian linguistik, komik dan kajian bahasa visual yang dilakukan oleh Cohn (2010, 2012). Ini dibuktikan dengan satu kajian terbaru oleh Duan, Elsner & de Marneffe, (2013) mengenai *Visual And Linguistic Predictors For The Definiteness Of Referring Expressions* yang membantu penulis untuk memahami dengan lebih baik bagaimana konteks fizikal seperti imej, menentukan ciri-ciri wacana linguistik seperti berikut:

*This study explores the impact of visual context on the conceptual salience of a discourse entity, using descriptions of how to find specific targets in cartoon scenes. Significant positive correlation is observed between larger and more salient objects and definite expressions, whereas more cluttered images are positively related to indefinite expressions. Incorporating these findings with other linguistic factors, we build a mixed-effects logistic regression model for predicting referring forms. The model reaches 62% accuracy. This study helps us to understand better how physical context, like an image, determines the linguistic properties of a discourse (m.s 1)*

Duan, Elsner & de Marneffe (2013) mengatakan secara dasarnya kajian mereka untuk meneroka kesan konteks visual dalam memahami ciri-ciri konsep yang terdapat di dalam entiti wacana menggunakan deskripsi tentang bagaimana untuk mencari sasaran spesifik dalam adegan kartun. Pemerhatian yang dilakukan menemui korelasi yang positif yang begitu ketara antara objek-objek yang lebih besar, lebih menonjol dan ekspresi tertentu padahal imej yang lebih bertaburan secara positifnya berkaitan dengan ungkapan yang tidak terhad. Dalam menggabungkan penemuan ini dengan faktor linguistik yang lain, Manjuman dan

rakan-rakannya membina model kesan-campuran logistik regresi untuk meramalkan bentuk yang dirujuk yang mana model tersebut telah mencapai ketepatan 62%.

Kajian Duan, Elsner & de Marneffe (2013) memberi petunjuk bahawa terdapat ruang untuk memahami dengan lebih mendalam bahasa visual komik untuk kajian linguistik moden. Bermula dengan pandangan pelukis dan penulis linguistik sendiri terhadap komik, penulis berpendapat bukan komik yang boleh dikatakan mempunyai bahasa visual tetapi lukisan itu sendiri mempunyai bahasa visual di mana ia adalah salah satu cara seseorang meluahkan perasaan samada kepada diri sendiri atau orang lain. Seterusnya apabila lukisan ini difahami atau memberi ransangan atau membawa erti kepada pembaca, ia boleh dikatakan bahasa kerana ia memberi makna. Bahasa sendiri cirinya ialah gramatikal iaitu membawa makna. Jadi, tidak dapat tidak lukisan boleh diiktiraf sebagai bahasa.

Dari aspek linguistik, komik dikatakan merupakan bahan yang menggunakan komunikasi verbal dan amat berkait rapat dengan semantik yang merupakan salah satu kajian makna dalam kajian linguistik. Gambar di dalam komik yang mempunyai maksud semantik yang pelbagai dapat memberi gambaran dan maksud yang dapat difahami contohnya dengan berbagai jenis mimik muka yang boleh digambarkan di dalam komik.

Kesimpulannya, komik merupakan alat linguistik yang boleh menarik minat pelajar dan menghindarkan suasana yang hambar di dalam kelas semasa proses pembelajaran. Hal

ini disebabkan cirinya menarik kepada para remaja pada zaman sekarang yang bersesuaian dengan pelajar dalam kajian ini.

#### **2. 1. 4 Keberkesanan Komik Dalam Pembelajaran**

Berbanding kaedah tradisional, pembelajaran menggunakan komik memberikan beberapa kelebihan kepada pembelajaran. Selain ciri komik yang menarik dan tidak membosankan, komik yang mempunyai gambar yang berwarna yang lebih merangsang otak untuk berfikir secara harmoni. Hal ini disokong oleh kajian Retalis dan Vassilikopoulou (2012).

Menurut Gene (2003), komik memberikan beberapa manfaat kepada pendidikan. Antaranya ialah ia *motivating, visual, permanent, intermediary, popular, dan development of thinking skills*. Gene (2003) menerangkan bahawa ciri *motivating* ini disebabkan oleh tarikan semula jadi manusia untuk gambar yang mana komik boleh merakam dan mengekalkan minat pelajar itu.

##### **2. 1. 4. 1 Motivasi**

Motivasi adalah elemen utama dalam pendidikan dan memainkan peranan penting dalam kejayaan dan keseronokan proses pembelajaran (Middleton & Spanias, 1999). Motivasi pelajar, terutamanya motivasi intrinsik(semulajadi), adalah pengaruh penting ke atas pembelajaran.

Menurut Middleton dan Spanias (1999), motivasi intrinsik ditakrifkan sebagai penglibatan dalam aktiviti pembelajaran "semata-mata" dan mempunyai pengaruh yang kuat ke atas kejayaan dalam pembelajaran..... Manakala Skinner dan Belmont (1993)

pula menjelaskan bahawa pelajar yang bermotivasi intrinsik menunjukkan "emosi biasanya positif pada tindakan yang berterusan termasuk semangat, keyakinan, rasa ingin tahu dan minat" (ms 3). Oleh itu, pelajar yang bermotivasi intrinsik terlibat dalam tugas-tugas dalam aktiviti pembelajaran kerana mereka mendapatinya menyeronokkan dan memberikan respon yang baik.

Ormrod, (2012) pula mengatakan motivasi pelajar untuk melibatkan diri dalam pembelajaran...adalah satu cabaran kepada guru-guru. Jadi, untuk melaksanakan sesuatu yang paling berkesan di dalam kelas ...pelajar yang bermotivasi akan melibatkan diri untuk melakukan yang terbaik dan guru tidak perlu terlalu bimbang tentang prestasi mereka lagi.

Schunk, Pintrich, & Meece (2008) pula mengatakan tanpa motivasi, pelajar akan mempunyai kesukaran untuk mengekalkan proses pembelajaran yang penuh makna. Maksudnya, pelajar yang tidak bermotivasi untuk belajar akan belajar tanpa mendapat apa-apa faedah atau input daripada pembelajaran itu. Oleh itu, menurut Cruikshank & Sheffield, (2001) adalah penting untuk guru-guru memilih pelajaran atau aktiviti yang bertujuan untuk pelajar melibatkan diri dan membuatkan pelajar bermotivasi untuk belajar...

#### **2. 1. 4. 2 Bersifat Kekal Visual**

Seterusnya, menurut Versaci (2001), manfaat *visual* pula ialah apabila gambar dan teks yang saling bercerita. Hal ini terjadi apabila berlakunya "interaksi antara tulisan dan visual" dalam komik yang meletakkan wajah manusia pada subjek yang diberikan.



Komik melalui manfaat visualnya membentuk hubungan emosi antara pengguna dan watak-watak cerita komik ini(m.s 62).

Hampir sama dengan manfaat yang seterusnya ialah komik bersifat *permanent*, iaitu “kekal visual” yang mana ia adalah sifat yang dikatakan unik bagi komik apabila masa yang berlalu selari dengan kadar pembaca. Maksudnya, ciri komik yang mempunyai gambar yang berturutan di dalam kotak berterusan hingga ke akhir cerita merupakan ciri komik unik kerana ia kekal dalam bentuk visual.

#### **2. 1. 4. 3 Popular**

Selain itu, ciri komik yang *popular* juga memberi faedah kepada pembelajaran. Menurut Hutchinson (1949) “harus ada suasana harmoni antara aktiviti kehidupan pengguna yang berterusan dan pengalamannya di sekolah”. Maksudnya, ciri komik yang mendapat sambutan di kalangan remaja dan popular dari segi kandungannya yang boleh dipelbagaikan dan disesuaikan dengan sasaran komik itu sendiri iaitu pembaca. Buku komik juga mempromosikan media sastera, menggalakkan para pelajar untuk "menjadi pengguna yang kritis terhadap pesanan media" (Morrison, Bryan, & Chilcoat, 2002). Dalam aspek sosial, membaca komik membolehkan pelajar boleh mengetahui "gaya hidup kontemporari, mitos, dan nilai-nilai" (Brocka, 1979).

#### **2. 1. 4. 4 Development Thinking Skills**

Dalam *Development of thinking skills* pula melalui komik boleh dibangunkan kemahiran berfikir analitikal dan kritikal. Komik mendedahkan makna yang lebih mendalam tentang kerja dan juga menawarkan wawasan yang mendalam. Hal ini

berfungsi apabila gambar berturutan membawa makna di dalam komik membuatkan pembacanya berfikir tentang apa yang dimaksudkan dengan gambar tersebut.

#### **2. 1. 4. 5 Minat**

Selain yang telah disebutkan oleh Gene (2003), terdapat lagi faktor yang penting kepada pembelajaran iaitu minat. Minat merupakan konsep penting dalam motivasi intrinsik (Murphy & Alexander, 2000). Minat dikaitkan dengan penglibatan sengaja dalam aktiviti (Schraw & Lehmann, 2001). Apabila pelajar belajar dengan minat, mereka cenderung untuk menumpukan perhatian yang lebih kepada topik dan meneruskan tugas dengan keseronokan (Hidi, & Renninger, 2006).

#### **2. 1. 4. 6 Humor**

Manakala ciri yang boleh dikatakan istimewa untuk komik ialah ia boleh bersifat humor. Terdapat beberapa kajian yang ditemui penulis berkaitan dengan kegunaan humor di dalam kelas. Di antaranya ialah oleh Lei, S. A., Cohen, J. L, & Russler, K. M. (2010) yang bertajuk, *Humor On Learning In The College Classroom: Evaluating Benefits And Drawbacks From Instructors' Perspectives*, Deitor, R. (2000) yang bertajuk *The Use Of Humor As A Teaching Tools In The Collage Classroom*, *Use of Humor to Enhance Learning: Bull's Eye or Off the Mark* oleh Poirier & Wilhelm (2014) dan *Use of Humor In The Classroom* oleh Wanzer (2013).

Menurut Berk (2003), penggunaan humor dalam masyarakat kita telah mendapat perhatian yang meluas. Banyak pakar-pakar, khususnya dari luar bidang pendidikan telah memanfaatkan penggunaan humor dalam bidang masing-masing untuk pelbagai

manfaat fisiologi dan psikologi yang dipercayai dikaitkan dengan gelak ketawa dan atau lucu. Sebahagian daripada manfaat fisiologi yang diutarakan Berk(2003) termasuklah melonggarkan otot, merangsang peredaran darah, membuatkan pernafasan bertambah baik, mengoperasikan paru-paru dan otot dada serta meningkat pengeluaran ubat tahan sakit secara semula jadi oleh badan yang dipanggil endorphin di samping boleh menurunkan kadar nadi dan tekanan darah. Berk juga turut mencadangkan kepada orang yang tidak suka bersenam agar ketawa kerana ia merupakan satu alternatif yang menarik.

Selain itu menurut Sidey (1994) dan Kushner (1990) dalam Deiter (2000), penggunaan humor telah disyorkan sebagai alat pengurusan perniagaan yang menggalakkan persekitaran kerja yang produktif dan juga merupakan alat yang sesuai untuk memperbaiki hubungan antara manusia. Walaupun humor mempunyai pelbagai manfaat fisiologi dan psikologi, sebab yang utama untuk menggunakan humor dalam bilik darjah adalah untuk meningkatkan pembelajaran pelajar.

Menurut Deiter(2000), pembangunan kreatif dan ungkapan lucu dalam kelas ialah dengan "bagaimana" untuk mengajar, bukan "apa" untuk mengajar. Penggunaan humor harus menjadi alat mengajar yang jika berkesan, ia akan meningkatkan jumlah "apa...yang sebenarnya dipelajari oleh pelajar.

Oleh demikian, setelah menemui kesemua ciri luar biasa komik ini penulis berpendapat bahawa komik mempunyai banyak ciri yang dapat membantu pelajar mengembangkan daya kreatif befikir mereka. Selain menarik, ciri komik yang lucu membuatkan pembacanya tidak bosan. Hal ini disokong oleh Torok, McMorris, & Lin, (2004) yang mengatakan komik adalah medium visual dengan jenaka yang wujud sama ada dalam bentuk gambar tunggal atau satu siri gambar, bertajuk atau tidak bertajuk, yang dicetak

dalam majalah, surat khabar, atau buku-buku. Jenaka dipilih bukan sahaja sihat, mesra dan menarik perhatian tetapi juga meningkatkan minat pelajar dan mengurangkan pelajar ketegangan dan keresahan. Menurut Cleaver (2008) pula, sesetengah guru melihat komik sebagai alat pendidikan yang berpotensi, terutamanya sebagai satu cara untuk membangkitkan minat pelajar dalam subjek akademik.

## **2. 2 Teori Tentang Komik dalam Kajian Komik Pembelajaran**

Terdapat beberapa teori dan pendapat yang boleh digunakan dalam pembinaan sebuah komik untuk digunakan sebagai alat pembelajaran. Teori yang dimaksudkan penulis ialah Teori Kognitif, Teori Bahasa Visual Komik dan Teori *Dual Coding*.

### **2. 2. 1 Teori Kognitif**

Teori ini dirujuk daripada Donald Jackson (2009) dalam bukunya bertajuk *Cognitive Comic: A Constructivist Approach to Sequential Art*. Landasan teori *Cognitive Comic* adalah berdasarkan artikel *Learning from Sequence: The Use of Comic in Instruction* oleh Malia (2007).

Dalam kajiannya Mallia menjalankan ujian tentang penggunaan seni urutan sebagai satu bentuk atau arahan kepada responden. Respondennya ialah seramai 90 orang pelajar dalam lingkungan usia 14 -15 tahun iaitu seramai 45 orang perempuan dan 45 orang lelaki yang datang daripada sekolah yang berbeza di Malta. Dalam 45 minit sesi ujian dijalankan, mereka diberikan teks berilustrasi dan rawatan berbentuk komik kepada 30 orang pelajar sahaja. Selepas pelajar membaca komik yang diberikan, teks

dikutip dan responden mesti menjawab soal selidik yang mengandungi 28 soalan.

Mallia menggambarkan ujian itu seperti berikut:

*«The questionnaire was intended to test (a) short-term recall, primarily Cognitive retention, and, to a lesser degree, (b) acquisition of knowledge, (c) comprehension of the text, and (d) imaginative application of facts acquired. The structure of the questionnaire was varied. Technically: 12 questions had 3 multiple choice answers from which the participants needed to choose 1; 4 questions had a controlled number of spaces in each of which single word answers had to be inserted; 12 questions left space for open ended answers, in which the participants could write between the length of a sentence and a short paragraph, as spaces varied from a single line.»*

Mallia (2007) dalam Jackson (m.s 2,2009)

Daripada kajian Mallia(2007), Jackson(2009) mendefinisikan beberapa istilah seperti *Sequential Art, Graphic Novel, Constructivism, Cognitive Development* dan *Higher Order Thinking Skill (HOTS)*.

Konstruktivisme yang dimaksudkannya ialah pengetahuan tentang teori psikologikal yang mengatakan bahawa seseorang menghasilkan pengetahuan dan memberi maksud kepada sesuatu adalah daripada pengalamannya sendiri. Konstruktivisme ialah berkenaan bagaimana pengalaman peribadi dan pengetahuan dibentuk atau dibina. Sebagai pedagogi ia dikatakan menjadi *interdisciplinary* (disiplin dalaman).

Salah satu daripada prinsip panduan dalam konstruktivisme termasuk belajar untuk mengetahui maksud sesuatu. Pelajar akan membina maksud daripada mana-mana bahagian ekspresi makna dalam seni lukisan. Dalam pendekatan *Gestalt*, maksud hanya boleh difahami dalam konteks secara kesuluruhannya, bukan sahaja mengetahui sebahagian sahaja. Untuk melakukan hal ini, proses pembelajaran mestilah memfokuskan kepada konsep-konsep yang penting dan bukannya kepada fakta yang

terpencil. Aspek metakognitif (kesedaran tentang apa yang diketahui dan yang tidak diketahui) dalam konstruktivisme ialah apabila pelajar mengenalpasti cara mereka sendiri dalam melihat dunia, kepercayaan, nilai dan membina budaya di mana mereka mencipta makna.

Manakala *Cognitive Development* atau perkembangan kognitif merupakan proses perkembangan pemikiran yang penting. Proses yang berkembang ini (sangat berkaitan) dengan sistem neural (sel-sel saraf) otak di antara peringkat awal sehinggalah lebih kurang umur 25 tahun. Sekali otak dihubungkan, adalah lebih susah untuk memperoleh kemahiran pemikiran kognitif lagi. Oleh itu, amat penting bagi seseorang individu itu untuk memaksimumkan perkembangan kognitifnya semenjak di awal perkembangan lagi. Oleh itu, penting bagi pendidik menjadikan waktu perkembangan ini sebagai kurikulum yang sesuai kepada pelajar.

Ketiganya, *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) adalah matlamat dalam perkembangan kognitif. Seseengah daripada perkembangan kognitif ini ialah termasuk/merangkumi pencarian/penyelesaian masalah, analitikal/kritikal, pemikiran, perancangan awal, kreativiti, sumber/pengurusannya, dan penilaian atau dalam membuat keputusan untuk beberapa namanya. Sosial dan kecerdasan emosi juga dikategorikan dibawah HOTS dan juga termasuklah disiplin diri, tanggungjawab, komunikasi verbal/ bukan verbal, kerjasama/penyelarasan, menguruskan tekanan dan beberapa lagi.

Teori Kognitif yang diambil daripada Jackson (2009) ini hanya melibatkan tiga daripada lima kategori yang dicadangkannya iaitu konstruktivisme, perkembangan

kognitif dan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yang terkandung di dalam teori kognitif. Teori kognitif ini memberi petunjuk bahawa pengalaman individu adalah yang memberikan maksud kepada sesuatu dan perkembangan kognitif ini mestilah dipupuk sejak peringkat awal sehinggalah umurnya lebih kurang 25 tahun. Salah satu kaedah menarik untuk peringkat awal perkembangan kognitif ialah menggunakan ekspresi makna dalam seni lukisan. Perkembangan kognitif yang sempurna akan menghasilkan HOTS yang merupakan matlamat dalam perkembangan kognitif.

### **2. 2. 2 Bahasa Visual**

Rujukan teori yang seterusnya ialah teori bahasa visual oleh Neil Cohn yang merupakan seorang ahli sains kognitif Amerika dan juga penulis komik. Walaupun mengambil kelas linguistik sebagai ijazah pertama di UC Berkeley pada tahun 1999, Cohn mula perasan persamaan di antara struktur asas bahasa dan struktur yang terdapat dalam "bahasa visual" yang digunakan dalam komik. Sejak itu, kajian beliau telah berhujah bahawa struktur, pengenalan, dan pembangunan bahasa visual ini adalah sama dengan bahasa yang dituturkan dan ditandatangani. Dalam Phdnya dia mengambil bidang Psikologi di universiti Tufts dan kini merupakan felo penyelidikan doktor falsafah di Pusat Penyelidikan Bahasa di UC San Diego.

Kajian beliau menawarkan kajian saintifik yang pertama serius dalam membincangkan kognisi memahami komik, dan menggunakan pendekatan antara disiplin menggabungkan aspek teori linguistik dan korpus dengan psikologi kognitif dan neurosains kognitif (Wikipedia, 2014).

Bahasa penglihatan (*visual language*), ialah istilah yang dicipta dan disokong oleh Neil Cohn sebagai definisi yang berguna untuk pendidik dalam menyelidik hubungan seni yang berterusan dengan perkembangan kognitif.

*«The human has only three ways of expressing the concepts in our minds. We can...1. Create sounds 2. Move our bodies 3. Draw images. It's my theory that when any of these conceptual channels takes on a structured sequence governed by an underlying rule system (a grammar), it becomes a language. So...Structured sequential sounds become spoken languages. Structured sequential gestures that take on a grammar become sign languages. And structured sequential images can literally become a visual language.»* (Cohn, 2007)

Cohn, 2007 mengatakan bahawa manusia hanya mempunyai tiga cara untuk meluahkan konsep-konsep yang terdapat dalam otak. Kita melakukannya dengan membentuk bunyi, menggerakkan badan dan melukis imej. Dalam teorinya beliau mengatakan apabila mana-mana daripada konsep-konsep ini menjadi struktur urutan yang dikawal oleh sistem peraturan asas (iaitu tatabahasa), ia akan menjadi bahasa. Maka, struktur bunyi-bunyi yang berterusan akan menjadi bahasa pertuturan. Manakala struktur pergerakan berterusan yang bertatabahasa menjadi bahasa isyarat. Seterusnya, struktur gambar atau imej yang berterusan boleh menjadi bahasa penglihatan yang sebenar.

Menurutnya, apabila kita ingin memahami dengan mendalam, akan timbul persoalan dalam diri kita bahawa, adakah seni itu adalah daripada ekspresi atau mempunyai tatabahasa sendiri? Cohn (2007) menjelaskan bahawa seni muncul daripada imej yang berturutan dan teks biasanya mengikut sebab dan akibat serta masa-ruang tatabahasa. Masalah yang muncul dengan konsep dalam bahasa penglihatan terjadi apabila kita mengetahui pandangan Kerry Fredman tentang sastera dalam konteks pendidikan seni,

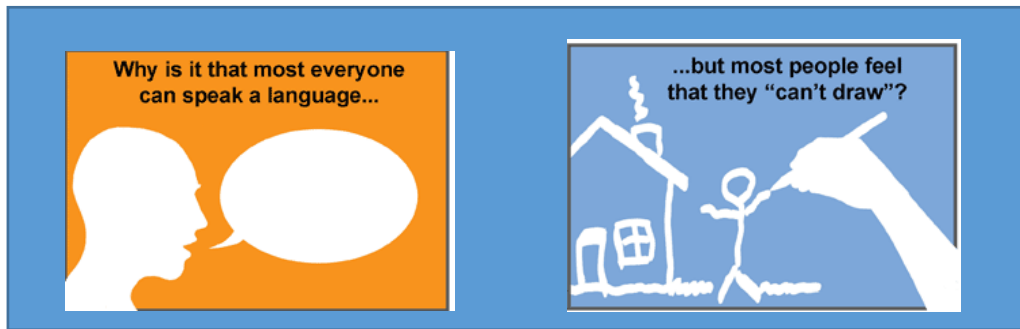


*«... the concept of visual literacy is an attempt to force images to fit illegitimately into a structuralist analysis of literary texts that tends to narrow visual meaning. Rather a broad view of creative production and interpretation in relation to multiple meanings and visual qualities is called for if we are to understand and teach about the use of images in contemporary life.»(Freedman, 1997)*

Fredman(1997) mengatakan konsep dalam sastra visual adalah satu percubaan yang tidak sah dalam memaksa imej untuk menyesuaikan dirinya ke dalam satu struktur analisis teks sastra yang cenderung untuk menyempitkan maksud visual. Sebaliknya banyak pandangan tentang penghasilan yang kreatif dan pentafsiran dalam hubungannya kepada berbagai maksud serta ia juga dikatakan sebagai visual yang berbagai jika kita mahu memahami dan mengajar tentang kegunaan imej dalam kehidupan kontemporari.

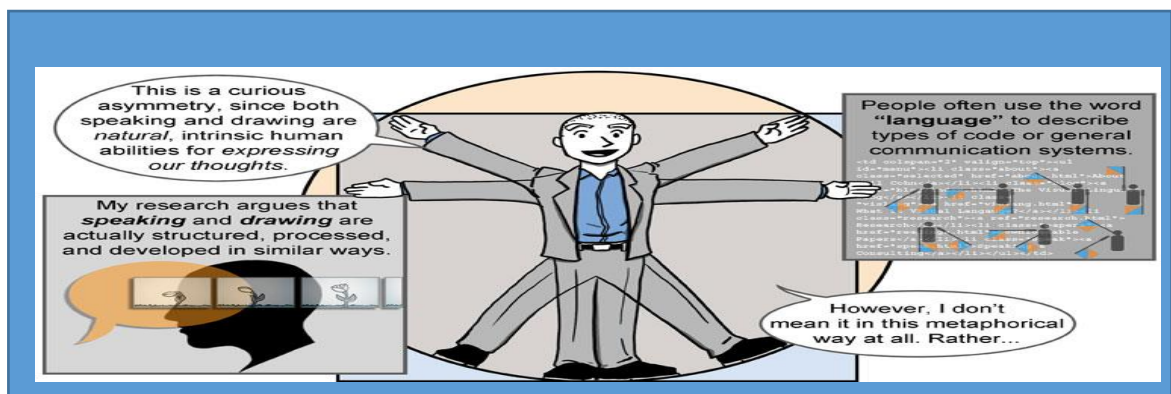
Hal ini membawa kepada persoalan adakah seni yang berterusan (*sequential art*) itu adalah bahasa ataupun sesuatu yang diperbaiki. Jika seni yang berterusan itu ialah seni, dan bukan sesuatu yang tidak diperbaiki maka setiap artis boleh mencipta tatabahasa mereka sendiri dalam komik masing-masing. Jadi, untuk menjelaskan hal ini Cohn mengatakan bahawa seni tidak terhad kepada struktur daripada ia dibentuk sahaja.

Dalam teori bahasa visual, jelas terdapat hubungan yang kuat di antara seni dan bahasa. Seni yang berterusan iaitu lukisan gambar yang berturutan membentuk cerita menjadi bahasa. Untuk penjelasan yang lebih jelas, berikut adalah keterangan bergambar yang digunakan Cohn dalam menerangkan teorinya:



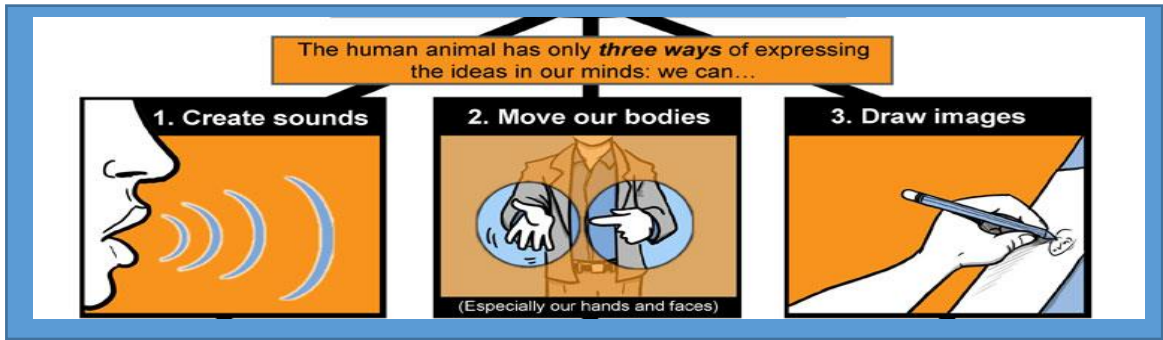
Gambar 2.1: Teori Bahasa Visual

Berdasarkan gambar 2.1 di atas, beliau sebenarnya mempersoalkan bagaimana setiap manusia boleh menuturkan bahasa tetapi kebanyakan manusia merasakan bahawa mereka tidak boleh melukis. Beliau mengatakan hal ini adalah sesuatu yang pelik kerana bercakap dan melukis adalah *natural*, iaitu kebolehan semulajadi di dalam diri manusia untuk mengekspresikan pandangan.



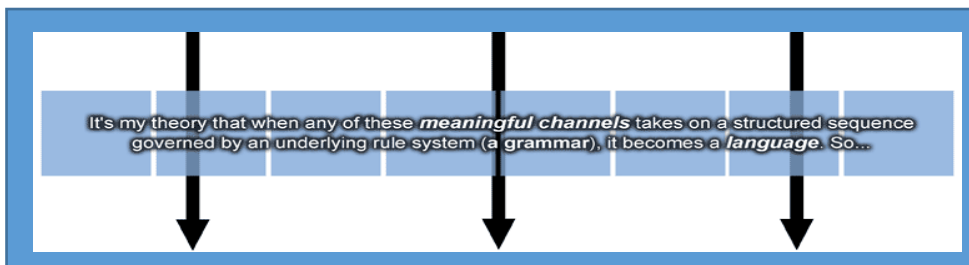
Gambar 2. 2 : Teori Bahasa Visual

Menurut gambar 2. 2 oleh Cohn, manusia selalu menggunakan perkataan “bahasa” untuk menggambarkan kod yang pelbagai atau sistem-sistem komunikasi yang umum. Kajian yang dilakukan Cohn menegaskan bahawa bercakap dan melukis adalah sebenarnya mempunyai struktur, proses dan berkembang dengan cara yang sama.



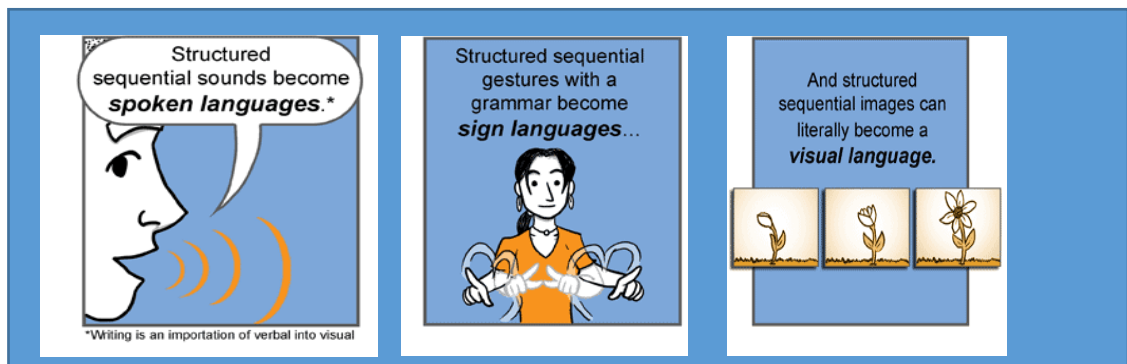
Gambar 2. 3 : Teori Bahasa Visual

Menurutnya lagi dalam gambar 2. 3 di atas, haiwan seperti manusia hanya mempunyai tiga cara untuk menunjukkan idea dalam mindanya, manusia boleh mengeluarkan bunyi, menggerakkan anggota badan dan melukis imej.



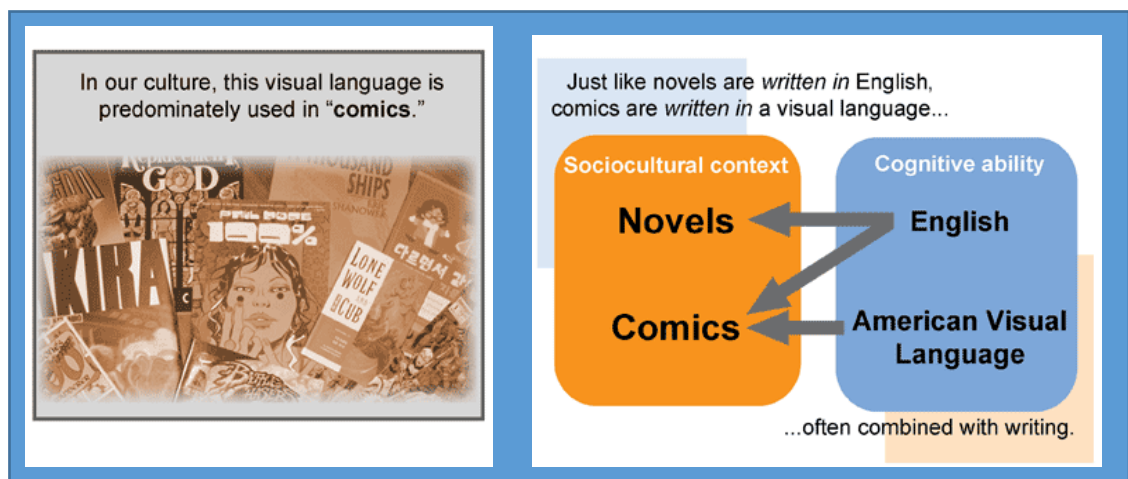
Gambar 2. 4 : Teori Bahasa Visual

Berdasarkan gambar 2. 4 di dalam teorinya, ketika mana-mana daripada tiga cara yang berguna ini distrukturkan secara berturutan dan dikawal oleh sistem utama (tatabahasa), ia boleh menjadi bahasa.



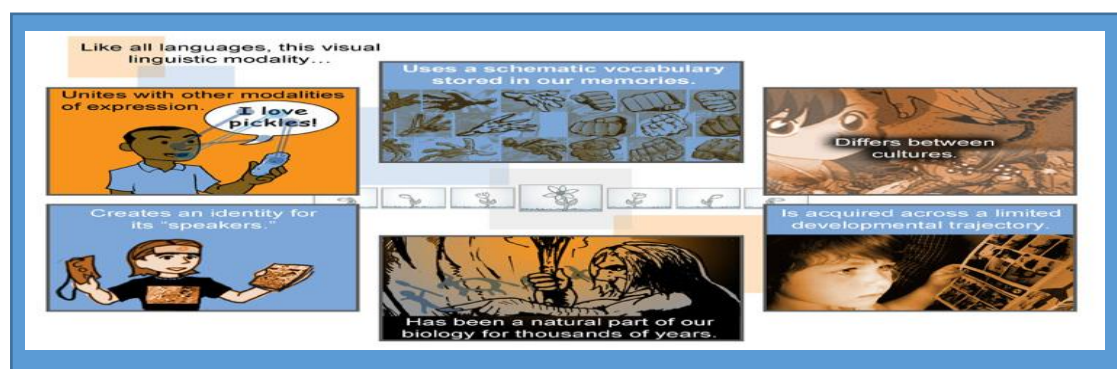
Gambar 2. 5 : Teori Bahasa Visual

Berdasarkan gambar 2. 5, hasilnya, struktur bunyi yang berterusan menjadi bahasa percakapan, gerakan anggota badan yang berterusan yang distrukturkan bersama tatabahasa menjadi bahasa isyarat dan begitu juga struktur imej yang berterusan secara literalnya boleh menjadi bahasa visual.



Gambar 2. 6: Teori Bahasa Visual

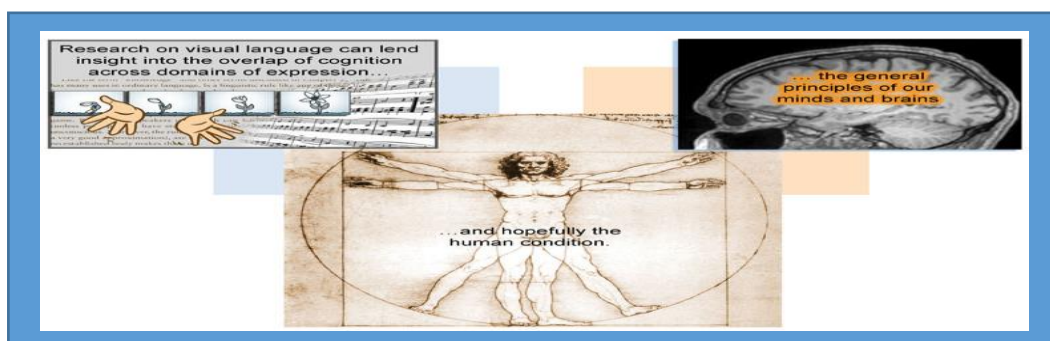
Berdasarkan gambar 2. 6, di dalam budaya mereka (barat), bahasa visual digunakan secara meluas di dalam komik. Menurutnya, jika novel-novel ditulis menggunakan Bahasa Inggeris, komik juga ditulis menggunakan bahasa visual iaitu kedua-duanya dikaitkan dengan penulisan.



Gambar 2.7 : Teori Bahasa Visual

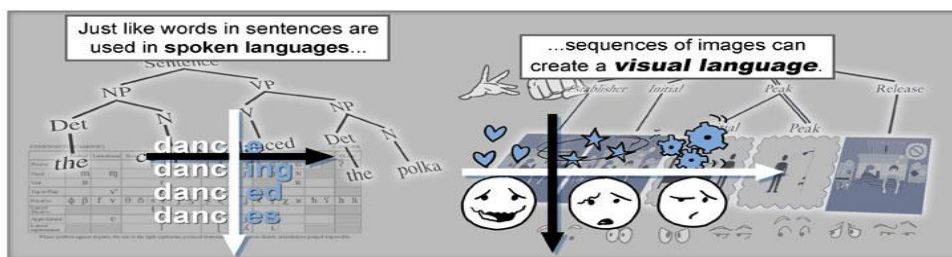
Berdasarkan gambar 2. 7, Cohn mengatakan, seperti semua bahasa yang wujud, bentuk visual linguistik ini bergabung dengan bentuk ekspresi. Contohnya dalam gambar di

atas, “*I love pickles*” saya suka jeruk. Untuk mengetahui apakah ia pada mulanya, kita mesti menggunakan skema kamus yang tersimpan di dalam memori kita. Gambarnya sememangnya berbeza mengikut budaya dan ia mencipta identiti bagi penuturnya. Menurutny, mengekspresikan keinginan adalah sesuatu yang semulajadi dalam biologi kita semenjak manusia hidup beribu-beribu tahun dahulu lagi. Kebolehan ini kita perolehi melalui perkembangan laluan ataupun ‘*trajectory*’ yang terhad.



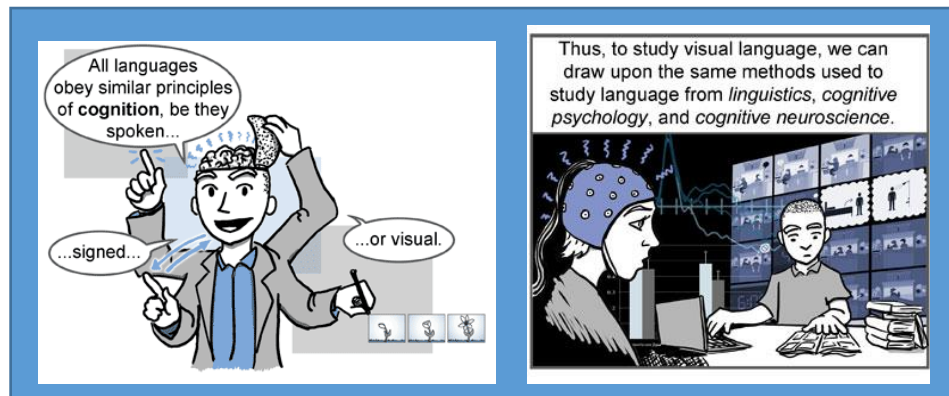
Gambar 2. 8: Teori Bahasa Visual

Berdasarkan gambar 2. 8 di atas, Cohn mengatakan bahawa penyelidikan tentang bahasa visual akan membawa kita kepada gambaran tentang pertindihan kognisi (proses mental untuk mentafsir, memahami dan mempelajari sesuatu) di seluruh domain (maklumat tentang bidang tertentu) yang berekspresi kepada prinsip-prinsip umum di dalam minda dan otak kita dan begitu juga dengan keadaan manusia.



Gambar 2. 9: Teori Bahasa Visual

Berdasarkan gambar 2. 9, Cohn menerangkan bahawa sepertimana perkataan di dalam ayat yang digunakan pada bahasa percakapan, imej yang berterusan juga boleh mencipta bahasa visual.



Gambar 2. 10: Teori Bahasa Visual

Berdasarkan gambar 2. 10 di atas, hal ini adalah sama dengan keadaan apabila semua bahasa mematuhi peraturan-peraturan kognisi yang sama yang membolehkan mereka bercakap, memberi isyarat atau visual (gambaran). Oleh itu, untuk mengkaji bahasa visual, kita boleh melukis menggunakan kaedah yang sama yang digunakan untuk mengkaji bahasa bermula daripada linguistik, kognitif dan neurosains (kajian tentang sistem saraf seperti penglihatan dan lain-lain).

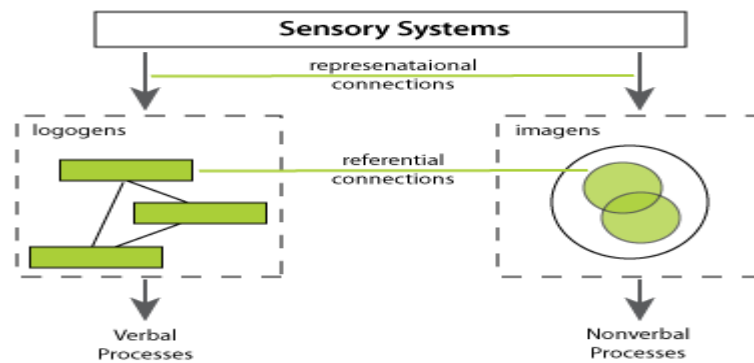
Penulis merasakan teori bahasa visual adalah bagaimana menjadikan lukisan sebagaimana bahasa bukan verbal iaitu bahasa yang terhasil daripada bahasa isyarat bukan melalui percakapan (verbal). Logiknya, bahasa visual juga adalah salah satu cara manusia meluahkan apa yang ingin dikatakan tapi melalui lukisan dan kita memahaminya menggunakan visual.

### 2. 2. 3 Teori Dual coding (e.g. Paivio, 1971, 1986)

Menurut Joko Sutrisno, (2008) Teori *Dual Coding* yang dikemukakan oleh Allan Paivio (Paivio, 1971, 2006) menyatakan bahawa maklumat yang diterima oleh seseorang manusia diproses melalui salah satu daripada dua saluran, iaitu saluran verbal seperti teks dan suara, atau saluran visual (nonverbal Image) untuk maklumat seperti diagram, gambar, dan animasi.

Menurut Sadoski, Paivio, Goetz, (1991) pula, kedua-dua saluran ini adalah dengan sendirinya berfungsi dengan baik iaitu samada secara *parallel* (sejajar) ataupun secara terpadu bersama. Saluran verbal memproses maklumat secara berturutan sahaja manakala saluran visual memproses maklumat secara bersamaan (penyelasan antara dua perkara) atau sejajar.

Dalam teori ini, aktiviti berfikir bermula ketika sistem simpanan memori menerima ransangan yang berbentuk verbal ataupun bukan verbal (visual). Seterusnya hubungan perwakilan terbentuk untuk mengetahui saluran yang sesuai dengan ransangan yang diterima. Perwakilan yang dibentuk di dalam saluran verbal adalah berbentuk jenis dan logik manakala perwakilan di dalam saluran visual pula berbentuk holistik iaitu secara menyeluruh. Contohnya ialah seperti mata hidung, dan mulut yang boleh dilihat secara terpisah tetapi ia juga boleh dilihat sebagai bahagian daripada muka.



Rajah 2. 1: Teori *Dual Coding*

Jika dilihat pada rajah 2.1, perwakilan maklumat yang diproses melalui saluran verbal disebut sebagai logogen manakala perwakilan maklumat yang diproses melalui saluran visual pula disebut sebagai imagen.

Manakala, kognisi pula mengikut DCT melibatkan aktiviti dua subsistem yang berbeza, ditunjukkan dalam Rajah 2.1, sistem lisan khusus untuk berurusan secara langsung dengan bahasa dan bukan lisan (imej) sistem khusus untuk berurusan dengan objek dan peristiwa *nonlinguistic* (bukan linguistik).

Sistem itu diandaikan akan terdiri daripada unit perwakilan dalaman, yang dipanggil *logogens* dan *imagens*, yang diaktifkan apabila seseorang mengiktiraf, memanipulasi, hanya berfikir tentang kata-kata atau perkara. Perwakilan adalah modaliti khusus, supaya kita mempunyai *logogens* berbeza dan *imagens* sepadan dengan penglihatan, pendengaran, haptic (rasa), dan sifat-sifat motor bahasa dan objek.

Perwakilan disambungkan kepada deria input dan output tindak balas sistem serta antara satu sama lain supaya mereka boleh berfungsi secara bebas atau secara kerjasama untuk menjadi pengantara tingkah laku bukan lisan dan lisan. Aktiviti



perwakilan mungkin atau mungkin tidak berpengalaman sadar sebagai imej dan ucapan dalam.

Secara ringkasnya, Allan Paivio, Profesor Emeritus Psikologi di *University of Western Ontario*, merumuskan satu model pembelajaran yang dikenali sebagai teori dual coding. Kajian yang menggunakan teori ini dalam eksperimen telah mendapati bahawa orang yang lebih baik memahami dan ingat apa yang mereka baca apabila mereka bukan sahaja kata-kata tetapi juga disertakan grafik untuk membantu mereka memahami teks bertulis.

Menurut Dede (2000) dan Beakham et al (2002), penyelidikan yang dilakukan oleh Paivio dan Bagget (1989) serta Kozma (1991) mengatakan bahawa pemilihan penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan kesan pembelajaran seseorang pelajar. Contohnya, maklumat yang disampaikan menggunakan kata-kata (verbal) dan ilustrasi yang sesuai adalah lebih mudah untuk dipelajari dan difahami oleh pelajar berbanding maklumat yang hanya menggunakan semata-mata teks, suara, gabungan teks dan suara, ataupun ilustrasi.

Menurut Sutrisno (2008) di dalam teori *Dual Coding* Paivio, kedua-dua saluran pemprosesan maklumat tersebut adalah seiring iaitu tidak ada yang lebih dominan. Perkara ini disokong oleh Paul Aleixo and Claire Norris, (2010) bahawa teori pengekodan Paivio memberikan keutamaan yang sama kepada pemprosesan lisan dan bukan lisan. Menurut mereka, Paivio (1986) mengatakan: "kognisi manusia adalah unik kerana ia boleh memproses bahasa, objek dan peristiwa *non verbal* secara khusus pada masa yang sama. Ia juga dikatakan pelik kerana boleh berhubung secara langsung dengan input linguistik dan output (dalam bentuk bersuara atau menulis) serta pada

masa yang sama memproses fungsi simbolik berkenaan dengan objek bukan lisan, peristiwa dan tingkahlaku..."(p 53).

Walaupun demikian, Carlson, Chandler, dan Sweller tahun 2003 telah menidakkan persamaan ini dengan melakukan satu kajian untuk mengetahui jika pembelajaran yang dilakukan melalui diagram (gambarajah) atau teks dapat membantu dalam pembelajaran. Hasil yang mereka perolehi menunjukkan kumpulan pelajar yang menggunakan diagram memiliki prestasi yang lebih tinggi berbanding dua kumpulan pelajar yang hanya menggunakan teks dalam pembelajaran mereka. Kajian yang dilakukan Carlson et al (2003) ini tidak dapat membuktikan bahawa saluran visual adalah lebih dominan daripada saluran verbal.

Selain itu, Najjar (1995) pula mengatakan bahawa gabungan yang sempurna antara saluran verbal dengan visual dalam kaedah pembelajaran akan memberikan kesan yang lebih baik kepada pelajar. Begitu juga dengan Sutrisno (2008) yang menyokong hal ini dengan mengatakan campuran kaedah media yang mudah diserap oleh kedua-dua saluran tersebut merupakan penyampaian maklumat yang lebih mudah diterima oleh pelajar dalam aktiviti pembelajaran mereka.

Jennifer dan Moyer (2007) pula berpendapat bahawa sains kognitif telah mempengaruhi penyelidikan pendidikan dengan mencadangkan model teori yang menerangkan pengkodan maklumat di kalangan sistem perwakilan. *Dual Coding Theory* (DCT), yang dicadangkan oleh penyelidik dalam bidang psikologi pendidikan dan berlandaskan Teori Pemrosesan Maklumat Kognitif, adalah andaian bahawa maklumat untuk memori diproses dan disimpan oleh dua sistem yang saling berkaitan dan set kod (Clark & Paivio, 1991) .

Set kod ini termasuklah kod visual dan kod lisan, yang mana ia kadang-kadang dirujuk sebagai kod simbolik yang boleh mewakili huruf, nombor atau perkataan. Menurut teori *Dual Coding*, apabila pelajar dikemukakan dengan kedua-dua kod visual dan lisan yang berfungsi secara bebas, ia akan memberikan kesan tambahan kepada ingatan mereka. Rieber (1994) melaporkan bahawa adalah lebih mudah untuk mengingat maklumat daripada kod pemrosesan visual berbanding kod lisan kerana maklumat visual diakses menggunakan pemrosesan serentak, dan bukannya pemrosesan berjajukan seperti kod lisan.

Hal ini menunjukkan bahawa penggunaan kod lisan iaitu bahasa verbal dan seiringan dengan kod visual menggunakan DCT adalah lebih baik kepada pelajar. Hal ini disokong oleh Rieber yang mengatakan,

"menambah gambar (luaran atau dalaman) untuk proses pembelajaran akan memudahkan pembelajaran, dengan anggapan bahawa gambar-gambar adalah yang selaras dengan tugas pembelajaran," dan, "kanak-kanak tidak secara automatik atau secara spontan membentuk imej mental apabila membaca" (1994, ms.141 ).

## **2. 3 PENUTUP**

Secara kasarnya, bab ini telah menjelaskan kajian literatur yang telah dilakukan oleh penulis sama ada melibatkan rujukan lapangan yang diambil daripada internet dan rujukan kepustakaan yang diambil daripada perpustakaan seperti tesis, buku, artikel, artikel jurnal dan prosiding persidangan.