

KOMPOSISI SEBAGAI ELEMEN PEMBERI MAKLUMAT
DALAM TEKS MULTIMODAL KAD PERMAINAN JEPUN

KHAIRUL BARIAH ABD LATIF AZMI

DISERTASI DISERAHKAN SEBAGAI MEMENUHI
SEBAHAGIAN DARIPADA KEPERLUAN BAGI
IJAZAH SARJANA LINGUISTIK

FAKULTI BAHASA DAN LINGUISTIK

UNIVERSITI MALAYA

KUALA LUMPUR

2016

UNIVERSITI MALAYA

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Nama: KHAIRUL BARIAH ABD LATIF AZMI

(No. K.P/Pasport: 821216-08-6180)

No. Pendaftaran/Matrik: TGC120039

Nama Ijazah: IJAZAH SARJANA LINGUISTIK

Tajuk ~~Kertas Projek/Laporan Penyelidikan/Disertasi/Tesis~~ (“Hasil Kerja ini”):

KOMPOSISI SEBAGAI ELEMEN PEMBERI MAKLUMAT DALAM TEKS MULTIMODAL

KAD PERMAINAN JEPUN

Bidang Penyelidikan: SEMIOTIK

Saya dengan sesungguhnya dan sebenarnya mengaku bahawa:

- (1) Saya adalah satu-satunya pengarang/penulis Hasil Kerja ini;
- (2) Hasil Kerja ini adalah asli;
- (3) Apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hakcipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula daripada atau kepada mana-mana hasil kerja yang mengandungi hakcipta telah dinyatakan dengan sejelasnya dan secukupnya dan satu pengiktirafan tajuk hasil kerja tersebut dan pengarang/penulisnya telah dilakukan di dalam Hasil Kerja ini;
- (4) Saya tidak mempunyai apa-apa pengetahuan sebenar atau patut semunasabahnya tahu bahawa penghasilan Hasil Kerja ini melanggar suatu hakcipta hasil kerja yang lain;
- (5) Saya dengan ini menyerahkan kesemua dan tiap-tiap hak yang terkandung di dalam hakcipta Hasil Kerja ini kepada Universiti Malaya (“UM”) yang seterusnya mula dari sekarang adalah tuan punya kepada hakcipta di dalam Hasil Kerja ini dan apa-apa pengeluaran semula atau penggunaan dalam apa jua bentuk atau dengan apa juga cara sekalipun adalah dilarang tanpa terlebih dahulu mendapat kebenaran bertulis dari UM;
- (6) Saya sedar sepenuhnya sekiranya dalam masa penghasilan Hasil Kerja ini saya telah melanggar suatu hakcipta hasil kerja yang lain sama ada dengan niat atau sebaliknya, saya boleh dikenakan tindakan undang-undang atau apa-apa tindakan lain sebagaimana yang diputuskan oleh UM.

Tandatangan Calon

Tarikh

Diperbuat dan sesungguhnya diakui di hadapan,

Tandatangan Saksi

Tarikh

Nama : DR. SAKINA SAHURI SUFFIAN SAHURI

Jawatan: PENYELIA

ABSTRAK

Kajian ini merupakan satu analisis multimodal ke atas kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* yang bermaksud “Kad Permainan Pembelajaran 47 Prefektur”, yang memperkenalkan 47 buah prefektur di Jepun melalui penggunaan ikon animasinya yang terkenal iaitu Doraemon. Secara amnya, kad permainan ini digunakan untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran di sekolah-sekolah di Jepun terutamanya dalam kalangan kanak-kanak. Di Ambang Asuhan Jepun, Universiti Malaya, kad permainan ini merupakan antara bahan bantu mengajar yang diintegrasikan penggunaannya bagi membantu pelajar meningkatkan penguasaan bahasa Jepun mereka dan juga pengetahuan mereka tentang prefektur-prefektur di Jepun.

Objektif kajian ini adalah untuk mengenalpasti dan menghuraikan elemen-elemen visual dan tekstual yang terdapat dalam kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta*. Selain itu, kajian ini juga menganalisis bagaimana elemen-elemen visual dan tekstual tersebut digabungkan dalam kad permainan ini untuk memberi maklumat untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran. Elemen visual utama iaitu watak Doraemon dibincangkan dari segi representasinya dalam konteks setiap prefektur manakala elemen tekstual pula dianalisis dari segi maksud ayat, bentuk ayat dan pemilihan leksikal. Kajian ini dijalankan berlandaskan teori analisis komposisi yang telah diperkenalkan dalam rangka kerja Semiotik Sosial Visual oleh Kress dan van Leeuwen (1996, 2006). Elemen-elemen dalam kad permainan ini dikaji berlandaskan 3 kriteria iaitu Nilai Maklumat, Kepentingan dan Pembingkaian. Di samping itu, bagi menyokong hasil analisis data kajian, satu soal selidik juga telah dijalankan ke atas beberapa orang pelajar Ambang Asuhan Jepun bagi meninjau pendapat mereka tentang keberkesanan penggunaan kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* sebagai bahan bantu mengajar.

Dapatkan kajian telah membuktikan bahawa elemen-elemen visual dan tekstual dalam kad permainan Jepun *47 Todofukan Obenkyo Karuta* digabungkan dalam komposisi yang berkesan untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran, sekali gus menjadikan kad permainan ini berpotensi sebagai bahan bantu mengajar yang sesuai dan berkesan di Ambang Asuhan Jepun, Universiti Malaya dalam membantu pelajar meningkatkan penguasaan mereka terhadap prefektur-prefektur di Jepun.

Di samping mengisi jurang kajian yang ada dan memberi sumbangan literatur dalam bidang semiotik khususnya multimodaliti, pelaksanaan kajian ini juga telah dapat menyahut saranan daripada para pengkaji dan para sarjana supaya guru berganjak daripada pandangan monomodal dalam literasi kepada kaedah pedagogi semasa yang berasaskan multimodaliti, di mana implementasi atau aplikasi kaedah multimodal dalam pedagogi telah terbukti berfaedah dan berkesan dalam pelbagai bidang.

Kata kunci: Kad permainan Jepun, analisis komposisi, multimodal, Semiotik Sosial Visual

ABSTRACT

This study is a multimodal analysis of Japanese game card 47 *Todofukken Obenkyo Karuta* which means “47 Prefectures Learning Game Card”. This game card introduces the 47 prefectures in Japan through the use of the famous animated icon, Doraemon. Generally, this game card is used in schools in Japan for the purpose of teaching and learning, particularly among children. In Ambang Asuhan Jepun, University of Malaya, this game card is one of the teaching aids used to assist students to improve their Japanese language proficiency and their knowledge about the prefectures in Japan.

The objective of this study are to identify and to describe the visual and textual elements in the Japanese game card 47 *Todofukken Obenkyo Karuta*. This study also looks at how the elements of visual and textual are combined in the game card to convey information for the purpose of teaching and learning. The main visual element of Doraemon is discussed from the perspective of its representation in the context of each prefecture, while the textual elements are analyzed in terms of their sentence meaning, sentence pattern and lexical choices. This study is carried out based on the compositional analysis theory developed in the framework of Visual Social Semiotics by Kress and van Leeuwen (1996, 2006). The elements in the game card are analyzed based on the 3 criteria of Information Value, Salience and Framing. In addition, to support the findings of the data analysis, a questionnaire is also conducted on a number of students in Ambang Asuhan Jepun which aims to obtain their perspective on the effectiveness of the use of Japanese game card 47 *Todofukken Obenkyo Karuta* as a teaching aid.

Findings reveal that the visual and textual elements in Japanese game card 47 *Todofukken Obenkyo Karuta* are combined in an effective composition for the purpose of

teaching and learning, thus enables this game card to function as a suitable and effective teaching aid in Ambang Asuhan Jepun, University of Malaya to assist students to improve their knowledge about the prefectures in Japan.

In addition to filling the existing research gap and contributing to the literature in the field of semiotics particularly multimodality, the implementation of this study has also responded to the suggestions from researchers and scholars for teachers to move from monomodal view in literacy to current pedagogical method based on multimodality, in which the implementation or application of multimodal method in pedagogy has been proven beneficial and effective in various fields.

Keywords: Japanese game card, compositional analysis, multimodal, Visual Social Semiotics

PENGHARGAAN

Pertama sekali saya ingin memanjatkan rasa syukur ke hadrat Ilahi kerana dengan rahmat dan kurnia-Nya dapatlah saya menyempurnakan tanggungjawab saya dalam menyiapkan penulisan tesis ini dengan jayanya.

Setinggi-tinggi penghargaan saya ucapkan kepada penyelia saya, Dr. Fauziah Taib dan Dr. Sakina Sahuri Suffian Sahuri yang sentiasa konsisten dan efisien dalam memberikan tunjuk ajar, bimbingan, nasihat dan motivasi kepada saya sepanjang tempoh penyeliaan.

Ucapan penghargaan ini juga saya tujukan kepada ahli keluarga dan rakan-rakan yang sentiasa menghulurkan bantuan, semangat dan sokongan moral kepada saya sepanjang pengajian ini.

Ribuan terima kasih juga saya ucapkan kepada pihak Universiti Malaya terutamanya Ambang Asuhan Jepun, Pusat Asasi Sains atas peluang cuti belajar yang telah diberikan kepada saya untuk melanjutkan pelajaran ke peringkat sarjana.

Akhir sekali, saya berharap agar penghasilan tesis ini dapat memberi faedah dan sumbangan kepada kita semua sama ada secara langsung ataupun tidak langsung di samping menjadi titik tolak dan pencetus dalam penghasilan kajian-kajian lain pada masa-masa yang akan datang.

JADUAL KANDUNGAN

	Muaka surat
HALAMAN TAJUK	i
BORANG PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	v
PENGHARGAAN	vii
JADUAL KANDUNGAN	viii
SENARAI GAMBAR RAJAH	xiv
SENARAI JADUAL	xix
SENARAI LAMPIRAN	xxi
BAB 1: PENGENALAN	
1.0 Latar Belakang Kajian	1
1.0.1 Ambang Asuhan Jepun, Universiti Malaya	1
1.0.2 Kad Permainan Jepun <i>47 Todofukan Obenkyo Karuta</i>	2
1.1 Penyataan Masalah dan Kepentingan Kajian	10
1.2 Objektif Kajian	11
1.3 Soalan Kajian	12
1.4 Limitasi Kajian	12
1.5 Kesimpulan	15

BAB 2: KAJIAN LITERATUR

2.0 Pengenalan	16
2.1 Semiotik Sosial Visual	16
2.2 Analisis Komposisi	22
2.3 Teks Multimodal	27
2.4 Analisis Tekstual Bahasa Jepun	31
2.4.1 Bentuk Sopan	32
2.4.2 Bentuk Biasa	33
2.4.3 Partikel Akhiran Ayat	34
2.4.3.1 Partikel Akhiran Ayat <i>Yo</i>	35
2.4.3.2 Partikel Akhiran Ayat <i>Ne</i>	37
2.4.4 Sistem Ortografi Jepun	38
2.4.5 Senryu	40
2.5 Aplikasi Permainan Dalam Pendidikan	41
2.6 Penggunaan Kartun Animasi Dalam Pendidikan	45
2.7 Kesimpulan	48

BAB 3: METODOLOGI

3.0 Pengenalan	50
3.1 Kerangka Teori	50
3.1.1 Nilai Maklumat	51

3.1.1.1 Maklumat Terdahulu dan Maklumat Baharu	52
3.1.1.2 Maklumat Ideal dan Maklumat Sebenar	53
3.1.1.3 Nukleus Maklumat dan Margin	54
3.1.2 Kepentingan	54
3.1.3 Pembingkaian	57
3.2 Reka Bentuk Kajian	59
3.3 Prosedur Pengumpulan Data	62
3.3.1 Kad Permainan Jepun <i>47 Todofukan Obenkyo Karuta</i>	62
3.3.2 Soal Selidik	64
3.4 Prosedur Analisis Data	67
3.4.1 Analisis Kad Permainan Jepun <i>47 Todofukan Obenkyo Karuta</i>	67
3.4.1.1 Sampel Analisis: Mengenalpasti Elemen-elemen Visual dan Tekstual Yang Terdapat dalam Kad Permainan Jepun <i>47 Todofukan Obenkyo Karuta</i>	68
3.4.1.1.1 Kad Rebutan	69
3.4.1.1.2 Kad Bacaan	69
3.4.1.2 Sampel Analisis: Menghuraikan Elemen-elemen Visual dan Tekstual Yang Terdapat dalam Kad Permainan Jepun <i>47 Todofukan Obenkyo Karuta</i>	69
3.4.1.2.1 Kad Rebutan	70
3.4.1.2.2 Kad Bacaan	72

3.4.1.3 Sampel Analisis: Menjalankan Analisis Komposisi Terhadap Kad Permainan Jepun <i>47 Todofukken Obenkyo Karuta</i>	
Berdasarkan Teori Analisis Komposisi oleh Kress dan van Leeuwen (1996, 2006)	73
3.4.1.3.1 Kad Rebutan	73
3.4.1.3.2 Kad Bacaan	74
3.4.2 Analisis Dapatkan Soal Selidik	75
3.4.2.1 Sampel Analisis: Mengumpul Data Respon bagi Setiap Soalan Yang Dimuatkan Dalam Soal Selidik	76
3.4.2.2 Sampel Analisis: Menganalisis Frekuensi Respon untuk Soalan Yang Memerlukan Jawapan “Ya” atau “Tidak	77
3.4.2.3 Sampel Analisis: Menganalisis dan Merumus Alasan Terhadap Pendapat Daripada Responden untuk Soalan Yang Memerlukan Alasan Responden	78
3.5 Kesimpulan	79
BAB 4: DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN	
4.0 Pengenalan	80
4.1 Analisis Kad Permainan Jepun <i>47 Todofukken Obenkyo Karuta</i>	80
4.1.1 Mengenalpasti Elemen-elemen Visual dan Tekstual Yang Terdapat dalam Kad Permainan Jepun <i>47 Todofukken Obenkyo Karuta</i>	81
4.1.1.1 Kad Rebutan	81
4.1.1.2 Kad Bacaan	88

4.1.2 Menghuraikan Elemen-elemen Visual dan Tekstual Yang Terdapat dalam Kad Permainan Jepun <i>47 Todofukken Obenkyo Karuta</i>	92
4.1.2.1 Kad Rebutan	92
4.1.2.2 Kad Bacaan	131
4.1.3 Menjalankan Analisis Komposisi Terhadap Kad Permainan Jepun <i>47 Todofukken Obenkyo Karuta</i> Berdasarkan Teori Analisis Komposisi oleh Kress dan van Leeuwen (1996, 2006)	154
4.1.3.1 Kad Rebutan	154
4.1.3.2 Kad Bacaan	180
4.2 Analisis Dapatkan Soal Selidik	185
4.2.1 Data Respon bagi Setiap Soalan Yang Dimuatkan Dalam Soal Selidik	185
4.2.2 Frekuensi Respon untuk Soalan Yang Memerlukan Jawapan “Ya” atau “Tidak”	185
4.2.3 Analisis dan Rumusan Alasan Terhadap Pendapat Daripada Responden untuk Soalan Yang Memerlukan Alasan Responden	189
4.3 Komposisi Kad Permainan Jepun <i>47 Todofukken Obenkyo Karuta</i> sebagai Elemen Pemberi Maklumat untuk Tujuan Pengajaran dan Pembelajaran	190
4.4 Kesimpulan	220

BAB 5: KESIMPULAN

5.0 Pengenalan	221
5.1 Kesimpulan Dapatan Kajian	221
5.1.1 Kesimpulan Elemen-elemen Visual dan Tekstual Yang Terdapat Dalam Kad Permainan Jepun <i>47 Todofukken Obenkyo Karuta</i>	221
5.1.2 Kesimpulan Komposisi Kad Permainan Jepun <i>47 Todofukken Obenkyo Karuta</i> Sebagai Elemen Pemberi Maklumat Untuk Tujuan Pengajaran dan Pembelajaran	223
5.2 Implikasi Dapatan Kajian	228
5.3 Cadangan Kajian Masa Depan	231
5.4 Kesimpulan	232
RUJUKAN	233
LAMPIRAN	239

SENARAI GAMBAR RAJAH

	Muaka surat	
Rajah 1.1	Pulau-pulau utama di negara Jepun	3
Rajah 1.2	Set kad permainan Jepun 47 <i>Todofukan Obenkyo Karuta</i> yang menjadi sampel kajian	5
Rajah 1.3	Kad rebutan dan kad bacaan	5
Rajah 1.4	Contoh muka hadapan kad rebutan	6
Rajah 1.5	Contoh muka hadapan kad bacaan	6
Rajah 1.6	Contoh muka belakang kad rebutan	7
Rajah 1.7	Contoh muka belakang kad bacaan	7
Rajah 1.8	Prefektur-prefektur di pulau Honshu	14
Rajah 2.1	Ringkasan Nilai Maklumat (Kress dan van Leeuwen, 1996, 2006)	20
Rajah 3.1	Rangka kerja kajian	61
Rajah 3.2	Kad rebutan R1 dan kad bacaan B1	64
Rajah 3.3	Borang soal selidik S1	65
Rajah 3.4	Kad rebutan R1	68
Rajah 3.5	Kad bacaan B1	68
Rajah 3.6	Bahagian atas kad rebutan R1	73
Rajah 3.7	Bahagian bawah kad rebutan R1	74

Rajah 3.8	Nukleus Maklumat dan Margin untuk kad bacaan B1	74
Rajah 3.9	Borang soal selidik S1	76
Rajah 4.1	Elemen-elemen visual dalam kad rebutan R1	81
Rajah 4.2	Elemen-elemen visual dalam kad rebutan R9	82
Rajah 4.3	Elemen-elemen tekstual dalam kad rebutan R1	85
Rajah 4.4	Elemen-elemen visual dalam kad bacan B1	88
Rajah 4.5	Elemen-elemen tekstual dalam kad bacaan B1	89
Rajah 4.6	Elemen (b) (watak Doraemon) dalam kad rebutan R1	92
Rajah 4.7	Elemen (b) (watak Doraemon) dalam kad rebutan R7	93
Rajah 4.8	Elemen (b) (watak Doraemon) dalam kad rebutan R12	93
Rajah 4.9	Elemen (f) (peta prefektur) dalam kad rebutan R1	95
Rajah 4.10	Elemen (f) (peta prefektur) dalam kad rebutan R18	95
Rajah 4.11	Elemen (f) (peta prefektur) dalam kad rebutan R26	96
Rajah 4.12	Elemen (h) (watak sampingan) dalam kad rebutan R9	97
Rajah 4.13	Elemen (h) (watak sampingan) dalam kad rebutan R16	97
Rajah 4.14	Elemen (h) (watak sampingan) dalam kad rebutan R20	98
Rajah 4.15	Elemen (h) (watak sampingan) dalam kad rebutan R21	98
Rajah 4.16	Elemen (a) (huruf Hiragana) dalam kad rebutan R1	104

Rajah 4.17	Elemen (a) (huruf Hiragana) dalam kad rebutan R24	104
Rajah 4.18	Elemen (a) (huruf Hiragana) dalam kad rebutan R31	104
Rajah 4.19	Elemen (c) (nama watak Doraemon) dalam kad rebutan R1	106
Rajah 4.20	Elemen (c) (nama watak Doraemon) dalam kad rebutan R4	106
Rajah 4.21	Elemen (c) (nama watak Doraemon) dalam kad rebutan R11	107
Rajah 4.22	Elemen (d) (nama prefektur) dalam kad rebutan R1	109
Rajah 4.23	Elemen (d) (nama prefektur) dalam kad rebutan R19	110
Rajah 4.24	Elemen (d) (nama prefektur) dalam kad rebutan R28	110
Rajah 4.25	Elemen (e) (penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon) dalam kad rebutan R1	111
Rajah 4.26	Elemen (e) (penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon) dalam kad rebutan R5	112
Rajah 4.27	Elemen (e) (penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon) dalam kad rebutan R16	112
Rajah 4.28	Elemen (g) (nama bandar utama) dalam kad rebutan R1	125
Rajah 4.29	Elemen (g) (nama bandar utama) dalam kad rebutan R14	125
Rajah 4.30	Elemen (g) (nama bandar utama) dalam kad rebutan R22	125
Rajah 4.31	Elemen (k) (gambar <i>silhouette</i>) dalam kad bacaan B1	132

Rajah 4.32	Elemen (k) (gambar <i>silhouette</i>) dalam kad bacaan B7	132
Rajah 4.33	Elemen (k) (gambar <i>silhouette</i>) dalam kad bacaan B12	132
Rajah 4.34	Elemen (k) (gambar <i>silhouette</i>) dalam kad bacaan B16	133
Rajah 4.35	Elemen (i) (huruf Hiragana) dalam kad bacaan B1	135
Rajah 4.36	Elemen (i) (huruf Hiragana) dalam kad bacaan B24	135
Rajah 4.37	Elemen (i) (huruf Hiragana) dalam kad bacaan B31	135
Rajah 4.38	Elemen (j) (senryu) dalam kad bacaan B1	137
Rajah 4.39	Elemen (j) (senryu) dalam kad bacaan B12	138
Rajah 4.40	Elemen (j) (senryu) dalam kad bacaan B24	138
Rajah 4.41	Elemen (j) (senryu) dalam kad bacaan B31	138
Rajah 4.42	Bahagian atas kad rebutan R1	155
Rajah 4.43	Bahagian atas kad rebutan R9	155
Rajah 4.44	Susun atur elemen (c) (nama watak Doraemon) dalam kad rebutan R1 hingga kad rebutan R34	164
Rajah 4.45	Elemen (b) (watak Doraemon) dan elemen (c) (nama watak Doraemon) dalam kad rebutan R4 dan kad rebutan R22	167
Rajah 4.46	Elemen (b) (watak Doraemon) dan elemen (c) (nama watak Doraemon) dalam kad rebutan R8 dan kad rebutan R11	168
Rajah 4.47	Bahagian bawah kad rebutan R1	172
Rajah 4.48	Nukleus Maklumat dan Margin untuk kad bacaan B1	180

Rajah 4.49 Kad rebutan R1 215

Rajah 4.50 Kad bacaan B1 216

SENARAI GAMBAR RAJAH

	Muaka surat	
Rajah 1.1	Pulau-pulau utama di negara Jepun	3
Rajah 1.2	Set kad permainan Jepun 47 <i>Todofukan Obenkyo Karuta</i> yang menjadi sampel kajian	5
Rajah 1.3	Kad rebutan dan kad bacaan	5
Rajah 1.4	Contoh muka hadapan kad rebutan	6
Rajah 1.5	Contoh muka hadapan kad bacaan	6
Rajah 1.6	Contoh muka belakang kad rebutan	7
Rajah 1.7	Contoh muka belakang kad bacaan	7
Rajah 1.8	Prefektur-prefektur di pulau Honshu	14
Rajah 2.1	Ringkasan Nilai Maklumat (Kress dan van Leeuwen, 1996, 2006)	20
Rajah 3.1	Rangka kerja kajian	61
Rajah 3.2	Kad rebutan R1 dan kad bacaan B1	64
Rajah 3.3	Borang soal selidik S1	65
Rajah 3.4	Kad rebutan R1	68
Rajah 3.5	Kad bacaan B1	68
Rajah 3.6	Bahagian atas kad rebutan R1	73
Rajah 3.7	Bahagian bawah kad rebutan R1	74

Rajah 3.8	Nukleus Maklumat dan Margin untuk kad bacaan B1	74
Rajah 3.9	Borang soal selidik S1	76
Rajah 4.1	Elemen-elemen visual dalam kad rebutan R1	81
Rajah 4.2	Elemen-elemen visual dalam kad rebutan R9	82
Rajah 4.3	Elemen-elemen tekstual dalam kad rebutan R1	85
Rajah 4.4	Elemen-elemen visual dalam kad bacan B1	88
Rajah 4.5	Elemen-elemen tekstual dalam kad bacaan B1	89
Rajah 4.6	Elemen (b) (watak Doraemon) dalam kad rebutan R1	92
Rajah 4.7	Elemen (b) (watak Doraemon) dalam kad rebutan R7	93
Rajah 4.8	Elemen (b) (watak Doraemon) dalam kad rebutan R12	93
Rajah 4.9	Elemen (f) (peta prefektur) dalam kad rebutan R1	95
Rajah 4.10	Elemen (f) (peta prefektur) dalam kad rebutan R18	95
Rajah 4.11	Elemen (f) (peta prefektur) dalam kad rebutan R26	96
Rajah 4.12	Elemen (h) (watak sampingan) dalam kad rebutan R9	97
Rajah 4.13	Elemen (h) (watak sampingan) dalam kad rebutan R16	97
Rajah 4.14	Elemen (h) (watak sampingan) dalam kad rebutan R20	98
Rajah 4.15	Elemen (h) (watak sampingan) dalam kad rebutan R21	98
Rajah 4.16	Elemen (a) (huruf Hiragana) dalam kad rebutan R1	104

Rajah 4.17	Elemen (a) (huruf Hiragana) dalam kad rebutan R24	104
Rajah 4.18	Elemen (a) (huruf Hiragana) dalam kad rebutan R31	104
Rajah 4.19	Elemen (c) (nama watak Doraemon) dalam kad rebutan R1	106
Rajah 4.20	Elemen (c) (nama watak Doraemon) dalam kad rebutan R4	106
Rajah 4.21	Elemen (c) (nama watak Doraemon) dalam kad rebutan R11	107
Rajah 4.22	Elemen (d) (nama prefektur) dalam kad rebutan R1	109
Rajah 4.23	Elemen (d) (nama prefektur) dalam kad rebutan R19	110
Rajah 4.24	Elemen (d) (nama prefektur) dalam kad rebutan R28	110
Rajah 4.25	Elemen (e) (penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon) dalam kad rebutan R1	111
Rajah 4.26	Elemen (e) (penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon) dalam kad rebutan R5	112
Rajah 4.27	Elemen (e) (penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon) dalam kad rebutan R16	112
Rajah 4.28	Elemen (g) (nama bandar utama) dalam kad rebutan R1	125
Rajah 4.29	Elemen (g) (nama bandar utama) dalam kad rebutan R14	125
Rajah 4.30	Elemen (g) (nama bandar utama) dalam kad rebutan R22	125
Rajah 4.31	Elemen (k) (gambar <i>silhouette</i>) dalam kad bacaan B1	132

Rajah 4.32	Elemen (k) (gambar <i>silhouette</i>) dalam kad bacaan B7	132
Rajah 4.33	Elemen (k) (gambar <i>silhouette</i>) dalam kad bacaan B12	132
Rajah 4.34	Elemen (k) (gambar <i>silhouette</i>) dalam kad bacaan B16	133
Rajah 4.35	Elemen (i) (huruf Hiragana) dalam kad bacaan B1	135
Rajah 4.36	Elemen (i) (huruf Hiragana) dalam kad bacaan B24	135
Rajah 4.37	Elemen (i) (huruf Hiragana) dalam kad bacaan B31	135
Rajah 4.38	Elemen (j) (senryu) dalam kad bacaan B1	137
Rajah 4.39	Elemen (j) (senryu) dalam kad bacaan B12	138
Rajah 4.40	Elemen (j) (senryu) dalam kad bacaan B24	138
Rajah 4.41	Elemen (j) (senryu) dalam kad bacaan B31	138
Rajah 4.42	Bahagian atas kad rebutan R1	155
Rajah 4.43	Bahagian atas kad rebutan R9	155
Rajah 4.44	Susun atur elemen (c) (nama watak Doraemon) dalam kad rebutan R1 hingga kad rebutan R34	164
Rajah 4.45	Elemen (b) (watak Doraemon) dan elemen (c) (nama watak Doraemon) dalam kad rebutan R4 dan kad rebutan R22	167
Rajah 4.46	Elemen (b) (watak Doraemon) dan elemen (c) (nama watak Doraemon) dalam kad rebutan R8 dan kad rebutan R11	168
Rajah 4.47	Bahagian bawah kad rebutan R1	172
Rajah 4.48	Nukleus Maklumat dan Margin untuk kad bacaan B1	180

Rajah 4.49 Kad rebutan R1 215

Rajah 4.50 Kad bacaan B1 216

SENARAI JADUAL

	Muaka surat	
Jadual 2.1	Metafungsi LSF dan istilah Semiotik Sosial Visual yang sepadan (Kress dan van Leeuwen, 1996, 2006)	18
Jadual 2.2	Contoh-contoh ayat yang menggunakan bentuk sopan dan bentuk biasa dalam bahasa Jepun	32
Jadual 3.1	Reka bentuk soal selidik	66
Jadual 3.2	Respon untuk borang soal selidik S1	77
Jadual 3.3	Rumusan alasan responden untuk borang soal selidik S1	78
Jadual 4.1	Elemen-elemen visual dalam kad rebutan R1 hingga kad rebutan R34	83
Jadual 4.2	Elemen-elemen tekstual dalam kad rebutan R1 hingga kad rebutan R34	86
Jadual 4.3	Elemen-elemen visual dan tekstual dalam kad bacaan B1 hingga kad bacaan B34	90
Jadual 4.4	Rumusan ciri-ciri elemen visual dalam set kad rebutan	101
Jadual 4.5	Rumusan ciri-ciri elemen tekstual dalam set kad rebutan	127
Jadual 4.6	Rumusan ciri-ciri elemen visual dan tekstual dalam set kad bacaan	150

Jadual 4.7	Frekuensi dan peratusan kad rebutan mengikut kedudukan elemen (c) (nama watak Doraemon)	169
Jadual 4.8	Rumusan komposisi bahagian atas dan bahagian bawah kad rebutan	177
Jadual 4.9	Rumusan komposisi kad bacaan	183
Jadual 4.10	Peratusan respon jawapan “Ya” dan “Tidak” untuk soalan (1) hingga soalan (5) dalam borang soal selidik S1 hingga borang soal selidik S15	186

BAB 1

PENGENALAN

Bab ini akan menerangkan tentang latar belakang kajian yang turut menyentuh sampel kajian, penyataan masalah, kepentingan kajian, objektif kajian, soalan kajian serta limitasi kajian.

1.0 Latar Belakang Kajian

Bahagian ini akan menerangkan latar belakang kajian ini iaitu tentang Ambang Asuhan Jepun, Universiti Malaya di mana kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* yang merupakan sampel kajian ini digunakan sebagai salah satu daripada bahan bantu mengajarnya. Di samping itu, bahagian ini juga turut menghuraikan tentang kad permainan ini dan penggunaannya dalam pengajaran dan pembelajaran.

1.0.1 Ambang Asuhan Jepun, Universiti Malaya

Ambang Asuhan Jepun, Universiti Malaya merupakan sebuah tempat pengajian yang menempatkan program rancangan persediaan khas bagi pelajar-pelajar lepasan Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) yang akan melanjutkan pelajaran ke Jepun dalam bidang kejuruteraan. Kursus persediaan ini dijalankan selama 2 tahun bertujuan menyediakan dan melengkapkan pelajar dengan pengetahuan dan kemahiran yang secukupnya untuk melanjutkan pelajaran ke Jepun.

Bahasa Jepun merupakan antara subjek utama untuk program ini di samping subjek-subjek lain iaitu Matematik, Kimia, Fizik dan juga bahasa Inggeris. Justeru itu,

pengajaran dan pembelajaran bahasa Jepun di Ambang Asuhan Jepun adalah satu perkara yang amat penting dan perlu dititikberatkan. Berkesinambungan dengan itu, pemilihan dan penggunaan buku-buku teks utama serta bahan bantu mengajar juga menjadi kunci utama dalam memastikan matlamat pengajian tercapai.

Pelajar yang lulus Peperiksaan Akhir di pusat pengajian ini akan dihantar ke Jepun untuk melanjutkan pelajaran di peringkat Sarjana Muda dalam bidang kejuruteraan selama 4 tahun. Ini bermakna, di samping perlu mempunyai kemahiran dan penguasaan bahasa Jepun yang kukuh untuk tujuan komunikasi dan pembelajaran, pelajar juga perlu didedahkan kepada pengetahuan tentang negara Jepun secara keseluruhannya termasuklah dari segi budaya, sejarah, geografi dan sebagainya yang turut menjadi sebahagian daripada keperluan asas sebagai pelajar asing di luar negara.

Justeru itu, sejajar dengan keperluan untuk mendedahkan pelajar kepada perkara-perkara tersebut, buku-buku teks utama dan bahan bantu mengajar yang digunakan di Ambang Asuhan Jepun juga telah dilengkapkan dengan topik-topik yang meliputi maklumat tentang negara Jepun dari segi budaya, sejarah, geografi dan sebagainya, contohnya perayaan-perayaan di Jepun, nama-nama pahlawan agung dan tempat-tempat menarik di Jepun.

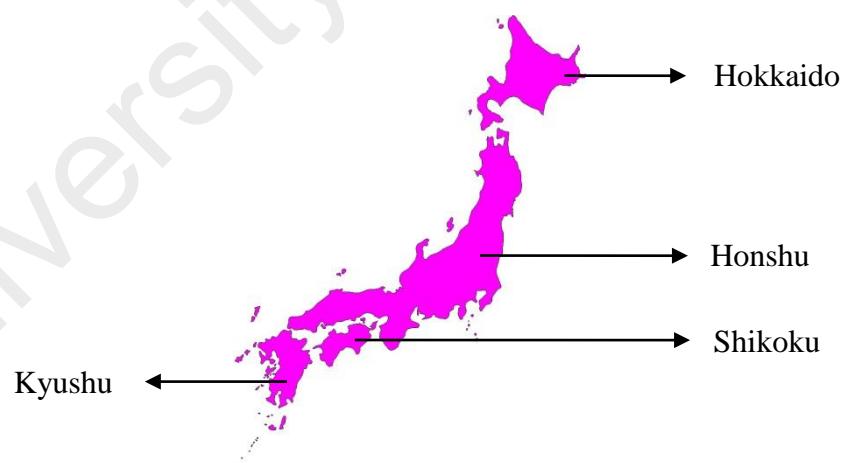
1.0.2 Kad Permainan Jepun *47 Todofuken Obenkyo Karuta*

Antara bahan bantu mengajar yang digunakan di Ambang Asuhan Jepun adalah set kad permainan Jepun *47 Todofuken Obenkyo Karuta* yang bermaksud “Kad Permainan

Pembelajaran 47 Prefektur”. Kad permainan ini memperkenalkan 47 buah prefektur di Jepun melalui penggunaan ikon animasinya yang terkenal iaitu Doraemon.

Prefektur di Jepun merupakan wilayah yang dibahagikan kepada *to* iaitu “metropolis”, *dou* iaitu “litar”, *fu* yang bermaksud “bandar prefektur” dan *ken* yang merupakan “prefektur biasa”. Gabungan kesemua wilayah ini secara keseluruhannya dikenali sebagai *todoufukken*.

Negara Jepun merupakan sebuah negara kepulauan yang secara keseluruhannya terdiri daripada 4 pulau utama iaitu Hokkaido, Honshu, Shikoku dan Kyushu (lihat Rajah 1.1). Daripada keempat-empat pulau ini, pulau Honshu merupakan pulau terbesar di Jepun yang meliputi lebih kurang 60% daripada jumlah kluasan seluruh negara Jepun.



Rajah 1.1: Pulau-pulau utama di negara Jepun

Penggunaan kad permainan ini didapati berkesan dalam membantu pengajaran dan pembelajaran bahasa Jepun di pusat pengajian ini terutamanya dalam topik-topik yang

memerlukan pengetahuan mengenai prefektur-prefektur di Jepun. Hasil analisis dapatkan soal selidik ke atas beberapa orang pelajar Ambang Asuhan Jepun telah menunjukkan bahawa 100% responden bersetuju bahawa kad permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta* sesuai dijadikan bahan bantu mengajar untuk mempelajari tentang prefektur-prefektur di Jepun dan penggunaannya adalah berkesan dalam membantu pelajar meningkatkan penguasaan mereka terhadap prefektur-prefektur di Jepun.

Justeru itu, jelaslah bahawa adalah penting untuk mengkaji kad permainan ini dari segi elemen-elemen yang terdapat di dalamnya dan bagaimana elemen-elemen tersebut digabungkan untuk membentuk genre tersebut agar iaanya mampu memberi maklumat untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran.

Secara amnya, kad permainan seperti ini digunakan untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran di sekolah-sekolah di Jepun terutamanya dalam kalangan kanak-kanak. Setiap set kad permainan Jepun terdiri daripada 2 lagi set kad iaitu “*torifuda*” yang bermaksud “kad rebutan” dan “*yomifuda*” yang bermaksud “kad bacaan” di mana pada kebiasaannya reka bentuk masing-masing terdiri daripada elemen visual dan elemen tekstual. Elemen visual dalam kad rebutan adalah berfungsi untuk membantu penerangan elemen tekstual dalam kad bacaan.

Rajah 1.2 di muka surat berikutnya menunjukkan set kad permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta* yang menjadi sampel kajian.



Rajah 1.2: Set kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* yang menjadi sampel kajian

Rajah 1.3 di bawah pula menunjukkan set kad rebutan dan set kad bacaan yang masing-masing terdiri daripada 47 keping kad. Setiap keping kad mewakili setiap prefektur di Jepun.



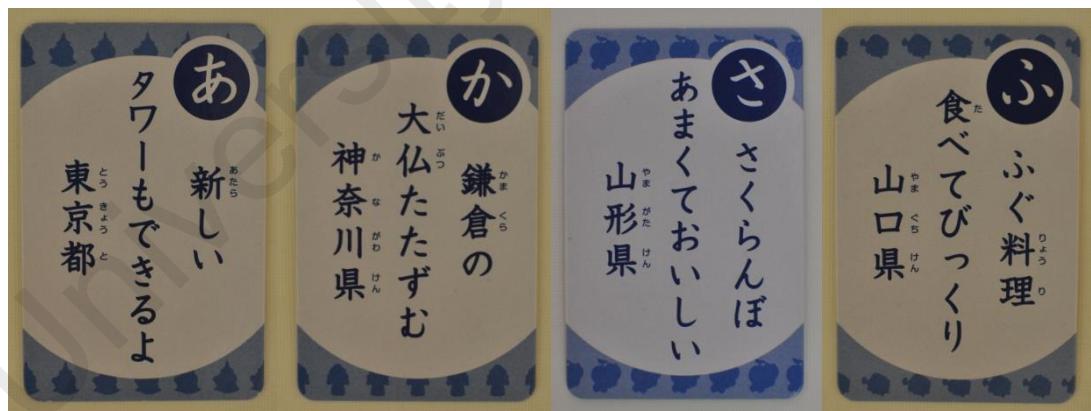
Rajah 1.3: Kad rebutan dan kad bacaan

Setiap keping kad rebutan dan kad bacaan terdiri daripada muka hadapan dan muka belakang yang memberikan maklumat tentang prefektur-prefektur di Jepun. Rajah 1.4 di bawah menunjukkan beberapa contoh muka hadapan kad rebutan.



Rajah 1.4: Contoh muka hadapan kad rebutan

Rajah 1.5 di bawah pula menunjukkan beberapa contoh muka hadapan kad bacaan.



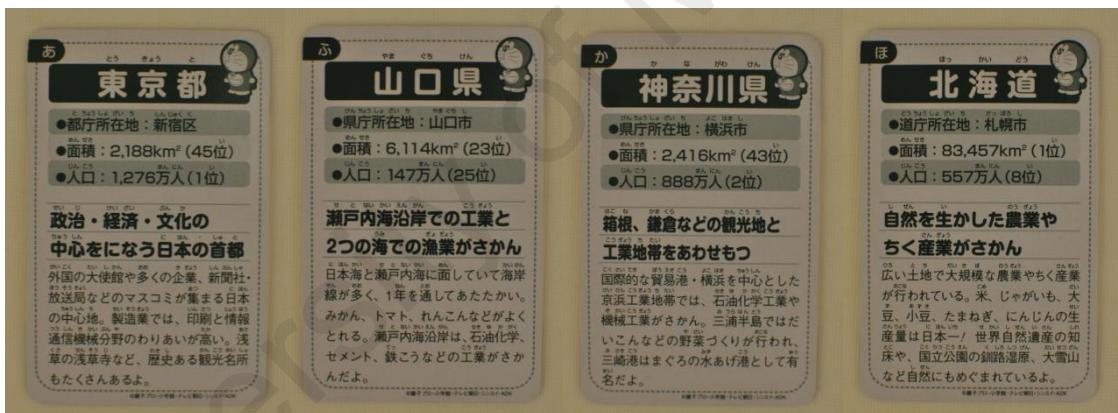
Rajah 1.5: Contoh muka hadapan kad bacaan

Rajah 1.6 dan Rajah 1.7 masing-masing menunjukkan beberapa contoh muka belakang kad rebutan dan beberapa contoh muka belakang kad bacaan. Walau bagaimanapun, muka belakang kedua-dua set kad rebutan dan set kad bacaan tidak dirangkumkan

dalam analisis data kerana analisis data untuk kajian ini cuma melibatkan muka hadapan kad permainan.



Rajah 1.6: Contoh muka belakang kad rebutan



Rajah 1.7: Contoh muka belakang kad bacaan

Pada dasarnya kad permainan Jepun dicipta untuk tujuan pembelajaran huruf Jepun iaitu Hiragana. Seperti yang telah dinyatakan sebelum ini, pada kebiasaannya reka bentuk kad rebutan sebahagian besarnya terdiri daripada elemen visual manakala reka bentuk kad bacaan pula terdiri daripada elemen tekstual, di mana fungsi elemen visual dalam kad rebutan adalah untuk membantu penerangan elemen tekstual dalam kad bacaan.

Walau bagaimanapun, sampel kajian ini telah diintegrasikan dengan penambahan elemen tekstual kepada kad rebutan dan elemen visual kepada kad bacaan yang masing-masing meliputi kedua-dua belah muka surat iaitu muka hadapan dan muka belakang. Elemen tekstual yang ditambah kepada kad rebutan terdiri daripada penerangan mengenai sesebuah prefektur seperti keistimewaannya dan tempat-tempat menarik di prefektur tersebut (lihat Rajah 1.4).

Elemen visual yang ditambah kepada kad bacaan pula merupakan gambar watak Doraemon yang mewakili setiap prefektur yang dijadikan dalam bentuk imej bayang atau gambar *silhouette* (lihat Rajah 1.5). Integrasi ini dibuat supaya penggunaan kad permainan ini dapat diperluaskan hingga ke pembelajaran mengenai prefektur-prefektur di Jepun, di samping fungsi asalnya untuk pembelajaran huruf Hiragana.

Kad permainan ini dimainkan dalam kumpulan kecil yang terdiri daripada 3 hingga 5 orang pemain. Kesemua kad rebutan ditaburkan di hadapan para pemain secara rawak tanpa mengikut urutan huruf Hiragana yang tertera padanya. Kad bacaan pula akan dipegang dan dibacakan oleh seorang pembaca kad yang tidak dikira sebagai pemain. Kemudian, setiap pemain dikehendaki mendengar ayat yang dibacakan daripada kad bacaan yang dipilih secara rawak oleh pembaca kad dan mencari padanan kad yang dibacakan dalam set kad rebutan. Padanan kad merupakan kad rebutan yang tertera huruf Hiragana yang pertama disebut dalam ayat yang dibacakan daripada kad bacaan.

Contohnya, untuk kad bacaan yang dipilih secara rawak yang tertulis ayat berbunyi “*Atarashii tawa- mo dekiru yo Toukyou to*” dan membawa maksud “Prefektur Tokyo

yang juga akan terbina menara baharu”, huruf Hiragana yang pertama disebut dalam ayat ini berbunyi “*a*” daripada perkataan pertama “*Atarashii*”. Justeru itu, padanan kad yang perlu dicari oleh pemain dalam set kad rebutan adalah kad yang tertera huruf Hiragana “*a*”. Permainan diteruskan dengan cara yang sama menggunakan kad-kad yang lain hingga kesemuanya selesai dibacakan dan direbut.

Seperti juga jenis-jenis kad permainan lain, kad permainan Jepun *47 Todofukan Obenkyo Karuta* ini juga memerlukan pemain untuk merebut kad-kad rebutan secara pantas sebelum pemain-pemain lain. Pemain yang dapat mengumpul jumlah kad rebutan yang tertinggi di akhir permainan dikira sebagai pemenang. Melalui permainan sebeginilah pembelajaran huruf Hiragana dapat dijalankan.

Walau bagaimanapun, di Ambang Asuhan Jepun, bagi turut membolehkan pengajaran dan pembelajaran tentang prefektur-prefektur di Jepun di samping pembelajaran huruf Hiragana melalui kad permainan ini, cara permainan turut diubahsuai di mana sebelum seseorang pemain layak mendapat atau memenangi mana-mana kad rebutan yang telah direbut, dia perlulah membacakan terlebih dahulu nama prefektur yang tertera pada kad rebutan tersebut berserta penerangan mengenai prefektur tersebut kepada kumpulan permainannya dengan betul supaya maklumat tentang sesebuah prefektur di Jepun dapat dikongsikan bersama kesemua pemain. Pemain hanya akan dapat memenangi kad rebutan yang telah direbut sekiranya dia berjaya membacakan nama prefektur berserta penerangan mengenai prefektur tersebut kepada kumpulan permainannya dengan betul. Namun sekiranya dia gagal, kad rebutan tersebut mestilah diletakkan kembali ke dalam permainan dan ini bermakna dia tidak berjaya memenangi kad rebutan yang telah direbut.

Dengan cara ini, pengajaran dan pembelajaran tentang prefektur-prefektur di Jepun dapat dijalankan secara tidak langsung melalui permainan. Ini adalah sejajar dengan apa yang dinyatakan oleh Yazicioglu (2014) iaitu permainan adalah sangat berguna sebagai alat pedagogi kerana ianya akan menjadikan topik-topik pengajaran lebih menarik dan sangat berkesan dalam aspek penyelesaian masalah dan konsep-konsep utama.

1.1 Penyataan Masalah dan Kepentingan Kajian

Kajian elemen-elemen dalam komposisi kad permainan Jepun ini penting untuk dijalankan kerana ianya mengkaji elemen-elemen yang terdapat di dalam kad dan bagaimana elemen-elemen tersebut digabungkan untuk membentuk genre tersebut agar ianya mampu memberi maklumat untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran.

Ini memandangkan kad permainan ini merupakan antara bahan bantu mengajar di Ambang Asuhan Jepun yang penggunaannya didapati berkesan dalam membantu pelajar meningkatkan pengetahuan mereka tentang prefektur-prefektur di Jepun, seperti yang telah dibuktikan oleh hasil analisis dapatan soal selidik ke atas beberapa orang pelajar Ambang Asuhan Jepun. Hasil analisis tersebut telah menunjukkan bahawa 100% responden bersetuju bahawa kad permainan Jepun *47 Todofukan Obenkyo Karuta* sesuai dijadikan bahan bantu mengajar untuk mempelajari tentang prefektur-prefektur di Jepun dan penggunaannya adalah berkesan dalam membantu pelajar meningkatkan penguasaan mereka terhadap prefektur-prefektur di Jepun. Pengetahuan tentang negara Jepun secara keseluruhannya termasuklah dari segi budaya, sejarah, geografi dan sebagainya adalah menjadi sebahagian daripada keperluan asas sebagai pelajar asing di

luar negara di samping penguasaan bahasa Jepun yang kukuh untuk tujuan komunikasi dan pembelajaran.

Di samping itu, tinjauan yang menyeluruh telah menunjukkan bahawa kajian mengenai aplikasi permainan dalam pendidikan telah banyak dilakukan namun sehingga kini masih belum terdapat sebarang kajian yang dilakukan mengenai mana-mana kad permainan Jepun terutamanya yang menyentuh analisis komposisi iaitu melihat bagaimana elemen-elemen digabungkan untuk menghasilkan reka bentuk kad permainan tersebut di samping memberi maklumat untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran.

Justeru itu, di samping dapat mengisi jurang kajian yang ada dan memberi sumbangan literatur dalam bidang linguistik khususnya semiotik, pelaksanaan kajian ini diharap dapat menjadi rujukan kepada pencipta teks di Malaysia khususnya untuk mencipta kad permainan seperti kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran, memandangkan di Jepun telah wujud kad permainan yang fungsinya mampu membantu proses pengajaran dan pembelajaran.

1.2 Objektif Kajian

Objektif kajian ini adalah untuk mengenalpasti dan menghuraikan elemen-elemen visual dan tekstual yang terdapat dalam kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta*. Selain itu, kajian ini juga bertujuan mengkaji bagaimana elemen-elemen visual dan tekstual yang terdapat dalam kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* disusunatur untuk memberi maklumat untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran.

1.3 Soalan Kajian

Berdasarkan objektif kajian yang telah dinyatakan, kajian ini membentuk soalan-soalan kajian seperti berikut:

- i) Apakah elemen-elemen visual dan tekstual yang terdapat dalam kad permainan Jepun

47 Todofukan Obenkyo Karuta?

- ii) Bagaimanakah elemen-elemen visual dan tekstual digabungkan dalam kad permainan

Jepun *47 Todofukan Obenkyo Karuta* untuk memberi maklumat untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran?

1.4 Limitasi Kajian

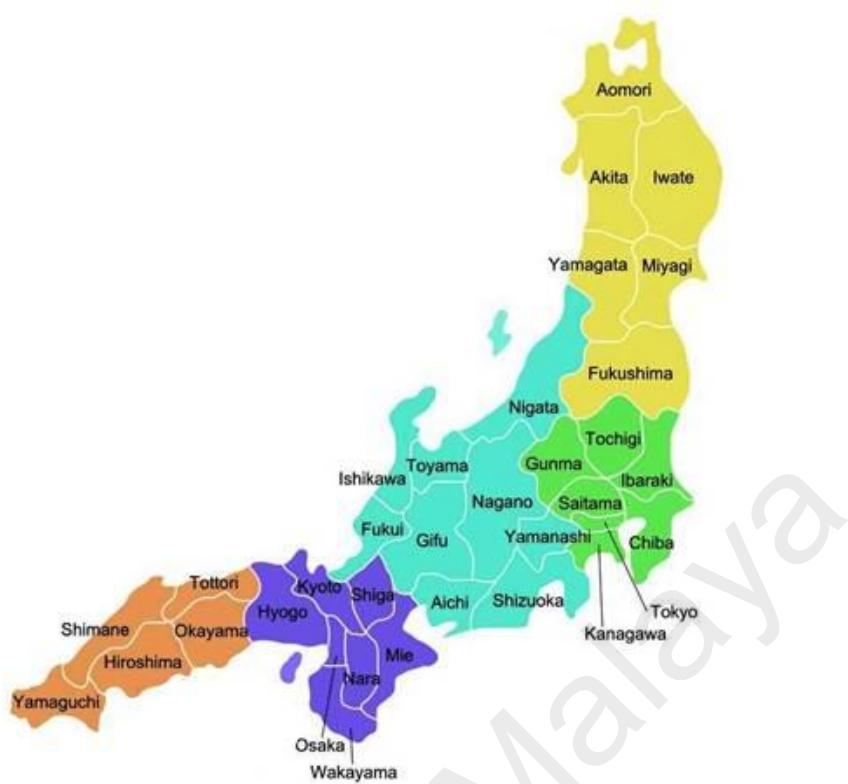
Secara keseluruhannya, analisis data hanya melibatkan muka hadapan kad permainan. Muka belakang kad tidak dikaji kerana menurut Stimolo (2012) yang mengkaji petua untuk helaian-helaian penting dalam sesebuah katalog, muka hadapan merupakan bahagian yang paling penting dalam sesebuah teks dan mempunyai fungsi untuk menarik perhatian pembaca secukupnya untuk menyelak ke muka surat berikutnya.

Limitasi yang selanjutnya adalah dari segi bilangan sampel kajian. Seperti yang telah dinyatakan sebelum ini, kad permainan Jepun *47 Todofukan Obenkyo Karuta* ini terdiri daripada set kad rebutan dan set kad bacaan. Setiap set kad permainan pula masing-masing terdiri daripada 47 keping kad. Setiap keping kad adalah mewakili setiap prefektur di Jepun.

Walau bagaimanapun, untuk setiap set kad permainan, hanya 34 keping kad daripada jumlah keseluruhan 47 keping kad dipilih untuk dianalisis dan dikaji. Kad-kad tersebut adalah kad yang mewakili prefektur-prefektur yang terletak di pulau terbesar di Jepun iaitu pulau Honshu. Baki sebanyak 13 keping kad lagi iaitu kad yang mewakili prefektur-prefektur yang terletak di luar pulau Honshu tidak dikaji kerana faktor kekangan jumlah patah perkataan yang dibenarkan dalam penulisan ini.

Pulau Honshu terdiri daripada 34 buah prefektur dan oleh itu jumlah kad permainan yang mewakili prefektur-prefektur yang terletak di pulau Honshu adalah sebanyak 34 keping. Ini menjadikan jumlah keseluruhan kad yang menjadi sampel kajian adalah sebanyak 68 keping, iaitu 34 keping kad rebutan dan 34 keping kad bacaan.

Kesemua 34 buah prefektur yang terletak di pulau Honshu adalah Tokyo, Gunma, Mie, Shimane, Saitama, Kanagawa, Aichi, Nigata, Yamagata, Shiga, Miyagi, Toyama, Osaka, Fukui, Akita, Tochigi, Tottori, Ishikawa, Shizuoka, Hyogo, Yamaguchi, Aomori, Fukushima, Okayama, Gifu, Hiroshima, Chiba, Nagano, Nara, Kyoto, Iwate, Wakayama, Ibaraki dan Yamanashi (lihat Rajah 1.8).



Rajah 1.8: Prefektur-prefektur di pulau Honshu

Dari segi metodologi kajian pula, kajian ini cuma menganalisis kad permainan ini dari segi Makna Komposisi sahaja iaitu salah satu daripada 3 elemen dalam kerangka teori Kress dan van Leeuwen (1996, 2006). Ianya tidak dikaji dari segi Makna Representasi dan Makna Interaktif iaitu 2 elemen lain dalam kerangka teori tersebut.

Makna Komposisi dipilih dalam metodologi kajian kerana kajian ini bertujuan mengkaji bagaimana elemen-elemen visual dan tekstual yang terdapat dalam kad permainan Jepun *47 Todofukan Obenkyo Karuta* disusunatur untuk memberi maklumat untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran, memandangkan kad permainan ini merupakan bahan bantu mengajar yang berkesan di Ambang Asuhan Jepun, Universiti Malaya. Ini adalah bertepatan dengan Makna Komposisi iaitu berkenaan aturan elemen-elemen dalam sesuatu ruang semiotik.

Di samping itu, kajian analisis komposisi ini bertujuan mengisi jurang kajian yang ada kerana sehingga kini masih belum terdapat sebarang kajian yang dilakukan mengenai mana-mana kad permainan Jepun terutamanya yang menyentuh analisis komposisi iaitu melihat bagaimana elemen-elemen digabungkan untuk menghasilkan reka bentuk kad permainan tersebut di samping memberi maklumat untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran.

Makna Representasi tidak dikaji kerana ianya tertumpu kepada analisis tentang apa yang digambarkan dalam imej, iaitu tentang peserta-peserta dan proses atau apa yang dilakukan oleh peserta-peserta dalam imej tersebut. Makna Interaktif juga tidak dikaji kerana ianya memberi fokus kepada hubungan antara pembaca, penulis dan peserta-peserta dalam imej.

1.5 Kesimpulan

Bab ini telah menerangkan tentang latar belakang kajian yang turut menyentuh sampel kajian, penyataan masalah, kepentingan kajian, objektif kajian, soalan kajian serta limitasi kajian. Bab yang seterusnya akan menghuraikan tentang kajian literatur yang relevan dengan kajian ini.

BAB 2

KAJIAN LITERATUR

2.0 Pengenalan

Bab ini pada awalnya akan menghuraikan tentang Semiotik Sosial Visual iaitu kerangka teori yang digunakan dalam kajian ini. Seterusnya, penerangan mengenai analisis komposisi dan teks multimodal juga dimuatkan dalam bahagian-bahagian yang berikutnya. Selain itu, analisis tekstual bahasa Jepun turut disertakan. Di samping itu, kajian-kajian lepas yang relevan dengan kajian ini juga turut dibentangkan dan dibincangkan.

2.1 Semiotik Sosial Visual

Kress dan van Leeuwen (1996, 2006) telah membangunkan metodologi analisis semiotik sosial visual berdasarkan Linguistik Sistemik Fungsian (LSF) oleh Halliday (1978) yang terdiri daripada Metafungsi Ideasional (*Ideational Metafunction*), Metafungsi Interpersonal (*Interpersonal Metafunction*) dan Metafungsi Tekstual (*Textual Metafunction*). Kerangka deskriptif untuk tatabahasa visual telah diperkenalkan berdasarkan ketiga-tiga metafungsi tersebut dan ianya terdiri daripada Makna Representasi (*Representational Meaning*), Makna Interaktif (*Interactive Meaning*) dan Makna Komposisi (*Compositional Meaning*).

Makna Representasi yang setara dengan Metafungsi Ideasional dalam LSF merujuk kepada bagaimana imej merepresentasikan pengalaman, yang juga bermaksud menghuraikan subjek, peristiwa dan situasi yang terdapat atau berlaku dalam sesuatu

imej. Subjek merupakan peserta-peserta yang terdapat dalam sesuatu imej, sama ada ianya objek bernyawa ataupun objek tidak bernyawa, individu ataupun kumpulan, orang, institusi, tempat ataupun konsep abstrak, manakala peristiwa pula berkisar tentang apa yang sedang dilakukan oleh peserta-peserta dalam imej tersebut. Dalam pada itu, situasi pula terdiri daripada masa, tempat ataupun cara yang mengambil tempat dalam sesuatu imej.

Makna Interaktif pula adalah sepadan dengan Metafungsi Interpersonal dalam LSF. Ianya merujuk kepada hubungan antara pembaca dan peserta-peserta dalam sesuatu imej, yang direalisasikan melalui cara-cara panggilan seperti bahasa, sudut pandangan naratif, renungan, ukuran visual dan perspektif renungan. Kesemua realisasi ini menggambarkan “tuntutan” atau “tawaran”, jarak sosial sama ada “intim”, “dekat”, “jauh” atau “awam”, “kuasa” serta “sikap” yang dimiliki oleh objek yang menjadi peserta dalam sesuatu imej terhadap pembaca dan sebaliknya.

Makna Komposisi adalah setara dengan Metafungsi Tekstual dalam LSF. Ianya adalah berkenaan aturan elemen-elemen contohnya orang, benda atau bentuk dalam sesuatu ruang semiotik seperti muka surat, skrin dan sebagainya di mana setiap aturan mempunyai nilai dan makna. Menurut Kress dan van Leeuwen (1996, 2006), 3 kriteria dalam komposisi merangkumi Nilai Maklumat (*Information Value*), Kepentingan (*Salience*) dan Pembingkaian (*Framing*).

Jadual 2.1 di muka surat berikutnya menunjukkan metafungsi LSF dan istilah dalam semiotik sosial visual yang sepadan dengannya.

Jadual 2.1: Metafungsi LSF dan istilah Semiotik Sosial Visual yang sepadan

(Kress dan van Leeuwen, 1996, 2006)

Metafungsi LSF	Istilah dalam Semiotik Sosial Visual	Elemen analisis visual
Ideasional	Representasi	Proses naratif dan konseptual Peserta
Interpersonal	Interaktif	Kontak Jarak sosial Penglibatan dan kuasa
Tekstual	Komposisi	Nilai Maklumat Kepentingan Pembingkaian

Kajian ini cuma menganalisis sampel kajian dari segi Makna Komposisi sahaja, iaitu melihat aturan elemen-elemen visual dan tekstual dalam kad permainan Jepun 47 *Todofukan Obenkyo Karuta*. Ini adalah kerana kajian ini bertujuan mengkaji bagaimana elemen-elemen visual dan tekstual yang terdapat dalam kad permainan Jepun 47 *Todofukan Obenkyo Karuta* disusunatur untuk memberi maklumat untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran.

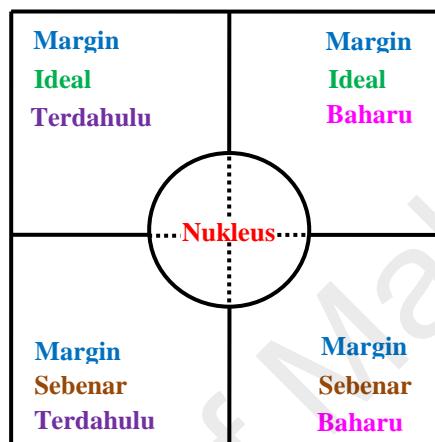
Makna Representasi tidak dikaji kerana ianya tertumpu kepada analisis tentang apa yang digambarkan dalam imej, iaitu tentang peserta-peserta dan proses atau apa yang dilakukan oleh peserta-peserta dalam imej tersebut. Makna Interaktif juga tidak dikaji kerana ianya memberi fokus kepada hubungan antara pembaca, penulis dan peserta-peserta dalam imej.

Kajian ini dijalankan berlandaskan teori analisis komposisi yang diasaskan oleh Kress dan van Leeuwen sebagai kerangka teori. Menurut Kress dan van Leeuwen (1996, 2006), komposisi dalam semiotik merujuk kepada aturan elemen-elemen dalam sesuatu ruang semiotik di mana setiap aturan mempunyai nilai dan makna. Selain itu, komposisi juga boleh ditakrifkan sebagai cara bagaimana elemen-elemen representatif dan interaktif berkait antara satu sama lain dan cara mereka berintegrasi untuk menjadi sesuatu yang lengkap dan bermakna. Pelbagai reka bentuk elemen bekerjasama untuk membentuk makna yang berbeza dalam sesuatu komposisi secara keseluruhannya. Kress dan van Leeuwen telah memperkenalkan 3 kriteria dalam komposisi iaitu Nilai Maklumat, Kepentingan dan Pembingkai.

Nilai Maklumat merujuk kepada kedudukan elemen-elemen dalam sesuatu komposisi. Ia juga bermaksud nilai atau makna yang diberikan kepada elemen berdasarkan kedudukannya pada sesuatu muka surat. Mengikut budaya barat, kedudukan elemen-elemen sama ada atas, bawah, kiri, kanan atau tengah semuanya mempunyai nilai-nilai tertentu. Menurut Kress dan van Leeuwen (1996, 2006), kedudukan kiri-kanan membentuk struktur Maklumat Terdahulu-Maklumat Baharu (*Given-New*) dan kedudukan atas-bawah membentuk struktur Maklumat Ideal-Maklumat Sebenar (*Ideal-Real*). Manakala kedudukan tengah-keliling pula membentuk struktur Nukleus Maklumat-Margin (*Nucleus-Margin*).

Maklumat Terdahulu membawa maksud maklumat yang merupakan fakta atau pengetahuan am yang telah diketahui oleh pembaca. Maklumat Baharu pula bermaksud maklumat yang baharu, belum diketahui atau belum dipersetujui oleh pembaca dan memerlukan pembaca memberi lebih perhatian kepadanya. Maklumat Ideal bermaksud

maklumat ideal dan umum, manakala Maklumat Sebenar pula adalah maklumat atau informasi yang spesifik dan praktikal. Nukleus Maklumat merupakan tumpuan maklumat dan Margin pula merupakan maklumat yang kurang penting jika dibandingkan dengan tumpuan maklumat. Rajah 2.1 di bawah menunjukkan ringkasan Nilai Maklumat seperti yang dikemukakan oleh Kress dan van Leeuwen (1996, 2006).



Rajah 2.1: Ringkasan Nilai Maklumat (Kress dan van Leeuwen, 1996, 2006)

Kepentingan pula merujuk kepada cara elemen-elemen diberi kepentingan berdasarkan petunjuk visual seperti saiz, kontras warna, ketajaman imej, pemberatan, kedudukan latar dan penindihan. Ianya juga bermaksud ciri-ciri kemampuan peserta-peserta di dalam teks untuk menarik perhatian penonton (Harrison, 2003, ms.57).

Dari segi saiz, elemen yang bersaiz besar adalah lebih penting berbanding elemen yang bersaiz kecil dan dari segi kontras warna, warna yang terang adalah lebih penting berbanding warna yang pudar. Manakala dari aspek ketajaman imej pula, imej yang tajam adalah lebih penting berbanding imej yang pudar. Pemberatan menentukan Kepentingan dengan cara objek yang lebih “berat” menjadi lebih penting daripada objek yang “ringan”, manakala kedudukan latar pula menentukan Kepentingan dengan cara

elemen yang diletakkan sebagai latar depan dianggap lebih penting berbanding elemen yang diletakkan sebagai latar belakang. Dari segi penindihan, objek yang menindih adalah lebih penting daripada objek yang ditindih.

Pembingkaian membawa maksud cara keberkaitan dan cara ketidakberkaitan antara elemen-elemen. Ianya juga boleh diertikan sebagai tahap perkaitan dan pengasingan antara elemen-elemen.

Keberkaitan yang dilihat sebagai kepunyaan bersama, berterusan dan saling melengkapi ditunjukkan melalui ketiadaan garisan pembingkaian yang memisahkan, kewujudan vektor yang menghubungkan, persamaan warna dan bentuk visual serta secara verbal melalui tajuk yang berkaitan. Manakala ketidakberkaitan yang dilihat sebagai terpisah, berdiri secara sendiri dan berbeza dengan elemen-elemen lain di sekelilingnya dari segi makna pula ditunjukkan melalui kehadiran garisan pembingkaian, kontras warna dan perbezaan bentuk visual, secara verbal melalui tajuk yang tidak berkaitan dan ruang kosong yang wujud antara elemen.

Kajian ini mengkaji komposisi dalam sebuah teks multimodal iaitu kad permainan Jepun *47 Todofukan Obenkyo Karuta* dengan melihat bagaimana elemen-elemen visual dan tekstual digabungkan dalam kad permainan tersebut berlandaskan ketiga-tiga kriteria dalam komposisi iaitu Nilai Maklumat, Kepentingan dan Pembingkaian, bagi memberi maklumat untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran.

2.2 Analisis Komposisi

Seperti yang telah diterangkan dalam bahagian sebelum ini, **Nilai Maklumat** merupakan salah satu daripada 3 kriteria dalam komposisi. Ianya merujuk kepada kedudukan elemen-elemen dalam sesuatu komposisi, di mana setiap kedudukan mempunyai makna.

Moya dan Pinar (2008) yang mengkaji makna komposisi dalam buku cerita bergambar kanak-kanak telah mendapati bahawa kedua-dua watak utama dalam cerita tersebut selalunya diletakkan di tengah, dan oleh itu watak-watak utama tersebut membawa Nuklues Maklumat dan diberi status istimewa. Nukleus Maklumat inilah yang akan mengorientasi cerita dalam sesebuah halaman. Dalam hal ini, elemen-elemen yang berada di sekeliling watak-watak utama seperti latar belakang dan teks menjadi kurang penting.

Dalam pada itu, kedudukan watak-watak utama dalam cerita tersebut juga diletakkan sama ada di sebelah kanan ataupun di sebelah kiri masing-masing secara berselang-seli. Kedudukan yang berselang-seli sebegini menjadikan penceritaan lebih dinamik dan membantu mengelakkan pengulangan atau monoton. Moya dan Pinar (2008) juga turut menambah bahawa aturan elemen-elemen visual dan tekstual dalam teks multimodal yang mengelakkan pengulangan atau monoton dalam komposisinya mampu menjadikan sesuatu cerita itu mudah difahami dan menarik untuk kanak-kanak.

Terdapat juga kajian tentang multimodaliti dalam muka hadapan 2 majalah Inggeris yang telah dijalankan oleh Lirola (2006). Dalam perbandingan yang telah dilakukan,

Lirola (2006) telah mendapati bahawa dalam kedua-dua sampel kajian, imej wanita yang menjadi model muka hadapan majalah diletakkan di sebelah kanan manakala teks bertulis pula dimuatkan di sebelah kiri. Melalui susun atur sebegini, imej wanita yang diletakkan di sebelah kanan muka hadapan majalah mendominasi teks bertulis bagi menarik perhatian pembaca. Ini adalah kerana, sekiranya imej wanita yang menjadi model muka hadapan majalah tersebut tidak berjaya menarik perhatian pembaca, terdapat kemungkinan bahawa pembaca tidak akan membeli majalah dan membaca apa-apa yang tertulis di muka hadapan majalah mahupun isi kandungan majalah tersebut. Ini jelas menunjukkan bahawa peranan yang dimainkan oleh Maklumat Baharu iaitu elemen yang diletakkan di sebelah kanan adalah untuk menarik perhatian pembaca.

Unsworth (2006) dalam satu kajian tentang makna dalam interaksi bahasa-imej untuk pendidikan multiliterasi ada menyebut bahawa dalam susun atur buku sains sekolah, secara tipikalnya, apa yang berkemungkinan diketahui oleh pelajar, sama ada dalam bentuk bahasa ataupun imej, diletakkan di kedudukan Maklumat Terdahulu di sebelah kiri, dan apa yang berkaitan dengan maklumat teknikal dan tidak begitu diketahui oleh pelajar sama ada secara visual atau verbal diletakkan di kedudukan Maklumat Baharu di sebelah kanan. Dalam pada itu, informasi yang spesifik dan jitu pula diletakkan di kedudukan Maklumat Sebenar di bahagian bawah, dan informasi yang abstrak, konseptual dan umum diletakkan di kedudukan Maklumat Baharu di bahagian atas.

Kepentingan pula merupakan salah satu daripada kriteria dalam komposisi yang mempunyai ciri-ciri kemampuan untuk menarik perhatian penonton. Ianya ditentukan berdasarkan petunjuk visual seperti saiz, kontras warna, ketajaman imej, pemberatan, kedudukan latar dan penindihan.

Dalam satu kajian mengenai peranan elemen Kepentingan dalam iklan suratkhabar yang dijalankan oleh Starc (2008), dapatan kajian telah menunjukkan bahawa salah satu daripada peranan penting yang dimainkan oleh elemen Kepentingan adalah ianya dapat membantu menarik perhatian pembaca dan juga membolehkan pembaca membaca sesuatu iklan secara rawak tanpa perlu mengikut urutan teks satu-persatu. Dalam kata lain, ianya memungkinkan pembaca membaca mana-mana bahagian dalam teks sama ada dari bawah ke atas atau sebaliknya, ataupun dari kiri ke kanan atau sebaliknya tanpa menjelaskan mesej yang ingin disampaikan oleh sesuatu teks.

Starc (2008) juga menyatakan bahawa elemen Kepentingan dari segi tipografi bukan sahaja dihasilkan melalui penggunaan huruf-huruf yang besar dan tebal, malahan juga melalui tipografi yang kelihatan ketara dari segi bentuk, jenis dan perbezaan saiz tulisan yang membezakannya dengan perkataan-perkataan lain di dalam teks.

Di samping itu, Lirola (2006) yang mengkaji multimodaliti dalam muka hadapan 2 majalah Inggeris pula telah melihat komposisi kedua-dua muka hadapan majalah tersebut. Hasil kajian telah menunjukkan bahawa dalam kedua-dua sampel kajian, imej wanita yang menjadi model muka hadapan majalah dan tajuk majalah adalah elemen yang paling penting dalam muka surat tersebut. Di samping saiz yang paling besar, kedua-dua elemen ini diberi Kepentingan dengan penggunaan kontras warna yang tinggi berbanding dengan warna latar belakang masing-masing.

Pembingkaian dalam komposisi membawa maksud cara keberkaitan dan cara ketidakberkaitan antara elemen-elemen. Ianya juga boleh diertikan sebagai tahap perkaitan dan pengasingan antara elemen-elemen.

Menurut Walsh (2010) yang mengkaji pembacaan teks elektronik sebagai sebuah teks multimodal, Pembingkaian elemen-elemen banyak dilakukan dalam susun atur laman sesawang sebuah persatuan yang dikaji. Pembingkaian pula dilakukan dengan cara yang berbeza-beza untuk menarik pelawat laman sesawang tersebut bukan sahaja untuk mengetahui tentang informasi yang disediakan malahan untuk turut serta sebagai ahli persatuan tersebut. Justeru itu, kaedah pembingkaian yang digunakan adalah melalui saiz di mana butang “*Welcome*” dibingkaikan dengan saiz yang paling besar diikuti dengan butang-butang lain yang turut memuatkan pelbagai informasi dan dibingkaikan secara berasingan. Melalui cara ini, pembaca teks iaitu pelawat laman sesawang tersebut boleh memilih laluan bacaan yang berbeza-beza mengikut kehendak masing-masing tanpa perlu melalui satu-persatu halaman mengikut urutan.

Moya dan Pinar (2008) yang mengkaji makna komposisi dalam buku cerita bergambar kanak-kanak juga melihat kriteria Pembingkaian dalam halaman-halaman buku tersebut. Hasil kajian telah mendapat bahawa ketiadaan garisan pembingkaian menunjukkan penglibatan serta menghapuskan jarak sosial antara peserta-peserta dalam teks tersebut dan pembaca teks. Ini menghasilkan impak seolah-olah pembaca dijemput masuk ke dunia sesuatu cerita dan melihatnya secara terus dari dalam dunia tersebut.

Kad permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta* iaitu sebuah teks multimodal yang dikaji dalam kajian ini mempunyai ciri-ciri susun atur yang tertentu. Komposisi kad permainan ini akan dikaji dan dibincangkan berlandaskan ketiga-tiga kriteria yang telah diuraikan iaitu Nilai Maklumat, Kepentingan dan Pembingkaian.

Di samping itu, menurut Kress dan van Leeuwen (1996, 2006), imej, warna, muzik, tipografi dan mod-mod visual yang lain adalah dianggap sama seperti bahasa dan kesemuanya boleh memenuhi dan merealisasikan ketiga-tiga metafungsi komunikatif seperti bahasa. Menurut pandangan mereka, kesemua elemen tersebut boleh mewakili objek dan hubungannya dalam dunia di luar sistem representasi, dan oleh itu terdapat banyak pilihan ideasional untuk pembentukan tanda visual dalam komunikasi visual.

Berkesinambungan dengan kenyataan tersebut, Moya dan Pinar (2008) yang mengkaji makna komposisi dalam buku cerita bergambar kanak-kanak ada menyatakan bahawa penggunaan warna juga merupakan satu kriteria dalam makna komposisi. Menurut mereka, warna-warna tertentu mampu melahirkan lakuan-lakuan tertentu dan berupaya menghasilkan *mood* dengan lebih tepat berbanding elemen-elemen lain. Mereka juga menambah, warna hijau secara tradisinya telah diterima sebagai warna yang melambangkan tumbesaran, kesuburan, ketenangan dan kedamaian, seperti juga warna biru. Di samping itu, warna biru juga melambangkan keselamatan. Warna kuning pula berkait dengan kebahagiaan dan warna merah menggambarkan kehangatan atau bahaya.

Moya dan Pinar (2008) mengaitkan lakuan-lakuan tertentu yang dibawa oleh warna dengan watak-watak utama dan latar belakang dalam buku cerita bergambar yang dikaji.

Mereka mendapati bahawa kombinasi warna hijau dan warna perang yang merupakan warna latar belakang utama dalam halaman-halaman buku tersebut selalunya membentuk suasana kesuburan organik yang melambangkan tempat yang tidak merbahaya. Selain itu, watak-watak utama dalam cerita tersebut juga banyak dikelilingi oleh warna biru yang menyumbang kepada imej keselamatan secara keseluruhan.

Sampel kajian ini iaitu kad permainan Jepun *47 Todofuken Obenkyo Karuta* merupakan sebuah teks multimodal yang berwarna. Justeru itu, dalam mengkaji komposisi kad permainan ini, pemilihan warna juga akan turut dibincangkan.

2.3 Teks Multimodal

Teks multimodal ditakrifkan sebagai teks yang menggunakan mod-mod multisemiotik seperti bahasa, imej, warna dan tipografi, dan kesemua mod ini berintegrasi untuk memberi makna kepada teks. Dalam teks multimodal yang melibatkan lebih daripada satu mod komunikasi, imej dan teks tidak dianggap sebagai 2 elemen yang berasingan tetapi kedua-duanya bergabung untuk menyampaikan makna (Kress dan van Leeuwen, 1996, 2006).

Jewitt (2008) pula menyatakan bahawa multimodaliti menyampaikan makna melalui konfigurasi imej, gerak badan, renungan, postur badan, bunyi, tulisan, muzik, tuturan dan sebagainya. Dari perspektif multimodal, imej, perlakuan dan sebagainya dirujuk sebagai “mod”, yang terbentuk dalam sumber semiotik untuk menyampaikan makna.

Berdasarkan definisi tersebut, sampel kajian ini iaitu kad permainan Jepun 47 *Todofukan Obenkyo Karuta* adalah merupakan sebuah teks multimodal kerana ianya terdiri daripada elemen visual iaitu imej animasi Doraemon dan elemen tekstual yang menerangkan tempat-tempat menarik di Jepun.

Terdapat banyak kajian tentang teks multimodal dalam pelbagai bidang yang telah dilakukan hingga kini. Antaranya adalah kajian oleh Evans (2013) yang menganalisis multimodaliti dalam permainan. Dapatan kajian telah membuktikan bahawa secara alternatif, imej boleh digunakan sebagai elemen tambahan atau bantuan kepada teks verbal dalam sesuatu kad permainan supaya orang asing turut boleh menggunakan secara efektif memandangkan aspek-aspek multimodal berfungsi untuk menjelaskan apa yang dinyatakan oleh teks bertulis.

Di samping itu, Stoian (2013) yang menjalankan analisis multimodal ke atas 3 laman sesawang yang mempromosikan tempat-tempat bersejarah di Eropah ada memetik kenyataan Goddard (2002: 166) yang menyebut bahawa imej membantu dalam memberikan pemahaman yang menyeluruh terhadap teks, mengarahkan perhatian kepada objek, lanskap atau orang yang digambarkan dan mempengaruhi cara teks berinteraksi dengan pembaca.

Hasil kajian ini mendapati bahawa ketiga-tiga laman sesawang yang dikaji menggunakan kombinasi mod textual dan mod visual dalam mempromosikan tempat-tempat bersejarah masing-masing. Mod visual iaitu imej digunakan untuk membantu

pemahaman atau penceritaan teks verbal dan berfungsi memberikan gambaran visual tentang tempat-tempat bersejarah yang dimaksudkan.

Selain itu, Hemais (2014) juga pernah mengkaji multimodaliti dengan melihat hubungan antara teks dan imej dalam penulisan akademik iaitu artikel pemasaran. Dapatkan kajian telah menunjukkan bahawa dengan keupayaan untuk menyampaikan makna, imej dan teks saling menyumbang dalam memajukan teori pemasaran.

Dalam bidang pedagogi pula, Jewitt (2008) yang mengkaji multimodaliti dan literasi dalam kelas menyatakan bahawa adalah perlu untuk berubah daripada pandangan monomodal dalam literasi kerana multimodaliti boleh membantu menyokong tugas pedagogi dalam membina pemahaman pelajar terhadap sistem multimodal yang luas skopnya. Dalam hal ini, guru boleh merekabentuk pengajaran eksplisit contohnya yang bertumpu kepada imej yang merupakan sumber semiotik utama.

Jewitt (2008) memetik kenyataan Kress (2003) yang menyatakan bahawa literasi tidak lagi boleh dipisahkan daripada faktor sosial, teknologi dan ekonomi. Pedagogi yang berasaskan bahasa tidak lagi mencukupi dalam amalan-amalan literasi yang diperlukan pada zaman informasi kini. Skrin dan teks multimodal sedang membangunkan kaedah-kaedah baharu dalam komunikasi, di mana teks bertulis hanya merupakan sebahagian daripada mesej dan bukan lagi merupakan bahagian yang dominan. 2 faktor yang berbeza namun berkaitan adalah patut digariskan, iaitu perubahan meluas daripada dominasi lama penulisan pada masa kini kepada dominasi baharu dalam bentuk imej, dan perubahan daripada dominasi medium buku kepada dominasi medium skrin.

Ini juga adalah selari dengan hasil kajian Sewell dan Denton (2011) tentang implementasi teknologi seperti multimedia dan klip video dalam kelas Bahasa Inggeris. Dapatkan kajian telah membuktikan bahawa pelajar-pelajar lebih berminat dan cenderung terhadap pembelajaran. Di samping itu, tugas yang diberikan menjadi sesuatu yang lebih bermakna kerana membentangkan dan menerima informasi dalam format multimodal menjadi menyeronokkan untuk pelajar dan juga guru.

Dalam kajian tersebut, Sewell dan Denton (2011) juga merujuk kenyataan Cordes (2011) yang menyatakan bahawa guru perlu berganjak daripada amalan literasi tradisional kepada arahan yang berasaskan multimodaliti di mana teks boleh dipersembahkan dalam pelbagai bentuk seperti kad, buku, drama, laman sesawang, permainan video dan sebagainya.

Di samping itu, Shanahan (2013) pula pernah membuat kajian teks multimodal ke atas kanak-kanak sekolah rendah. Kajian tersebut memerlukan guru untuk memberi arahan dan bimbingan kepada pelajar untuk mencipta sebuah teks multimodal iaitu kad pembelajaran yang mesra kanak-kanak. Hasil kajian telah menunjukkan bahawa pengetahuan guru tentang kaedah multimodal masih terbatas dan oleh itu menjaskannya informasi yang diberikan kepada pelajar.

Berkesinambungan dengan hasil kajian tersebut, pengkaji telah merumuskan bahawa terdapat keperluan untuk guru lebih memahami cara-cara makna yang boleh disampaikan melalui kepelbagaian mod supaya mereka boleh mendalami kaedah-kaedah penyampaian makna dan dapat menggunakan sistem-sistem tanda secara

berkesan untuk menyampaikan makna. Shanahan (2013) juga menyatakan bahawa terdapat keperluan untuk membuka peluang kepada guru untuk mengembangkan pengetahuan mereka tentang komunikasi multimodal.

Berdasarkan kajian-kajian literatur yang telah dibentangkan dan dibincangkan, dapat dilihat dengan jelas bahawa kajian ini penting untuk dijalankan kerana ianya mengkaji kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* yang merupakan sebuah teks multimodal, di mana implementasi atau aplikasi kaedah multimodal telah dibuktikan berfaedah dan berkesan dalam pelbagai bidang.

Tambahan lagi, jika dinilai dari perspektif pedagogi pula, terdapat banyak saranan daripada para pengkaji supaya guru berganjak daripada pandangan monomodal dalam literasi kepada kaedah pedagogi semasa yang berasaskan multimodaliti. Justeru itu, pelaksanaan kajian ke atas teks multimodal kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* ini dapat menyahut saranan yang diberikan dalam usaha untuk meneroka kaedah pedagogi semasa yang berasaskan multimodaliti, sekali gus kajian ini akan memberi sumbangan literatur dalam bidang multimodaliti untuk pedagogi.

2.4 Analisis Tekstual Bahasa Jepun

Terdapat 2 bentuk pertuturan dalam bahasa Jepun iaitu bentuk sopan dan bentuk biasa. Jadual 2.2 di muka surat berikutnya menunjukkan contoh-contoh ayat yang menggunakan bentuk sopan dan bentuk biasa.

Jadual 2.2: Contoh-contoh ayat yang menggunakan bentuk sopan dan bentuk biasa dalam bahasa Jepun

Bentuk sopan	Bentuk biasa
あした 東京 へ <u>行きます</u> 。 <i>Ashita Toukyou he ikimasu.</i> I will go to Tokyo tomorrow.	あした 東京 へ <u>行く</u> 。 <i>Ashita Toukyou he iku.</i> I will go to Tokyo tomorrow.
毎日 忙しい <u>です</u> 。 <i>Mainichi isogashii desu.</i> I am busy every day.	毎日 忙しい。 <i>Mainichi isogashii.</i> I am busy every day.
相撲 が 好き <u>です</u> 。 <i>Sumou ga suki desu.</i> I like sumo.	相撲 が 好き <u>だ</u> 。 <i>Sumou ga suki da.</i> I like sumo.
富士山 に 登りたい <u>です</u> 。 <i>Fujisan ni noboritai desu.</i> I want to climb Mt. Fuji.	富士山 に 登りたい。 <i>Fujisan ni noboritai.</i> I want to climb Mt. Fuji.
ドイツ へ 行った こと が <u>ありません</u> 。 <i>Doitsu he itta koto ga arimasen.</i> I have never been to Germany.	ドイツ へ 行った こと が <u>ない</u> 。 <i>Doitsu he itta koto ga nai.</i> I have never been to Germany.

(diadaptasi daripada Ogawa, 1998, ms. 130)

2.4.1 Bentuk Sopan

Seperti yang ditunjukkan oleh Jadual 2.2 di atas, bentuk sopan dalam bahasa Jepun dapat dikenalpasti melalui kehadiran perkataan-perkataan yang berakhir dengan bentuk “-masu”, “-desu” atau “-masen” di hujung ayat.

Bentuk sopan boleh digunakan pada bila-bila masa di mana-mana dan terhadap sesiapa sahaja. Justeru itu, bentuk sopan lebih biasa digunakan dalam perbualan harian antara orang dewasa yang bukan kawan rapat. Ianya digunakan apabila bertutur dengan seseorang yang baru pertama kali berjumpa, orang yang pangkatnya lebih tinggi, ataupun orang yang sebaya tetapi tidak begitu rapat (Ogawa, 1998, ms. 130).

Menurut Cook (1999) yang mengkaji penggunaan bentuk sopan dalam deiksis sosial bahasa Jepun, bentuk sopan digunakan dalam situasi formal dan sebagai tanda hormat contohnya dalam komunikasi antara guru dan pelajar, majikan dan pekerja serta penutur-penutur yang terdapat perbezaan umur.

2.4.2 Bentuk Biasa

Bentuk biasa dalam bahasa Jepun pula ditunjukkan melalui kehadiran perkataan-perkataan yang berakhir dengan bentuk selain daripada “-masu”, “-desu” atau “-masen” di hujung ayat. Contohnya, berdasarkan Jadual 2.2, perkataan yang berakhir dengan bentuk “-da” di hujung ayat menunjukkan bahawa ayat tersebut menggunakan bentuk biasa.

Bentuk biasa digunakan apabila bertutur dengan kawan rapat, rakan sekerja dan ahli keluarga. Ianya juga biasanya digunakan dalam penulisan. Suratkhabar, buku, tesis dan diari semuanya ditulis dalam bentuk biasa (Ogawa, 1998, ms. 130).

Dalam satu kajian mengenai fungsi bentuk biasa dalam bahasa Jepun yang dilakukan oleh Enyo (2007), dapatan kajian telah menunjukkan bahawa penggunaan bentuk biasa dalam bahasa Jepun menunjukkan ujaran dan situasi tidak formal serta santai. Kenyataan ini turut disokong oleh Ishida (2007) yang menyatakan bahawa penggunaan bentuk biasa dalam bahasa Jepun menunjukkan ujaran tidak formal dan oleh itu dapat mengurangkan jarak sosial antara penutur dan pendengar serta berpotensi melambangkan keakraban dan membentuk suasana yang santai dan ceria.

Cook (1999) dalam kajiannya mengenai penggunaan bentuk biasa dalam deiksis sosial bahasa Jepun pula menyatakan bahawa genre bertulis seperti suratkhabar, rencana dan esei selalunya menggunakan bentuk biasa kerana ianya bertujuan untuk menunjukkan fokus penulis kepada isi kandungan yang ingin disampaikan.

Kajian ini turut menjalankan analisis textual yang melihat penggunaan bentuk ayat dalam beberapa elemen textual dalam sampel kajian. Perbincangan mengenainya dimuatkan dalam Bab 4.

2.4.3 Partikel Akhiran Ayat

Dalam bahasa Jepun, terdapat penggunaan pelbagai jenis partikel di dalam ayat. Antaranya termasuklah partikel akhiran ayat contohnya partikel *yo* dan *ne*. Partikel akhiran ayat hadir di hujung ayat dan cuma digunakan terhadap pendengar atau pembaca secara tidak formal (Tomota, 2007, ms. 58, 64).

2.4.3.1 Partikel Akhiran Ayat Yo

Partikel akhiran ayat *yo* dalam bahasa Jepun berfungsi sebagai “penanda maklumat” (*information marker*). Penanda maklumat ini boleh dibahagikan kepada 3 kategori iaitu pemberitahuan (*notice*), amaran (*warning*) dan jaminan (*assurance*) (Tomota, 2007, ms. 63). Berikut merupakan contoh ayat untuk setiap kategori partikel akhiran ayat *yo*:

Contoh 1 (Pemberitahuan)

ピザ が 来ました よ。

Pizza ga kimashita *yo.*

Pizza (partikel) sudah datang (partikel akhiran ayat yo).

Contoh 2 (Amaran)

危ない です よ。

Abunai desu *yo.*

Bahaya - (partikel akhiran ayat yo).

Contoh 3 (Jaminan)

試験、 できてました よ。

Shiken, dekitemashita *yo.*

Peperiksaan, boleh jawab (partikel akhiran ayat yo).

(diadaptasi daripada Tomota, 2007, ms. 63)

Penggunaan partikel akhiran ayat *yo* dalam Contoh 1 di atas menunjukkan pemberitahuan tentang sesuatu perkara iaitu “pizza sudah datang”. Contoh 2 pula menunjukkan partikel akhiran ayat *yo* yang digunakan sebagai amaran tentang sesuatu

perkara iaitu “bahaya.” Dalam Contoh 3, partikel akhiran ayat *yo* menandakan jaminan bahawa “(saya) boleh menjawab soalan peperiksaan”.

Menurut Hasegawa (2010) yang mengkaji partikel akhiran ayat *yo* dalam monolog bahasa Jepun, partikel akhiran ayat *yo* selalunya cuma digunakan apabila wujudnya pendengar yang merupakan individu selain daripada penutur itu sendiri. Menurutnya lagi, kebiasaannya partikel akhiran ayat *yo* digunakan apabila wujudnya anggapan bahawa terdapat perbezaan status kognitif, atau dalam kata lain ianya digunakan dalam komunikasi untuk tujuan perkongsian maklumat.

Di samping itu, menurut Uyeno (1971:96) dalam Hasegawa (2010) pula, partikel akhiran ayat *yo* digunakan apabila penutur menjangkakan pendengar tidak tahu atau tidak sedar tentang sesuatu maklumat.

Iwata dan Kobayashi (2013) yang mengkaji maksud penutur melalui partikel akhiran ayat dan kombinasi intonasi dalam perbualan masyarakat Jepun telah mendapati bahawa penggunaan partikel akhiran ayat *yo* menunjukkan pendirian yang tegas atau penegasan untuk sesuatu mesej yang ingin disampaikan dalam sesebuah ayat. Dapatan kajian ini juga menyatakan bahawa penggunaan partikel akhiran ayat *yo* bersama bentuk biasa dalam sesebuah ayat mengandungi makna interaksi yang bermaksud ianya menambahkan suasana akrab terhadap pendengar.

2.4.3.2 Partikel Akhiran Ayat *Ne*

Partikel akhiran ayat *ne* dalam bahasa Jepun berfungsi sebagai “penanda kepastian” (*confirmation marker*). Penanda kepastian mempunyai cara penggunaan yang sama seperti *tag-question* dalam bahasa Inggeris dan digunakan ketika meminta persetujuan atau kepastian (Tomota, 2007, ms. 64). Berikut merupakan contoh ayat yang terdapat penggunaan partikel akhiran ayat *ne*:

Contoh 4 (Kepastian)

試験	が	できました	ね。
<i>Shiken</i>	<i>ga</i>	<i>dekimashita</i>	<i>ne.</i>

Peperiksaan (partikel) boleh jawab (partikel akhiran ayat *ne*).

(Diadaptasi daripada Tomota, 2007, ms. 64)

Penggunaan partikel akhiran ayat *ne* dalam Contoh 4 menunjukkan bahawa penulis atau penutur meminta kepastian daripada pembaca atau pendengar tentang sesuatu perkara iaitu “(awak) boleh menjawab soalan peperiksaan kan?”.

Menurut Hasegawa (2010) dalam kajiannya tentang partikel akhiran ayat *ne* dalam monolog bahasa Jepun, seperti partikel akhiran ayat *yo*, partikel akhiran ayat *ne* juga selalunya cuma digunakan apabila wujudnya pendengar yang merupakan individu selain daripada penutur itu sendiri. Menurutnya lagi, kebiasaannya partikel akhiran ayat *ne* digunakan apabila penutur menganggap bahawa dirinya dan pendengar mempunyai status yang sama berhubung pengetahuan atau kepercayaan tentang maklumat yang disampaikan.

Iwata dan Kobayashi (2013) yang mengkaji maksud penutur melalui partikel akhiran ayat dan kombinasi intonasi dalam perbualan masyarakat Jepun telah mendapati bahawa penggunaan partikel akhiran ayat *ne* menunjukkan permintaan persetujuan daripada penutur kepada pendengar. Secara keseluruhannya, penggunaan partikel akhiran ayat *ne* menunjukkan permintaan secara sopan. Dapatkan kajian ini juga menyatakan bahawa seperti partikel akhiran ayat *yo*, penggunaan partikel akhiran ayat *ne* bersama bentuk biasa dalam sesebuah ayat juga mengandungi makna interaksi yang bermaksud ianya menambahkan suasana akrab terhadap pendengar.

Analisis tekstual yang dijalankan dalam kajian ini turut melihat penggunaan partikel akhiran ayat *yo* dan *ne* dalam sampel kajian. Perbincangan mengenainya dimuatkan dalam Bab 4.

2.4.4 Sistem Ortografi Jepun

Terdapat 2 jenis huruf dalam sistem ortografi Jepun iaitu Kanji dan Kana. Kana pula terbahagi kepada 2 lagi jenis huruf iaitu Hiragana dan Katakana.

Kanji merupakan ideogram yang bermaksud setiap huruf mempunyai maknanya yang tersendiri dan boleh membentuk perkataan. Ianya adalah huruf yang paling utama dan tertua dalam sistem penulisan Jepun, yang berasal daripada tulisan Cina. Jumlah keseluruhan huruf Kanji adalah sangat besar dan tidak boleh dikira secara praktikal (Chikamatsu, 2000). Walau bagaimanapun, pada masa kini, terdapat lebih kurang 2000 huruf Kanji yang masih digunakan (Yamashita, 2014).

Huruf Kana yang terdiri daripada Hiragana dan Katakana pula berasal dari Jepun dan masing-masing mengandungi 46 huruf asas. Kedua-dua jenis huruf ini berbentuk suku kata dan digunakan dengan cara mengeja. Yang berbezanya adalah Katakana cuma digunakan untuk menulis perkataan-perkataan yang berasal daripada bahasa asing. Selain itu, Katakana juga digunakan untuk menulis kata nama khas seperti nama watak kartun dan sebagainya. Pembelajaran bahasa Jepun selalunya bermula dengan huruf Kana dan kemudian diikuti dengan huruf Kanji.

Dalam sistem ortografi Jepun, pada dasarnya huruf Kanji merupakan huruf yang paling sukar dibaca kerana berbeza dengan huruf Kana, huruf Kanji tidak mempunyai representasi bunyi yang sistematik atau hubungan satu-kepada-satu antara bunyi dan simbol. Ini bermaksud setiap huruf Kanji mungkin mempunyai lebih daripada satu bacaan dan boleh dibaca dengan pelbagai cara yang berbeza (Chikamatsu, 2000). Oleh itu, huruf Kanji menjadi huruf yang paling sukar dibaca terutamanya dalam kalangan kanak-kanak dan orang asing yang baru mempelajari bahasa Jepun memandangkan seseorang memerlukan masa yang agak lama untuk menguasai setiap huruf ideogram ini.

Menurut Gamage (2003) yang mengkaji persepsi strategi pembelajaran Kanji dalam kalangan pelajar yang berlatarbelakangkan tulisan Cina dan pelajar yang berlatarbelakangkan huruf rumi, pembelajaran Kanji merupakan salah satu daripada masalah-masalah yang paling mencabar yang dihadapi oleh pelajar asing, dan perbezaan tipologi antara huruf Kanji dan huruf rumi dianggap menjadi punca kepada masalah ini. Bentuk yang kompleks, hubungan bunyi-bentuk yang tidak jelas, cara bacaan yang pelbagai, jumlah Kanji yang banyak yang perlu dipelajari, semuanya menyumbang

kepada permasalahan dalam pembelajaran Kanji dalam kalangan pelajar asing yang berlatarbelakangkan pembelajaran huruf rumi.

Kajian ini melihat dan menghuraikan jenis-jenis huruf Jepun yang digunakan dalam elemen-elemen tekstual dalam kedua-dua set kad rebutan dan set kad bacaan. Perbincangan mengenainya dimuatkan dalam Bab 4.

2.4.5 Senryu

Senryu adalah satu bentuk puisi Jepun yang terkenal dan merangkumi 17 huruf Hiragana iaitu 5 huruf pada baris pertama, 7 huruf pada baris kedua dan 5 huruf pada baris ketiga (Kumei, 2005). Senryu ditulis dalam 3 baris menggunakan sistem penulisan tradisional Jepun iaitu dari atas ke bawah dan seterusnya dari kanan ke kiri.

Menurut Brink (2012) yang menganalisis puisi Jepun, senryu menyerupai haiku yang juga merupakan sebuah puisi pendek Jepun, namun yang berbeza adalah senryu tidak mengandungi perkataan yang melambangkan atau berunsurkan musim dan berfokus kepada peristiwa kontemporari dan pengalaman.

Senryu mula dicipta di Jepun pada lewat abad ke-18 dan pada asalnya ianya banyak berkisar tentang manusia contohnya memaparkan tentang karakter manusia dan psikologi pemikiran manusia. Walau bagaimanapun, senryu kini telah diperluaskan penggunaannya hingga ke peringkat pengajaran dan pembelajaran dalam usaha untuk memperkenalkan budaya Jepun kepada pelajar. Di samping itu, penulisan senryu juga

telah turut diperluaskan skopnya yang bukan sahaja berkisar tentang manusia malahan boleh juga ditulis mengenai benda-benda yang wujud dalam kehidupan manusia contohnya bangunan, tumbuh-tumbuhan, haiwan dan sebagainya.

Senryu biasanya ditulis dengan gaya yang santai dan lebih bersifat jenaka. Walaupun pada dasarnya 3 baris puisi pendek Jepun ini merangkumi 17 huruf Hiragana iaitu 5 huruf pada baris pertama, 7 huruf pada baris kedua dan 5 huruf pada baris ketiga, namun terdapat juga situasi di mana agak sukar untuk mencipta puisi yang benar-benar menepati 17 huruf Hiragana dan oleh itu senryu boleh juga dibentuk menggunakan hanya 16 atau 15 huruf Hiragana sahaja. Di samping itu, terdapat juga senryu yang terdiri daripada 18 atau 19 huruf Hiragana.

Dalam kajian ini, senryu merupakan elemen tekstual dalam kad bacaan iaitu elemen (j) (lihat Rajah 3.5). Senryu akan dianalisis dari segi struktur senryu, bentuk ayat dan pemilihan leksikal. Perbincangan mengenainya dimuatkan dalam Bab 4.

2.5 Aplikasi Permainan Dalam Pendidikan

Pada masa kini, permainan telah menjadi salah satu daripada kaedah pedagogi. Pelbagai jenis permainan telah diaplikasikan dalam pendidikan sebagai bahan bantu mengajar. Antaranya termasuklah permainan video dan permainan kad. Berkesinambungan dengan itu, banyak kajian telah dilakukan mengenai aplikasi permainan dalam pendidikan.

Boyle (2011) dalam bukunya yang bertajuk *Teaching Toolkit: An Introduction to Game Based Learning* menyebut bahawa permainan menawarkan struktur yang unik berbanding strategi pengajaran tradisional dan menyuntik pengajaran dengan tenaga, mencetus pemikiran inovatif dan menyediakan kepelbagaian dalam metodologi pengajaran. Boyle (2011) juga menyatakan bahawa:

Games make learning concepts more palatable for students and supply learners with a platform for their creative thoughts to bounce around. Games encourage creative behavior and divergent thought (Fuszard, 2001) and are excellent ice breakers. Games will often act as learning triggers inducing lively discussion on learning concepts amongst students following game play. (ms. 3)

Di samping itu, Garris, et al. (2002) dalam Reese dan Wells (2007) menyebut bahawa permainan yang direka dengan baik boleh menjadi alat pembelajaran yang bernilai kerana ianya memotivasi pelajar untuk turut serta dalam kepelbagaian aktiviti untuk kemahiran-kemahiran tertentu.

Yazicioglu (2014) yang menjalankan kajian tentang permainan dalam pendidikan pula telah mendapati bahawa permainan adalah sangat berguna sebagai alat pedagogi kerana ianya akan menjadikan topik-topik pengajaran lebih menarik dan sangat berkesan dalam aspek penyelesaian masalah dan konsep-konsep utama. Fuscard (2001) dalam Yazicioglu (2014) juga menyebut bahawa permainan mempunyai fungsi istimewa dalam membina keyakinan diri terhadap pelajar dan boleh mengurangkan jarak antara pelajar cemerlang dan pelajar lemah.

Menurut Gee (2003), prosedur-prosedur yang terlibat dalam permainan video boleh menyumbang kepada peningkatan kognitif dengan kepelbagaiannya literasi dan peluang-peluang pembelajaran. Hasil kajiannya tentang permainan video dan pembelajaran iaitu yang menyentuh multimodaliti, multiliterasi dan literasi-di luar-sekolah (*out-of-school literacies*) dalam kalangan kanak-kanak dan orang dewasa juga telah membuktikan bahawa permainan merupakan satu ruang baharu untuk pembelajaran pada abad ke-21.

Dapatan kajian Barden (1985) dalam Muri (1996) yang mengkaji multibudaya dalam pendidikan dalam kalangan kanak-kanak pula telah membuktikan bahawa kanak-kanak menunjukkan minat dan berjaya mengingati maklumat-maklumat ringkas tentang sejarah apabila maklumat-maklumat tersebut dipersembahkan melalui kad permainan.

Reese dan Wells (2007) pernah menjalankan kajian tentang penggunaan kad permainan dalam pengajaran kemahiran diskusi akademik untuk pelajar jurusan Bahasa Inggeris sebagai Bahasa Kedua (*English as a Second Language*). Dapatan kajian telah menunjukkan bahawa penggunaan kad permainan telah membolehkan pelajar mengatasi perasaan takut untuk bercakap dan menjadi satu pengalaman yang membina keyakinan bagi kebanyakan pelajar. Menurut mereka lagi, penggunaan kad permainan yang unik, menarik dan berwarna-warni telah menjadikan aktiviti kelas sangat menyeronokkan dan memotivasi pelajar untuk terlibat dalam diskusi, selain menjadikan interaksi kelas yang berfokus kepada pelajar (*student-centered interactions*).

Selain itu, Vasquez (2003) juga pernah mengkaji penggunaan kad permainan “*Pokemon*” dalam merangsang kemahiran pembelajaran kanak-kanak. Dapatan kajian

tersebut telah membuktikan bahawa kanak-kanak berjaya menguasai kemahiran membaca, berfikir secara kreatif dan belajar melalui penggunaan kad permainan “*Pokemon*”.

Berdasarkan kajian literatur yang telah dihuraikan di atas, dapatlah dirumuskan bahawa kajian mengenai aplikasi permainan dalam pendidikan telah banyak dilakukan termasuklah penggunaan kad permainan dalam pengajaran dan pembelajaran. Aplikasi permainan dalam pendidikan juga telah terbukti berkesan dari pelbagai segi termasuklah keseronokan pembelajaran dan kebolehan mengingat maklumat.

Seperti yang telah dinyatakan dalam Bab 1, kad permainan Jepun *47 Todofukan Obenkyo Karuta* yang dikaji dalam kajian ini merupakan salah satu daripada bahan bantu mengajar yang digunakan di Ambang Asuhan Jepun, Universiti Malaya. Penggunaan kad permainan ini didapati berkesan dalam membantu pengajaran dan pembelajaran bahasa Jepun di pusat pengajian ini terutamanya dalam topik-topik yang memerlukan pengetahuan mengenai prefektur-prefektur di Jepun. Ini adalah selari dengan dapatan-dapatan kajian daripada tinjauan literatur yang telah dijalankan.

Walaupun kajian mengenai aplikasi permainan dalam pendidikan telah banyak dilakukan, namun tinjauan yang menyeluruh telah mendapati bahawa sehingga kini masih belum terdapat sebarang kajian yang dilakukan mengenai mana-mana kad permainan Jepun terutamanya yang menyentuh analisis komposisi iaitu melihat bagaimana elemen-elemen digabungkan untuk menghasilkan reka bentuk kad permainan tersebut di samping memberi maklumat untuk tujuan pengajaran dan

pembelajaran. Justeru itu, di sinilah wujudnya jurang kajian yang menjadikan kajian komposisi kad permainan Jepun 47 *Todofukan Obenkyo Karuta* ini penting untuk dijalankan. Pelaksanaan kajian ini diharap dapat mengisi jurang tersebut dan memberi sumbangsan literatur dalam bidang multimodaliti untuk kad permainan Jepun.

2.6 Penggunaan Kartun Animasi dalam Pendidikan

Seiring dengan perkembangan dan kemajuan kaedah-kaedah pedagogi pada abad ke-21 ini, kartun animasi telah turut diaplikasikan dalam pengajaran dan pembelajaran. Terdapat pelbagai kaedah penggunaan kartun animasi sebagai bahan bantu mengajar. Antaranya adalah melalui multimedia seperti perisian komputer dan media cetak seperti buku bergambar dan kad imbas. Sejajar dengan perkembangan ini, banyak kajian telah dilakukan mengenai penggunaan kartun animasi dalam pendidikan termasuklah yang mengkaji keberkesanan animasi sebagai bahan bantu mengajar.

Antara kajian yang terbaru adalah mengenai implementasi animasi dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab yang telah dilakukan oleh Hat, et al. (2014). Hasil kajian ini telah membuktikan bahawa penggunaan animasi dalam sesi pembelajaran menyumbang kepada pencapaian pelajar dalam bahasa Arab, sekali gus menyokong idea bahawa aplikasi animasi boleh diintegrasikan dalam kelas-kelas pembelajaran bahasa bukan sebagai cara alternatif tetapi sebagai salah satu bahan bantu mengajar yang menyumbang secara positif kepada pencapaian pelajar, suasana kelas pembelajaran dan motivasi pelajar.

Menyokong kenyataan ini, Boswood (1997) dalam Hat, et al. (2014) juga telah membuktikan bahawa penggunaan animasi dalam proses pembelajaran bahasa yang disifatkannya sebagai *edutainment* iaitu pembelajaran secara berhibur membawa keseronokan dan menukar suasana pembelajaran itu menjadi lebih kondusif.

Harun, J. dan Tasir, Z. (2003) dalam Hat, et al. (2014) juga menyebut bahawa animasi membantu pelajar mempercepatkan proses pemahaman serta mengekalkan maklumat tersebut dalam tempoh masa yang lebih lama dalam ingatan pelajar.

Ngah dan Jusoh (2013) pula pernah mengkaji aplikasi kartun dalam meningkatkan ingatan murid dalam bidang sirah. Melalui pemerhatian yang dijalankan, didapati bahawa responden lebih memberi tumpuan ketika belajar sirah dengan pengaplikasian kartun. Kajian ini menyimpulkan bahawa aplikasi kartun sangat berkesan dalam membantu meningkatkan ingatan murid dalam pembelajaran bidang sirah.

Ngah dan Jusoh (2013) juga memetik kenyataan Jamalludin dan Zaidatun (2005) yang telah mendapati bahawa penggunaan kartun animasi dalam proses penyampaian maklumat membolehkan penyampaian menjadi lebih mudah dan berkesan serta mampu menarik perhatian para penonton supaya memberikan fokus kepada isi kandungan yang ingin disampaikan.

Hasil kajian Jamian, et al. (2012) tentang penggunaan kartun dalam transformasi pengajaran penulisan karangan bahasa Melayu telah mendapati bahawa kartun animasi

merupakan jenis kartun yang terbanyak digunakan oleh guru iaitu sebanyak 62.5%. Hal ini disebabkan oleh kartun animasi lebih popular berbanding dengan jenis-jenis kartun yang lain.

Jamian, et al. (2012) juga memetik dapatan kajian Jamian dan Marzuki (2005) yang telah membuktikan bahawa bahan kartun boleh merangsangkan minat dan motivasi murid-murid supaya mereka turut terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Tambahan lagi, kartun amat menyeronokkan, mewujudkan kelas yang aktif dan berfungsi sebagai bahan bantu mengajar yang memberikan banyak manfaat.

Di samping itu, Bahrani dan Soltani (2011) yang mengkaji nilai-nilai pedagogi dalam kartun pula menyatakan bahawa kartun digunakan secara meluas dalam pengajaran bahasa. Kajian tersebut telah mendapati bahawa secara visual, impak kartun adalah segera dan pelajar-pelajar bahasa, tidak kira umur atau latar belakang, berupaya memberi tindak balas dalam beberapa cara terhadap kandungan pembelajaran yang disampaikan. Dengan kombinasi perkataan dan gambar, kartun dapat menarik perhatian dan minat. Selain itu, kartun juga mempunyai kelebihan dari segi membantu pemahaman, menyuntik motivasi terhadap pembelajaran, memperbaiki tingkahlaku dan menambah produktiviti serta kreativiti.

Seperti yang telah dinyatakan dalam Bab 1, kad permainan Jepun *47 Todofuken Obenkyo Karuta* yang dikaji dalam kajian ini merupakan salah satu daripada bahan bantu mengajar yang digunakan di Ambang Asuhan Jepun, Universiti Malaya. Kad permainan ini menggunakan ikon animasi Jepun yang terkenal iaitu Doraemon sebagai

medium untuk menyampaikan maklumat mengenai prefektur-prefektur di Jepun dari segi budaya, sejarah, geografi dan sebagainya.

Tinjauan kajian-kajian lepas mengenai aplikasi kartun animasi dalam pendidikan yang telah dijalankan telah dapat memberi gambaran yang jelas bahawa kartun animasi mampu menjadi bahan bantu mengajar yang berkesan memandangkan ianya mempunyai banyak kelebihan dari segi keupayaannya untuk menarik minat dan menyuntik motivasi serta menjadikan penyampaian maklumat lebih berkesan.

Walaupun hasil tinjauan kajian-kajian lepas telah menunjukkan bahawa kajian mengenai aplikasi kartun animasi dalam pendidikan pelbagai bidang telah banyak dilakukan, namun masih belum terdapat kajian mengenai aplikasi kartun animasi dalam pengajaran dan pembelajaran mengenai keistimewaan tempat-tempat di sesebuah negara, seperti yang dilakukan oleh kajian ke atas kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* ini. Di sini wujud satu lagi jurang kajian dalam aplikasi kartun animasi dalam pendidikan, justeru diharapkan pelaksanaan kajian ini dapat mengisi jurang tersebut.

2.7 Kesimpulan

Bab ini telah menghuraikan tentang Semiotik Sosial Visual iaitu kerangka teori yang digunakan dalam kajian ini. Penerangan mengenai analisis komposisi dan teks multimodal juga turut dimuatkan. Selain itu, analisis tekstual bahasa Jepun turut disertakan. Di samping itu, kajian-kajian lepas yang relevan dengan kajian ini juga telah dibentangkan dan dibincangkan. Melalui tinjauan kajian-kajian lepas yang telah dijalankan, didapati bahawa masih terdapat jurang kajian dalam bidang multimodaliti

terutamanya untuk kad permainan Jepun. Ini turut menyumbang kepada kepentingan kajian ke atas kad permainan Jepun *47 Todofukan Obenkyo Karuta*. Bab yang seterusnya akan menghuraikan tentang metodologi kajian ini dan menghuraikan dengan lebih terperinci tentang kerangka teori yang digunakan dalam kajian ini.

BAB 3

METODOLOGI

3.0 Pengenalan

Bab ini akan menerangkan tentang metodologi yang terlibat dalam mencapai objektif kajian dan menjawab soalan-soalan kajian. Pada mulanya, kerangka teori yang telah diperkenalkan dalam bab sebelum ini akan diuraikan dengan lebih terperinci. Seterusnya, reka bentuk kajian, prosedur pengumpulan data dan prosedur analisis data juga dimuatkan dalam bahagian-bahagian yang berikutnya. Dalam bahagian prosedur analisis data, sampel analisis data turut disertakan bagi memberikan gambaran tentang cara-cara data kajian dianalisis.

3.1 Kerangka Teori

Kajian ini dijalankan berlandaskan teori analisis komposisi yang diasaskan oleh Kress dan van Leeuwen sebagai kerangka teori. Teori analisis komposisi ini telah diperkenalkan dalam rangka kerja Semiotik Sosial Visual oleh Kress dan van Leeuwen (1996, 2006).

Menurut teori ini, komposisi dalam semiotik merujuk kepada aturan elemen-elemen dalam sesuatu ruang semiotik di mana setiap aturan mempunyai nilai dan makna. Ruang semiotik pula boleh merangkumi muka surat, skrin dan sebagainya. Komposisi juga boleh ditakrifkan sebagai cara bagaimana elemen-elemen representatif dan interaktif berkait antara satu sama lain dan cara mereka berintegrasi untuk menjadi sesuatu yang lengkap dan bermakna. Kress dan van Leeuwen telah memperkenalkan 3 kriteria dalam

komposisi iaitu Nilai Maklumat, Kepentingan dan Pembingkaian. Ketiga-tiga elemen ini bukan sahaja tertakluk kepada analisis gambar, malah boleh juga digunakan untuk mengkaji susun atur sesuatu muka surat yang menggabungkan teks dan imej, contohnya iklan sesuatu produk.

3.1.1. Nilai Maklumat

Nilai Maklumat merujuk kepada kedudukan elemen-elemen dalam sesuatu komposisi. Ia juga bermaksud nilai atau makna yang diberikan kepada elemen berdasarkan kedudukannya pada sesuatu muka surat. Mengikut budaya barat, kedudukan elemen-elemen sama ada atas, bawah, kiri, kanan atau tengah semuanya mempunyai nilai-nilai tertentu. Kress dan van Leeuwen (1996) dalam buku yang bertajuk *Reading Images. The Grammar of Visual Design* mendefinisikan Nilai Maklumat seperti berikut:

Information value. The placement of elements (participants and syntagms that relate them to each other and to the viewer) endows them with the specific informational values attached to the various ‘zones’ of the image: left and right, top and bottom, centre and margin. (ms. 183)

Berkesinambungan dengan definisi tersebut, Kress dan van Leeuwen (1996, 2006) telah mengemukakan bahawa kedudukan kiri-kanan membentuk struktur Maklumat Terdahulu-Maklumat Baharu (*Given-New*) dan kedudukan atas-bawah membentuk struktur Maklumat Ideal-Maklumat Sebenar (*Ideal-Real*). Manakala kedudukan tengah-keliling pula membentuk struktur Nukleus Maklumat-Margin (*Nucleus-Margin*). Kesemua struktur ini boleh diterangkan seperti berikut:

1) Kiri : Maklumat Terdahulu

Maklumat yang merupakan fakta atau pengetahuan am yang telah diketahui oleh pembaca.

Kanan: Maklumat Baharu

Maklumat yang baharu, belum diketahui atau belum dipersetujui oleh pembaca dan memerlukan pembaca memberi lebih perhatian kepadanya.

2) Atas : Maklumat Ideal

Maklumat ideal dan umum.

Bawah: Maklumat Sebenar

Maklumat atau informasi yang spesifik dan praktikal.

3) Tengah: Nukleus Maklumat

Tumpuan maklumat.

Keliling: Margin

Maklumat yang kurang penting jika dibandingkan dengan nukleus maklumat.

3.1.1.1 Maklumat Terdahulu dan Maklumat Baharu

Disebabkan Maklumat Terdahulu bermaksud maklumat yang merupakan fakta atau pengetahuan am yang telah diketahui oleh pembaca, maka ianya juga boleh dilihat sebagai sesuatu yang “*commonsensical*” dan “*self-evident*”. Sebaliknya, untuk Maklumat Baharu yang bermaksud maklumat yang baharu, belum diketahui atau belum dipersetujui oleh pembaca dan memerlukan pembaca memberi lebih perhatian kepadanya pula, ianya juga boleh dilihat sebagai sesuatu yang “bermasalah” atau “maklumat yang sedang menjadi isu” (Kress dan van Leeuwen, 1996, ms. 187).

Contohnya, dalam sebuah iklan produk baharu yang memuatkan imej produk tersebut di sebelah kiri dan spesifikasi produk tersebut di sebelah kanan, susun atur sebegini menjadikan produk yang diiklankan tersebut sebagai Maklumat Terdahulu, manakala spesifikasinya menjadi Maklumat Baharu. Ini berdasarkan anggapan bahawa produk tersebut merupakan sesuatu yang telah sedia diketahui dan dikenali umum, iaitu “*commonsensical*” dan “*self-evident*”. Walau bagaimanapun, spesifikasinya yang merupakan perkara yang ingin diketengahkan dan dipromosikan dalam iklan dalam usaha untuk memasarkan produk tersebut, iaitu “maklumat yang sedang menjadi isu”. “Isu” dalam konteks iklan ini merupakan spesifikasi produk baharu tersebut yang merupakan elemen yang ingin dipromosikan.

3.1.1.2 Maklumat Ideal dan Maklumat Sebenar

Untuk Maklumat Ideal yang didefinisikan sebagai maklumat yang ideal dan umum, struktur ini mempunyai kecenderungan untuk membentuk situasi “emotif” dan menunjukkan “apa yang sepatutnya terjadi”. Maklumat Sebenar iaitu maklumat atau informasi yang spesifik dan praktikal pula berkecenderungan untuk menjadi lebih informatif dan praktikal, yang menunjukkan “apakah” (Kress dan van Leeuwen, 1996, ms. 193).

Contohnya, dalam sesebuah iklan produk, Maklumat Ideal yang mendominasi bahagian atas iklan tersebut akan menggambarkan “janji” yang ditawarkan oleh produk tersebut, status populariti yang boleh ditawarkan kepada pengguna ataupun kepuasan yang akan dicapai melalui penggunaan produk tersebut. Sebaliknya, Maklumat Sebenar yang mendominasi bahagian bawah iklan tersebut akan memberikan informasi yang sebenar tentang produk tersebut kepada pembaca, seperti cara-cara untuk mendapatkan produk

yang diiklankan ataupun cara-cara untuk membuat sebarang pertanyaan tentang produk tersebut.

3.1.1.3 Nukleus Maklumat dan Margin

Nukleus Maklumat yang merupakan tumpuan maklumat selalunya akan mendominasi bahagian tengah sesuatu ruang. Dalam susun atur kontemporari, bahagian tengah selalunya merupakan lukisan yang simbolik contohnya logo, yang berfungsi untuk menggambarkan atau menerangkan tentang informasi yang mengelilingnya (Kress dan van Leeuwen, 1996, ms. 206). Elemen-elemen yang mengelilingi Nukleus Maklumat dikenali sebagai Margin. Margin adalah kurang penting jika dibandingkan dengan Nukleus Maklumat.

Sebagai contoh, terdapat juga sesetengah iklan produk yang meletakkan imej produk tersebut di bahagian tengah muka surat, diikuti dengan informasi mengenainya di sekeliling imej tersebut. Komposisi sebegini menjadikan imej produk yang diiklankan sebagai Nukleus Maklumat bagi tujuan menarik perhatian pembaca, sesuai dengan fungsinya sebagai elemen yang menjadi tumpuan maklumat, manakala informasi di sekelilingnya bertindak sebagai Margin.

3.1.2. Kepentingan

Kepentingan merujuk kepada cara elemen-elemen diberi kepentingan berdasarkan petunjuk visual seperti saiz, kontras warna, ketajaman imej, pemberatan, kedudukan

latar dan penindihan. Kress dan van Leeuwen (1996) mendefinisikan Kepentingan seperti berikut:

Salience. The elements (participants and representational and interactive syntagms) are made to attract the viewer's attention to different degrees, as realized by such factors as placement in the foreground or background, relative size, contrasts in tonal value (or colour), differences in sharpness, etc.(ms. 183)

Berkesinambungan dengan definisi tersebut, Kress dan van Leeuwen (1996, 2006) telah menjelaskan Kepentingan seperti berikut:

1) Saiz

Elemen yang bersaiz besar adalah lebih penting.

2) Kontras warna

Warna yang terang adalah lebih penting.

3) Ketajaman imej

Imej yang tajam adalah lebih penting.

4) Pemberatan

Objek yang bersifat “berat” adalah lebih penting.

5) Kedudukan latar

Elemen yang diletakkan sebagai latar depan adalah lebih penting daripada elemen yang diletakkan sebagai latar belakang.

6) Penindihan

Objek yang menindih adalah lebih penting daripada objek yang ditindih.

Kepentingan boleh membentuk hirarki dari segi kepentingan antara elemen tidak kira di mana ianya diletakkan. Dalam hal ini, sesetengah elemen boleh menjadi lebih penting dan lebih patut diberi perhatian berbanding elemen-elemen lain. Contohnya, elemen yang membentuk struktur Maklumat Terdahulu boleh menjadi lebih penting daripada elemen yang membentuk struktur Maklumat Baharu, atau sebaliknya, atau kedua-duanya menjadi sama penting. Perkara yang sama juga boleh diaplikasikan kepada elemen yang menjadi Maklumat Ideal dan Maklumat Sebenar serta Nukleus Maklumat dan Margin (Kress dan van Leeuwen, 1996, ms. 212).

Menurut Harrison (2003, ms. 57), Kepentingan juga bermaksud ciri-ciri kemampuan peserta-peserta di dalam teks untuk menarik perhatian penonton. Ini adalah sejajar dengan kenyataan Kress dan van Leeuwen (1996, ms. 213) bahawa Kepentingan boleh membuatkan pembaca melihat gambar yang menarik perhatian terlebih dahulu, untuk “mengikat” mereka kepada teks yang dibaca.

Mengambil satu iklan produk sebagai contoh, imej produk yang diberi lebih Kepentingan berbanding elemen-elemen lain melalui penggunaan saiz yang paling besar, warna yang paling terang dan kedudukannya sebagai latar depan dalam muka surat iklan tersebut akan menarik perhatian pembaca iklan untuk memberikan tumpuan kepada imej yang dipaparkan. Dengan cara ini, pembaca iklan seolah-olah sudah “diikat” untuk meneruskan pembacaan iklan tersebut. Justeru itu, jelaslah bahawa Kepentingan mempunyai fungsi untuk menarik perhatian pembaca teks.

3.1.3 Pembingkaian

Pembingkaian pula bermaksud cara keberkaitan dan cara ketidakberkaitan antara elemen-elemen. Ianya juga boleh diertikan sebagai tahap perkaitan dan pengasingan antara elemen-elemen. Kress dan van Leeuwen (1996) mendefinisikan Pembingkaian seperti berikut:

Framing. The presence or absence of framing devices (realized by elements which create dividing lines, or by actual frame lines) disconnects or connects elements of the image, signifying that they belong or do not belong together in some sense. (ms. 183)

Berkesinambungan dengan definisi tersebut, Kress dan van Leeuwen (1996, 2006) telah memperincikan Pembingkaian seperti berikut:

1) Keberkaitan

Elemen-elemen dilihat sebagai kepunyaan bersama, berterusan dan saling melengkapi. Keberkaitan ditunjukkan melalui ketiadaan garisan pembingkaian yang memisahkan, kewujudan vektor yang menghubungkan, persamaan warna dan bentuk visual serta secara verbal melalui tajuk yang berkaitan.

2) Ketidakberkaitan

Elemen-elemen dilihat sebagai terpisah, berdiri secara sendiri dan berbeza dengan elemen-elemen lain di sekelilingnya dari segi makna. Ketidakberkaitan ditunjukkan melalui kehadiran garisan pembingkaian, kontras warna dan perbezaan bentuk visual, secara verbal melalui tajuk yang tidak berkaitan dan ruang kosong antara elemen.

Lebih tinggi tahap Pembingkaian yang dilakukan terhadap sesuatu elemen, lebih banyak elemen tersebut dianggap terpisah daripada sesuatu informasi. Sebaliknya, lebih kuat keberkaitan antara elemen-elemen dalam sesuatu komposisi, lebih banyak mereka dianggap sebagai satu unit informasi, sebagai kepunyaan bersama (Kress dan van Leeuwen, 1996, ms. 214, 215).

Contohnya, dalam sesebuah iklan produk, imej produk mungkin tidak dibingkaikan secara berasingan daripada elemen-elemen lain dalam muka surat iklan tersebut seperti penerangan mengenai produk tersebut dan sebagainya. Ini bertujuan untuk menunjukkan keberkaitan antara mereka, di mana keberkaitan dilihat sebagai kepunyaan bersama, berterusan dan saling melengkapi. Dalam konteks ini, penerangan mengenai produk tersebut adalah melengkapi imej produk kerana berfungsi untuk memberikan informasi tentang produk tersebut.

Walau bagaimanapun, elemen-elemen lain yang tidak berkaitan dengan penerangan mengenai produk secara khusus seperti nombor telefon untuk dihubungi untuk mendapatkan maklumat lanjut tentang produk, mungkin dibingkaikan secara berasingan dalam satu ruang asing. Ini bertujuan untuk menunjukkan ketidakberkaitan antara mereka dan memisahkan unit informasi. Dalam konteks ini, produk dan penerangan mengenainya serta nombor telefon untuk dihubungi menjadi 2 unit informasi yang terpisah, berdiri secara sendiri dan berbeza dari segi makna. Justeru itu, jelaslah bahawa Pembingkaian mempunyai fungsi untuk mengaitkan dan memisahkan elemen-elemen dalam sesuatu komposisi.

3.2 Reka Bentuk Kajian

Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang melibatkan dapatan kajian secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil analisis data kajian akan diorganisasikan dalam bentuk jadual dari segi kuantitatif bagi menunjukkan frekuensi-frekuensi tertentu untuk menyokong hasil analisis data kualitatif.

Sebagai contoh, untuk bahagian atas kad rebutan yang merangkumi elemen visual iaitu watak Doraemon dan elemen tekstual iaitu nama watak Doraemon (lihat Rajah 3.4, ms. 68), bilangan kad yang elemen tekstualnya hadir di sebelah kiri diikuti dengan elemen visualnya di sebelah kanan dan sebaliknya direkodkan dan dikira frekuensinya untuk menjadi rujukan dan menyokong hasil analisis komposisi yang melibatkan Nilai Maklumat.

Kajian ini melibatkan 2 prosedur analisis data iaitu analisis kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* dan analisis dapatan soal selidik. Analisis kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* akan melalui 3 prosedur analisis data iaitu yang pertama sekali mengenalpasti elemen-elemen visual dan tekstual yang terdapat dalam kad permainan, kemudian menghuraikan elemen-elemen visual dan tekstual yang terdapat dalam kad permainan dan akhir sekali menjalankan analisis komposisi terhadap kad permainan berdasarkan teori analisis komposisi oleh Kress dan van Leeuwen (1996, 2006).

Dalam prosedur analisis data yang kedua iaitu menghuraikan elemen-elemen visual dan tekstual yang terdapat dalam kad permainan, analisis tekstual yang dijalankan turut

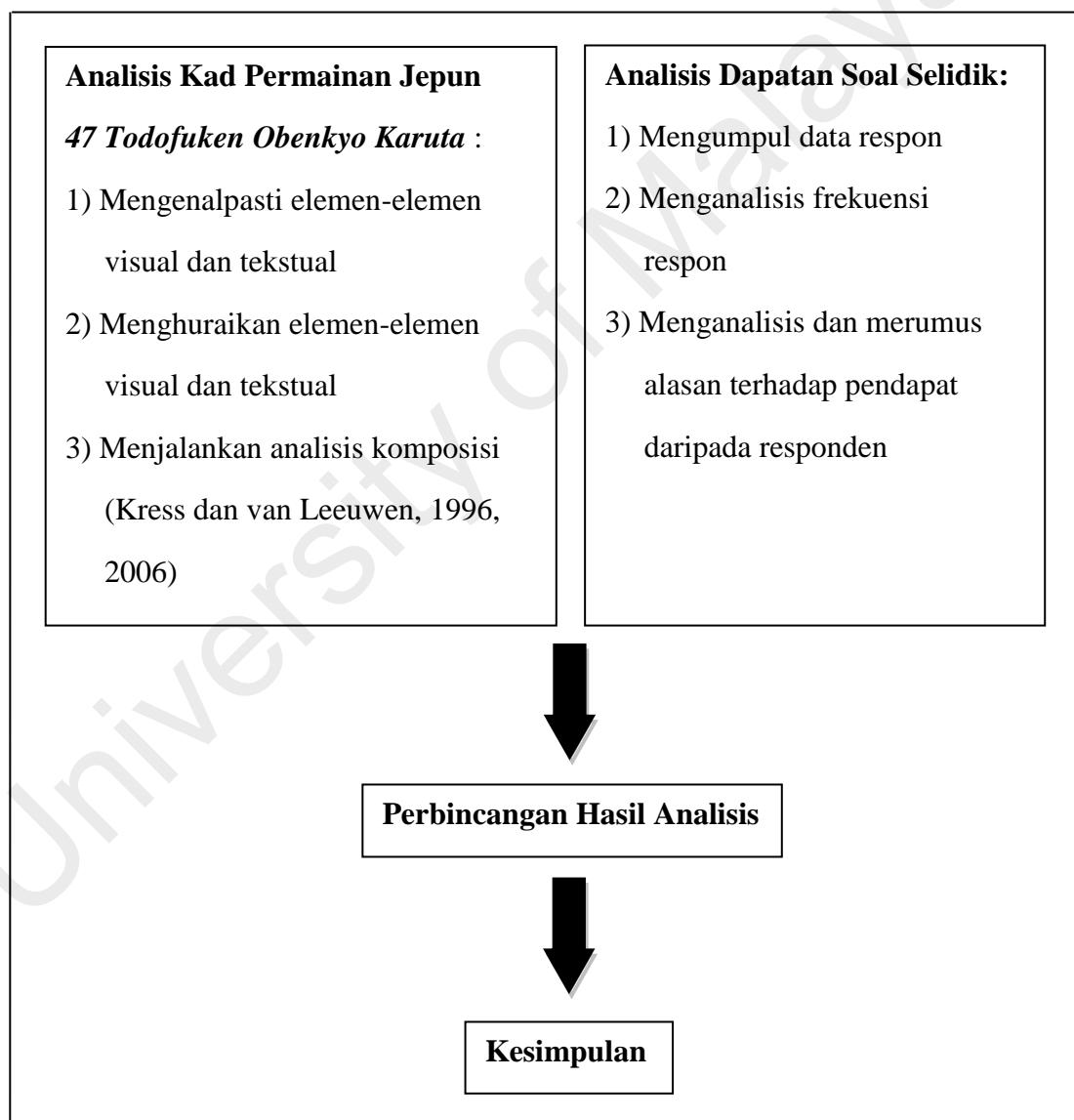
disertakan dengan terjemahan dalam bahasa Melayu. Terjemahan tersebut dilakukan oleh pengkaji sendiri tanpa bantuan atau pengesahan daripada mana-mana pihak. Ini adalah kerana pengkaji merupakan seorang pengajar subjek Bahasa Jepun di Ambang Asuhan Jepun, Universiti Malaya yang fasih berbahasa Jepun. Tambahan lagi, perkataan-perkataan serta ayat-ayat yang terlibat dalam analisis tekstual cuma merupakan perkataan dan ayat yang ringkas serta mudah difahami. Justeru itu, pengesahan terjemahan adalah tidak perlu untuk kajian ini.

Soal selidik dijalankan ke atas 15 orang responden yang merupakan pelajar-pelajar Ambang Asuhan Jepun bagi meninjau keberkesanan penggunaan kad permainan Jepun *47 Todofukan Obenkyo Karuta* sebagai bantu mengajar. Analisis dapatan soal selidik juga merangkumi 3 prosedur analisis data iaitu yang pertama sekali mengumpul data respon bagi setiap soalan yang dimuatkan dalam soal selidik tersebut. Kemudian frekuensi respon untuk soalan yang memerlukan jawapan “Ya” atau “Tidak” dianalisis dan hasilnya akan diorganisasikan dalam bentuk jadual. Akhir sekali, respon untuk soalan yang memerlukan alasan terhadap pendapat daripada responden turut dianalisis dan dirumuskan.

Seterusnya, kedua-dua hasil analisis iaitu hasil analisis kad permainan Jepun *47 Todofukan Obenkyo Karuta* dan hasil analisis dapatan soal selidik akan dibincangkan. Hasil analisis kad permainan Jepun *47 Todofukan Obenkyo Karuta* akan dibincangkan dari aspek memberi maklumat untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran, sejajar dengan objektif kajian ini, manakala hasil analisis dapatan soal selidik yang bertujuan untuk meninjau keberkesanan penggunaan kad permainan Jepun *47 Todofukan Obenkyo*.

Karuta sebagai bahan bantu mengajar pula akan digunakan untuk menyokong hasil analisis kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta*.

Akhir sekali, kesimpulan dibuat berdasarkan dapatan kajian. Di samping itu, implikasi dapatan kajian turut dinyatakan dan cadangan kajian masa depan juga turut disertakan. Rajah 3.1 di bawah menunjukkan rangka kerja kajian ini.



Rajah 3.1: Rangka kerja kajian

3.3 Prosedur Pengumpulan Data

Kajian ini mengumpul data dari 2 sumber iaitu kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* dan soal selidik. Berikut merupakan huraian untuk setiap prosedur pengumpulan data dalam kajian ini:

3.3.1 Kad Permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta*

Kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* yang bermaksud “Kad Permainan Pembelajaran 47 Prefektur” merupakan antara bahan bantu mengajar yang digunakan di Ambang Asuhan Jepun, Universiti Malaya (lihat Rajah 1.2). Kad permainan ini terdiri daripada 2 lagi set kad iaitu “*torifuda*” yang bermaksud “kad rebutan” dan “*yomifuda*” yang bermaksud “kad bacaan” (lihat Rajah 1.3). Setiap set kad rebutan dan kad bacaan terdiri daripada 47 keping kad yang setiap satunya mewakili setiap prefektur di Jepun. Kad permainan ini memperkenalkan 47 buah prefektur di Jepun melalui penggunaan ikon animasinya yang terkenal iaitu Doraemon.

Setiap keping kad rebutan dan kad bacaan terdiri daripada muka hadapan dan muka belakang yang memberikan maklumat tentang prefektur-prefektur di Jepun. Walau bagaimanapun, dalam kajian ini, analisis data hanya melibatkan muka hadapan kad permainan. Ini adalah kerana menurut Stimolo (2012) yang mengkaji petua untuk helaihan-heliahan penting dalam sesebuah katalog, muka hadapan merupakan bahagian yang paling penting dalam sesebuah teks. Menurut beliau lagi, muka hadapan mempunyai fungsi untuk menarik perhatian pembaca secukupnya untuk menyelak ke muka surat berikutnya. Sekiranya perhatian pembaca tidak dapat ditarik dalam masa 10 hingga 15 saat, kemungkinan yang bakal berlaku adalah mereka tidak akan menyelak dan meneroka ke muka surat berikutnya.

Seterusnya, untuk setiap set kad rebutan dan kad bacaan, hanya 34 keping kad daripada jumlah keseluruhan 47 keping kad dipilih untuk dianalisis iaitu hanya kad yang mewakili prefektur-prefektur yang terletak di pulau terbesar di Jepun iaitu pulau Honshu. Baki sebanyak 13 keping kad lagi iaitu kad yang mewakili prefektur-prefektur yang terletak di luar pulau Honshu tidak dikaji kerana faktor kekangan jumlah patah perkataan yang dibenarkan dalam penulisan ini. Ini menjadikan jumlah keseluruhan kad yang menjadi sampel kajian adalah sebanyak 68 keping, iaitu 34 keping kad rebutan dan 34 keping kad bacaan.

Prefektur-prefektur di pulau Honshu yang terlibat adalah Tokyo, Gunma, Mie, Shimane, Saitama, Kanagawa, Aichi, Nigata, Yamagata, Shiga, Miyagi, Toyama, Osaka, Fukui, Akita, Tochigi, Tottori, Ishikawa, Shizuoka, Hyogo, Yamaguchi, Aomori, Fukushima, Okayama, Gifu, Hiroshima, Chiba, Nagano, Nara, Kyoto, Iwate, Wakayama, Ibaraki dan Yamanashi (lihat Rajah 1.8, ms.14).

Dalam pengekodan sampel, setiap keping kad rebutan dikodkan dari R1 hingga R34 manakala setiap keping kad bacaan pula dikodkan dari B1 hingga B34. Pengekodan ini adalah mengikut urutan dan padanan huruf-huruf Hiragana yang tertera pada kad permainan.

Contohnya, kad rebutan yang tertera huruf Hiragana berbunyi “a”, iaitu huruf Hiragana pertama dalam bahasa Jepun, ianya dikodkan R1. Padanan kad rebutan ini pula adalah kad bacaan yang juga tertera huruf Hiragana berbunyi “a”. Justeru itu, kad bacaan tersebut dikodkan B1. Rajah 3.2 di muka surat berikutnya menunjukkan kad rebutan R1 dan kad bacaan B1.



Rajah 3.2: Kad rebutan R1 dan kad bacaan B1

3.3.2 Soal Selidik

Soal selidik dalam kajian ini dijalankan ke atas pelajar-pelajar Ambang Asuhan Jepun, Universiti Malaya yang merupakan pengguna kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta*. Tujuan soal selidik ini dijalankan adalah untuk meninjau keberkesanan penggunaan kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* sebagai bahan bantu mengajar.

Soal selidik ini telah dijalankan pada 10 Julai 2014, jam 2 petang bertempat di Ambang Asuhan Jepun, Universiti Malaya. Masa yang diperuntukkan adalah selama 30 minit. Para responden terdiri daripada 15 orang pelajar tahun 2 Rancangan Persediaan Khas ke Jepun (RPKJ) yang dipilih secara rawak. Daripada jumlah ini, 9 orang merupakan pelajar lelaki dan 6 orang merupakan pelajar perempuan. Kesemua responden berumur 19 tahun. Pada masa soal selidik ini dijalankan, kesemua responden sedang menjalani kursus persediaan dalam semester 3 dan oleh itu telah menjadi pengguna kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* selama 15 bulan.

Soal selidik ini terdiri daripada 5 soalan yang berfokus kepada pendapat responden tentang reka bentuk, ilustrasi dan susun atur elemen-elemen dalam kad permainan serta kesesuaian dan keberkesanannya sebagai bahan bantu mengajar untuk mempelajari tentang prefektur-prefektur di Jepun. Selain itu, soal selidik ini juga turut meninjau pendapat responden sama ada mereka bersetuju untuk mempromosikan atau menyarankan penggunaan kad permainan ini kepada mereka yang ingin mempelajari tentang negara Jepun.

Bagi tujuan analisis data, setiap helai borang soal selidik dikodkan dari S1 hingga S15.

Rajah 3.3 di bawah menunjukkan contoh borang soal selidik iaitu borang soal selidik S1.

SOAL SELIDIK MENGENAI KAD PERMAINAN JEPUN		
1.	Pada pendapat anda, adakah reka bentuk dan ilustrasi kad permainan ini menarik?	
<input checked="" type="radio"/> Ya		Tidak
2.	Pada pendapat anda, adakah susun atur elemen-elemen dalam kad permainan ini dibuat dengan baik dan berkesan untuk tujuan pembelajaran?	
<input checked="" type="radio"/> Ya		Tidak
3.	a)	Pada pendapat anda, adakah kad permainan ini sesuai dijadikan alat bantuan mengajar untuk mempelajari tentang prefektur-prefektur di Jepun?
<input checked="" type="radio"/> Ya		Tidak
b) Sila nyatakan alasan anda.		
<hr/> <i>terdapat banyak maklumat dengan kad yg menarik.</i> <hr/>		
4.	a)	Pada pendapat anda, adakah kad permainan ini berkesan dalam membantu anda meningkatkan penguasaan anda terhadap prefektur-prefektur di Jepun?
<input checked="" type="radio"/> Ya		Tidak
b) Sila nyatakan alasan anda.		
<hr/> <i>Diberikan penerangan dan ciri-ciri istimewa di sepanjang tempat.</i> <hr/>		
5.	Jika anda diberi peluang, adakah anda akan mempromosikan atau menyarankan penggunaan kad permainan ini kepada mereka yang ingin mengetahui atau mempelajari tentang negara Jepun?	
<input checked="" type="radio"/> Ya		Tidak
TERIMA KASIH		

Rajah 3.3: Borang soal selidik S1

Berdasarkan borang soal selidik S1, dapat dilihat bahawa secara keseluruhannya, soal selidik ini mengandungi 5 soalan yang kesemuanya memerlukan jawapan “Ya” atau “Tidak” daripada responden. Dalam pada itu, soalan (3) dan soalan (4) pula memerlukan responden untuk menyatakan alasan yang merupakan pendapat terhadap jawapan “Ya” atau “Tidak” yang diberikan.

Jadual 3.1 di bawah merumuskan reka bentuk soal selidik yang digunakan dalam kajian ini.

Jadual 3.1: Reka bentuk soal selidik

Soalan	Jawapan	
1. Pada pendapat anda, adakah reka bentuk dan ilustrasi kad permainan ini menarik?	Ya / Tidak	
2. Pada pendapat anda, adakah susun atur elemen-elemen dalam kad permainan ini dibuat dengan baik dan berkesan untuk tujuan pembelajaran?	Ya / Tidak	
3. Pada pendapat anda, adakah kad permainan ini sesuai dijadikan alat bantuan mengajar untuk mempelajari tentang prefektur-prefektur di Jepun?	a) Ya / Tidak	b) Alasan
4. Pada pendapat anda, adakah kad permainan ini berkesan dalam membantu anda meningkatkan penguasaan anda terhadap prefektur-prefektur di Jepun?	a) Ya / Tidak	b) Alasan
5. Jika anda diberi peluang, adakah anda akan mempromosikan atau menyarankan penggunaan kad permainan ini kepada mereka yang ingin mengetahui atau mempelajari tentang negara Jepun?	Ya / Tidak	

3.4 Prosedur Analisis Data

Kajian ini melibatkan 2 prosedur analisis data iaitu analisis kad permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta* dan analisis dapatan soal selidik. Berikut merupakan huraian untuk setiap prosedur analisis data dalam kajian ini:

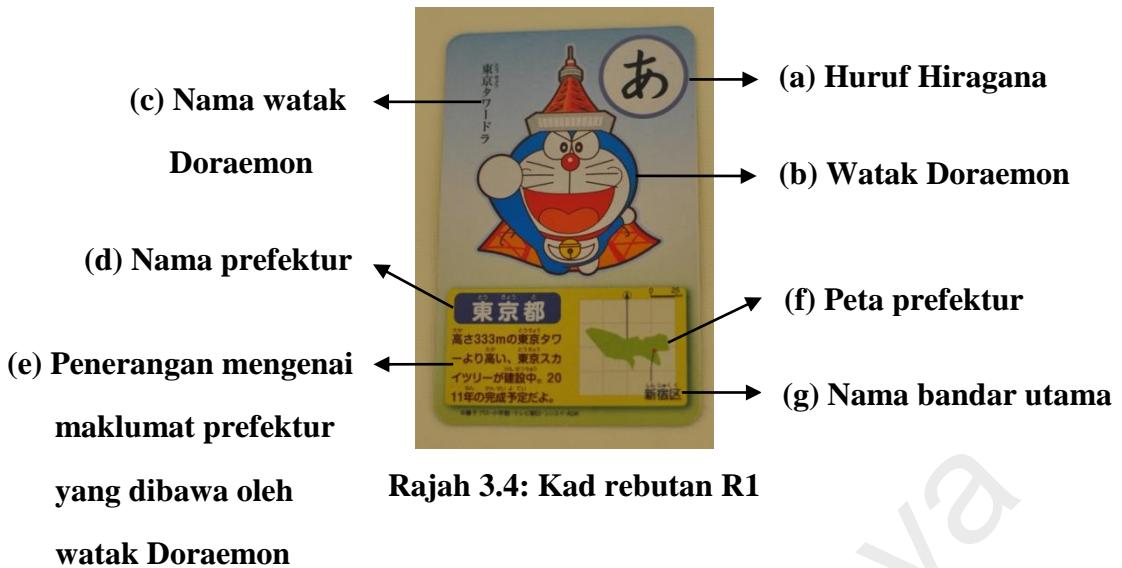
3.4.1 Analisis Kad Permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta*

Analisis kad permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta* dijalankan mengikut prosedur-prosedur seperti berikut:

- 1) Mengenalpasti elemen-elemen visual dan tekstual yang terdapat dalam kad permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta*.
- 2) Menghuraikan elemen-elemen visual dan tekstual yang terdapat dalam kad permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta*.
- 3) Menjalankan analisis komposisi terhadap kad permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta* berdasarkan teori analisis komposisi oleh Kress dan van Leeuwen (1996, 2006).

Dalam setiap prosedur, analisis data untuk kad permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta* dimulakan dengan kad rebutan dan diikuti dengan kad bacaan. Dalam pada itu, huraian untuk setiap kad rebutan dan kad bacaan dimulakan dengan elemen visual dan diikuti dengan elemen tekstual.

Sebelum data dianalisis, setiap elemen dalam setiap kad permainan dilabelkan. Elemen-elemen dalam kad rebutan dilabelkan dengan huruf (a) hingga (g), manakala elemen-elemen dalam kad bacaan pula dilabelkan dengan huruf (i) hingga (k). Rajah 3.4 dan Rajah 3.5 di muka surat berikutnya masing-masing menunjukkan kad rebutan R1 dan kad bacaan B1 yang dilabelkan.



Berikut disertakan sampel analisis data mengikut prosedur-prosedur yang telah disenaraikan:

3.4.1.1 Sampel Analisis: Mengenalpasti Elemen-elemen Visual dan Tekstual Yang Terdapat dalam Kad Permainan Jepun 47 Todofukken Obenkyo Karuta

Prosedur analisis kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* yang pertama adalah mengenalpasti elemen-elemen visual dan tekstual yang terdapat dalam kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta*.

3.4.1.1 Kad Rebutan

Seperti yang ditunjukkan oleh Rajah 3.4, elemen visual dalam kad rebutan R1 terdiri daripada 2 elemen berikut:

(b) Watak Doraemon

(f) Peta prefektur

Elemen tekstual dalam kad rebutan R1 pula terdiri daripada 5 elemen berikut:

(a) Huruf Hiragana

(c) Nama watak Doraemon

(d) Nama prefektur

(e) Penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon

(g) Nama bandar utama

3.4.1.2 Kad Bacaan

Seperti yang ditunjukkan oleh Rajah 3.5, elemen visual dalam kad bacaan B1 terdiri daripada elemen berikut:

(k) Gambar silhouette

Elemen tekstual dalam kad bacaan B1 pula terdiri daripada 2 elemen berikut:

(i) Huruf Hiragana

(j) Senryu

3.4.1.2 Sampel Analisis: Menghuraikan Elemen-elemen Visual dan Tekstual Yang Terdapat dalam Kad Permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta*

Prosedur analisis kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* yang kedua adalah menghuraikan elemen-elemen visual dan tekstual yang terdapat dalam kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta*.

3.4.1.2.1 Kad Rebutan

Huraian elemen-elemen dalam kad rebutan dimulakan dengan elemen visual dan diikuti dengan elemen tekstual.

Elemen visual:

Elemen (b): Watak Doraemon

Elemen visual yang pertama dalam kad rebutan R1 (lihat Rajah 3.4, ms. 68) iaitu watak Doraemon (b) akan dihuraikan dari segi warna, kedudukannya dalam kad permainan, paparan visual yang dibawa olehnya dan interpretasi yang dapat dibuat mengenai paparan visual tersebut. Di samping itu, huraian ringkas mengenai perkara-perkara yang berkaitan dengan paparan visual tersebut juga turut disertakan.

Elemen (f): Peta prefektur

Elemen visual yang kedua dalam kad rebutan R1 (lihat Rajah 3.4, ms. 68) iaitu peta prefektur (f) akan dihuraikan dari segi kedudukannya dalam kad permainan, warna, cara pembingkaian dan bentuk pembingkaian. Di samping itu, kehadiran elemen-elemen lain yang berkaitan dengan peta juga turut dinyatakan.

Elemen tekstual :

Elemen (a): Huruf Hiragana

Elemen tekstual yang pertama dalam kad rebutan R1 (lihat Rajah 3.4, ms. 68) iaitu huruf Hiragana (a) akan dihuraikan dari segi kedudukannya dalam kad permainan, warna, jenis dan saiz tulisan, cara, bentuk dan warna pembingkaian. Selain itu, fungsinya dalam kad permainan juga turut diterangkan.

Elemen (c): Nama watak Doraemon

Elemen tekstual yang kedua dalam kad rebutan R1 (lihat Rajah 3.4, ms. 68) iaitu nama watak Doraemon (c) akan dihuraikan dari segi kedudukannya dalam kad permainan, sistem penulisannya, maksud perkataan serta fungsinya dalam kad permainan. Di samping itu, warna dan saiz tulisan juga turut dihuraikan. Selain itu, jenis huruf yang digunakan juga turut diterangkan.

Elemen (d): Nama prefektur

Elemen tekstual yang ketiga dalam kad rebutan R1 (lihat Rajah 3.4, ms. 68) iaitu nama prefektur (d) akan dihuraikan dari segi kedudukannya dalam kad permainan, maksud perkataan serta warna, jenis dan saiz tulisan. Di samping itu, cara, bentuk dan warna pembingkaian juga turut dihuraikan. Selain itu, jenis huruf yang digunakan juga turut diterangkan.

Elemen (e): Penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon

Elemen tekstual yang keempat dalam kad rebutan R1 (lihat Rajah 3.4, ms. 68) iaitu penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon (e) akan dihuraikan dari segi kedudukannya dalam kad permainan, maksud ayat dan fungsi penerangan ini. Di samping itu, jenis, warna dan saiz tulisan juga turut diterangkan. Selanjutnya, setiap ayat akan dianalisis dari segi bentuk ayat dan pemilihan leksikal. Akhir sekali, jenis huruf yang digunakan juga turut diterangkan.

Elemen (g): Nama bandar utama

Elemen tekstual yang kelima dalam kad rebutan R1 (lihat Rajah 3.4, ms. 68) iaitu nama bandar utama akan dihuraikan dari segi kedudukannya dalam kad permainan serta

warna dan saiz tulisan. Di samping itu, penerangan mengenai elemen-elemen lain yang menjadi penunjuk lokasi bandar utama tersebut juga turut disertakan. Selain itu, jenis huruf yang digunakan juga turut diterangkan.

3.4.1.2.2 Kad Bacaan

Seperti juga kad rebutan,uraian elemen-elemen dalam kad bacaan juga dimulakan dengan elemen visual dan diikuti dengan elemen tekstual.

Elemen visual:

Elemen (k): Gambar silhouette

Elemen visual dalam kad bacaan B1 (lihat Rajah 3.5, ms. 68) iaitu gambar *silhouette* (k) akan dihuraikan dari segi warna, kedudukannya dalam kad permainan dan paparan visual yang dibawa olehnya.

Elemen tekstual :

Elemen (i): Huruf Hiragana

Elemen tekstual yang pertama dalam kad bacaan B1 (lihat Rajah 3.5, ms. 68) iaitu huruf Hiragana (i) akan dihuraikan dari segi kedudukannya dalam kad permainan, warna, jenis dan saiz tulisan, cara, bentuk dan warna pembingkaian. Selain itu, fungsinya dalam kad permainan juga turut diterangkan.

Elemen (j): Senryu

Elemen tekstual yang kedua dalam kad bacaan B1 (lihat Rajah 3.5, ms. 68) iaitu senryu (j) akan dihuraikan dari segi kedudukannya dalam kad permainan, sistem penulisannya, maksud ayat dan fungsi senryu. Di samping itu, jenis, warna dan saiz tulisan juga turut diterangkan. Selanjutnya, senryu dianalisis dari segi struktur senryu, bentuk ayat dan pemilihan leksikal. Akhir sekali, jenis huruf yang digunakan turut diterangkan.

3.4.1.3 Sampel Analisis: Menjalankan Analisis Komposisi Terhadap Kad Permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta* Berdasarkan Teori Analisis Komposisi oleh Kress dan van Leeuwen (1996, 2006)

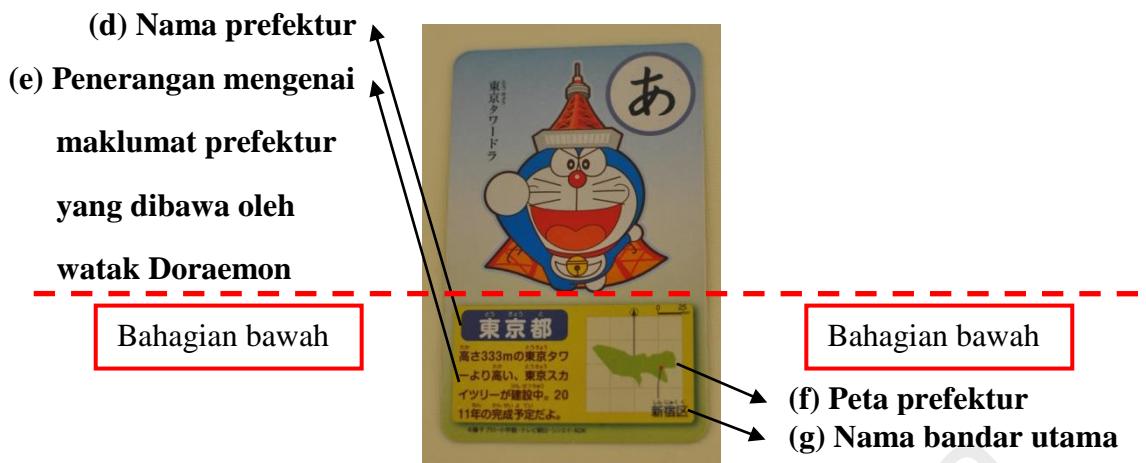
Prosedur analisis kad permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta* yang ketiga iaitu yang terakhir adalah menjalankan analisis komposisi terhadap kad permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta* berdasarkan teori analisis komposisi oleh Kress dan van Leeuwen (1996, 2006) .

3.4.1.3.1 Kad Rebutan

Analisis komposisi untuk kad rebutan dibahagikan kepada analisis bahagian atas kad dan analisis bahagian bawah kad. Pembahagian atas dan bawah dibuat mengikut warna dan elemen. Bahagian atas kad rebutan merupakan bahagian kad yang berwarna biru dan terdiri daripada elemen (a) iaitu huruf Hiragana, elemen (b) iaitu watak Doraemon dan elemen (c) iaitu nama watak Doraemon (lihat Rajah 3.6). Bahagian bawah kad rebutan pula merupakan bahagian kad yang berwarna hijau dan terdiri daripada elemen (d) iaitu nama prefektur, elemen (e) iaitu penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon, elemen (f) iaitu peta prefektur dan elemen (g) iaitu nama bandar utama (lihat Rajah 3.7).



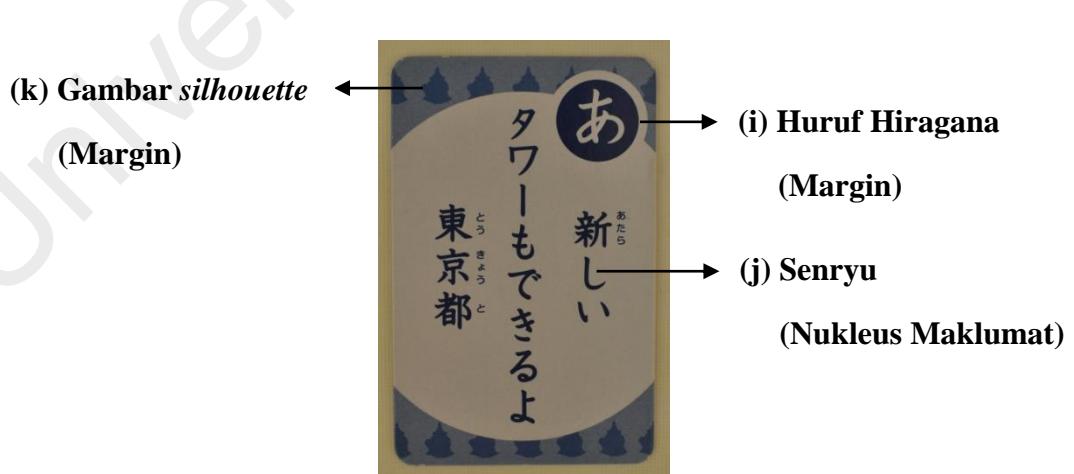
Rajah 3.6: Bahagian atas kad rebutan R1



Rajah 3.7: Bahagian bawah kad rebutan R1

3.4.1.3.2 Kad Bacaan

Analisis komposisi untuk kad bacaan melihat kepada struktur Nukleus Maklumat dan Margin seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 3.8 di bawah. Nukleus Maklumat merupakan elemen yang mendominasi bahagian tengah kad iaitu senryu (j). Margin pula adalah elemen-elemen yang terdapat di sekeliling Nukleus Maklumat iaitu huruf Hiragana (i) dan gambar *silhouette* (k).



Rajah 3.8: Nukleus Maklumat dan Margin untuk kad bacaan B1

3.4.2 Analisis Dapatan Soal Selidik

Analisis dapatan soal selidik dijalankan mengikut prosedur-prosedur seperti berikut:

- 1) Mengumpul data respon bagi setiap soalan yang dimuatkan dalam soal selidik.
- 2) Menganalisis frekuensi respon untuk soalan yang memerlukan jawapan “Ya” atau “Tidak”.
- 3) Menganalisis dan merumus alasan terhadap pendapat daripada responden untuk soalan yang memerlukan alasan responden.

Sebelum data dianalisis, setiap soalan dalam setiap borang soal selidik dilabelkan dengan nombor (1) hingga (5). Untuk soalan (3) dan soalan (4) yang memerlukan alasan responden, setiap soalan dibahagikan kepada bahagian (a) dan bahagian (b), iaitu soalan dilabelkan dengan nombor (3)(a), (3)(b), (4)(a) dan (4)(b). Soalan (3)(b) dan soalan (4)(b) adalah ruang untuk responden menyatakan alasan mereka.

Seterusnya, jawapan “Ya” ditandakan dengan simbol “✓” manakala jawapan “Tidak” pula ditandakan dengan simbol “✗”. Rajah 3.9 di muka surat berikutnya menunjukkan borang soal selidik S1 yang dilabelkan.

SOAL SELIDIK MENGENAI KAD PERMAINAN JEPUN		
(1)	1. Pada pendapat anda, adakah reka bentuk dan ilustrasi kad permainan ini menarik?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya Tidak
(2)	2. Pada pendapat anda, adakah susunatur elemen-elemen dalam kad permainan ini dibuat dengan baik dan berkesan untuk tujuan pembelajaran?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya Tidak
(3)(a)	3. a) Pada pendapat anda, adakah kad permainan ini sesuai dijadikan alat bantuan mengajar untuk mempelajari tentang prefektur-prefektur di Jepun?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya Tidak
(3)(b)	b) Sila nyatakan alasan anda.	<p>terdapat banyak maklumat dengan kad yg menarik.</p> <hr/> <hr/>
(4)(a)	4. a) Pada pendapat anda, adakah kad permainan ini berkesan dalam membantu anda meningkatkan penggunaan anda terhadap prefektur-prefektur di Jepun?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya Tidak
(4)(b)	b) Sila nyatakan alasan anda.	<p>Diberikan penerangan oleh cini & istimewa dg sepusut tempat.</p> <hr/> <hr/>
(5)	5. Jika anda diberi peluang, adakah anda akan mempromosikan atau menyarankan penggunaan kad permainan ini kepada mereka yang ingin mengetahui atau mempelajari tentang negara Jepun?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya Tidak
TERIMA KASIH		

Rajah 3.9: Borang soal selidik S1

Berikut disertakan sampel analisis data mengikut prosedur-prosedur yang telah disenaraikan:

3.4.2.1 Sampel Analisis: Mengumpul Data Respon bagi Setiap Soalan Yang Dimuatkan Dalam Soal Selidik

Prosedur analisis dapatan soal selidik yang pertama adalah mengumpul data respon bagi setiap soalan yang dimuatkan dalam borang soal selidik. Respon untuk soalan-soalan dalam borang soal selidik S1 adalah seperti berikut:

Jadual 3.2: Respon untuk borang soal selidik S1

Nombor soalan	Jawapan	Alasan
(1)	✓	-
(2)	✓	-
(3)(a)	✓	Terdapat banyak maklumat dengan kad yang menarik
(3)(b)	-	
(4)(a)	✓	Diberikan penerangan dan ciri-ciri istimewa di sesuatu tempat
(4)(b)	-	
(5)	✓	-

Hasil analisis telah mendapati bahawa respon untuk kesemua 5 soalan dalam borang soal selidik S1 adalah jawapan “Ya”.

3.4.2.2 Sampel Analisis: Menganalisis Frekuensi Respon untuk Soalan Yang Memerlukan Jawapan “Ya” atau “Tidak”

Prosedur analisis dapatan soal selidik yang kedua adalah menganalisis frekuensi respon untuk soalan yang memerlukan jawapan “Ya” atau “Tidak”. (Lihat Jadual 4.10, ms. 186).

3.4.2.3 Sampel Analisis: Menganalisis dan Merumus Alasan Terhadap Pendapat daripada Responden untuk Soalan Yang Memerlukan Alasan Responden

Prosedur analisis dapatan soal selidik yang terakhir adalah menganalisis dan merumus alasan terhadap pendapat daripada responden untuk soalan yang memerlukan alasan responden. Rumusan alasan terhadap pendapat daripada responden untuk soalan-soalan yang memerlukan alasan responden dalam borang soal selidik S1 adalah seperti berikut:

Jadual 3.3: Rumusan alasan responden untuk borang soal selidik S1

Nombor soalan	Rumusan
(3)	Responden bersetuju bahawa kad permainan Jepun 47 <i>Todofukken Obenkyo Karuta</i> sesuai dijadikan bahan bantu mengajar untuk mempelajari tentang prefektur-prefektur di Jepun, kerana ianya terdapat banyak maklumat dan merupakan kad yang menarik.
(4)	Responden bersetuju bahawa kad permainan Jepun 47 <i>Todofukken Obenkyo Karuta</i> berkesan dalam membantunya meningkatkan penguasaannya terhadap prefektur-prefektur di Jepun, kerana ianya memberi penerangan dan menceritakan ciri-ciri istimewa sesebuah prefektur di Jepun.

Hasil analisis telah mendapati bahawa responden bersetuju bahawa kad permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta* sesuai dijadikan bahan bantu mengajar untuk mempelajari tentang prefektur-prefektur di Jepun. Alasan yang diberikan oleh responden terhadap pendapat tersebut adalah kerana kad permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta* mengandungi banyak maklumat dan merupakan kad yang menarik.

Responden juga bersetuju bahawa kad permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta* berkesan dalam membantunya meningkatkan penguasaan terhadap prefektur-prefektur

di Jepun. Ini adalah kerana kad permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta* memberi penerangan dan menceritakan ciri-ciri istimewa sesebuah prefektur di Jepun.

3.5 Kesimpulan

Bab ini telah menerangkan tentang metodologi yang terlibat dalam mencapai objektif kajian dan menjawab soalan-soalan kajian. Kerangka teori yang telah diperkenalkan dalam bab sebelum ini telah diuraikan dengan lebih terperinci. Di samping itu, reka bentuk kajian, prosedur pengumpulan data dan prosedur analisis data juga turut dimuatkan, berserta sampel analisis data bagi memberikan gambaran tentang cara-cara data kajian dianalisis. Bab yang seterusnya memuatkan dapatan kajian dan perbincangan mengenainya.

BAB 4

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

4.0 Pengenalan

Bab ini memuatkan dapatan kajian dan perbincangan mengenainya. Bahagian 4.1 memuatkan analisis data untuk kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* manakala bahagian 4.2 pula memuatkan analisis data untuk soal selidik. Kesemua analisis data dijalankan mengikut prosedur analisis data yang telah dihuraikan dalam bab sebelum ini. Seterusnya, perbincangan mengenai komposisi kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* sebagai elemen pemberi maklumat untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran dibuat dalam bahagian 4.3 dengan disokong oleh hasil analisis dapatan soal selidik. Bab ini diakhiri dengan kesimpulan dalam bahagian 4.4.

4.1 Analisis Kad Permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta*

Analisis kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* dijalankan mengikut prosedur-prosedur seperti berikut:

- 1) Mengenalpasti elemen-elemen visual dan tekstual yang terdapat dalam kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta*.
- 2) Menghuraikan elemen-elemen visual dan tekstual yang terdapat dalam kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta*.
- 3) Menjalankan analisis komposisi terhadap kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* berdasarkan teori analisis komposisi oleh Kress dan van Leeuwen (1996, 2006).

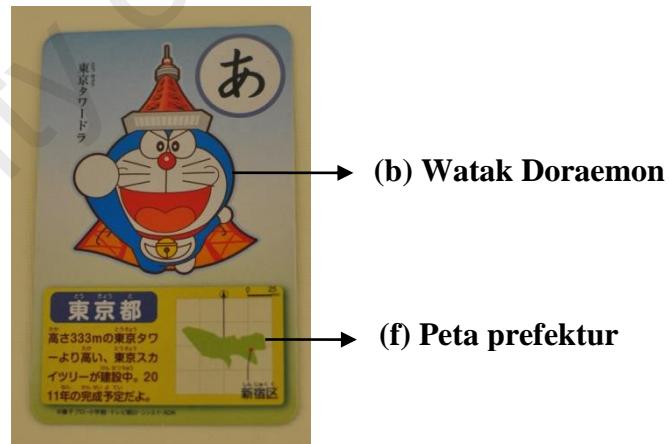
4.1.1 Mengenalpasti Elemen-elemen Visual dan Tekstual Yang Terdapat dalam Kad Permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta*

Prosedur analisis kad permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta* yang pertama adalah mengenalpasti elemen-elemen visual dan tekstual yang terdapat dalam kad permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta*. Analisis data dimulakan dengan kad rebutan dan diikuti dengan kad bacaan.

4.1.1.1 Kad Rebutan

Analisis kad rebutan dimulakan dengan elemen visual dan diikuti dengan elemen tekstual.

Elemen visual:



Rajah 4.1: Elemen-elemen visual dalam kad rebutan R1

Rajah 4.1 di atas menunjukkan contoh kad rebutan iaitu kad rebutan R1. Berdasarkan rajah tersebut, dapat dilihat bahawa kad rebutan R1 mempunyai 2 elemen visual iaitu:

(b) Watak Doraemon

(f) Peta prefektur

Di samping itu, terdapat juga beberapa keping kad rebutan yang mempunyai 1 lagi elemen visual iaitu watak sampingan. Elemen visual ini dilabelkan dengan huruf (h) seperti yang ditunjukkan oleh Rajah 4.2 di bawah.



Rajah 4.2: Elemen-elemen visual dalam kad rebutan R9

Berdasarkan Rajah 4.2 di atas, dapat dilihat bahawa kad rebutan R9 mempunyai 3 elemen visual iaitu:

(b) Watak Doraemon

(f) Peta prefektur

(h) Watak sampingan

Jadual 4.1 di muka surat berikutnya merumuskan elemen-elemen visual yang terdapat dalam 34 keping kad rebutan yang menjadi sampel kajian iaitu kad rebutan R1 hingga kad rebutan R34. Simbol “✓” menunjukkan kehadiran elemen-elemen dalam sampel kajian manakala simbol “✗” pula menunjukkan ketidakhadiran elemen-elemen tersebut.

Jadual 4.1: Elemen-elemen visual dalam kad rebutan R1 hingga kad rebutan R34

Kod sampel	(b):	(f):	(h):
	Watak Doraemon	Peta prefektur	Watak sampingan
R1	✓	✓	✗
R2	✓	✓	✗
R3	✓	✓	✗
R4	✓	✓	✗
R5	✓	✓	✗
R6	✓	✓	✗
R7	✓	✓	✗
R8	✓	✓	✗
R9	✓	✓	✓
R10	✓	✓	✗
R11	✓	✓	✗
R12	✓	✓	✗
R13	✓	✓	✗
R14	✓	✓	✗
R15	✓	✓	✗
R16	✓	✓	✓
R17	✓	✓	✗
R18	✓	✓	✗
R19	✓	✓	✗
R20	✓	✓	✓
R21	✓	✓	✓
R22	✓	✓	✗
R23	✓	✓	✗
R24	✓	✓	✗

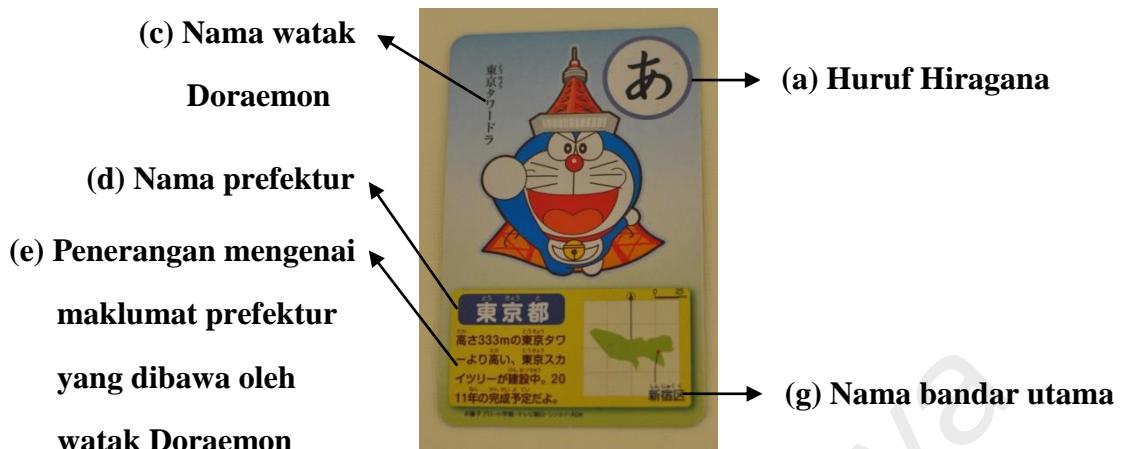
Jadual 4.1, sambungan

R25	✓	✓	✗
R26	✓	✓	✗
R27	✓	✓	✗
R28	✓	✓	✗
R29	✓	✓	✗
R30	✓	✓	✗
R31	✓	✓	✗
R32	✓	✓	✗
R33	✓	✓	✗
R34	✓	✓	✗

Berdasarkan Jadual 4.1, dapat dilihat bahawa kesemua 34 keping sampel kajian daripada set kad rebutan mempunyai 2 elemen visual iaitu elemen (b) yang mewakili watak Doraemon dan elemen (f) yang mewakili peta prefektur.

Walau bagaimanapun, dalam jumlah keseluruhan 34 keping kad rebutan, terdapat 4 keping kad rebutan yang mempunyai 1 lagi elemen visual iaitu watak sampingan. Ini bermakna terdapat 3 elemen visual dalam kad-kad tersebut iaitu elemen (b) yang mewakili watak Doraemon, elemen (f) yang mewakili peta prefektur dan elemen (h) yang mewakili watak sampingan. Kad-kad tersebut adalah kad rebutan R9, R16, R20 dan R21. Bilangan kad rebutan yang mempunyai elemen visual (h) iaitu watak sampingan merangkumi 11.8% daripada jumlah keseluruhan sampel kajian daripada set kad rebutan.

Elemen tekstual:



Rajah 4.3: Elemen-elemen tekstual

dalam kad rebutan R1

Rajah 4.3 di atas menunjukkan contoh kad rebutan iaitu kad rebutan R1. Berdasarkan rajah tersebut, dapat dilihat bahawa kad rebutan R1 mempunyai 5 elemen tekstual iaitu:

- (a) Huruf Hiragana
- (c) Nama watak Doraemon
- (d) Nama prefektur
- (e) Penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon
- (g) Nama bandar utama

Jadual 4.2 di muka surat berikutnya merumuskan elemen-elemen tekstual yang terdapat dalam 34 keping kad rebutan yang menjadi sampel kajian iaitu kad rebutan R1 hingga kad rebutan R34. Simbol “✓” menunjukkan kehadiran elemen-elemen dalam sampel kajian.

Jadual 4.2: Elemen-elemen tekstual dalam kad rebutan R1 hingga kad rebutan R34

Kod sampel	(a): Huruf Hiragana	(c): Nama watak Doraemon	(d): Nama prefektur	(e): Penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon	(g): Nama bandar utama
R1	✓	✓	✓	✓	✓
R2	✓	✓	✓	✓	✓
R3	✓	✓	✓	✓	✓
R4	✓	✓	✓	✓	✓
R5	✓	✓	✓	✓	✓
R6	✓	✓	✓	✓	✓
R7	✓	✓	✓	✓	✓
R8	✓	✓	✓	✓	✓
R9	✓	✓	✓	✓	✓
R10	✓	✓	✓	✓	✓
R11	✓	✓	✓	✓	✓
R12	✓	✓	✓	✓	✓
R13	✓	✓	✓	✓	✓
R14	✓	✓	✓	✓	✓
R15	✓	✓	✓	✓	✓
R16	✓	✓	✓	✓	✓
R17	✓	✓	✓	✓	✓
R18	✓	✓	✓	✓	✓
R19	✓	✓	✓	✓	✓
R20	✓	✓	✓	✓	✓
R21	✓	✓	✓	✓	✓
R22	✓	✓	✓	✓	✓

Jadual 4.2, sambungan

R23	✓	✓	✓	✓	✓
R24	✓	✓	✓	✓	✓
R25	✓	✓	✓	✓	✓
R26	✓	✓	✓	✓	✓
R27	✓	✓	✓	✓	✓
R28	✓	✓	✓	✓	✓
R29	✓	✓	✓	✓	✓
R30	✓	✓	✓	✓	✓
R31	✓	✓	✓	✓	✓
R32	✓	✓	✓	✓	✓
R33	✓	✓	✓	✓	✓
R34	✓	✓	✓	✓	✓

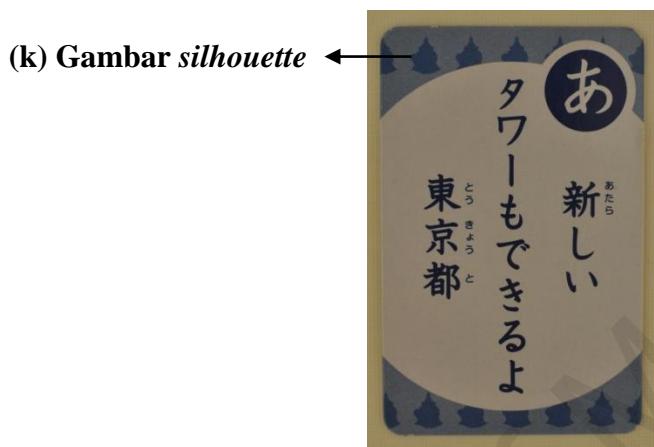
Berdasarkan Jadual 4.2, dapat dilihat bahawa kesemua 34 keping sampel kajian daripada set kad rebutan mempunyai 5 elemen teksual iaitu elemen (a) yang mewakili huruf Hiragana, elemen (c) yang mewakili nama watak Doraemon, elemen (d) untuk nama prefektur, elemen (e) untuk penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon dan elemen (g) yang mewakili nama bandar utama.

Berbeza dengan elemen visual, elemen tekstual dalam set kad rebutan tidak terdapat sebarang pengecualian atau penambahan elemen. Ini bermakna kesemua 34 keping kad rebutan mempunyai bilangan elemen tekstual yang sama.

4.1.1.2 Kad Bacaan

Seperti analisis kad rebutan, analisis kad bacaan juga dimulakan dengan elemen visual dan diikuti dengan elemen tekstual.

Elemen visual:



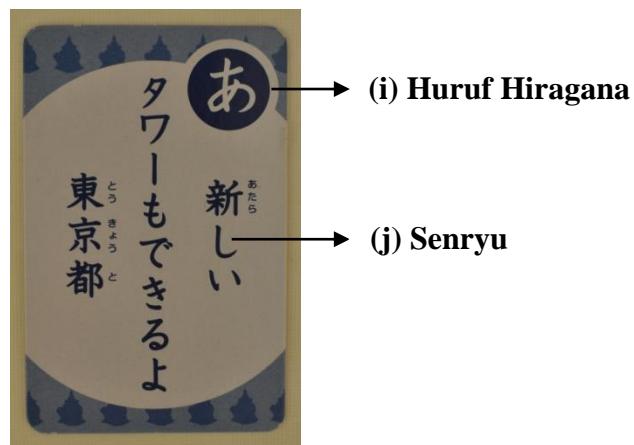
Rajah 4.4: Elemen-elemen visual dalam kad bacaan B1

Rajah 4.4 di atas menunjukkan contoh kad bacaan iaitu kad bacaan B1. Berdasarkan rajah tersebut, dapat dilihat bahawa kad bacaan B1 mempunyai 1 elemen visual iaitu:

(k) Gambar silhouette

Elemen tekstual:

Rajah 4.5 di muka surat berikutnya menunjukkan elemen-elemen tekstual yang terdapat dalam kad bacaan B1.



Rajah 4.5: Elemen-elemen tekstual dalam kad bacaan B1

Berdasarkan Rajah 4.5 di atas, dapat dilihat bahawa kad bacaan B1 mempunyai 2 elemen tekstual iaitu:

(i) Huruf Hiragana

(j) Senryu

Jadual 4.3 di muka surat berikutnya merumuskan elemen-elemen visual dan tekstual yang terdapat dalam 34 keping kad bacaan yang menjadi sampel kajian iaitu kad bacaan B1 hingga kad bacaan B34. Simbol “✓” menunjukkan kehadiran elemen-elemen dalam sampel kajian.

Jadual 4.3: Elemen-elemen visual dan tekstual dalam kad bacaan B1 hingga kad bacaan B34

Kod sampel	Elemen visual	Elemen tekstual	
	(k): Gambar silhouette	(i): Huruf Hiragana	(j): Senryu
B1	✓	✓	✓
B2	✓	✓	✓
B3	✓	✓	✓
B4	✓	✓	✓
B5	✓	✓	✓
B6	✓	✓	✓
B7	✓	✓	✓
B8	✓	✓	✓
B9	✓	✓	✓
B10	✓	✓	✓
B11	✓	✓	✓
B12	✓	✓	✓
B13	✓	✓	✓
B14	✓	✓	✓
B15	✓	✓	✓
B16	✓	✓	✓
B17	✓	✓	✓
B18	✓	✓	✓
B19	✓	✓	✓
B20	✓	✓	✓

Jadual 4.3, sambungan

B21	✓	✓	✓
B22	✓	✓	✓
B23	✓	✓	✓
B24	✓	✓	✓
B25	✓	✓	✓
B26	✓	✓	✓
B27	✓	✓	✓
B28	✓	✓	✓
B29	✓	✓	✓
B30	✓	✓	✓
B31	✓	✓	✓
B32	✓	✓	✓
B33	✓	✓	✓
B34	✓	✓	✓

Berdasarkan Jadual 4.3, dapat dilihat bahawa kesemua 34 keping sampel kajian daripada set kad bacaan mempunyai 1 elemen visual iaitu elemen (k) yang mewakili gambar *silhouette*. Selain itu, terdapat 2 elemen tekstual dalam kesemua 34 keping kad bacaan iaitu elemen (i) yang mewakili huruf Hiragana dan elemen (j) yang mewakili senryu.

Berbeza dengan sampel kajian dalam set kad rebutan, kesemua 34 keping sampel kajian dalam set kad bacaan mempunyai elemen visual dan elemen tekstual yang sama. Ini

bermakna tidak terdapat sebarang pengecualian atau penambahan elemen dalam mana-mana sampel kajian dalam set kad bacaan.

4.1.2 Menghuraikan Elemen-elemen Visual dan Tekstual Yang Terdapat dalam Kad Permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta*

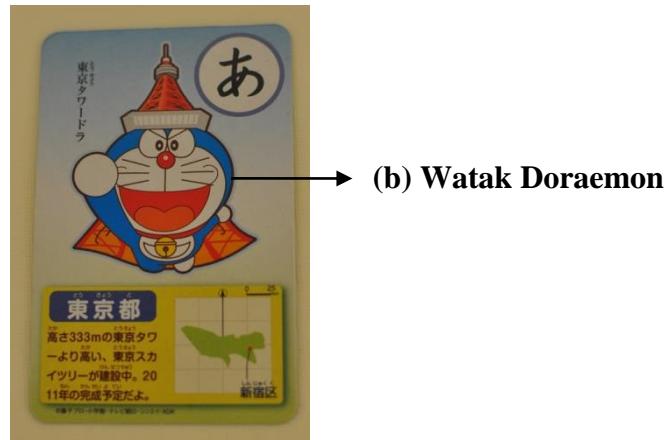
Prosedur analisis kad permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta* yang kedua pula adalah menghuraikan elemen-elemen visual dan tekstual yang terdapat dalam kad permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta*. Huraian dimulakan dengan kad rebutan dan diikuti dengan kad bacaan. Beberapa contoh sampel kajian turut disertakan dalam huraian elemen-elemen visual dan tekstual untuk setiap set kad rebutan dan set kad bacaan.

4.1.2.1 Kad Rebutan

Huraian elemen-elemen dalam kad rebutan dimulakan dengan elemen visual dan diikuti dengan elemen tekstual.

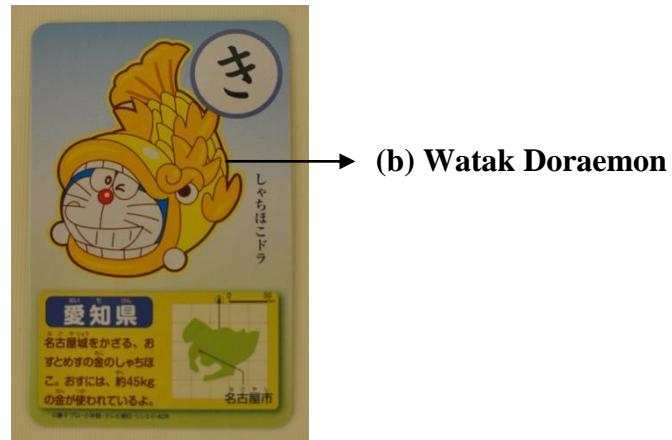
Elemen visual:

Elemen (b): Watak Doraemon



(b) Watak Doraemon

Rajah 4.6: Elemen (b) (watak Doraemon) dalam kad rebutan R1



Rajah 4.7: Elemen (b) (watak Doraemon) dalam kad rebutan R7



Rajah 4.8: Elemen (b) (watak Doraemon) dalam kad rebutan R12

Elemen visual yang pertama dalam set kad rebutan adalah elemen (b) iaitu watak Doraemon. Rajah 4.6 hingga Rajah 4.8 masing-masing menunjukkan watak Doraemon dalam kad rebutan R1, R7 dan R12. Berdasarkan 3 contoh kad rebutan tersebut, dapat dilihat bahawa elemen (b) iaitu watak Doraemon pada dasarnya berwarna biru dan putih. Kedudukannya pula adalah mendominasi bahagian atas dan tengah kad rebutan.

Kad rebutan R1 (lihat Rajah 4.6) adalah mewakili prefektur Tokyo. Daripada visual yang dipaparkan, dapat dilihat bahawa watak Doraemon dipakaikan dengan sebuah menara dan ini boleh diinterpretasikan sebagai keistimewaan prefektur Tokyo iaitu

terdapatnya sebuah menara. Pada masa kad permainan ini dihasilkan, Menara Tokyo merupakan menara yang paling tinggi di Tokyo dengan ketinggian 333meter, namun menara yang kedua iaitu “*Tokyo Skytree*” sedang dalam pembinaan dan dijangka siap pada tahun 2011. Apabila telah siap dibina, *Tokyo Skytree* akan menjadi menara yang paling tinggi di prefektur Tokyo.

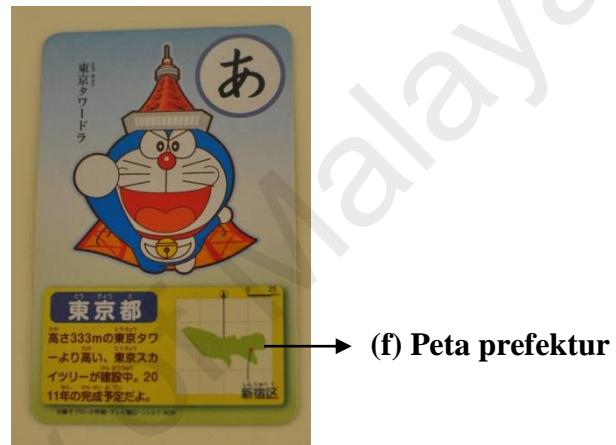
Kad rebutan R7 (lihat Rajah 4.7) pula mewakili prefektur Aichi. Kad rebutan ini memaparkan watak Doraemon dipakaikan sejenis ikan besar berwarna kuning atau emas yang dinamakan “*Shachihoko*”. Oleh itu, interpretasi yang dapat dibuat melalui paparan visual ini adalah prefektur Aichi terkenal dengan *Shachihoko*. *Shachihoko* adalah sejenis haiwan laut imaginasi yang popular dalam kalangan masyarakat Jepun. Ianya berwarna emas dan berkepala raksasa serta berbadan ikan. Bentuk haiwan laut imaginasi yang unik ini banyak digunakan sebagai dekorasi untuk bangunan-bangunan besar dan gah contohnya istana.

Contoh yang seterusnya adalah kad rebutan R12 (lihat Rajah 4.8) yang mewakili prefektur Toyama. Dalam kad rebutan R12 ini, watak Doraemon memakai bunga tulip dan berada di dalam sebuah pasu. Ini boleh diinterpretasikan sebagai keistimewaan prefektur Toyama iaitu terdapatnya penghasilan bunga tulip yang banyak. Prefektur Toyama merupakan kawasan yang menghasilkan putik bunga tulip yang terbanyak di Jepun dan sebanyak 1 juta bunga tulip berkembang di Taman Tulip Tonami yang terletak di pefektur ini.

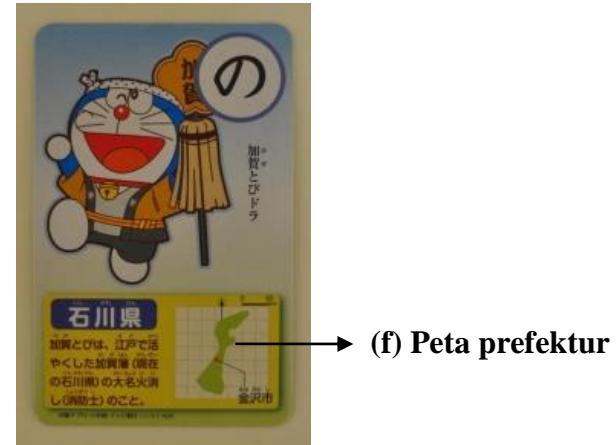
Berdasarkan 3 contoh kad rebutan yang telah diuraikan, secara keseluruhannya, dapat dirumuskan bahawa elemen (b) iaitu watak Doraemon dalam setiap kad rebutan pada

dasarnya berwarna biru dan putih. Kedudukannya pula adalah mendominasi bahagian atas dan tengah setiap kad rebutan. Selain itu, paparan visual yang dibawa oleh watak Doraemon adalah menunjukkan keistimewaan prefektur yang diwakilinya. (Lihat Lampiran A untuk kad-kad rebutan yang lain).

Elemen (f): Peta prefektur



Rajah 4.9: Elemen (f) (peta prefektur) dalam kad rebutan R1



Rajah 4.10: Elemen (f) (peta prefektur) dalam kad rebutan R18



(f) Peta prefektur

Rajah 4.11: Elemen (f) (peta prefektur) dalam kad rebutan R26

Elemen visual yang kedua dalam set kad rebutan adalah elemen (f) iaitu peta prefektur.

Rajah 4.9 menunjukkan peta prefektur dalam kad rebutan R1 yang mewakili prefektur Tokyo. Rajah 4.10 pula menunjukkan peta prefektur dalam kad rebutan R18 yang mewakili prefektur Ishikawa. Rajah 4.11 memuatkan peta prefektur dalam kad rebutan R26 yang mewakili prefektur Hiroshima.

Berdasarkan 3 contoh kad rebutan tersebut, dapat dilihat bahawa elemen (f) iaitu peta prefektur dimuatkan di bahagian bawah sebelah kanan setiap kad rebutan. Ianya berwarna hijau dan dibingkaikan secara berasingan menggunakan bentuk segi empat sama berwarna putih yang mengandungi garisan-garisan grid. Di samping itu, anak panah yang menunjukkan arah utara dan skala peta juga turut dimuatkan bersama peta prefektur. (Lihat Lampiran A untuk kad-kad rebutan yang lain).

Elemen (h): Watak sampingan

Elemen visual yang ketiga dalam set kad rebutan adalah elemen (h) iaitu watak sampingan. Walau bagaimanapun, elemen ini cuma hadir dalam 4 keping kad rebutan

iaitu kad rebutan R9, R16, R20 dan R21. Rajah 4.12 hingga Rajah 4.15 menunjukkan keempat-empat keping kad rebutan yang terdapat kehadiran elemen (h) iaitu watak sampingan. Secara keseluruhannya, watak sampingan berfungsi untuk membantu menerangkan mesej yang dibawa oleh elemen (b) iaitu watak Doraemon mengenai keistimewaan sesebuah prefektur.



Rajah 4.12: Elemen (h) (watak sampingan) dalam kad rebutan R9



Rajah 4.13: Elemen (h) (watak sampingan) dalam kad rebutan R16



Rajah 4.14: Elemen (h) (watak sampingan) dalam kad rebutan R20



Rajah 4.15: Elemen (h) (watak sampingan) dalam kad rebutan R21

Rajah 4.12 hingga Rajah 4.15 masing-masing menunjukkan watak sampingan dalam kad rebutan R9, R16, R20 dan R21. Dalam kad rebutan R9, R16 dan R20 dapat dilihat bahawa watak sampingan merupakan watak Doralin iaitu adik perempuan kepada watak Doraemon dalam cerita animasi Doraemon. Watak Doralin pada dasarnya berwarna kuning dan putih. Dari segi kedudukan, watak Doralin diletakkan bersama-sama watak Doraemon masing-masing dan kedua-dua elemen visual ini mendominasi bahagian atas dan tengah setiap kad rebutan.

Terdapat sedikit kelainan untuk kad rebutan R21 (lihat Rajah 4.15) apabila watak sampingan dalam kad rebutan ini bukan merupakan watak Doralin, sebaliknya adalah watak anak ikan buntal. Selain itu, berbeza dengan watak sampingan dalam kad rebutan R9, R16 dan R20, watak sampingan dalam kad rebutan R21 ini diletakkan terpisah daripada watak Doraemonnya. Walau bagaimanapun, kedua-dua elemen visual ini masih lagi mendominasi bahagian atas kad rebutan R21.

Kad rebutan R9 (lihat Rajah 4.12) adalah mewakili prefektur Yamagata. Daripada visual yang dipaparkan, dapat dilihat bahawa watak Doralin diletakkan di belakang watak Doraemon. Di samping itu, watak Doralin juga memakai buah ceri seperti watak Doraemon dan mereka diikat bersama di kepala lalu membentuk imej setangkai ceri. Justeru itu, melalui paparan visual ini, dapatlah diinterpretasikan bahawa prefektur Yamagata adalah terkenal dengan penghasilan buah ceri. Prefektur Yamagata sememangnya terkenal sebagai pusat penanaman dan penghasilan buah ceri nombor satu di Jepun. Di samping itu, ianya juga merupakan prefektur yang paling banyak menghasilkan buah pir Eropah di negara Jepun.

Kad rebutan R16 (lihat Rajah 4.13) pula mewakili prefektur Tochigi. Daripada visual yang dipaparkan, dapat dilihat bahawa terdapat 2 watak Doralin yang masing-masing diletakkan di sebelah kiri dan kanan watak Doraemon. Kedua-dua watak Doralin tersebut dipakaikan dengan seekor monyet, sama seperti watak Doraemon. Ini menjadikan keseluruhan watak dalam kad rebutan R16 ini membentuk 3 ekor monyet. Justeru itu, melalui paparan visual ini, dapatlah diinterpretasikan bahawa prefektur Tochigi adalah terkenal dengan kisah 3 ekor monyet. Ketiga-tiga ekor monyet ini

merupakan patung ukiran yang menggayaikan aksi “tidak melihat”, “tidak mendengar” dan “tidak bercakap”. Patung ukiran ini terdapat di Kuil Nikko yang terletak di prefektur Tochigi dan dinamakan “*Nikko Sanzaru*” yang bermaksud “3 Monyet Nikko”.

Kad rebutan R20 (lihat Rajah 4.14) adalah mewakili prefektur Hyogo. Dalam kad rebutan R20 ini, watak Doralin dilihat hadir di sebelah kiri watak Doraemon. Watak Doralin memakai pakaian tradisional kaum Cina sambil tangannya memegang bekas yang berisi kuih pau Cina, seperti juga yang digambarkan oleh watak Doraemon. Ini boleh diinterpretasikan sebagai keistimewaan prefektur Hyogo iaitu terdapatnya *Chinatown*. “*Nankin machi*” yang bermaksud “bandar Nankin” yang terletak di prefektur Hyogo merupakan salah sebuah *Chinatown* yang terbesar di Jepun selain daripada yang terdapat di Yokohama dan Nagasaki. Di bandar Nankin terdapat banyak kedai makan Cina dan juga kedai-kedai yang menjual barang runcit yang lain.

Sampel terakhir dalam set kad rebutan yang terdapat kehadiran watak sampingan adalah kad rebutan R21 seperti yang ditunjukkan oleh Rajah 4.15. Kad rebutan R21 adalah mewakili prefektur Yamaguchi. Paparan visual dalam kad rebutan ini menunjukkan watak anak ikan buntal yang diletakkan terpisah daripada watak Doraemon. Ini boleh diinterpretasikan sebagai keistimewaan prefektur Yamaguchi iaitu ianya terkenal dengan ikan buntal. Ikan buntal merupakan ikan yang terkenal sebagai ikan yang mahal. Disebabkan ikan ini beracun, lesen tukang masak ikan buntal adalah diperlukan bagi sesiapa yang ingin memasak masakan yang menggunakan ikan ini.

Berdasarkanuraian yang telah dibuat, secara keseluruhannya, dapat dirumuskan bahawa elemen (h) iaitu watak sampingan dalam kad rebutan R9, R16 dan R20 merupakan watak Doralin yang pada dasarnya berwarna kuning dan putih. Dari segi kedudukan, watak Doralin diletakkan bersama-sama watak Doraemon masing-masing dan kedua-dua elemen visual ini mendominasi bahagian atas dan tengah setiap kad rebutan. Untuk kad rebutan R21, watak sampingannya adalah watak anak ikan buntal yang diletakkan terpisah daripada watak Doraemonnya. Walau bagaimanapun, kedua-dua elemen visual ini masih lagi mendominasi bahagian atas kad rebutan R21.

Dari segi paparan visual, watak sampingan dalam keempat-empat kad rebutan R9, R16, R20 dan R21 masing-masing menunjukkan keistimewaan prefektur yang diwakilinya. Ini adalah sejajar dengan fungsi watak sampingan iaitu untuk membantu menerangkan mesej mengenai keistimewaan sesebuah prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon.

Jadual 4.4 di bawah merumuskan ciri-ciri elemen visual dalam set kad rebutan secara keseluruhannya.

Jadual 4.4: Rumusan ciri-ciri elemen visual dalam set kad rebutan

(b): Watak Doraemon	(f): Peta prefektur	(h): Watak sampingan
Kedudukan: Atas, tengah	Kedudukan: Bawah, kanan	Kedudukan: Atas,tengah, bersama watak Doraemon (Doralin) Atas, terpisah daripada watak Doraemon (anak ikan buntal)

Jadual 4.4, sambungan

<u>Warna:</u>	<u>Warna:</u>	<u>Warna:</u>
Biru dan putih	Hijau	Kuning dan putih (Doralin)
<u>Bingkai:</u>	<u>Bingkai:</u>	<u>Bingkai:</u>
Tiada	Asing, segi empat sama, putih (ada garisan grid)	Tiada
<u>Paparan visual:</u>	<u>Paparan visual:</u>	<u>Paparan visual:</u>
Menunjukkan keistimewaan prefektur	Memberi maklumat geografi prefektur	Menunjukkan keistimewaan prefektur
<u>Elemen lain:</u>	<u>Elemen lain:</u>	<u>Elemen lain:</u>
Watak sampingan	Anak panah arah utara, skala peta	-

Berdasarkan Jadual 4.4, dapat dilihat bahawa dari segi kedudukan, elemen (b) iaitu watak Doraemon dan elemen (h) iaitu watak sampingan diletakkan di bahagian atas kad rebutan, manakala elemen (f) iaitu peta prefektur dimuatkan di bahagian bawah kad rebutan.

Watak Doraemon diwarnakan dengan biru dan putih manakala watak sampingan iaitu Doralin pula diwarnakan dengan kuning dan putih. Kedua-dua kombinasi warna ini adalah merupakan warna asal watak-watak tersebut dalam cerita animasi Doraemon. Warna hijau pula dipilih untuk peta prefektur. Sejajar dengan apa yang diutarakan oleh Moya dan Pinar (2008) iaitu warna hijau secara tradisinya telah diterima sebagai warna yang melambangkan tumbesaran, kesuburan, ketenangan dan kedamaian, pemilihan

warna hijau untuk peta prefektur dilihat dapat melambangkan negara Jepun sebagai kawasan yang subur, tenang dan damai untuk didiami atau dikunjungi.

Dari segi pembingkaian, cuma elemen (f) iaitu peta prefektur yang dibingkaikan secara berasingan menggunakan bentuk segi empat sama berwarna putih. Ini bertujuan supaya ianya mudah dikenalpasti. Tiada sebarang pembingkaian yang dibuat untuk elemen (b) iaitu watak Doraemon dan elemen (h) iaitu watak sampingan.

Selain itu, paparan visual yang dibawa oleh watak Doraemon dan watak sampingan adalah menunjukkan keistimewaan prefektur yang diwakili. Peta prefektur pula memberi maklumat geografi tentang prefektur yang diwakili.

Terdapat kehadiran elemen lain bersama watak Doraemon iaitu watak sampingan yang berfungsi untuk membantu menerangkan mesej mengenai keistimewaan sesebuah prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon. Peta prefektur juga disertakan dengan elemen lain iaitu anak panah yang menunjukkan arah utara dan skala peta.

Elemen tekstual :

Elemen (a): Huruf Hiragana

Elemen tekstual yang pertama dalam set kad rebutan adalah elemen (a) iaitu huruf Hiragana. Rajah 4.16 hingga Rajah 4.18 di muka surat berikutnya masing-masing menunjukkan huruf Hiragana dalam kad rebutan R1, R24 dan R31.



Rajah 4.16: Elemen (a) (huruf Hiragana) dalam kad rebutan R1



Rajah 4.17: Elemen (a) (huruf Hiragana) dalam kad rebutan R24



Rajah 4.18: Elemen (a) (huruf Hiragana) dalam kad rebutan R31

Kad rebutan R1 (lihat Rajah 4.16) adalah mewakili prefektur Tokyo. Huruf Hiragana dalam kad rebutan R1 berbunyi “a”. Huruf Hiragana ini berfungsi sebagai padanan huruf Hiragana yang terdapat dalam kad bacaan B1 (lihat elemen (i) dalam Rajah 4.35, ms. 135), iaitu huruf yang pertama disebut dalam ayat yang dibacakan daripada senryu (lihat elemen (j) dalam Rajah 4.38, ms. 137).

Kad rebutan R24 (lihat Rajah 4.17) pula mewakili prefektur Okayama. Huruf Hiragana dalam kad rebutan R24 berbunyi “mu”. Huruf Hiragana ini berfungsi sebagai padanan huruf Hiragana yang terdapat dalam kad bacaan B24 (lihat elemen (i) dalam Rajah 4.36, ms. 135), iaitu huruf yang pertama disebut dalam ayat yang dibacakan daripada senryu (lihat elemen (j) dalam Rajah 4.40, ms. 138).

Contoh yang seterusnya adalah kad rebutan R31 (lihat Rajah 4.18) yang mewakili prefektur Iwate. Huruf Hiragana dalam kad rebutan R31 berbunyi “yo”. Huruf Hiragana ini berfungsi sebagai padanan huruf Hiragana yang terdapat dalam kad bacaan B31 (lihat elemen (i) dalam Rajah 4.37, ms. 135), iaitu huruf yang pertama disebut dalam ayat yang dibacakan daripada senryu (lihat elemen (j) dalam Rajah 4.41, ms. 138).

Berdasarkan 3 contoh huruf Hiragana dalam kad-kad rebutan yang telah dihuraikan, secara keseluruhannya, dapat dirumuskan bahawa elemen (a) iaitu huruf Hiragana dimuatkan di bahagian atas sebelah kanan setiap kad rebutan. Tulisan elemen tekstual ini pula adalah berwarna hitam, tebal serta bersaiz paling besar antara kesemua elemen tekstual yang terdapat dalam kad rebutan. Justeru itu, huruf Hiragana merupakan elemen tekstual yang paling penting dalam kad rebutan. Dari segi pembingkaian, huruf Hiragana dibingkaikan secara berasingan di dalam bulatan berwarna biru muda dan

berlatarbelakangkan warna putih. Selain itu, setiap huruf Hiragana dalam set kad rebutan adalah berfungsi sebagai padanan huruf Hiragana yang terdapat dalam set kad bacaan. (Lihat Lampiran A untuk kad-kad rebutan yang lain).

Elemen (c): Nama watak Doraemon

Elemen tekstual yang kedua dalam set kad rebutan adalah elemen (c) iaitu nama watak Doraemon. Rajah 4.19 hingga Rajah 4.21 masing-masing menunjukkan nama watak Doraemon dalam kad rebutan R1, R4 dan R11.



Rajah 4.19: Elemen (c) (nama watak Doraemon) dalam kad rebutan R1



Rajah 4.20: Elemen (c) (nama watak Doraemon) dalam kad rebutan R4



Rajah 4.21: Elemen (c) (nama watak Doraemon) dalam kad rebutan R11

Kad rebutan R1 (lihat Rajah 4.19) adalah mewakili prefektur Tokyo. Dalam kad rebutan R1, nama watak Doraemon hadir di sebelah kiri watak Doraemon dan ianya menunjukkan “*Toukyou Tawa- Dora*” yang bermaksud “Dora Menara Tokyo”. Ini berfungsi untuk menceritakan mengenai visual yang dibawa oleh watak Doraemon iaitu di prefektur Tokyo terdapat Menara Tokyo. Perkataan “*Toukyou*” ditulis menggunakan huruf Kanji, manakala perkataan “*Tawa-*” ditulis menggunakan huruf Katakana kerana ianya berasal daripada bahasa Inggeris yang bermaksud “*Tower*”. Huruf Kana iaitu Katakana digunakan untuk menulis perkataan “*Dora*” kerana ianya merupakan kata nama khas.

Kad rebutan R4 (lihat Rajah 4.20) pula mewakili prefektur Shimane. Berbeza dengan kad rebutan R1 (lihat Rajah 4.19), dalam kad rebutan R4, nama watak Doraemon hadir di sebelah kanan watak Doraemon dan ianya menunjukkan “*Yasugi Bushi Dora*” yang bermaksud “Dora Yasugi Bushi”. Ini berfungsi untuk menceritakan mengenai visual yang dibawa oleh watak Doraemon iaitu prefektur Shimane adalah terkenal dengan tarian tradisional yang dinamakan “*Yasugi Bushi*”. Perkataan “*Yasugi Bushi*” ditulis menggunakan huruf Kanji, manakala perkataan “*Dora*” ditulis dalam Huruf Kana iaitu Katakana kerana ianya merupakan kata nama khas.

Contoh yang seterusnya adalah kad rebutan R11 (lihat Rajah 4.21) yang mewakili prefektur Miyagi. Sama seperti kad rebutan R4 (lihat Rajah 4.20), kad rebutan R11 juga memuatkan nama watak Doraemon di sebelah kanan watak Doraemon. Nama watak Doraemon dalam kad rebutan R11 menunjukkan “*Date Masamune Dora*” yang bermaksud “Dora Date Masamune”. Ini berfungsi untuk menceritakan mengenai visual yang dibawa oleh watak Doraemon iaitu prefektur Miyagi adalah terkenal dengan sejarah seorang pahlawan bernama Date Masamune. Perkataan “*Date Masamune*” ditulis menggunakan huruf Kanji, manakala perkataan “*Dora*” ditulis dalam Huruf Kana iaitu Katakana kerana ianya merupakan kata nama khas.

Berdasarkan 3 contoh nama watak Doraemon dalam kad-kad rebutan yang telah dihuraikan, secara keseluruhannya, dapat dirumuskan bahawa elemen (c) iaitu nama watak Doraemon dimuatkan sama ada di sebelah kiri ataupun di sebelah kanan elemen (b) iaitu watak Doraemon. Dalam setiap kad rebutan, nama watak Doraemon ditulis menggunakan sistem penulisan Jepun iaitu dari atas ke bawah dan terdapat perkataan “*Dora*” di setiap akhiran nama. Nama watak Doraemon berfungsi untuk menceritakan mengenai visual yang dibawa oleh watak Doraemon, iaitu tentang keistimewaan sesebuah prefektur. Tulisan yang digunakan adalah berwarna hitam dan bersaiz kedua kecil selepas elemen (e) iaitu penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon (lihat Rajah 4.25, ms. 111).

Selain itu, secara keseluruhannya, nama watak Doraemon ditulis menggunakan huruf Kana dan huruf Kanji. Huruf Kana iaitu Katakana digunakan untuk menulis perkataan “*Dora*” kerana ianya merupakan kata nama khas iaitu nama watak kartun animasi

Doraemon. Di samping itu, huruf Katakana juga digunakan untuk menulis perkataan yang berasal daripada bahasa asing.

Huruf Kanji pula digunakan untuk perkataan-perkataan selain “*Dora*”, iaitu perkataan yang menunjukkan keistimewaan sesebuah prefektur. Walau bagaimanapun, di sebelah kanan huruf Kanji tersebut diletakkan ejaan ataupun bacaan dalam huruf Kana iaitu Hiragana yang bertujuan membantu dan memudahkan pembacaan huruf-huruf Kanji tersebut terutamanya dalam kalangan kanak-kanak dan mungkin juga orang asing yang turut menggunakan kad permainan ini. (Lihat Lampiran A untuk kad-kad rebutan yang lain).

Elemen (d): Nama prefektur



Rajah 4.22: Elemen (d) (nama prefektur) dalam kad rebutan R1



(d) Nama prefektur

Rajah 4.23: Elemen (d) (nama prefektur) dalam kad rebutan R19



(d) Nama prefektur

Rajah 4.24: Elemen (d) (nama prefektur) dalam kad rebutan R28

Elemen tekstual yang ketiga dalam set kad rebutan adalah elemen (d) iaitu nama prefektur. Kad rebutan R1 (lihat Rajah 4.22) adalah mewakili prefektur Tokyo. Nama prefektur dalam kad rebutan R1 menunjukkan “*Toukyou-to*” yang bermaksud “prefektur Tokyo”. Kad rebutan R19 (lihat Rajah 4.23) pula mewakili prefektur Shizuoka. Nama prefektur dalam kad rebutan R19 menunjukkan “*Shizuoka-ken*” yang bermaksud “prefektur Shizuoka”. Akhir sekali, nama prefektur dalam kad rebutan R28 (lihat Rajah 4.24) yang mewakili prefektur Nagano pula menunjukkan “*Nagano-ken*” yang bermaksud “prefektur Nagano”.

Berdasarkan 3 contoh kad rebutan tersebut, dapat dilihat bahawa elemen (d) iaitu nama prefektur dimuatkan di bahagian bawah sebelah kiri setiap kad rebutan. Elemen tekstual ini diwarnakan dengan warna putih menggunakan tulisan yang tebal serta saiz tulisan yang kedua besar selepas elemen (a) iaitu huruf Hiragana (lihat Rajah 4.16, ms. 104). Dari segi pembingkaian, nama prefektur dibingkaikan secara berasingan menggunakan bentuk segi empat tepat berwarna biru gelap supaya mudah dikenalpasti.

Selain itu, secara keseluruhannya, nama prefektur dalam setiap kad rebutan ditulis menggunakan huruf Kanji. Walau bagaimanapun, di atas setiap huruf Kanji tersebut diletakkan ejaan ataupun bacaan dalam huruf Kana iaitu Hiragana yang bertujuan membantu dan memudahkan pembacaan huruf-huruf Kanji tersebut terutamanya dalam kalangan kanak-kanak dan mungkin juga orang asing yang turut menggunakan kad permainan ini. (Lihat Lampiran A untuk kad-kad rebutan yang lain).

Elemen (e): Penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak

Doraemon

(e) Penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon



Rajah 4.25: Elemen (e) (penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon) dalam kad rebutan R1

(e) Penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon



Rajah 4.26: Elemen (e) (penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon) dalam kad rebutan R5

(e) Penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon



Rajah 4.27: Elemen (e) (penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon) dalam kad rebutan R16

Elemen tekstual yang keempat dalam set kad rebutan adalah elemen (e) iaitu penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon, seperti yang ditunjukkan oleh Rajah 4.25 hingga Rajah 4.27.

Berdasarkan 3 contoh kad rebutan tersebut, dapat dilihat bahawa elemen (e) iaitu penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon

dimuatkan di bahagian bawah elemen (d) iaitu nama prefektur. Selain itu, tulisan yang digunakan untuk elemen (e) adalah tebal dan berwarna coklat serta bersaiz paling kecil antara kesemua elemen tekstual yang terdapat dalam setiap kad rebutan.

Kad rebutan R1 (lihat Rajah 4.25) adalah mewakili prefektur Tokyo. Elemen (e) dalam kad rebutan R1 terdiri daripada 2 potong ayat yang berbunyi:

*Takasa 333m no Toukyou Tawa- yori takai, Toukyou Sukaitsuri- ga
kensetsuchuu. 2011 nen no kansei yotei da yo.*

Ayat ini membawa maksud:

Tokyo Skytree yang lebih tinggi daripada Menara Tokyo yang tingginya 333meter, sedang dalam pembinaan. Jangkaan siap tahun 2011.

Penerangan ini berfungsi untuk menerangkan secara ringkas mengenai Menara Tokyo yang melambangkan keistimewaan prefektur Tokyo, di samping menyatakan keistimewaan lain di prefektur Tokyo iaitu akan terdapatnya *Tokyo Skytree* yang lebih tinggi daripada Menara Tokyo pada tahun 2011.

Berikut merupakan analisis bentuk ayat dan pemilihan leksikal untuk elemen (e) dalam kad rebutan R1:

(1) Ayat : *Takasa 333m no Toukyou Tawa- yori takai, Toukyou Sukaitsuri- ga kensetsuchuu.*

Terjemahan : Ketinggian 333m (partikel) Tokyo Menara berbanding tinggi, *Tokyo Skytree* (partikel) sedang dalam pembinaan.

Maksud : *Tokyo Skytree* yang lebih tinggi daripada Menara Tokyo yang tingginya 333meter, sedang dalam pembinaan.

Ayat (1) iaitu ayat yang pertama dalam elemen (e) menunjukkan ujaran dan situasi tidak formal kerana menggunakan bentuk biasa (Enyo, 2007). Bentuk biasa dalam ayat ini ditunjukkan melalui perkataan “*kensetsuchuu*”, di mana hujung ayat tidak berakhir dengan bentuk sama ada “-masu”, “-desu” atau “-masen”, yang menandakan situasi formal. Leksikal-leksikal dalam ayat pertama ini pula terdiri daripada kata nama seperti “ketinggian”, “333m”, “Menara Tokyo”, “*Tokyo Skytree*” dan adjektif iaitu “tinggi”.

(2) Ayat : 2011 nen no kansei yotei da yo.

Terjemahan : 2011 tahun (partikel) siap jangkaan - (partikel).

Maksud : Jangkaan siap tahun 2011.

Ayat (2) iaitu ayat yang kedua dalam elemen (e) juga menunjukkan ujaran dan situasi tidak formal kerana menggunakan bentuk biasa (Enyo, 2007). Bentuk biasa dalam ayat ini ditunjukkan melalui perkataan “yotei da” sebelum partikel “yo”, di mana perkataan ini tidak berakhir dengan bentuk sama ada “-masu”, “-desu” atau “-masen”, yang menandakan situasi formal. Ayat kedua ini dihasilkan dalam bentuk yang ringkas dan padat. Leksikal-leksikalnya terdiri daripada kata nama seperti “tahun” dan “jangkaan”.

Seterusnya, di akhir ayat (2) terdapat penggunaan partikel akhiran ayat *yo*. Partikel *yo* merupakan partikel akhiran ayat yang selain digunakan dalam komunikasi untuk tujuan perkongsian maklumat (Hasegawa, 2010), ianya juga berfungsi sebagai penegasan

untuk sesuatu mesej yang ingin disampaikan dalam sesebuah ayat (Iwata dan Kobayashi, 2013). Oleh itu, dalam ayat (2) dalam kad rebutan R1 ini, penulis teks dilihat ingin memberi penegasan bahawa *Tokyo Skytree* dijangka siap dibina pada tahun 2011, dengan penggunaan partikel akhiran ayat *yo* dalam ayat tersebut.

Dari segi pemilihan leksikal, kata nama seperti “Menara Tokyo” dan “*Tokyo Skytree*” yang digunakan dalam elemen (e) dalam kad rebutan R1 adalah merujuk kepada objek yang menjadi keistimewaan prefektur Tokyo. Selain itu, adjektif “*takai*” yang bermaksud “tinggi” yang digunakan untuk menerangkan mengenai keistimewaan *Tokyo Skytree* juga dilihat dapat menjadi satu daya penarik.

Dari segi jenis huruf yang digunakan pula, elemen (e) iaitu penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon dalam kad rebutan R1 ditulis menggunakan huruf Kana dan huruf Kanji. Huruf Kana iaitu Katakana digunakan untuk menulis perkataan “*Toukyou Tawa-*” dan “*Toukyou Sukaitsuri-*” kerana perkataan-perkataan tersebut berasal daripada bahasa Inggeris yang masing-masing bermaksud “*Tokyo Tower*” dan “*Tokyo Skytree*”.

Huruf Kanji pula digunakan dalam keseluruhan ayat dalam elemen (e). Walau bagaimanapun, di atas huruf Kanji tersebut diletakkan ejaan ataupun bacaan dalam huruf Kana iaitu Hiragana yang bertujuan membantu dan memudahkan pembacaan huruf-huruf Kanji tersebut terutamanya dalam kalangan kanak-kanak dan mungkin juga orang asing yang turut menggunakan kad permainan ini.

Kad rebutan R5 (lihat Rajah 4.26) pula mewakili prefektur Saitama. Elemen (e) dalam kad rebutan R5 terdiri daripada 2 potong ayat yang berbunyi:

Kawagoe chihou no, furuku kara no tokusanbutsu ga satsumaimo.

Iroiro na imo ryouri ga meibutsu da yo.

Ayat ini membawa maksud:

Produk istimewa sejak zaman dahulu daerah Kawagoe adalah ubi kayu.

Masakan ubi yang bervariasi adalah produk terkenal.

Penerangan ini berfungsi untuk menerangkan secara ringkas mengenai produk ubi kayu daerah Kawagoe yang melambangkan keistimewaan prefektur Saitama.

Berikut merupakan analisis bentuk ayat dan pemilihan leksikal untuk elemen (e) dalam kad rebutan R5:

(1) Ayat : *Kawagoe chihou no, furuku kara no tokusanbutsu ga satsumaimo.*

Terjemahan : Kawagoe daerah (partikel), zaman dahulu (partikel) (partikel)
produk istimewa (partikel) ubi kayu.

Maksud : Produk istimewa sejak zaman dahulu daerah Kawagoe adalah ubi kayu.

Ayat (1) iaitu ayat yang pertama dalam elemen (e) menunjukkan ujaran dan situasi tidak formal kerana menggunakan bentuk biasa (Enyo, 2007). Bentuk biasa dalam ayat ini ditunjukkan melalui perkataan “*satsumaimo*” di mana hujung ayat tidak berakhir dengan bentuk sama ada “-masu”, “-desu” atau “-masen”, yang menandakan situasi formal.

Leksikal-leksikal dalam ayat pertama ini pula terdiri daripada kata nama seperti “produk istimewa” dan “ubi kayu”.

(2) Ayat : *Iroiro na imo ryouri ga meibutsu da yo.*

Terjemahan : Bervariasi - ubi masakan (partikel) produk terkenal - (partikel).

Maksud : Masakan ubi yang bervariasi adalah produk terkenal.

Ayat (2) iaitu ayat yang kedua dalam elemen (e) juga menunjukkan ujaran dan situasi tidak formal kerana menggunakan bentuk biasa (Enyo, 2007). Bentuk biasa dalam ayat ini ditunjukkan melalui perkataan “*meibutsu da*” sebelum partikel “*yo*”, di mana perkataan ini tidak berakhir dengan bentuk sama ada “-masu”, “-desu” atau “-masen”, yang menandakan situasi formal. Leksikal-leksikal dalam ayat kedua ini terdiri daripada adjektif seperti “bervariasi” dan kata nama seperti “produk terkenal”.

Seterusnya, di akhir ayat (2) terdapat penggunaan partikel akhiran ayat *yo*, seperti juga yang terdapat dalam kad rebutan R1. Partikel *yo* merupakan partikel akhiran ayat yang selain digunakan dalam komunikasi untuk tujuan perkongsian maklumat (Hasegawa, 2010), ianya juga berfungsi sebagai penegasan untuk sesuatu mesej yang ingin disampaikan dalam sesebuah ayat (Iwata dan Kobayashi, 2013). Oleh itu, dalam ayat (2) dalam kad rebutan R5 ini, penulis teks dilihat ingin memberi penegasan bahawa masakan ubi kayu yang bervariasi adalah merupakan produk terkenal prefektur Saitama, dengan penggunaan partikel akhiran ayat *yo* dalam ayat tersebut.

Dari segi pemilihan leksikal, kata nama seperti “ubi kayu” dan “produk terkenal” yang digunakan dalam elemen (e) dalam kad rebutan R5 adalah merujuk kepada objek yang menjadi keistimewaan prefektur Saitama. Selain itu, adjektif “*iroiro*” yang bermaksud “bervariasi” yang digunakan untuk menerangkan mengenai keistimewaan masakan ubi kayu sebagai produk terkenal prefektur Saitama juga dilihat dapat menjadi satu daya penarik kepada pembaca.

Dari segi jenis huruf yang digunakan pula, elemen (e) iaitu penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon dalam kad rebutan R5 ditulis menggunakan huruf Kanji. Walau bagaimanapun, di atas huruf Kanji tersebut diletakkan ejaan ataupun bacaan dalam huruf Kana iaitu Hiragana yang bertujuan membantu dan memudahkan pembacaan huruf-huruf Kanji tersebut terutamanya dalam kalangan kanak-kanak dan mungkin juga orang asing yang turut menggunakan kad permainan ini. Berbeza dengan kad rebutan R1, huruf Kana iaitu Katakana tidak digunakan dalam elemen (e) dalam kad rebutan R5 kerana tidak terdapat perkataan-perkataan yang berasal daripada bahasa asing.

Contoh yang seterusnya adalah kad rebutan R16 (lihat Rajah 4.27) yang mewakili prefektur Tochigi. Elemen (e) dalam kad rebutan R16 terdiri daripada 2 potong ayat yang berbunyi:

“*Mizaru, kikazaru, iwazaru*” no po-zu wo shita 3biki no saru.

Nikkou Touhouguu no choukoku da yo.

Ayat ini membawa maksud:

3 ekor monyet yang menggayaikan aksi “tidak melihat, tidak mendengar, tidak bercakap”. Ukiran di Kuil Nikko.

Penerangan ini berfungsi untuk menerangkan secara ringkas mengenai patung ukiran 3 ekor monyet Nikko yang merupakan keistimewaan prefektur Tochigi.

Berikut merupakan analisis bentuk ayat dan pemilihan leksikal untuk elemen (e) dalam kad rebutan R16:

(1) Ayat : “*Mizaru, kikazaru, iwazaru*” *no po-zu wo shita 3biki no saru.*

Terjemahan : “Tidak melihat, tidak mendengar, tidak bercakap” (partikel)
aksi (partikel) menggayaikan 3 ekor (partikel) monyet.

Maksud : 3 ekor monyet yang menggayaikan aksi “tidak melihat, tidak mendengar, tidak bercakap”.

Ayat (1) iaitu ayat yang pertama dalam elemen (e) menunjukkan ujaran dan situasi tidak formal kerana menggunakan bentuk biasa (Enyo, 2007). Bentuk biasa dalam ayat ini ditunjukkan melalui perkataan “*saru*” di mana hujung ayat tidak berakhir dengan bentuk sama ada “-*masu*”, “-*desu*” atau “-*masen*”, yang menandakan situasi formal. Leksikal-leksikal dalam ayat pertama ini pula terdiri daripada kata kerja seperti “menggayaikan” dan kata nama seperti “monyet”.

(2) Ayat : *Toushouguu no choukoku da yo.*

Terjemahan : Kuil Nikko (partikel) ukiran - (partikel).

Maksud : Ukiran di Kuil Nikko.

Ayat (2) iaitu ayat yang kedua dalam elemen (e) juga menunjukkan ujaran dan situasi tidak formal kerana menggunakan bentuk biasa (Enyo, 2007). Bentuk biasa dalam ayat ini ditunjukkan melalui perkataan “*choukoku da*” sebelum partikel “*yo*”, di mana perkataan ini tidak berakhir dengan bentuk sama ada “-masu”, “-desu” atau “-masen”, yang menandakan situasi formal. Ayat kedua ini dihasilkan dalam bentuk yang ringkas dan padat. Leksikal-leksikalnya terdiri daripada kata nama iaitu “Kuil Nikko” dan “ukiran”.

Seterusnya, di akhir ayat (2) terdapat penggunaan partikel akhiran ayat *yo*, seperti juga yang terdapat dalam kad rebutan R1 dan kad rebutan R5. Partikel *yo* merupakan partikel akhiran ayat yang selain digunakan dalam komunikasi untuk tujuan perkongsian maklumat (Hasegawa, 2010), ianya juga berfungsi sebagai penegasan untuk sesuatu mesej yang ingin disampaikan dalam sesebuah ayat (Iwata dan Kobayashi, 2013). Oleh itu, dalam ayat (2) dalam kad rebutan R16 ini, penulis teks dilihat ingin memberi penegasan bahawa 3 ekor monyet yang menggayaikan aksi “tidak melihat, tidak mendengar dan tidak bercakap” adalah merupakan patung ukiran di Kuil Nikko yang terletak di prefektur Tochigi, dengan penggunaan partikel akhiran ayat *yo* dalam ayat tersebut.

Dari segi pemilihan leksikal, kata nama seperti “monyet” dan “Kuil Nikko” yang digunakan dalam elemen (e) dalam kad rebutan R16 adalah merujuk kepada objek yang menjadi keistimewaan prefektur Tochigi. Selain itu, kata nama “*choukoku*” yang bermaksud “ukiran” yang digunakan untuk menerangkan mengenai 3 ekor monyet yang menjadi keistimewaan prefektur Tochigi pula berfungsi untuk menerangkan kepada pembaca bahawa 3 ekor monyet tersebut hanyalah merupakan patung ukiran di Kuil Nikko.

Dari segi jenis huruf yang digunakan pula, elemen (e) iaitu penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon dalam kad rebutan R16 ditulis menggunakan huruf Kana dan huruf Kanji. Huruf Kana iaitu Katakana digunakan untuk menulis perkataan “*po-zu*” kerana perkataan tersebut berasal daripada bahasa Inggeris yang bermaksud “aksi”.

Huruf Kanji pula digunakan dalam keseluruhan ayat dalam elemen (e). Walau bagaimanapun, di atas huruf Kanji tersebut diletakkan ejaan ataupun bacaan dalam huruf Kana iaitu Hiragana yang bertujuan membantu dan memudahkan pembacaan huruf-huruf Kanji tersebut terutamanya dalam kalangan kanak-kanak dan mungkin juga orang asing yang turut menggunakan kad permainan ini.

Berdasarkan 3 contoh kad rebutan yang telah dihuraikan, dapat dirumuskan bahawa elemen (e) iaitu penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon dalam setiap kad rebutan dimuatkan di bahagian bawah elemen (d) iaitu nama prefektur. Tulisan yang digunakan untuk elemen (e) adalah tebal dan berwarna coklat serta bersaiz paling kecil antara kesemua elemen tekstual yang terdapat dalam

setiap kad rebutan. Elemen tekstual ini berfungsi untuk menerangkan secara ringkas mengenai objek yang melambangkan keistimewaan prefektur yang diwakili oleh kad-kad rebutan.

Selain itu, berdasarkan hasil analisis bentuk ayat yang telah dibentangkan, didapati bahawa elemen (e) dalam setiap kad rebutan menunjukkan ujaran dan situasi tidak formal kerana ayat-ayatnya menggunakan bentuk biasa. Bentuk biasa dalam ayat-ayat tersebut ditunjukkan melalui perkataan-perkataan yang tidak berakhir dengan bentuk sama ada “-masu”, “-desu” atau “-masen”, yang menandakan situasi formal. Penggunaan bentuk biasa sebegini dapat mengurangkan jarak sosial antara penutur dan pendengar serta berpotensi melambangkan keakraban dan membentuk suasana yang santai dan ceria (Ishida, 2007).

Justeru itu, penggunaan bentuk biasa dalam elemen (e) bagi menerangkan tentang keistimewaan sesebuah prefektur di Jepun dilihat dapat mengurangkan jarak sosial antara penulis teks dan pembaca teks dan seterusnya dapat mewujudkan keakraban dari segi hubungan sosial dalam pembacaan teks, di mana pembaca akan berasa seolah-olah rapat dengan penulis teks. Pendekatan sebegini dapat membentuk suasana pembacaan teks yang santai dan ceria, sekali gus dapat menarik minat pembaca untuk mengetahui tentang keistimewaan sesebuah prefektur di Jepun.

Cook (1999) dalam kajiannya mengenai penggunaan bentuk biasa dalam deiksos sosial bahasa Jepun pula menyatakan bahawa genre bertulis seperti suratkhabar, rencana dan

esei selalunya menggunakan bentuk biasa kerana ianya bertujuan untuk menunjukkan fokus penulis kepada isi kandungan yang ingin disampaikan.

Sejajar dengan kenyataan tersebut, penggunaan bentuk biasa dalam elemen (e) iaitu penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon dalam setiap kad rebutan dilihat dapat menunjukkan fokus penulis kepada isi kandungan yang ingin disampaikan, iaitu penerangan mengenai keistimewaan setiap prefektur yang diwakili oleh kad-kad rebutan.

Seterusnya, di akhir ayat (2) iaitu ayat yang kedua dalam elemen (e) dalam setiap kad rebutan terdapat penggunaan partikel akhiran ayat *yo*. Partikel *yo* merupakan partikel akhiran ayat yang selain digunakan dalam komunikasi untuk tujuan perkongsian maklumat (Hasegawa, 2010), ianya juga berfungsi sebagai penegasan untuk sesuatu mesej yang ingin disampaikan dalam sesebuah ayat (Iwata dan Kobayashi, 2013). Dalam pada itu, Iwata dan Kobayashi (2013) yang mengkaji maksud penutur melalui partikel akhiran ayat dan kombinasi intonasi dalam perbualan masyarakat Jepun juga telah mendapatkan bahawa penggunaan partikel akhiran ayat *yo* bersama bentuk biasa dalam sesebuah ayat mengandungi makna interaksi yang bermaksud ianya menambahkan suasana akrab terhadap pendengar.

Justeru itu, disokong oleh kenyataan-kenyataan di atas, penggunaan partikel akhiran ayat *yo* dalam ayat (2) iaitu ayat yang kedua dalam elemen (e) dalam setiap kad rebutan menunjukkan komunikasi antara penulis teks dan pembaca untuk tujuan perkongsian maklumat, iaitu menerangkan tentang keistimewaan setiap prefektur. Di samping itu,

penulis teks juga dilihat ingin memberi penegasan untuk mesej yang ingin disampaikan dalam ayat (2) iaitu mengenai keistimewaan setiap prefektur yang diwakili oleh kad-kad rebutan. Selain itu, penggunaan partikel akhiran ayat *yo* dalam elemen (e) juga sekali lagi dapat mewujudkan keakraban dari segi hubungan sosial dalam pembacaan teks, di mana pembaca akan berasa seolah-olah rapat dengan penulis teks. Pendekatan sebegini dapat membentuk suasana pembacaan teks yang santai dan ceria, sekali gus dapat menarik minat pembaca untuk mengetahui tentang keistimewaan sesebuah prefektur.

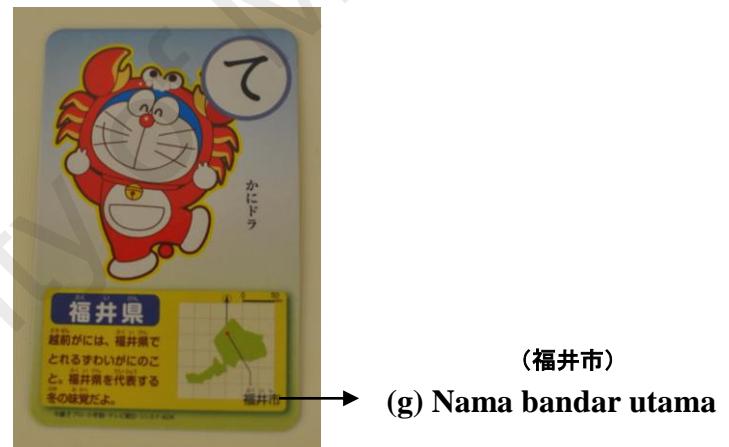
Dari segi pemilihan leksikal, didapati leksikal-leksikal dalam elemen (e) iaitu penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon terdiri daripada kata nama, kata kerja dan adjektif. Secara keseluruhannya, kata nama yang digunakan dalam elemen (e) adalah merujuk kepada objek yang menjadi keistimewaan prefektur yang diwakili oleh kad-kad rebutan. Selain itu, adjektif yang hadir dalam elemen (e) untuk menerangkan mengenai objek yang menjadi keistimewaan sesebuah prefektur juga dilihat dapat menjadi satu daya penarik kepada pembaca.

Akhir sekali, dari segi jenis huruf, elemen (e) iaitu penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon dalam setiap kad rebutan ditulis menggunakan huruf Kanji. Walau bagaimanapun, di atas huruf Kanji tersebut diletakkan ejaan ataupun bacaan dalam huruf Kana iaitu Hiragana yang bertujuan membantu dan memudahkan pembacaan huruf-huruf Kanji tersebut terutamanya dalam kalangan kanak-kanak dan mungkin juga orang asing yang turut menggunakan kad permainan ini. Dalam pada itu, terdapat juga penggunaan Huruf Kana iaitu Katakana untuk menulis perkataan-perkataan yang berasal daripada bahasa asing, contohnya bahasa Inggeris. (Lihat Lampiran A untuk kad-kad rebutan yang lain).

Elemen (g): Nama bandar utama



Rajah 4.28: Elemen (g) (nama bandar utama) dalam kad rebutan R1



Rajah 4.29: Elemen (g) (nama bandar utama) dalam kad rebutan R14



Rajah 4.30: Elemen (g) (nama bandar utama) dalam kad rebutan R22

Elemen tekstual yang kelima dalam set kad rebutan adalah elemen (g) iaitu nama bandar utama. Kad rebutan R1 (lihat Rajah 4.28) adalah mewakili prefektur Tokyo. Nama bandar utama dalam kad rebutan R1 menunjukkan “*Shinjuku-ku*” yang bermaksud “daerah Shinjuku”. Kad rebutan R14 (lihat Rajah 4.29) pula mewakili prefektur Fukui. Nama bandar utama dalam kad rebutan R14 menunjukkan “*Fukui-shi*” yang bermaksud “bandar Fukui”. Akhir sekali, nama bandar utama dalam kad rebutan R22 (lihat Rajah 4.30) yang mewakili prefektur Aomori pula menunjukkan “*Aomori-shi*” yang bermaksud “bandar Aomori”.

Berdasarkan 3 contoh kad rebutan tersebut, dapat dilihat bahawa elemen (g) iaitu nama bandar utama diletakkan di bahagian bawah elemen (f) iaitu peta prefektur. Tulisan elemen tekstual ini berwarna hitam dan bersaiz sama seperti saiz tulisan untuk elemen (c) iaitu nama watak Doraemon (lihat Rajah 4.19, ms. 106). Di samping itu, lokasi bandar utama tersebut di dalam peta prefektur ditunjukkan dengan penggunaan titik berwarna merah berserta garisan penghubung.

Selain itu, secara keseluruhannya, nama bandar utama dalam setiap kad rebutan ditulis menggunakan huruf Kanji. Walau bagaimanapun, di atas setiap huruf Kanji tersebut diletakkan ejaan ataupun bacaan dalam huruf Kana iaitu Hiragana yang bertujuan membantu dan memudahkan pembacaan huruf-huruf Kanji tersebut terutamanya dalam kalangan kanak-kanak dan mungkin juga orang asing yang turut menggunakan kad permainan ini. (Lihat Lampiran A untuk kad-kad rebutan yang lain).

Jadual 4.5 di bawah merumuskan ciri-ciri elemen tekstual dalam set kad rebutan secara keseluruhannya.

Jadual 4.5: Rumusan ciri-ciri elemen tekstual dalam set kad rebutan

(a): Huruf Hiragana	(c): Nama watak Doraemon	(d): Nama prefektur	(e): Penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon	(g): Nama bandar utama
Kedudukan: Atas, kanan	Kedudukan: Kiri atau kanan watak Doraemon	Kedudukan: Bawah, kiri	Kedudukan: Bawah nama prefektur	Kedudukan: Bawah peta prefektur
Tulisan: Hitam, tebal, paling besar	Tulisan: Hitam, kedua kecil	Tulisan: Putih, tebal, kedua besar	Tulisan: Coklat, tebal, paling kecil	Tulisan: Hitam, saiz seperti nama watak Doraemon
Bingkai: Asing, bulat, biru muda	Bingkai: Tiada	Bingkai: Asing, segi empat tepat, biru gelap	Bingkai: Tiada	Bingkai: Tiada
Jenis huruf: Hiragana	Jenis huruf: Kanji dengan ejaan Hiragana, Katakana untuk perkataan “Dora” dan bahasa asing	Jenis huruf: Kanji dengan ejaan Hiragana	Jenis huruf: Kanji dengan ejaan Hiragana, Katakana untuk bahasa asing	Jenis huruf: Kanji dengan ejaan Hiragana

Jadual 4.5, sambungan

Sistem penulisan:	Sistem penulisan:	Sistem penulisan:	Sistem penulisan:	Sistem penulisan:
-	Dari atas ke bawah	Dari kiri ke kanan	Dari kiri ke kanan	Dari kiri ke kanan
Elemen lain:	Elemen lain:	Elemen lain:	Elemen lain:	Elemen lain:
-	-	-	-	Penunjuk lokasi (titik merah dengan garisan penghubung)
Bentuk ayat:	Bentuk ayat:	Bentuk ayat:	Bentuk ayat:	Bentuk ayat:
-	-	-	Bentuk biasa, tidak formal (mengurangkan jarak sosial, melambangkan keakraban, membentuk suasana santai dan ceria)	-
			Partikel akhiran ayat <i>yo</i> (menunjukkan komunikasi antara penulis dan pembaca, memberi penegasan mengenai keistimewaan prefektur)	

Jadual 4.5, sambungan

Leksikal:	Leksikal:	Leksikal:	Leksikal:	Leksikal:
-	-	-	Terdiri daripada kata nama, kata kerja, adjektif Kata nama merujuk kepada objek yang menjadi keistimewaan prefektur Adjektif menerangkan mengenai objek yang menjadi keistimewaan prefektur	-

Berdasarkan Jadual 4.5, dapat dilihat bahawa dari segi kedudukan, kelima-lima elemen tekstual dalam set kad rebutan hadir sama ada di bahagian atas atau di bahagian bawah kad rebutan. Tulisan yang digunakan untuk kelima-lima elemen tekstual tersebut juga adalah berbeza-beza mengikut warna, jenis dan saiz.

Dari segi pembingkaian, elemen (a) iaitu huruf Hiragana dan elemen (d) iaitu nama prefektur dibingkaikan secara berasingan supaya mudah dikenalpasti, manakala elemen (c) iaitu nama watak Doraemon, elemen (e) iaitu penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon dan elemen (g) iaitu nama bandar utama tidak dibingkaikan.

Secara keseluruhannya, kelima-lima elemen tekstual dalam set kad rebutan ditulis menggunakan huruf Kanji. Walau bagaimanapun, berserta huruf Kanji tersebut diletakkan ejaan ataupun bacaan dalam huruf Kana iaitu Hiragana yang bertujuan membantu dan memudahkan pembacaan huruf-huruf Kanji tersebut terutamanya dalam kalangan kanak-kanak dan mungkin juga orang asing yang turut menggunakan kad permainan ini. Dalam pada itu, terdapat juga penggunaan Huruf Kana iaitu Katakana untuk menulis perkataan-perkataan yang merupakan kata nama khas seperti nama watak kartun animasi dan juga perkataan-perkataan yang berasal daripada bahasa asing, contohnya bahasa Inggeris.

Selain itu, elemen-elemen tekstual dalam set kad rebutan menggunakan sistem penulisan barat yang ditulis dari kiri ke kanan kecuali untuk elemen (c) iaitu nama watak Doraemon yang ditulis menggunakan sistem penulisan Jepun iaitu dari atas ke bawah.

Untuk elemen (g) iaitu nama bandar utama, terdapat kehadiran elemen lain yang disertakan bersama iaitu penunjuk lokasi yang dibuat dengan penggunaan titik berwarna merah berserta garisan penghubung. Ini bertujuan supaya lokasi bandar utama tersebut di dalam peta prefektur mudah dikenalpasti.

Seterusnya, ayat untuk elemen (e) iaitu penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon adalah menggunakan bentuk biasa yang menunjukkan ujaran dan situasi tidak formal. Pendekatan sebegini berpotensi mengurangkan jarak sosial antara penulis teks dan pembaca, mewujudkan keakraban dari segi hubungan

sosial dalam pembacaan teks dan membentuk suasana pembacaan teks yang santai dan ceria.

Selain itu, terdapat penggunaan partikel akhiran ayat *yo* dalam elemen (e) iaitu penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon. Ini menunjukkan komunikasi antara penulis teks dan pembaca untuk tujuan perkongsian maklumat, iaitu menerangkan tentang keistimewaan setiap prefektur. Di samping itu, penulis teks juga dilihat ingin memberi penegasan untuk mesej yang ingin disampaikan iaitu mengenai keistimewaan setiap prefektur yang diwakili oleh kad-kad rebutan.

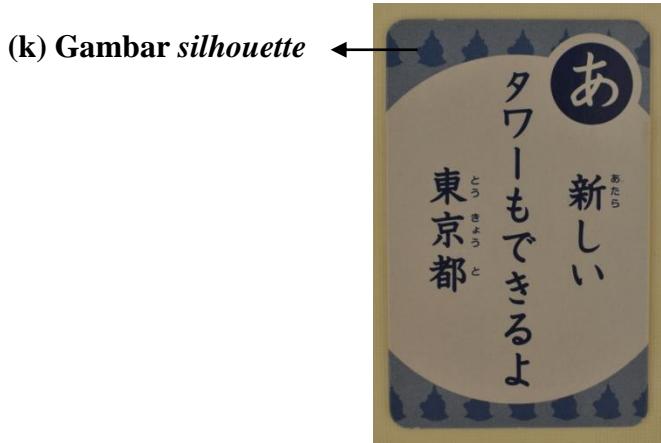
Dari segi pemilihan leksikal pula, secara keseluruhannya, leksikal-leksikal yang terdapat dalam elemen (e) iaitu penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon terdiri daripada kata nama, kata kerja dan adjektif. Kata nama yang digunakan adalah merujuk kepada objek yang menjadi keistimewaan prefektur yang diwakili oleh kad-kad rebutan. Di samping itu, adjektif yang hadir dalam elemen (e) juga menerangkan mengenai objek yang menjadi keistimewaan prefektur-prefektur di Jepun.

4.1.2.2 Kad Bacaan

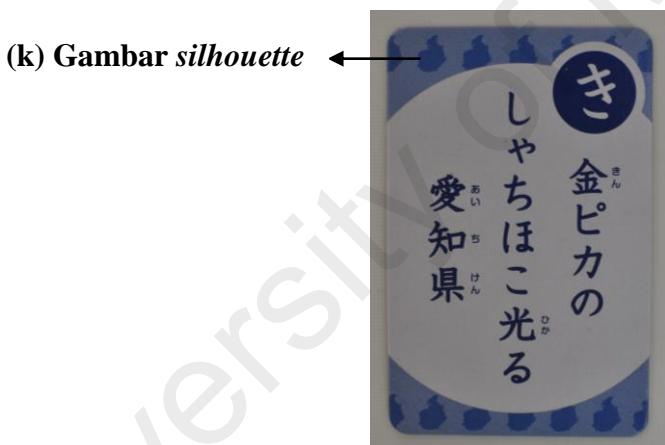
Seperti kad rebutan, huraihan elemen-elemen dalam kad bacaan juga dimulakan dengan elemen visual dan diikuti dengan elemen textual.

Elemen visual:

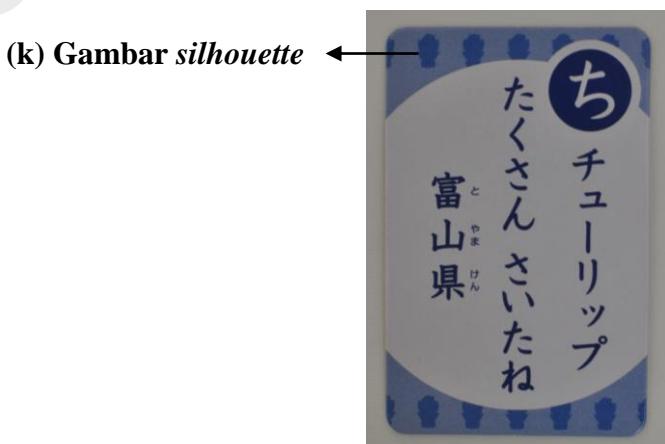
Elemen (k): Gambar silhouette



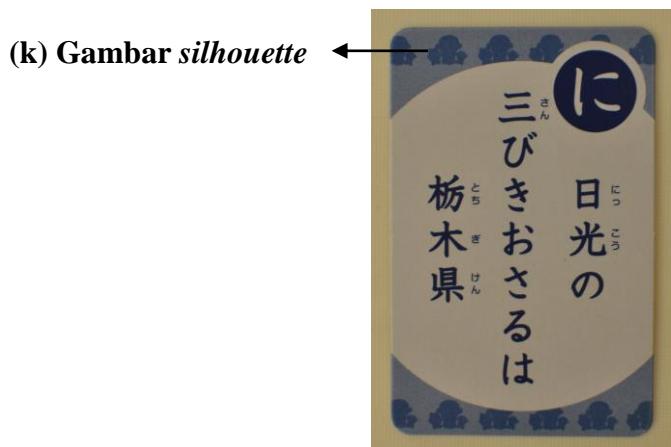
Rajah 4.31: Elemen (k) (gambar silhouette) dalam kad bacaan B1



Rajah 4.32: Elemen (k) (gambar silhouette) dalam kad bacaan B7



Rajah 4.33: Elemen (k) (gambar silhouette) dalam kad bacaan B12



Rajah 4.34: Elemen (k) (gambar silhouette) dalam kad bacaan B16

Elemen visual dalam set kad bacaan adalah elemen (k) iaitu gambar *silhouette*. Rajah 4.31 hingga Rajah 4.34 masing-masing menunjukkan gambar *silhouette* dalam kad bacaan B1, B7, B12 dan B16. Berdasarkan 4 contoh kad bacaan tersebut, dapat dilihat bahawa elemen (k) iaitu gambar *silhouette* adalah berwarna biru dan dimuatkan di bahagian atas dan bahagian bawah kad bacaan.

Kad bacaan B1 (lihat Rajah 4.31) adalah mewakili prefektur Tokyo. Gambar *silhouette* dalam kad bacaan B1 ini dibentuk daripada elemen (b) dalam kad rebutan R1 iaitu watak Doraemon (lihat Rajah 4.6, ms. 92) dan oleh itu ianya menunjukkan “Dora Menara Tokyo”.

Kad bacaan B7 (lihat Rajah 4.32) pula mewakili prefektur Aichi. Gambar *silhouette* dalam kad bacaan B7 ini dibentuk daripada elemen (b) dalam kad rebutan R7 iaitu watak Doraemon (lihat Rajah 4.7, ms. 93) dan oleh itu ianya menunjukkan “Dora Shachihoko”.

Contoh yang seterusnya adalah kad bacaan B12 (lihat Rajah 4.33) yang mewakili prefektur Toyama. Gambar *silhouette* dalam kad bacaan B12 ini dibentuk daripada elemen (b) dalam kad rebutan R12 iaitu watak Doraemon (lihat Rajah 4.8, ms. 93) dan oleh itu ianya menunjukkan “Dora Tulip”.

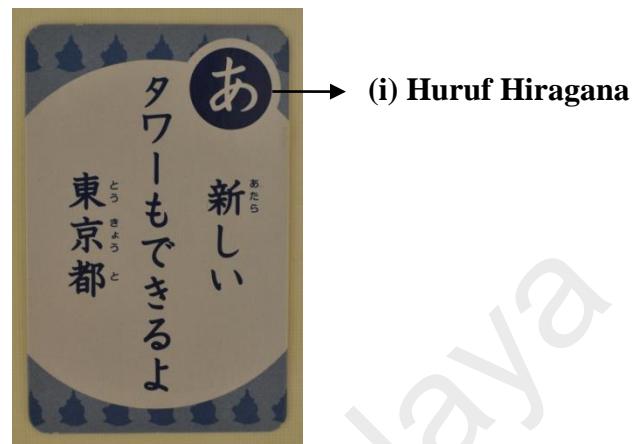
Kad bacaan B16 (lihat Rajah 4.34) pula mewakili prefektur Tochigi. Berbeza dengan gambar *silhouette* dalam kad bacaan B1, B7 dan B12, gambar *silhouette* dalam kad bacaan B16 ini dibentuk daripada kedua-dua elemen (b) iaitu watak Doraemon dan elemen (h) iaitu watak sampingan dalam kad rebutan R16 (lihat Rajah 4.13, ms. 97). Oleh itu, gambar *silhouette* dalam kad bacaan B16 ini menunjukkan “Dora 3 Monyet Nikko”.

Berdasarkan contoh-contoh gambar *silhouette* dalam kad-kad bacaan yang telah dihuraikan, secara keseluruhannya, dapat dirumuskan bahawa elemen (k) iaitu gambar *silhouette* adalah berwarna biru. Kedudukannya pula adalah di bahagian atas dan bahagian bawah setiap kad bacaan.

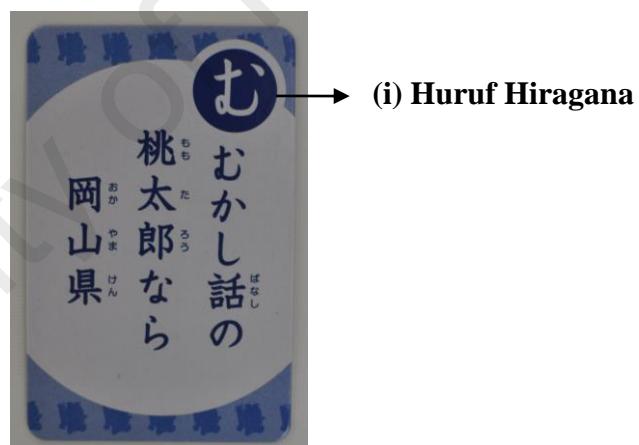
Gambar *silhouette* dalam kad bacaan dibentuk daripada elemen (b) iaitu watak Doraemon dalam kad rebutan yang menjadi padanannya (lihat Rajah 4.6, ms. 92). Walau bagaimanapun, untuk kad bacaan yang padanan kad rebutannya terdapat kehadiran elemen (h) iaitu watak sampingan, gambar *silhouette* adalah dibentuk daripada kedua-dua elemen (b) iaitu watak Doraemon dan elemen (h) iaitu watak sampingan dalam kad rebutan tersebut (lihat Rajah 4.13, ms. 97). Oleh itu, gambar *silhouette* dalam kad bacaan adalah menunjukkan nama watak Doraemon iaitu elemen (c) dalam kad rebutan yang menjadi padanannya (lihat Rajah 4.19, ms. 106). (Lihat Lampiran B untuk kad-kad bacaan yang lain).

Elemen tekstual :

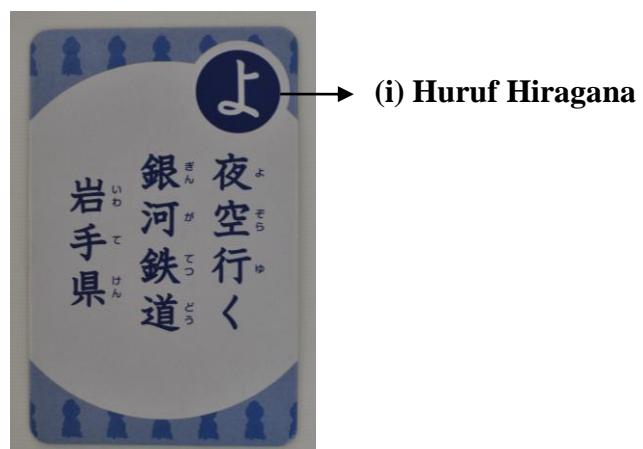
Elemen (i): Huruf Hiragana



Rajah 4.35: Elemen (i) (huruf Hiragana) dalam kad bacaan B1



Rajah 4.36: Elemen (i) (huruf Hiragana) dalam kad bacaan B24



Rajah 4.37: Elemen (i) (huruf Hiragana) dalam kad bacaan B31

Elemen tekstual yang pertama dalam set kad bacaan adalah elemen (i) iaitu huruf Hiragana. Rajah 4.35 hingga Rajah 4.37 masing-masing menunjukkan huruf Hiragana dalam kad bacaan B1, B24 dan B31.

Kad bacaan B1 (lihat Rajah 4.35) adalah mewakili prefektur Tokyo. Huruf Hiragana dalam kad bacaan B1 berbunyi “a”. Huruf Hiragana ini merupakan huruf yang pertama disebut dalam ayat yang dibacakan daripada senryu (lihat elemen (j) dalam Rajah 4.38, ms. 137). Huruf Hiragana ini berfungsi sebagai padanan huruf Hiragana yang terdapat dalam kad rebutan R1 (lihat elemen (a) dalam Rajah 4.16, ms. 104).

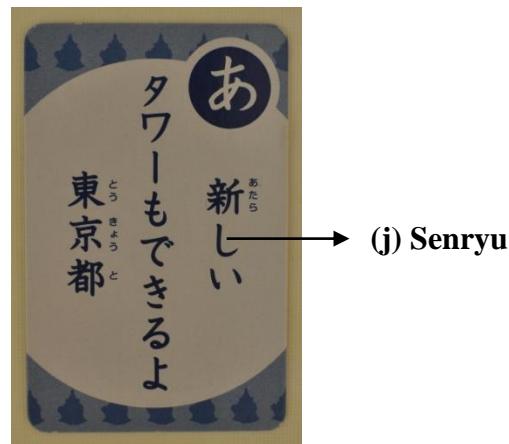
Kad bacaan B24 (lihat Rajah 4.36) pula mewakili prefektur Okayama. Huruf Hiragana dalam kad bacaan B24 berbunyi “mu”. Huruf Hiragana ini merupakan huruf yang pertama disebut dalam ayat yang dibacakan daripada senryu (lihat elemen (j) dalam Rajah 4.39, ms. 138). Huruf Hiragana ini berfungsi sebagai padanan huruf Hiragana yang terdapat dalam kad rebutan R24 (lihat elemen (a) dalam Rajah 4.17, ms. 104).

Contoh yang seterusnya adalah kad bacaan B31 (lihat Rajah 4.37) yang mewakili prefektur Iwate. Huruf Hiragana dalam kad bacaan B31 berbunyi “yo”. Huruf Hiragana ini merupakan huruf yang pertama disebut dalam ayat yang dibacakan daripada senryu (lihat elemen (j) dalam Rajah 4.40, ms. 138). Huruf Hiragana ini berfungsi sebagai padanan huruf Hiragana yang terdapat dalam kad rebutan R31 (lihat elemen (a) dalam Rajah 4.18, ms. 104).

Berdasarkan 3 contoh huruf Hiragana dalam kad-kad bacaan yang telah diuraikan, secara keseluruhannya, dapat dirumuskan bahawa elemen (i) iaitu huruf Hiragana dimuatkan di bahagian atas sebelah kanan kad bacaan. Tulisan elemen tekstual ini pula adalah berwarna putih, tebal serta bersaiz paling besar antara kedua-dua elemen tekstual yang terdapat dalam setiap kad bacaan. Justeru itu, huruf Hiragana merupakan elemen tekstual yang paling penting dalam kad bacaan. Dari segi pembingkaian, huruf Hiragana dibingkaikan secara berasingan menggunakan bentuk bulat berwarna biru gelap. Selain itu, setiap huruf Hiragana dalam set kad bacaan adalah berfungsi sebagai padanan huruf Hiragana yang terdapat dalam set kad rebutan. (Lihat Lampiran B untuk kad-kad bacaan yang lain).

Elemen (j): Senryu

Elemen tekstual yang kedua dalam set kad bacaan adalah elemen (j) iaitu senryu, seperti yang ditunjukkan oleh Rajah 4.38 hingga Rajah 4.41.



Rajah 4.38: Elemen (j) (senryu) dalam kad bacaan B1



→ (j) Senryu

Rajah 4.39: Elemen (j) (senryu) dalam kad bacaan B12



→ (j) Senryu

Rajah 4.40: Elemen (j) (senryu) dalam kad bacaan B24



→ (j) Senryu

Rajah 4.41: Elemen (j) (senryu) dalam kad bacaan B31

Berdasarkan 4 contoh kad bacaan tersebut, dapat dilihat bahawa elemen (j) iaitu senryu mendominasi bahagian tengah kad bacaan. Elemen textual ini ditulis menggunakan sistem penulisan Jepun iaitu dari atas ke bawah dan seterusnya dari kanan ke kiri. Tulisan yang digunakan adalah tebal dan berwarna biru gelap serta bersaiz lebih kecil berbanding elemen (i) iaitu huruf Hiragana (lihat Rajah 4.35, ms. 135).

Kad bacaan B1 (lihat Rajah 4.38) adalah mewakili prefektur Tokyo. Senryu dalam kad bacaan B1 terdiri daripada 3 baris ayat yang berbunyi:

<u>Baris 1</u>	<u>Baris 2</u>	<u>Baris 3</u>
<i>Atarashii</i>	<i>tawa- mo dekiri yo</i>	<i>Toukyou to</i>

Ayat ini membawa maksud:

Prefektur Tokyo yang juga akan terbina menara baharu.

Senryu ini berfungsi untuk menerangkan secara ringkas mengenai prefektur Tokyo yang akan terbina sebuah menara baharu. Berikut merupakan analisis struktur senryu, bentuk ayat dan pemilihan leksikal untuk elemen (j) dalam kad bacaan B1:

	<u>Baris 1</u>	<u>Baris 2</u>			
Ayat	: <i>Atarashii</i>	<i>tawa-</i>	<i>mo</i>	<i>dekiri</i>	<i>yo</i>
	<u>Baris 3</u>				
	<i>Toukyou</i>	<i>to</i>			

Terjemahan : Baharu menara (partikel) terbina (partikel)
 Tokyo prefektur

Maksud : Prefektur Tokyo yang juga akan terbina menara baharu.

Senryu dalam kad bacaan B1 merangkumi 18 huruf Hiragana iaitu 5 huruf pada baris pertama, 8 huruf pada baris kedua dan 5 huruf pada baris ketiga. Ayat dalam senryu ini menunjukkan ujaran dan situasi tidak formal kerana menggunakan bentuk biasa (Enyo, 2007). Bentuk biasa dalam ayat dalam senryu ini ditunjukkan melalui perkataan “*Toukyou to*”, di mana hujung ayat tidak berakhir dengan bentuk sama ada “-masu”, “-desu” atau “-masen”, yang menandakan situasi formal. Leksikal-leksikal dalam senryu ini pula terdiri daripada adjektif iaitu “baharu”, kata nama seperti “menara” dan kata kerja iaitu “terbina”.

Terdapat penggunaan partikel *yo* yang merupakan partikel akhiran ayat pada baris kedua iaitu “*tawa- mo dekiru yo*”. Selain digunakan dalam komunikasi untuk tujuan perkongsian maklumat (Hasegawa, 2010), partikel ini juga berfungsi sebagai penegasan untuk sesuatu mesej yang ingin disampaikan dalam sesebuah ayat (Iwata dan Kobayashi, 2013). Oleh itu, dalam senryu dalam kad bacaan B1 ini, penulis teks dilihat ingin memberi penegasan bahawa prefektur Tokyo juga akan terbina sebuah menara baharu, dengan penggunaan partikel akhiran ayat *yo* dalam ayat tersebut.

Dari segi pemilihan leksikal, kata nama seperti “menara” yang digunakan dalam senryu dalam kad bacaan B1 adalah merujuk kepada objek yang menjadi keistimewaan prefektur Tokyo iaitu *Tokyo Skytree*. Selain itu, adjektif “*atarashii*” yang bermaksud “baharu” yang digunakan untuk menerangkan mengenai keistimewaan *Tokyo Skytree* juga dilihat dapat menjadi satu daya penarik.

Dari segi jenis huruf yang digunakan pula, secara keseluruhannya, senryu dalam kad bacaan B1 ditulis menggunakan huruf Kanji, namun di sebelah kanan setiap huruf Kanji tersebut diletakkan ejaan ataupun bacaan dalam huruf Kana iaitu Hiragana yang bertujuan membantu dan memudahkan pembacaan huruf-huruf Kanji tersebut terutamanya dalam kalangan kanak-kanak dan mungkin juga orang asing yang turut menggunakan kad permainan ini. Di samping itu, huruf Kana iaitu Katakana pula digunakan untuk perkataan “*tawa-*” kerana perkataan tersebut berasal daripada bahasa Inggeris yang bermaksud “*tower*”.

Kad bacaan B12 (lihat Rajah 4.39) pula mewakili prefektur Toyama. Senryu dalam kad bacaan B12 terdiri daripada 3 baris ayat yang berbunyi:

<u>Baris 1</u>	<u>Baris 2</u>	<u>Baris 3</u>
<i>Chuurippu</i>	<i>takusan saita ne</i>	<i>Toyama ken</i>

Ayat ini membawa maksud:

Prefektur Toyama yang bunga tulip berkembang dengan banyak.

Senryu ini berfungsi untuk menerangkan secara ringkas mengenai prefektur Toyama yang terdapat bunga tulip yang berkembang dengan banyaknya. Berikut merupakan analisis struktur senryu, bentuk ayat dan pemilihan leksikal untuk elemen (j) dalam kad bacaan B12:

	<u>Baris 1</u>	<u>Baris 2</u>
Ayat	: <i>Chuurippu</i>	<i>takusan</i> <i>saita</i> <i>ne</i>
	<u>Baris 3</u>	
	<i>Toyama</i>	<i>ken</i>

Terjemahan : Bunga tulip banyak berkembang (partikel)

Toyama prefektur

Maksud : Prefektur Toyama yang bunga tulip berkembang dengan banyak.

Senryu dalam kad bacaan B12 merangkumi 18 huruf Hiragana iaitu 5 huruf pada baris pertama, 8 huruf pada baris kedua dan 5 huruf pada baris ketiga. Ayat dalam senryu ini menunjukkan ujaran dan situasi tidak formal kerana menggunakan bentuk biasa (Enyo, 2007). Bentuk biasa dalam ayat dalam senryu ini ditunjukkan melalui perkataan “*Toyama ken*”, di mana hujung ayat tidak berakhir dengan bentuk sama ada “-masu”, “-desu” atau “-masen”, yang menandakan situasi formal. Leksikal-leksikal dalam senryu ini pula terdiri daripada kata nama seperti “tulip”, adjektif iaitu “banyak” dan kata kerja iaitu “berkembang”.

Terdapat penggunaan partikel *ne* yang merupakan partikel akhiran ayat pada baris kedua iaitu “*takusan saita ne*”. Menurut Hasegawa (2010), kebiasaannya partikel akhiran ayat *ne* digunakan apabila penutur menganggap bahawa dirinya dan pendengar mempunyai status yang sama berhubung pengetahuan atau kepercayaan tentang maklumat yang disampaikan. Iwata dan Kobayashi (2013) pula menyatakan bahawa penggunaan partikel akhiran ayat *ne* bersama bentuk biasa dalam sesebuah ayat mengandungi makna interaksi yang bermaksud ianya menambahkan suasana akrab terhadap pendengar.

Oleh itu, dalam senryu ini, penulis teks dilihat menganggap dirinya dan pendengar tahu bahawa prefektur Toyama terdapat bunga tulip yang berkembang dengan banyaknya,

dengan penggunaan partikel akhiran ayat *ne* dalam ayat tersebut. Di samping itu, penggunaan partikel akhiran ayat *ne* dalam ayat dalam senryu ini juga dapat mewujudkan keakraban dari segi hubungan sosial dalam pembacaan teks, di mana pembaca akan berasa seolah-olah rapat dengan penulis teks, memandangkan penggunaan partikel akhiran ayat *ne* mengandungi makna interaksi.

Dari segi pemilihan leksikal, kata nama seperti “tulip” yang digunakan dalam senryu dalam kad bacaan B12 adalah merujuk kepada objek yang menjadi keistimewaan prefektur Toyama iaitu bunga tulip. Selain itu, adjektif “*takusan*” yang bermaksud “banyak” dan kata kerja “*saita*” yang bermaksud “berkembang” yang digunakan untuk menerangkan mengenai keistimewaan bunga tulip di prefektur Toyama juga dilihat dapat menjadi satu daya penarik.

Dari segi jenis huruf yang digunakan pula, secara keseluruhannya, senryu dalam kad bacaan B12 ditulis menggunakan huruf Kanji. Walau bagaimanapun, di sebelah kanan huruf Kanji tersebut diletakkan ejaan ataupun bacaan dalam huruf Kana iaitu Hiragana yang bertujuan membantu dan memudahkan pembacaan huruf-huruf Kanji tersebut terutamanya dalam kalangan kanak-kanak dan mungkin juga orang asing yang turut menggunakan kad permainan ini. Di samping itu, huruf Kana iaitu Katakana pula digunakan untuk perkataan “*chuurippu*” kerana perkataan tersebut berasal daripada bahasa Inggeris yang bermaksud “*tulip*”.

Contoh yang seterusnya adalah kad bacaan B24 (lihat Rajah 4.40) yang mewakili prefektur Okayama. Senryu dalam kad bacaan B24 terdiri daripada 3 baris ayat yang berbunyi:

<u>Baris 1</u>	<u>Baris 2</u>	<u>Baris 3</u>
<i>Mukashibanashi no</i>	<i>Momo Tarou nara</i>	<i>Okayama ken</i>

Ayat ini membawa maksud:

Jika cerita zaman dahulu iaitu Momo Taro, ianya adalah prefektur Okayama.

Senryu ini berfungsi untuk menerangkan secara ringkas mengenai prefektur Okayama yang terkenal dengan cerita zaman dahulu iaitu “Momo Taro”. Berikut merupakan analisis struktur senryu, bentuk ayat dan pemilihan leksikal untuk elemen (j) dalam kad bacaan B24:

	<u>Baris 1</u>		<u>Baris 2</u>
Ayat	: <i>Mukashibanashi</i>	<i>no</i>	<i>Momo</i>
			<i>Tarou</i>
		<u>Baris 3</u>	<i>nara</i>

Okayama ken

Terjemahan : Cerita zaman dahulu (partikel) Momo Taro jika
 Okayama prefektur

Maksud : Jika cerita zaman dahulu iaitu Momo Taro, ianya adalah prefektur Okayama.

Senryu dalam kad bacaan B24 merangkumi 20 huruf Hiragana iaitu 7 huruf pada baris pertama, 7 huruf pada baris kedua dan 6 huruf pada baris ketiga. Ayat dalam senryu ini menunjukkan ujaran dan situasi tidak formal kerana menggunakan bentuk biasa (Enyo,

2007). Bentuk biasa dalam ayat dalam senryu ini ditunjukkan melalui perkataan “*Okayama ken*”, di mana hujung ayat tidak berakhir dengan bentuk sama ada “-masu”, “-desu” atau “-masen”, yang menandakan situasi formal.

Leksikal-leksikal dalam senryu ini pula terdiri daripada kata nama seperti “cerita zaman dahulu” dan “Momo Taro”. Leksikal-leksikal ini adalah merujuk kepada objek yang menjadi keistimewaan prefektur Okayama iaitu cerita zaman dahulu yang bertajuk “Momo Taro”.

Dari segi jenis huruf yang digunakan pula, secara keseluruhannya, senryu dalam kad bacaan B24 ditulis menggunakan huruf Kanji. Walau bagaimanapun, di sebelah kanan huruf Kanji tersebut diletakkan ejaan ataupun bacaan dalam huruf Kana iaitu Hiragana yang bertujuan membantu dan memudahkan pembacaan huruf-huruf Kanji tersebut terutamanya dalam kalangan kanak-kanak dan mungkin juga orang asing yang turut menggunakan kad permainan ini. Berbeza dengan kad bacaan B1 dan kad bacaan B12, huruf Kana iaitu Katakana tidak digunakan dalam elemen (j) dalam kad bacaan B24 kerana tidak terdapat perkataan-perkataan yang berasal daripada bahasa asing.

Contoh yang seterusnya adalah kad bacaan B31 (lihat Rajah 4.41) yang mewakili prefektur Iwate. Senryu dalam kad bacaan B31 terdiri daripada 3 baris ayat iaitu:

<u>Baris 1</u>	<u>Baris 2</u>	<u>Baris 3</u>
<i>Yozora yuku</i>	<i>Ginga Tetsudou</i>	<i>Iwate ken</i>

Ayat ini membawa maksud:

Prefektur Iwate yang terdapat Ginga Tetsudo Membelah Langit Malam.

Senryu ini berfungsi untuk menerangkan secara ringkas mengenai prefektur Iwate yang terkenal dengan cerita dongeng iaitu “Ginga Tetsudo Membelah Langit Malam”. Berikut merupakan analisis struktur senryu, bentuk ayat dan pemilihan leksikal untuk elemen (j) dalam kad bacaan B31:

	<u>Baris 1</u>		<u>Baris 2</u>	
Ayat	: <i>Yozora</i>	<i>yuku</i>	<i>Ginga</i>	<i>Tetsudou</i>
<u>Baris 3</u>				
	<i>Iwate</i>	<i>ken</i>		
Terjemahan : Langit malam melintas Ginga Tetsudo				
Maksud	: Prefektur Iwate yang terdapat Ginga Tetsudo Membelah Langit Malam.			

Senryu dalam kad bacaan B31 merangkumi 17 huruf Hiragana iaitu 5 huruf pada baris pertama, 7 huruf pada baris kedua dan 5 huruf pada baris ketiga. Ayat dalam senryu ini menunjukkan ujaran dan situasi tidak formal kerana menggunakan bentuk biasa (Enyo, 2007). Bentuk biasa dalam ayat dalam senryu ini ditunjukkan melalui perkataan “*Iwate ken*”, di mana hujung ayat tidak berakhir dengan bentuk sama ada “-masu”, “-desu” atau “-masen”, yang menandakan situasi formal. Leksikal-leksikal dalam senryu ini pula terdiri daripada kata nama seperti “langit malam” dan “*Ginga Tetsudou*” serta kata kerja iaitu “melintas”.

Dari segi pemilihan leksikal, kata nama seperti “langit malam” dan “*Ginga Tetsudo*” serta kata kerja “melintas” adalah menunjukkan perkara yang menjadi keistimewaan

prefektur Iwate, iaitu terdapatnya cerita dongeng yang bertajuk “Ginga Tetsudo Membelah Langit Malam”.

Dari segi jenis huruf yang digunakan pula, secara keseluruhannya, senryu dalam kad bacaan B31 ditulis menggunakan huruf Kanji. Walau bagaimanapun, di sebelah kanan huruf Kanji tersebut diletakkan ejaan ataupun bacaan dalam huruf Kana iaitu Hiragana yang bertujuan membantu dan memudahkan pembacaan huruf-huruf Kanji tersebut terutamanya dalam kalangan kanak-kanak dan mungkin juga orang asing yang turut menggunakan kad permainan ini. Seperti juga dalam kad bacaan B24, huruf Kana iaitu Katakana juga tidak digunakan dalam elemen (j) dalam kad bacaan B31 kerana tidak terdapat perkataan-perkataan yang berasal daripada bahasa asing.

Berdasarkan contoh-contoh senryu dalam kad-kad bacaan yang telah dihuraikan, dapat dirumuskan bahawa elemen (j) iaitu senryu mendominasi bahagian tengah setiap kad bacaan. Elemen tekstual ini ditulis menggunakan sistem penulisan Jepun iaitu dari atas ke bawah dan seterusnya dari kanan ke kiri. Tulisan yang digunakan adalah tebal dan berwarna biru gelap serta bersaiz lebih kecil berbanding elemen (i) iaitu huruf Hiragana (lihat Rajah 4.35, ms. 135). Senryu terdiri daripada 3 baris ayat yang berfungsi untuk menerangkan secara ringkas mengenai keistimewaan setiap prefektur yang diwakili oleh kad-kad bacaan.

Berdasarkan hasil analisis struktur senryu, didapati bahawa senryu yang ditulis dalam 3 baris adalah merangkumi antara 15 hingga 20 huruf Hiragana. Dari segi bentuk ayat pula, didapati bahawa ayat-ayat dalam senryu menggunakan bentuk biasa, di mana penggunaan bentuk biasa dalam bahasa Jepun menunjukkan ujaran dan situasi tidak

formal. Bentuk biasa dalam ayat-ayat dalam senryu ditunjukkan melalui perkataan-perkataan yang tidak berakhir dengan bentuk sama ada “-masu”, “-desu” atau “-masen”, yang menandakan situasi formal.

Dalam satu kajian mengenai fungsi bentuk biasa dalam bahasa Jepun yang dilakukan oleh Enyo (2007), dapatan kajian telah menunjukkan bahawa penggunaan bentuk biasa dalam bahasa Jepun menunjukkan ujaran dan situasi tidak formal serta santai. Kenyataan ini turut disokong oleh Ishida (2007) yang menyatakan bahawa penggunaan bentuk biasa dalam bahasa Jepun menunjukkan ujaran tidak formal dan oleh itu dapat mengurangkan jarak sosial antara penutur dan pendengar serta berpotensi melambangkan keakraban dan membentuk suasana yang santai dan ceria.

Justeru itu, penggunaan bentuk biasa dalam elemen (j) iaitu senryu bagi menerangkan tentang keistimewaan prefektur yang diwakili oleh kad-kad bacaan dilihat dapat mengurangkan jarak sosial antara penulis teks dan pembaca teks. Ini seterusnya dapat mewujudkan keakraban dari segi hubungan sosial dalam pembacaan teks, di mana pembaca akan berasa seolah-olah rapat dengan penulis teks. Pendekatan sebegini dapat membentuk suasana pembacaan teks yang santai dan ceria, sekali gus dapat menarik minat pembaca untuk mengetahui tentang keistimewaan prefektur yang diwakili oleh kad-kad bacaan.

Cook (1999) dalam kajiannya mengenai penggunaan bentuk biasa dalam deiksos sosial bahasa Jepun pula menyatakan bahawa genre bertulis seperti suratkhabar, rencana dan

esei selalunya menggunakan bentuk biasa kerana ianya bertujuan untuk menunjukkan fokus penulis kepada isi kandungan yang ingin disampaikan.

Sejajar dengan kenyataan tersebut, penggunaan bentuk biasa dalam elemen (j) iaitu senryu dilihat dapat menunjukkan fokus penulis kepada isi kandungan yang ingin disampaikan, iaitu penerangan mengenai keistimewaan setiap prefektur yang diwakili oleh kad-kad bacaan.

Seterusnya, berdasarkan hasil analisis pemilihan leksikal, didapati bahawa leksikal-leksikal dalam senryu terdiri daripada kata nama, kata kerja dan adjektif. Secara keseluruhannya, kata nama yang digunakan dalam senryu adalah merujuk kepada objek atau perkara yang menjadi keistimewaan prefektur yang diwakili oleh kad-kad bacaan. Selain itu, adjektif yang hadir dalam senryu untuk menerangkan mengenai objek yang menjadi keistimewaan sesebuah prefektur juga dilihat dapat menjadi satu daya penarik kepada pembaca.

Akhir sekali, dari segi jenis huruf, elemen (j) iaitu senryu dalam setiap kad bacaan ditulis menggunakan huruf Kanji. Walau bagaimanapun, di sebelah kanan huruf Kanji tersebut diletakkan ejaan ataupun bacaan dalam huruf Kana iaitu Hiragana yang bertujuan membantu dan memudahkan pembacaan huruf-huruf Kanji tersebut terutamanya dalam kalangan kanak-kanak dan mungkin juga orang asing yang turut menggunakan kad permainan ini. Dalam pada itu, terdapat juga penggunaan Huruf Kana iaitu Katakana untuk menulis perkataan-perkataan yang berasal daripada bahasa asing, contohnya bahasa Inggeris. (Lihat Lampiran B untuk kad-kad bacaan yang lain).

Jadual 4.6 di bawah merumuskan ciri-ciri elemen visual dan tekstual dalam set kad bacaan secara keseluruhannya.

Jadual 4.6: Rumusan ciri-ciri elemen visual dan tekstual dalam set kad bacaan

Elemen visual	Elemen tekstual	
(k): Gambar silhouette	(i): Huruf Hiragana	(j): Senryu
Kedudukan: Atas dan bawah	Kedudukan: Atas, kanan	Kedudukan: Tengah
Warna: Biru	Warna: Putih	Warna: Biru gelap
Bingkai: Tiada	Bingkai: Bersama senryu, kemudian berasingan, bulat, biru gelap	Bingkai: Bersama huruf Hiragana
Paparan visual: Dibentuk daripada watak Doraemon dan watak sampingan, menunjukkan nama watak Doraemon	Paparan visual: -	Paparan visual: -
Tulisan: -	Tulisan: Putih, tebal, paling besar	Tulisan: Biru gelap, tebal, lebih kecil daripada huruf Hiragana

Jadual 4.6, sambungan

<u>Jenis huruf:</u> -	<u>Jenis huruf:</u> Hiragana	<u>Jenis huruf:</u> Kanji dengan ejaan Hiragana, Katakana untuk bahasa asing
<u>Sistem penulisan:</u> -	<u>Sistem penulisan:</u> -	<u>Sistem penulisan:</u> Dari atas ke bawah, kemudian dari kanan ke kiri
<u>Struktur:</u> -	<u>Struktur:</u> -	<u>Struktur:</u> Ditulis dalam 3 baris, merangkumi 15 hingga 20 huruf Hiragana
<u>Bentuk ayat:</u> -	<u>Bentuk ayat:</u> -	<u>Bentuk ayat:</u> Bentuk biasa, tidak formal (mengurangkan jarak sosial, melambangkan keakraban, membentuk suasana santai dan ceria)
<u>Leksikal:</u>	<u>Leksikal:</u>	<p><u>Leksikal:</u> Terdiri daripada kata nama, kata kerja, adjektif</p> <p>Kata nama merujuk kepada objek atau perkara yang menjadi keistimewaan prefektur</p> <p>Adjektif menerangkan mengenai objek yang menjadi keistimewaan prefektur</p>

Berdasarkan Jadual 4.6, dapat dilihat bahawa dari segi kedudukan, ketiga-tiga elemen visual dan textual dalam set kad bacaan dimuatkan di keseluruhan bahagian kad bacaan. Elemen (k) iaitu gambar *silhouette* hadir di bahagian atas dan bahagian bawah kad bacaan. Elemen (i) iaitu huruf Hiragana diletakkan di bahagian atas sebelah kanan manakala elemen (j) iaitu senryu pula mendominasi bahagian tengah kad bacaan.

Warna biru yang merupakan warna watak Doraemon dipilih untuk gambar *silhouette*. Dari segi pembingkaian, senryu dan huruf Hiragana dibingkaikan bersama dalam satu bingkai bagi memisahkan kedua-dua elemen textual ini dengan elemen visual iaitu gambar *silhouette* supaya lebih jelas dan mudah dikenalpasti. Dalam pada itu, huruf Hiragana dibingkaikan pula secara berasingan daripada senryu menggunakan bentuk bulat yang berwarna biru gelap bagi menunjukkan ketidakberkaitan antara mereka dan supaya huruf Hiragana mudah dikenalpasti memandangkan ianya memegang fungsi utama dalam permainan.

Seterusnya, paparan visual yang dibawa oleh gambar *silhouette* dalam kad bacaan adalah dibentuk daripada elemen (b) iaitu watak Doraemon dan elemen (h) iaitu wata sampingan dalam kad rebutan yang menjadi padanannya. Oleh itu, gambar *silhouette* dalam kad bacaan adalah menunjukkan nama watak Doraemon iaitu elemen (c) dalam kad rebutan yang menjadi padanannya.

Tulisan yang tebal digunakan untuk kedua-dua elemen textual dalam set kad bacaan iaitu huruf Hiragana dan senryu namun warna dan saiz tulisan adalah berbeza-beza. Selain itu, elemen (j) iaitu senryu ditulis menggunakan huruf Kanji. Walau bagaimanapun, di sebelah kanan huruf Kanji tersebut diletakkan ejaan ataupun bacaan

dalam huruf Kana iaitu Hiragana yang bertujuan membantu dan memudahkan pembacaan huruf-huruf Kanji tersebut terutamanya dalam kalangan kanak-kanak dan mungkin juga orang asing yang turut menggunakan kad permainan ini. Dalam pada itu, terdapat juga penggunaan Huruf Kana iaitu Katakana untuk menulis perkataan-perkataan yang berasal daripada bahasa asing, contohnya bahasa Inggeris.

Senryu juga ditulis menggunakan sistem penulisan Jepun iaitu dari atas ke bawah dan seterusnya dari kanan ke kiri. Elemen tekstual ini ditulis dalam 3 baris dan merangkumi antara 15 hingga 20 huruf Hiragana. Seterusnya, ayat dalam senryu adalah menggunakan bentuk biasa yang menunjukkan ujaran dan situasi tidak formal. Pendekatan sebegini berpotensi mengurangkan jarak sosial antara penulis teks dan pembaca, mewujudkan keakraban dari segi hubungan sosial dalam pembacaan teks dan membentuk suasana pembacaan teks yang santai dan ceria.

Dari segi pemilihan leksikal pula, secara keseluruhannya, leksikal-leksikal dalam senryu terdiri daripada kata nama, kata kerja dan adjektif. Kata nama yang digunakan dalam senryu adalah merujuk kepada objek atau perkara yang menjadi keistimewaan prefektur yang diwakili oleh kad-kad bacaan. Di samping itu, adjektif yang hadir dalam senryu juga menerangkan mengenai objek yang menjadi keistimewaan prefektur-prefektur di Jepun.

4.1.3 Menjalankan Analisis Komposisi Terhadap Kad Permainan Jepun

47 Todofukan Obenkyo Karuta Berdasarkan Teori Analisis Komposisi oleh Kress dan van Leeuwen (1996, 2006)

Prosedur analisis kad permainan Jepun 47 *Todofukan Obenkyo Karuta* yang ketiga iaitu yang terakhir adalah menjalankan analisis komposisi terhadap kad permainan Jepun 47 *Todofukan Obenkyo Karuta* berdasarkan teori analisis komposisi oleh Kress dan van Leeuwen (1996, 2006). Analisis komposisi dimulakan dengan kad rebutan dan diikuti dengan kad bacaan.

4.1.3.1 Kad Rebutan

Analisis komposisi untuk kad rebutan dibahagikan kepada bahagian atas kad dan bahagian bawah kad. Pembahagian atas dan bawah dibuat mengikut warna dan elemen. Bahagian atas kad rebutan merupakan bahagian kad yang berwarna biru dan terdiri daripada elemen (a) iaitu huruf Hiragana, elemen (b) iaitu watak Doraemon dan elemen (c) iaitu nama watak Doraemon. Bahagian bawah kad rebutan pula merupakan bahagian kad yang berwarna hijau dan terdiri daripada elemen (d) iaitu nama prefektur, elemen (e) iaitu penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon, elemen (f) iaitu peta prefektur dan elemen (g) iaitu nama bandar utama.

Bahagian atas

Analisis komposisi bahagian atas kad rebutan dimulakan dengan perbincangan mengenai Nilai Maklumat, diikuti dengan Kepentingan dan seterusnya Pembingkaian. Di samping itu, pemilihan warna kad juga turut dibincangkan.

Rajah 4.42 di muka surat berikutnya menunjukkan bahagian atas kad rebutan R1 yang mewakili prefektur Tokyo. Terdapat 3 elemen yang dimuatkan di bahagian atas kad

rebutan R1 iaitu huruf Hiragana (a), watak Doraemon (b) dan nama watak Doraemon (c).



Rajah 4.42: Bahagian atas kad rebutan R1

Rajah 4.43 di bawah pula menunjukkan bahagian atas kad rebutan R9. Kad rebutan R9 adalah mewakili prefektur Yamagata dan merupakan salah satu contoh kad rebutan yang terdapat kehadiran watak sampingan. Justeru itu, terdapat 4 elemen yang dimuatkan di bahagian atas kad rebutan R9 iaitu huruf Hiragana (a), watak Doraemon (b), nama watak Doraemon (c) dan watak sampingan (h).



Rajah 4.43: Bahagian atas kad rebutan R9

Mengikut teori analisis komposisi oleh Kress dan van Leeuwen (1996, 2006), elemen yang diletakkan di bahagian atas membentuk struktur Maklumat Ideal, yang bermaksud maklumat ideal dan umum. Justeru itu, berdasarkan Rajah 4.42 dan Rajah 4.43 yang mewakili sampel dalam set kad rebutan, kesemua elemen yang terdapat di bahagian atas kad rebutan iaitu huruf Hiragana (a), watak Doraemon (b), nama watak Doraemon (c) dan watak sampingan (h) membentuk struktur Maklumat Ideal.

Dalam hal ini, elemen (a) iaitu huruf Hiragana merupakan maklumat yang ideal kerana ianya cuma berfungsi sebagai label yang menunjukkan padanan huruf-huruf antara kad bacaan dengan kad rebutan, dan tidak memberi maklumat atau informasi yang spesifik tentang prefektur yang diwakili. Justeru itu, huruf Hiragana dikenalpasti sebagai Maklumat Ideal dalam konteks ini.

Seterusnya, untuk elemen (b) iaitu watak Doraemon dan elemen (h) iaitu watak sampingan yang merupakan watak Doralin, penggunaan kedua-dua animasi Doraemon dan Doralin sebagai medium untuk menyampaikan mesej mengenai setiap prefektur di negara Jepun dilihat sebagai sesuatu yang ideal kerana animasi itu sendiri bukanlah satu perkara yang melibatkan realiti sebaliknya lebih kepada sesuatu yang ideal dan fantasi.

Di samping itu, menurut Bahrani dan Soltani (2011), dalam menyampaikan maklumat secara visual, impak kartun adalah segera. Jamalludin dan Zaidatun (2005) dalam Ngah dan Jusoh (2013) pula telah mendapati bahawa penggunaan kartun animasi dalam proses penyampaian maklumat membolehkan penyampaian menjadi lebih mudah dan berkesan serta mampu menarik perhatian para penonton supaya memberikan fokus kepada isi kandungan yang ingin disampaikan.

Kenyataan-kenyataan tersebut adalah relevan dengan apa yang diutarakan oleh Kress dan van Leeuwen (1996, ms. 193) iaitu Maklumat Ideal mempunyai kecenderungan untuk membentuk situasi “emotif”. Justeru itu, dalam kad rebutan, elemen (b) iaitu watak Doraemon dan elemen (h) iaitu watak sampingan sememangnya bertindak sebagai Maklumat Ideal kerana mempunyai kecenderungan untuk membentuk situasi “emotif”, di mana impak paparan visual yang dibawa oleh kedua-dua watak kartun animasi ini adalah segera, mudah dan berkesan dalam menarik perhatian pembaca supaya memberikan fokus kepada maklumat tentang keistimewaan prefektur yang ingin disampaikan.

Elemen (c) iaitu nama watak Doraemon juga boleh dilihat sebagai Maklumat Ideal memandangkan ianya cuma rekaan dan bertujuan untuk membantu menerangkan elemen visualnya iaitu watak Doraemon dan watak sampingan. Menurut Stimolo (2012) yang mengkaji petua untuk helaian-helaian penting dalam sesebuah katalog, gambar yang menarik dan tajuk yang bersesuaian akan membantu muka hadapan untuk mencapai motif utamanya.

Kenyataan ini boleh diaplikasikan kepada kad rebutan, di mana kedua-dua elemen visual (b) iaitu watak Doraemon dan elemen (h) iaitu watak sampingan adalah merupakan gambar yang menarik. Elemen tekstual (c) iaitu nama watak Doraemon pula boleh dilihat sebagai tajuk yang bersesuaian memandangkan ianya berfungsi untuk membantu menerangkan elemen visualnya iaitu watak Doraemon dan watak sampingan. Dalam kad rebutan, elemen-elemen visual dan tekstual ini saling bergabung untuk mencapai motifnya iaitu memberikan gambaran kepada pembaca tentang keistimewaan prefektur yang diwakili.

Di samping itu, bahagian atas kad rebutan juga boleh dibahagikan kepada struktur Nukleus Maklumat-Margin. Nukleus Maklumat yang menjadi tumpuan maklumat adalah watak Doraemon (b) dan watak sampingan (h) kerana elemen-elemen tersebut mendominasi bahagian tengah kad rebutan, manakala Margin pula terdiri daripada huruf Hiragana (a) dan nama watak Doraemon (c) (lihat Rajah 4.43, ms. 155).

Elemen (b) iaitu watak Doraemon dan elemen (h) iaitu watak sampingan dipilih sebagai Nukleus Maklumat kerana keupayaan watak-watak kartun animasi ini untuk menjadi daya tarikan pertama kepada pembaca untuk terus mengetahui tentang keistimewaan sesebuah prefektur hanya dengan melihat paparan visual yang dibawa oleh kedua-duanya.

Ini adalah bersesuaian dengan apa yang dinyatakan oleh Bahrani dan Soltani (2011) iaitu dalam menyampaikan maklumat secara visual, impak kartun adalah segera dan kartun dapat menarik perhatian dan minat. Di samping itu, Kress dan van Leeuwen (1996, ms. 213) juga menyatakan bahawa Kepentingan boleh membuatkan pembaca melihat gambar yang menarik perhatian terlebih dahulu, untuk “mengikat” mereka kepada teks yang dibaca. Menyokong kenyataan-kenyataan ini, Moya dan Pinar (2008) yang mengkaji makna komposisi dalam buku cerita bergambar kanak-kanak pula telah mendapati bahawa kedua-dua watak utama dalam cerita tersebut selalunya diletakkan di tengah, dan oleh itu watak-watak utama tersebut membawa Nukleus Maklumat dan diberi status istimewa. Nukleus Maklumat inilah yang akan mengorientasi cerita dalam sesebuah halaman.

Justeru itu, jelaslah bahawa elemen (b) iaitu watak Doraemon dan elemen (h) iaitu watak sampingan yang memiliki keupayaan untuk menarik perhatian dan minat pembaca dengan kadar segera, “mengikat” pembaca kepada teks serta mengorientasi cerita mengenai keistimewaan setiap prefektur adalah berperanan sebagai Nukleus Maklumat.

Tambahan pula, jika dinilai dari segi saiz, watak Doraemon dan watak sampingan adalah yang paling besar antara kesemua elemen dalam kad rebutan dan ini menjadikan elemen-elemen tersebut sebagai elemen yang paling penting sekali gus berupaya menjadi tumpuan maklumat untuk kad rebutan.

Elemen (a) iaitu huruf Hiragana dan elemen (c) iaitu nama watak Doraemon bertindak sebagai Margin kerana kedudukan mereka di sekeliling Nukleus Maklumat iaitu watak Doraemon (b) dan watak sampingan (h) (lihat Rajah 4.43, ms. 155). Margin dianggap kurang penting berbanding Nukleus Maklumat. Ini kerana, seperti yang telah dinyatakan sebelum ini, watak Doraemon dan watak sampingan yang diletakkan sebagai tumpuan maklumat telah berupaya menjadi daya tarikan pertama kepada pembaca untuk terus mengetahui tentang keistimewaan sesbuah prefektur tanpa perlu membaca maklumat lanjut mengenainya.

Walau bagaimanapun, elemen (c) iaitu nama watak Doraemon yang berfungsi untuk menceritakan mengenai visual yang dibawa oleh kedua-dua elemen (b) iaitu watak Doraemon dan elemen (h) iaitu watak sampingan masih lagi diberi Kepentingan apabila

warna tulisan yang digunakan adalah hitam pada latar belakang yang berwarna biru muda. Ini menjadikan elemen ini mudah dikenalpasti.

Di samping itu, elemen (a) iaitu huruf Hiragana pula menjadi kurang penting dari segi daya tarikan kepada pembaca untuk mengetahui tentang keistimewaan sesebuah prefektur kerana seperti yang telah disebutkan sebelum ini, ianya cuma berfungsi sebagai label yang menunjukkan padanan huruf-huruf antara kad bacaan dengan kad rebutan.

Walau bagaimanapun, huruf Hiragana diletakkan di bahagian atas sebelah kanan kad rebutan kerana menurut Kress dan van Leeuwen (1996), elemen yang diletakkan di sebelah kanan membentuk struktur Maklumat Baharu yang bermaksud maklumat yang baharu, belum diketahui atau belum dipersetujui oleh pembaca, dan ini juga bermakna maklumat yang memerlukan pembaca memberi lebih perhatian kepadanya. Justeru itu, memandangkan huruf Hiragana berfungsi sebagai label yang menunjukkan padanan huruf-huruf antara kad bacaan dengan kad rebutan, ini bermakna ianya merupakan elemen yang perlu diberi lebih perhatian oleh pembaca atau pemain supaya dapat merebut kad secara pantas sebelum pemain-pemain lain dalam permainan kad tersebut.

Selain itu, saiz tulisan untuk huruf Hiragana juga adalah yang paling besar antara kesemua elemen tekstual yang terdapat dalam kad rebutan. Di samping itu, tulisan yang digunakan adalah tebal dan berwarna hitam pada latar belakang yang berwarna putih. Ini menimbulkan kontras yang tinggi sekali gus memberikannya lebih Kepentingan bagi

membantu menarik perhatian pembaca. Dalam kata lain, huruf Hiragana diberi lebih Kepentingan dari segi fungsi untuk permainan.

Dari segi Pembingkaian, berdasarkan Rajah 4.42 dan Rajah 4.43, dapat dilihat bahawa huruf Hiragana (a) dibingkaikan secara berasingan daripada ketiga-tiga elemen lain iaitu watak Doraemon (b), watak sampingan (h) dan nama watak Doraemon (c) untuk menunjukkan ketidakberkaitan antara mereka. Pembingkaian secara berasingan ini membantu menambahkan lagi keupayaan huruf Hiragana sebagai elemen yang boleh menarik perhatian pembaca memandangkan ianya memegang fungsi utama dalam permainan.

Tiada sebarang garisan pembingkaian yang memisahkan ketiga-ketiga elemen iaitu watak Doraemon (b), watak sampingan (h) dan nama watak Doraemon (c) (lihat Rajah 4.43, ms. 155). Ini menunjukkan keberkaitan antara kesemua elemen tersebut, di mana keberkaitan boleh dilihat sebagai kepunyaan bersama, berterusan dan saling melengkapi dalam memberi makna.

Moya dan Pinar (2008) yang mengkaji makna komposisi dalam buku cerita bergambar kanak-kanak ada melihat kriteria Pembingkaian dalam halaman-halaman buku tersebut. Hasil kajian telah mendapati bahawa ketiadaan garisan pembingkaian menunjukkan penglibatan serta menghapuskan jarak sosial antara peserta-peserta dalam teks tersebut dan pembaca teks. Ini menghasilkan impak seolah-olah pembaca dijemput masuk ke dunia sesuatu cerita dan melihatnya secara terus dari dalam dunia tersebut. Ini dapat diaplikasikan kepada bahagian atas kad rebutan yang memuatkan watak Doraemon (b),

watak sampingan (h) dan nama watak Doraemon (c) yang tidak dibingkaikan, di mana pembaca seolah-olah dijemput untuk melihat “cerita” yang dimainkan oleh setiap watak Doraemon dan juga watak sampingan dari dalam kad rebutan.

Dalam hal ini, berdasarkan Rajah 4.42, kad rebutan R1 memuatkan watak Doraemon (b) yang dipakaikan dengan sebuah menara dan disertakan dengan teks iaitu nama watak Doraemon (c) yang tertulis “Toukyou Tawa- Dora” yang bermaksud “Dora Menara Tokyo”. Disebabkan ketiadaan garisan pembingkaian antara watak Doraemon dan nama watak Doraemon, pembaca seolah-olah dijemput untuk melihat “cerita” yang dimainkan oleh watak Doraemon dari dalam kad rebutan R1 iaitu “di prefektur Tokyo terdapat Menara Tokyo”.

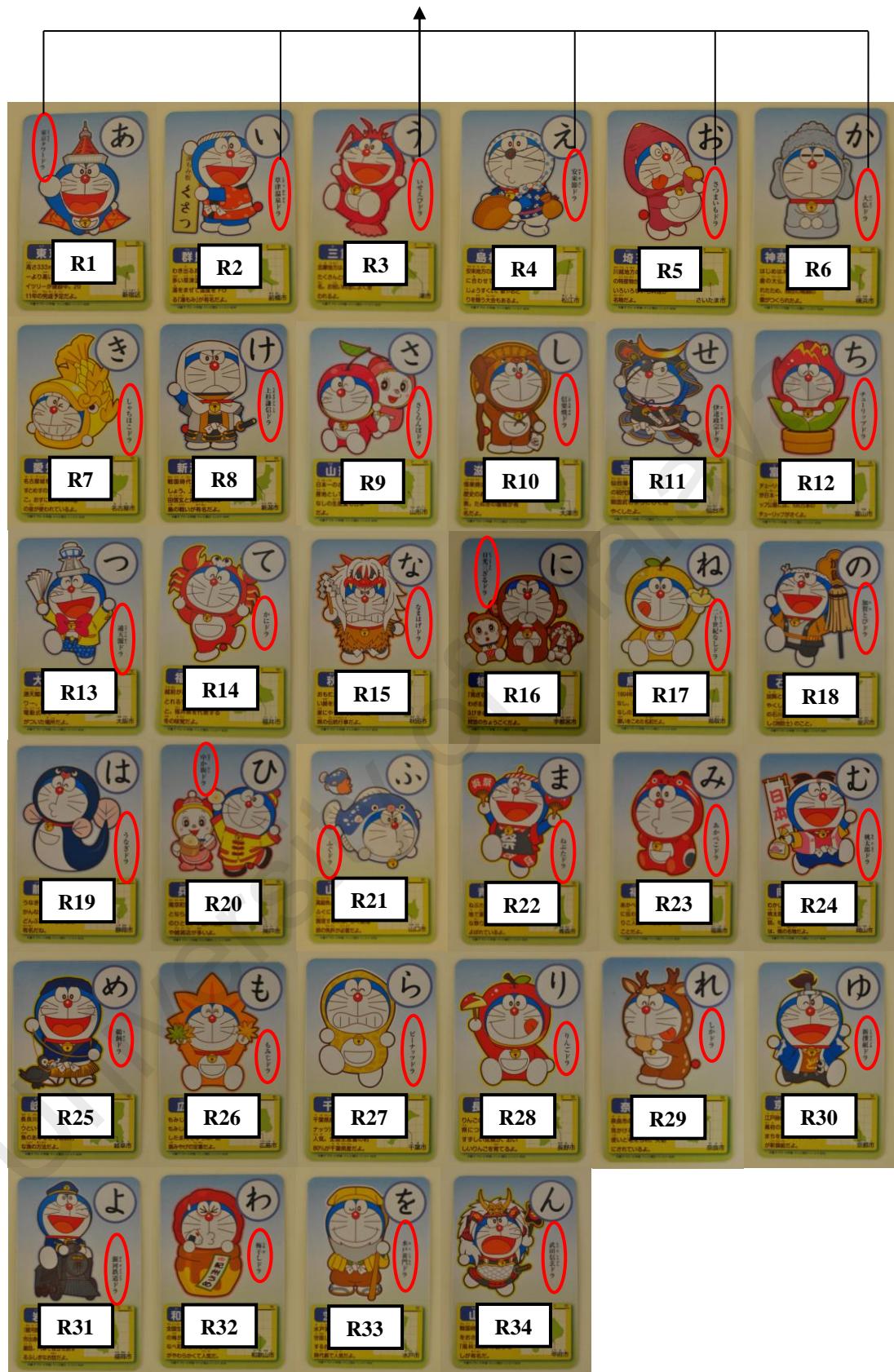
Begitu juga dengan kad rebutan R9 (lihat Rajah 4.43, ms. 155) yang memuatkan watak sampingan (h) iaitu watak Doralin yang diletakkan di belakang watak Doraemon (b). Dalam visual tersebut, watak Doralin juga memakai buah ceri seperti watak Doraemon dan mereka diikat bersama di kepala lalu membentuk imej setangkai ceri. Teks yang disertakan iaitu nama watak Doraemon (c) adalah tertulis “Sakuranbou Dora” yang bermaksud “Dora Ceri”. Disebabkan ketiadaan garisan pembingkaian antara watak Doraemon, watak sampingan dan nama watak Doraemon, pembaca seolah-olah dijemput untuk melihat “cerita” yang dimainkan oleh watak Doraemon dan watak sampingan dari dalam kad rebutan R9 iaitu “prefektur Yamagata adalah terkenal dengan penghasilan buah ceri”.

Justeru itu, dapat dirumuskan bahawa ketiadaan sebarang garisan pembingkaian yang memisahkan ketiga-ketiga elemen iaitu watak Doraemon (b), watak sampingan (h) dan nama watak Doraemon (c) adalah berupaya menunjukkan keberkaitan antara kesemua elemen tersebut dan dapat menghasilkan impak seolah-olah pembaca dijemput masuk ke dunia sesuatu cerita dan melihatnya secara terus dari dalam dunia tersebut. Dalam konteks kad permainan Jepun *47 Todofukan Obenkyo Karuta*, pembaca atau pemain seolah-olah dijemput untuk melihat “cerita” yang dimainkan oleh watak Doraemon dan juga watak sampingan dari dalam kad rebutan iaitu mengenai keistimewaan sesebuah prefektur di Jepun.

Dalam pada itu, dari segi susun atur elemen (b) iaitu watak Doraemon, elemen (h) iaitu watak sampingan dan elemen (c) iaitu nama watak Doraemon di bahagian atas kad rebutan, terdapat variasi dalam kedudukan elemen (c) iaitu nama watak Doraemon, di mana elemen tekstual ini dimuatkan sama ada di sebelah kiri ataupun di sebelah kanan elemen (b) iaitu watak Doraemon dan elemen (h) iaitu watak sampingan.

Rajah 4.44 di muka surat berikutnya menunjukkan susun atur elemen (c) iaitu nama watak Doraemon dalam kad rebutan R1 hingga kad rebutan R34. Tanda  dalam setiap kad rebutan menunjukkan nama watak Doraemon.

(c) Nama watak Doraemon



Rajah 4.44: Susun atur elemen (c) (nama watak Doraemon) dalam kad rebutan R1 hingga kad rebutan R34

Berdasarkan Rajah 4.44, dapat dilihat bahawa dalam kad rebutan R1, elemen (c) iaitu nama watak Doraemon hadir di sebelah kiri watak Doraemon. Ini menjadikan nama watak Doraemon sebagai Maklumat Terdahulu iaitu maklumat yang merupakan fakta atau pengetahuan am yang telah diketahui oleh pembaca. Watak Doraemon yang hadir di sebelah kanan pula bertindak sebagai Maklumat Baharu iaitu maklumat yang baharu, belum diketahui atau belum dipersetujui oleh pembaca dan memerlukan pembaca memberi lebih perhatian kepadanya (Kress dan van Leeuwen 1996).

Dalam hal ini, nama watak Doraemon merupakan Maklumat Terdahulu kerana ianya adalah fakta mengenai watak Doraemon yang digambarkan melalui visual manakala watak Doraemon pula merupakan Maklumat Baharu memandangkan ianya belum diketahui oleh pembaca, di mana dalam konteks ini paparan visual yang dibawa olehnya merupakan sesuatu yang memerlukan pembaca memberi lebih perhatian kepadanya.

Sebagai contoh, kad rebutan R1 yang mewakili prefektur Tokyo memuatkan visual watak Doraemon yang dipakaikan dengan sebuah menara dan disertakan dengan teks di sebelah kirinya yang tertulis “*Toukyou Tawa- Dora*” yang bermaksud “Dora Menara Tokyo”. Justeru itu, nama watak Doraemon iaitu “Dora Menara Tokyo” merupakan fakta mengenai watak Doraemon yang memakai Menara Tokyo, manakala visualnya pula adalah sesuatu yang baharu untuk pembaca.

Walau bagaimanapun, beralih kepada kad rebutan R2 hingga kad rebutan R15, nama watak Doraemon dilihat hadir di sebelah kanan watak Doraemon. Ini menjadikan struktur Nilai Maklumat dalam kad-kad ini bertentangan dengan struktur Nilai

Maklumat dalam kad rebutan R1, di mana watak Doraemon adalah Maklumat Terdahulu manakala nama watak Doraemon pula menjadi Maklumat Baharu.

Ini adalah kerana watak Doraemon yang hadir di sebelah kanan dalam kad yang pertama iaitu kad rebutan R1 dan menjadi Maklumat Baharu untuk pembaca, jika dilihat dari segi urutan kad, untuk kad yang seterusnya iaitu kad rebutan R2, watak Doraemon ini sudah boleh dianggap sebagai Maklumat Terdahulu untuk pembaca. Ini berdasarkan anggapan bahawa pembaca sudah sedia maklum tentang susun atur watak Doraemon ini iaitu ianya akan hadir bersama nama watak Doraemon di bahagian atas kad rebutan dan paparan visual yang dibawa olehnya adalah yang menunjukkan atau menceritakan mengenai keistimewaan prefektur yang diwakilinya. Oleh itu, untuk kad rebutan R2 hingga kad rebutan R15, watak Doraemon menjadi Maklumat Terdahulu manakala nama watak Doraemon pula menjadi Maklumat Baharu iaitu maklumat yang memerlukan pembaca memberi lebih perhatian kepadanya untuk mengetahui tentang nama watak Doraemon yang terlibat.

Nama watak Doraemon perlu bertindak sebagai Maklumat Baharu kerana walaupun paparan visual yang dibawa oleh watak Doraemon dalam kebanyakan kad rebutan adalah agak jelas menceritakan mengenai keistimewaan prefektur yang diwakilinya, namun terdapat juga sesetengah kad rebutan yang paparan visualnya agak mengelirukan ataupun kurang jelas dari segi penyampaian mesejnya. Oleh itu, nama watak Doraemon yang berperanan sebagai Maklumat Baharu dapat membuatkan pembaca memberi lebih perhatian kepadanya bagi mengelakkan kekeliruan atau salah tafsir tentang mesej yang ingin disampaikan melalui visual Doraemon.

Sebagai contoh, untuk kad rebutan R4 dan kad rebutan R22 (lihat Rajah 4.45) yang memaparkan watak Doraemon masing-masing memakai pakaian yang biasanya dipakai semasa perayaan tertentu, tanpa bantuan daripada nama watak Doraemon sebagai Maklumat Baharu, pembaca terutamanya kanak-kanak dan orang asing mungkin sukar atau salah mentafsirkan maksud atau mesej yang ingin disampaikan melalui visual Doraemon ini.

Ini adalah kerana di Jepun terdapat terlalu banyak perayaan malah setiap prefektur pula mempunyai perayaan masing-masing yang mungkin kurang diketahui atau kurang dikenali oleh penduduk yang bukan berasal dari prefektur tersebut terutamanya kanak-kanak. Oleh itu, bagi mengelakkan kekeliruan atau salah tafsir tentang mesej yang ingin disampaikan melalui visual Doraemon yang memakai pakaian perayaan tersebut, pembaca perlulah memberi lebih perhatian kepada nama watak Doraemon. Ini adalah sejajar dengan fungsi nama watak Doraemon sebagai Maklumat Baharu iaitu maklumat yang baharu dan belum diketahui oleh pembaca.



Rajah 4.45: Elemen (b) (watak Doraemon) dan elemen (c) (nama watak Doraemon)
dalam kad rebutan R4 dan kad rebutan R22

Begitu juga dengan kad rebutan R8 dan kad rebutan R11 (lihat Rajah 4.46) yang watak Doraemon masing-masing berpakaian pahlawan Jepun, tanpa bantuan daripada nama watak Doraemon sebagai Maklumat Baharu, pembaca terutamanya kanak-kanak dan orang asing yang tidak begitu mengetahui tentang sejarah Jepun mungkin tidak mengenali nama watak yang dipaparkan melalui visual ini. Oleh itu, nama watak Doraemon dilihat sebagai elemen yang penting dan kritikal untuk kad-kad rebutan ini bagi membantu penyampaian mesej dan pemahaman pembaca terutamanya kanak-kanak dan orang asing. Justeru itu, nama watak Doraemon perlu bertindak sebagai Maklumat Baharu iaitu maklumat yang baharu, belum diketahui oleh pembaca dan memerlukan pembaca memberi lebih perhatian kepadanya.



Rajah 4.46: Elemen (b) (watak Doraemon) dan elemen (c) (nama watak Doraemon) dalam kad rebutan R8 dan kad rebutan R11

Seterusnya, nama watak Doraemon kembali dimuatkan di sebelah kiri watak Doraemon untuk kad rebutan R16, R20 dan R21 (lihat Rajah 4.44, ms. 164). Selanjutnya, mulai kad rebutan R22 hingga kad rebutan R34, kedudukan nama watak Doraemon adalah di sebelah kanan watak Doraemon (lihat Rajah 4.44, ms. 164).

Berdasarkan analisis komposisi yang telah dijalankan, jelaslah bahawa terdapat variasi dalam susun atur elemen (c) iaitu nama watak Doraemon dalam kad rebutan. Jika dirumuskan dari segi frekuensi dan peratusan, frekuensi kad rebutan yang nama watak Doraemonnya hadir di sebelah kiri watak Doraemon adalah 4 keping. Jumlah ini merangkumi 11.8% daripada jumlah keseluruhan sampel kajian daripada set kad rebutan. Frekuensi kad rebutan yang nama watak Doraemonnya hadir di sebelah kanan watak Doraemon pula adalah 30 keping dan jumlah ini merangkumi 88.2% daripada jumlah keseluruhan sampel kajian daripada set kad rebutan. Jadual 4.7 di bawah menunjukkan frekuensi dan peratusan kad rebutan mengikut kedudukan elemen (c) iaitu nama watak Doraemon.

Jadual 4.7: Frekuensi dan peratusan kad rebutan mengikut kedudukan elemen (c) (nama watak Doraemon)

Kedudukan elemen (c) (nama watak Doraemon) dalam kad rebutan	Frekuensi	Peratusan
Sebelah kiri watak Doraemon	4	11.8%
Sebelah kanan watak Doraemon	30	88.2%

Dalam pada itu, peratusan kad rebutan yang nama watak Doraemonnya hadir di sebelah kiri watak Doraemon adalah sangat kecil iaitu cuma merangkumi 11.8% daripada jumlah keseluruhan sampel kajian. Ini menunjukkan bahawa dari segi komposisi kad rebutan, nama watak Doraemon (c) lebih banyak diletakkan sebagai Maklumat Baharu iaitu maklumat yang baharu, belum diketahui oleh pembaca dan memerlukan pembaca memberi lebih perhatian kepadanya, berbanding watak Doraemon (b) yang menjadi

Maklumat Terdahulu iaitu maklumat yang merupakan fakta atau pengetahuan am yang telah diketahui oleh pembaca.

Ini adalah kerana, seperti yang telah dihuraikan sebelum ini, nama watak Doraemon perlu bertindak sebagai Maklumat Baharu kerana walaupun paparan visual yang dibawa oleh watak Doraemon dalam kebanyakan kad rebutan adalah agak jelas menceritakan mengenai keistimewaan prefektur yang diwakilinya, namun terdapat juga sesetengah kad rebutan yang paparan visualnya agak mengelirukan ataupun kurang jelas dari segi penyampaian mesejnya, seperti nama-nama perayaan dan pahlawan di Jepun. Oleh itu, nama watak Doraemon yang berperanan sebagai Maklumat Baharu dapat membuatkan pembaca memberi lebih perhatian kepadanya bagi mengelakkan kekeliruan atau salah tafsir tentang mesej yang ingin disampaikan melalui visual Doraemon.

Di samping itu, dalam setiap kedudukan nama watak Doraemon sama ada di sebelah kanan atau di sebelah kiri watak Doraemon juga terdapat variasi susun atur, di mana untuk kad rebutan R1, R16 dan R20, nama watak Doraemon diletakkan di sebelah kiri bahagian atas watak Doraemon (lihat Rajah 4.44, ms. 164). Ini adalah berbeza dengan kad rebutan R21 yang memuatkan nama watak Doraemon di sebelah kiri bahagian bawah watak Doraemon (lihat Rajah 4.44, ms. 164). Begitu juga dengan kad-kad rebutan yang nama watak Doraemonnya hadir di sebelah kanan watak Doraemon. Kebanyakan nama watak Doraemon diletakkan di sebelah kanan bahagian tengah watak Doraemon, namun terdapat juga beberapa keping kad rebutan yang nama watak Doraemonnya dimuatkan di sebelah kanan bahagian bawah watak Doraemon, contohnya kad rebutan R7, R13, R19 dan R31 (lihat Rajah 4.44, ms. 164).

Merujuk kajian Moya dan Pinar (2008) yang melihat makna komposisi dalam buku cerita bergambar kanak-kanak, dapatkan kajian telah mendapati bahawa kedua-dua watak utama dalam cerita tersebut diletakkan sama ada di sebelah kanan ataupun di sebelah kiri masing-masing secara berselang-seli. Kedudukan yang berselang-seli sebegini menjadikan penceritaan lebih dinamik dan membantu mengelakkan pengulangan atau monoton. Moya dan Pinar (2008) juga turut menambah bahawa aturan elemen-elemen visual dan tekstual dalam teks multimodal yang mengelakkan pengulangan atau monoton dalam komposisinya mampu menjadikan sesuatu cerita itu mudah difahami dan menarik untuk kanak-kanak.

Berkesinambungan dengan dapatan kajian tersebut, variasi susun atur elemen (c) iaitu nama watak Doraemon dalam kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* juga dilihat dapat mengelakkan pengulangan atau monoton yang mungkin membosankan dan kurang menarik perhatian pembaca.

Akhir sekali, dari segi pemilihan warna, bahagian atas kad rebutan diwarnakan dengan warna biru muda yang dibuat dengan kontras yang semakin pudar dari bahagian atas kad ke bahagian tengah kad (lihat Rajah 4.42, ms. 155). Penggunaan warna biru ini dilihat sinonim dengan warna watak Doraemon yang menjadi tumpuan maklumat dalam kad rebutan. Memetik apa yang diutarakan oleh Moya dan Pinar (2008) iaitu warna biru melambangkan keselamatan, pemilihan warna biru ini dilihat dapat menjadi simbolik kepada mesej yang ingin disampaikan melalui kad rebutan dalam kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* iaitu negara Jepun merupakan tempat yang selamat untuk didiami atau dikunjungi.

Bahagian bawah

Analisis komposisi bahagian bawah kad rebutan dimulakan dengan perbincangan mengenai Nilai Maklumat, diikuti dengan Pembingkaian dan seterusnya Kepentingan. Di samping itu, pemilihan warna kad juga turut dibincangkan.

Rajah 4.47 di bawah menunjukkan bahagian bawah kad rebutan R1. Kad rebutan R1 adalah mewakili prefektur Tokyo. Terdapat 4 elemen yang dimuatkan di bahagian bawah kad rebutan R1 iaitu nama prefektur (d), penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon (e), peta prefektur (f) dan nama bandar utama (g). Keempat-empat elemen ini dibingkaikan secara berasingan menggunakan bentuk segi empat tepat berwarna kuning bagi memisahkannya dengan elemen-elemen yang terdapat di bahagian atas kad rebutan.



Rajah 4.47: Bahagian bawah kad rebutan R1

Mengikut teori analisis komposisi oleh Kress dan van Leeuwen (1996, 2006), elemen yang diletakkan di bahagian bawah membentuk struktur Maklumat Sebenar, yang bermaksud maklumat atau informasi yang spesifik dan praktikal. Justeru itu, berdasarkan Rajah 4.47 yang menunjukkan kad rebutan R1, kesemua elemen yang

terdapat di bahagian bawah kad rebutan iaitu nama prefektur (d), penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon (e), peta prefektur (f) dan nama bandar utama (g) membentuk struktur Maklumat Sebenar. Ini adalah kerana keempat-empat elemen ini sememangnya merupakan maklumat atau informasi yang spesifik dan praktikal tentang sesebuah prefektur.

Sebagai contoh, untuk kad rebutan R1 yang mewakili prefektur Tokyo, elemen (e) iaitu penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon yang menceritakan mengenai Menara Tokyo dan *Tokyo Skytree* sememangnya merupakan maklumat yang sebenar tentang prefektur Tokyo. Begitu juga dengan elemen (g) iaitu nama bandar utama yang tertulis “*Shinjuku-ku*”, ianya merupakan informasi yang spesifik tentang prefektur Tokyo.

Walau bagaimanapun, komposisi bahagian bawah kad rebutan dilihat berlawanan dengan teori yang dikemukakan oleh Kress dan van Leeuwen (1996, 2006) apabila peta prefektur (f) dan nama bandar utama (g) yang sepatutnya merupakan Maklumat Terdahulu diletakkan di sebelah kanan kad rebutan. Peta prefektur dan nama bandar utama merupakan Maklumat Terdahulu kerana kedua-duanya adalah fakta mengenai sesebuah prefektur yang selalunya dianggap telah sedia diketahui umum dan jarang mengalami perubahan.

Sebaliknya, nama prefektur (d) dan penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon (e) yang sepatutnya merupakan Maklumat Baharu pula diletakkan di sebelah kiri kad rebutan. Ini menjadikannya struktur Maklumat Terdahulu

dan justeru itu, dari segi Nilai Maklumat, komposisi ini adalah bertentangan dengan teori analisis komposisi oleh Kress dan van Leeuwen (1996, 2006). Penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon merupakan Maklumat Baharu kerana ianya adalah maklumat yang baharu, belum diketahui atau belum dipersetujui oleh pembaca, dan ini juga bermakna maklumat yang memerlukan pembaca memberi lebih perhatian kepadanya. Ini kerana maklumat mengenai sesebuah prefektur mungkin berubah-ubah mengikut peredaran masa.

Mengambil kad rebutan R1 sebagai contoh (lihat Rajah 4.47, ms. 172), pada masa kad permainan ini dihasilkan, Menara Tokyo merupakan menara yang paling tinggi di prefektur Tokyo dengan ketinggian 333meter, namun menara yang kedua iaitu *Tokyo Skytree* sedang dalam pembinaan dan dijangka siap pada tahun 2011. Apabila telah siap dibina, *Tokyo Skytree* akan menjadi menara yang paling tinggi di prefektur Tokyo. Ini menunjukkan terdapatnya perubahan dalam keistimewaan prefektur Tokyo di mana apabila *Tokyo Skytree* telah siap dibina, mungkin bangunan baharu ini akan lebih digariskan sebagai keistimewaan prefektur Tokyo berbanding Menara Tokyo. Justeru itu, ini menjadikan penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon sebagai Maklumat Baharu iaitu maklumat yang belum diketahui oleh pembaca dan memerlukan pembaca memberi lebih perhatian kepadanya.

Dari segi Pembingkaian, elemen (d) iaitu nama prefektur dibingkaikan secara berasingan menggunakan bentuk segi empat tepat berwarna biru gelap dan ini memberikan kontras warna yang tinggi berbanding dengan warna latar belakangnya iaitu kuning bagi memisahkannya dengan elemen-elemen lain dan bertujuan supaya mudah dilihat (lihat Rajah 4.47, ms. 172).

Dalam pada itu, penggunaan warna putih untuk tulisan nama prefektur pada latar belakang yang berwarna biru gelap juga menimbulkan kontras yang tinggi dan ini menghasilkan lebih Kepentingan kepada elemen tersebut. Tambahan pula, tulisan nama prefektur juga dibuat secara tebal dan saiznya merupakan yang kedua besar selepas elemen (a) iaitu huruf Hiragana yang bertujuan supaya ianya mudah dikenalpasti dan dibaca.

Untuk elemen (e) iaitu penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon, ianya tidak melibatkan sebarang garisan pembingkaian antara elemen-elemen di sekelilingnya, sebaliknya ketidakberkaitan antara mereka cuma ditunjukkan melalui perbezaan warna iaitu dengan penggunaan warna coklat (lihat Rajah 4.47, ms. 172).

Di sini sekali lagi elemen yang memuatkan penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon ini diberikan lebih Kepentingan melalui penggunaan tulisan yang tebal dan berwarna coklat terang pada latar belakang yang berwarna kuning yang berupaya menghasilkan kontras warna yang tinggi sekali gus menjadikannya mudah dibaca.

Elemen (f) iaitu peta prefektur pula dibingkaikan secara berasingan melalui penggunaan garisan putus-putus yang membentuk segi empat sama berwarna putih (lihat Rajah 4.47, ms. 172). Di samping itu, kewujudan ruang kosong antara peta prefektur (f) dengan nama prefektur (d) dan penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh

watak Doraemon (e) juga memudahkan pembaca untuk memberi tumpuan kepada elemen-elemen yang tertentu kerana elemen-elemen tersebut tidak disatukan.

Dalam pada itu, peta prefektur juga diberi lebih Kepentingan apabila kontras warna yang digunakan untuknya sebagai latar depan iaitu hijau adalah lebih tinggi berbanding warna latar belakangnya iaitu putih. Ini menjadikan elemen visual ini lebih mudah dilihat dan menarik perhatian pembaca.

Peta prefektur dilabelkan dengan nama bandar utamanya iaitu elemen (g) yang dimuatkan di bahagian bawah peta (lihat Rajah 4.47, ms. 172). Lokasi bandar utama tersebut ditunjukkan dengan penggunaan titik berwarna merah berserta garisan penghubung. Tiada sebarang garisan pembingkaian yang dibuat antara nama bandar utama dengan peta prefektur kerana nama bandar utama adalah maklumat yang berkaitan dengan peta tersebut.

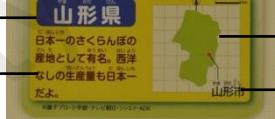
Nama bandar utama turut diberikan Kepentingan dengan penggunaan tulisan berwarna hitam pada latar belakang yang berwarna putih dan kuning untuk menghasilkan kontras warna yang tinggi dan menjadikannya mudah dibaca.

Akhir sekali, dari segi pemilihan warna, bahagian bawah kad rebutan diwarnakan dengan warna hijau muda yang dibuat dengan kontras yang semakin pudar dari bahagian bawah kad ke bahagian tengah kad (lihat Rajah 4.47, ms. 172). Penggunaan warna hijau ini dilihat sinonim dengan warna peta prefektur. Sejajar dengan apa yang diutarakan oleh Moya dan Pinar (2008) iaitu warna hijau secara tradisinya telah diterima

sebagai warna yang melambangkan tumbesaran, kesuburan, ketenangan dan kedamaian, pemilihan warna hijau ini dilihat dapat melambangkan negara Jepun sebagai kawasan yang subur, tenang dan damai untuk didiami atau dikunjungi.

Jadual 4.8 di bawah menunjukkan rumusan komposisi bahagian atas dan bahagian bawah untuk kesemua kad rebutan dalam kajian ini kerana kesemua kad tersebut mempunyai struktur komposisi yang sama.

Jadual 4.8: Rumusan komposisi bahagian atas dan bahagian bawah kad rebutan

Bahagian atas	Kad rebutan R9		Bahagian bawah
(b) Watak Doraemon		(a) Huruf Hiragana (h) Watak sampingan (c) Nama watak Doraemon	
(d) Nama prefektur (e) Penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon		(f) Peta prefektur (g) Nama bandar utama	
Bahagian atas			
Nilai Maklumat	Kepentingan	Pembingkaian	Warna
Maklumat Ideal: (a), (b), (c), (h)	Elemen (a): Kontras warna yang tinggi dengan latar belakang, tulisan tebal dan paling besar	(a) dibingkaikan berasingan, tiada bingkai antara (b), (c) dan (h)	Biru muda, semakin pudar dari atas ke tengah
Nukleus Maklumat: (b), (h)			
Margin: (a), (c)			

Jadual 4.8, sambungan

	<p>Elemen (b), (h): Saiz paling besar</p> <p>Elemen (c): Kontras warna yang tinggi dengan latar belakang</p>		
Bahagian bawah			
Nilai Maklumat	Kepentingan	Pembingkaian	Warna
Maklumat Sebenar: (d), (e), (f), (g)	Elemen (d): Kontras warna yang tinggi dengan latar belakang, tulisan tebal	(d), (e), (f) dan (g) dibingkaikan berasingan daripada (a), (b), (c) dan (h)	Hijau muda, semakin pudar dari bawah ke tengah
Maklumat Terdahulu: (d), (e)			
Maklumat Baharu: (f), (g)	dan kedua besar Elemen (e): Kontras warna yang tinggi dengan latar belakang, tulisan tebal	(d) dan (f) dibingkaikan berasingan, tiada bingkai untuk (e) dan (g)	

Jadual 4.8, sambungan

	Elemen (f): Kontras warna yang tinggi dengan latar belakang Elemen (g): Kontras warna yang tinggi dengan latar belakang		
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

Berdasarkan Jadual 4.8, dapat dilihat bahawa bahagian atas kad rebutan membentuk struktur Maklumat Ideal, manakala bahagian bawah kad rebutan membentuk struktur Maklumat Sebenar. Di samping itu, bahagian atas kad rebutan juga boleh dibahagikan kepada struktur Nukleus Maklumat-Margin, dan bahagian bawah kad rebutan juga boleh dibahagikan kepada struktur Maklumat Terdahulu-Maklumat Baharu.

Setiap elemen dalam kad rebutan diberi Kepentingan dengan cara yang berbeza-beza, antaranya termasuklah penggunaan kontras warna yang tinggi dengan warna latar belakang masing-masing dan juga saiz elemen.

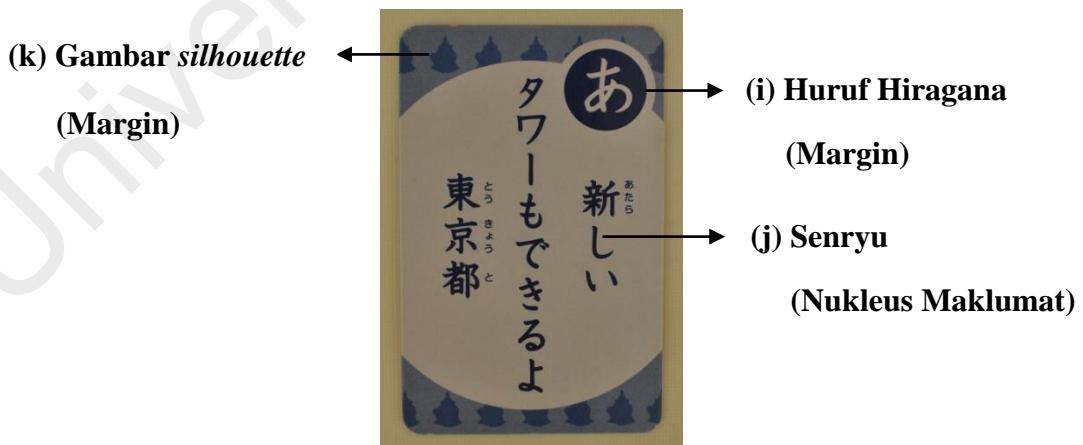
Selain itu, terdapat juga variasi dari segi Pembingkaian elemen-elemen dalam kad rebutan. Kesemua elemen yang terdapat di bahagian bawah kad rebutan dibingkaikan secara berasingan daripada elemen-elemen yang terdapat di bahagian atas kad rebutan.

Dalam pada itu, ada sesetengah elemen di bahagian bawah kad rebutan yang dibingkaikan secara berasingan dan ada juga sesetengah elemen yang tidak dibingkaikan.

Akhir sekali, dari segi pemilihan warna, terdapat 2 warna yang digunakan dalam kad rebutan iaitu warna biru muda dan warna hijau muda. Warna biru muda mewarnai bahagian atas hingga ke bahagian tengah kad rebutan manakala warna hijau muda pula mewarnai bahagian bawah hingga ke bahagian tengah kad rebutan. Kedua-dua warna ini dibuat dengan kontras yang semakin pudar apabila semakin menghampiri bahagian tengah kad rebutan.

4.1.3.2 Kad Bacaan

Analisis komposisi untuk kad bacaan dimulakan dengan perbincangan mengenai Nilai Maklumat, diikuti dengan Kepentingan dan seterusnya Pembingkaian. Di samping itu, pemilihan warna kad juga turut dibincangkan.



Rajah 4.48: Nukleus Maklumat dan Margin untuk kad bacaan B1

Rajah 4.48 menunjukkan kad bacaan B1 yang mewakili prefektur Tokyo. Terdapat 3 elemen yang dimuatkan dalam kad bacaan B1 iaitu huruf Hiragana (i), senryu (j) dan gambar *silhouette* (k).

Ketiga-tiga elemen ini membentuk struktur Nukleus Maklumat-Margin. Nukleus Maklumat adalah elemen (j) iaitu senryu kerana ianya mendominasi bahagian tengah kad bacaan, manakala Margin pula terdiri daripada elemen (i) iaitu huruf Hiragana dan elemen (k) iaitu gambar *silhouette* kerana kedudukan mereka di sekeliling Nukleus Maklumat.

Dalam hal ini, elemen (j) iaitu senryu dikenalpasti sebagai Nukleus Maklumat kerana ianya merupakan komponen utama dalam kad bacaan yang berfungsi untuk menerangkan mengenai sesebuah prefektur dalam bentuk puisi pendek. Di samping itu, elemen yang menjadi tumpuan maklumat ini turut diberi lebih Kepentingan melalui penggunaan tulisan yang tebal dan berwarna biru gelap pada latar belakang yang berwarna putih bagi menimbulkan kontras yang tinggi untuk menjadikannya lebih mudah dibaca.

Elemen (i) iaitu huruf Hiragana dan elemen (k) iaitu gambar *silhouette* yang bertindak sebagai Margin dianggap kurang penting berbanding senryu. Elemen (i) iaitu huruf Hiragana menjadi kurang penting dari segi daya tarikan kepada pembaca untuk mengetahui tentang keistimewaan sesebuah prefektur kerana seperti yang telah dinyatakan sebelum ini, ianya cuma berfungsi sebagai label yang menunjukkan padanan huruf-huruf antara kad bacaan dengan kad rebutan.

Walau bagaimanapun, ianya diberi Kepentingan dengan penggunaan tulisan yang paling besar dan tebal serta berwarna putih pada latar belakang yang berwarna biru gelap bagi menimbulkan kontras yang tinggi supaya mudah dikenalpasti memandangkan ianya memegang fungsi utama dalam permainan.

Elemen (k) iaitu gambar *silhouette* pula sememangnya kurang penting memandangkan saiznya yang paling kecil antara ketiga-tiga elemen yang terdapat dalam kad bacaan. Tambahan pula, elemen (k) ini dilihat ditindih oleh elemen (j) iaitu senryu dan ini menjadikannya kurang penting berbanding senryu yang merupakan Nukleus Maklumat. Walau bagaimanapun, elemen (k) iaitu gambar *silhouette* turut diberi Kepentingan dengan penggunaan warna biru dengan kontras yang lebih tinggi berbanding warna latar belakangnya yang mempunyai kontras yang pudar. Ini menjadikan elemen ini mudah dikenalpasti.

Dari segi Pembingkaian, berdasarkan Rajah 4.48, dapat dilihat bahawa secara keseluruhannya, senryu (j) dan huruf Hiragana (i) dibingkaikan bersama dalam satu bingkai yang berwarna putih bagi memisahkan kedua-dua elemen tekstual ini dengan elemen visual iaitu gambar *silhouette* (k) supaya lebih jelas dan mudah dikenalpasti. Dalam pada itu, huruf Hiragana (i) dibingkaikan pula secara berasingan daripada senryu (j) menggunakan bentuk bulat yang berwarna biru gelap bagi menunjukkan ketidakberkaitan antara mereka dan supaya huruf Hiragana mudah dikenalpasti memandangkan ianya memegang fungsi utama dalam permainan.

Akhir sekali, dari segi pemilihan warna, kad bacaan terdiri daripada warna putih di sebahagian besar kad dan warna biru muda yang merangkumi sebahagian kecil bahagian atas dan bahagian bawah kad (lihat Rajah 4.48, ms. 180). Warna biru yang melambangkan keselamatan (Moya dan Pinar, 2008) menyumbang kepada imej prefektur-prefektur di Jepun sebagai tempat yang selamat untuk didiami atau dikunjungi. Warna putih pula dipilih supaya dapat memberi lebih Kepentingan kepada senryu (j) memandangkan ianya memegang fungsi utama dalam permainan, dan oleh itu elemen tekstual ini perlu mudah dikenalpasti dan dibaca.

Jadual 4.9 di bawah menunjukkan rumusan komposisi untuk kesemua kad bacaan dalam kajian ini kerana kesemua kad tersebut mempunyai struktur komposisi yang sama.

Jadual 4.9: Rumusan komposisi kad bacaan

Kad bacaan B9			
Nilai Maklumat	Kepentingan	Pembingkaian	Warna
Nukleus Maklumat: (j) Margin: (i), (k)	Elemen (i): Kontras warna yang tinggi dengan latar belakang, tulisan tebal dan	(i) dan (j) dibingkaikan bersama supaya terpisah daripada (k),	Putih di sebahagian besar, biru muda di sebahagian
	さくらんぼ さくらんぼ あまくておいしい	(i) Huruf Hiragana (j) Senryu (k) Gambar silhouette	

Jadual 4.9, sambungan

	<p>paling besar</p> <p>Elemen (j):</p> <p>Kontras warna yang tinggi dengan latar belakang,</p> <p>tulisan tebal</p> <p>Elemen (k):</p> <p>Kontras warna yang tinggi dengan latar belakang</p>	<p>kemudian (i) dibingkaikan berasingan daripada (j)</p>	<p>kecil atas dan bawah</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------	-----------------------------

Berdasarkan Jadual 4.9, dapat dilihat bahawa kad bacaan membentuk struktur Nukleus Maklumat-Margin. Setiap elemen dalam kad bacaan diberi Kepentingan dengan penggunaan kontras warna yang tinggi dengan warna latar belakang masing-masing. Pembingkaian elemen-elemen dalam kad bacaan pula dibuat dalam pelbagai variasi, di mana ada sesetengah elemen yang dibingkaikan secara berasingan dan ada juga sesetengah elemen yang dibingkaikan bersama untuk menunjukkan keberkaitan antara mereka.

Akhir sekali, dari segi pemilihan warna, terdapat 2 warna yang digunakan dalam kad bacaan iaitu warna putih dan warna biru muda. Warna putih merangkumi sebahagian besar kad bacaan kerana ianya merupakan warna latar belakang senryu manakala warna biru muda pula merangkumi sebahagian kecil bahagian atas dan bahagian bawah kad bacaan.

4.2 Analisis Dapatan Soal Selidik

Berikut adalah analisis dapatan soal selidik untuk borang soal selidik S1 hingga borang soal selidik S15.

4.2.1 Data Respon bagi Setiap Soalan Yang Dimuatkan Dalam Soal Selidik

Hasil analisis telah mendapati bahawa respon untuk kesemua 5 soalan dalam borang soal selidik S1 hingga borang soal selidik S13 adalah jawapan “Ya”. Untuk borang soal selidik S14 pula, responden tidak menjawab soalan (2). Respon untuk soalan (1), soalan (3)(a) dan 3(b), soalan (4)(a) dan (4)(b) serta soalan (5) adalah jawapan “Ya”. Akhir sekali, untuk borang soal selidik S15, respon untuk kesemua soalan adalah jawapan “Ya” kecuali untuk soalan (5) iaitu “Tidak” (lihat Lampiran C2).

Di samping itu, untuk borang soal selidik S5, alasan yang diberikan oleh responden untuk soalan (4)(b) didapati tidak lengkap. Untuk borang soal selidik S10 pula, responden tidak mengemukakan alasan untuk soalan (3)(b) (lihat Lampiran C2).

4.2.2 Frekuensi Respon untuk Soalan Yang Memerlukan Jawapan “Ya” atau “Tidak”

Jadual 4.10 di muka surat berikutnya merumuskan peratusan respon jawapan “Ya” dan “Tidak” untuk soalan (1) hingga soalan (5) dalam kesemua 15 helai borang soal selidik.

Jadual 4.10: Peratusan respon jawapan “Ya” dan “Tidak” untuk soalan (1) hingga soalan (5) dalam borang soal selidik S1 hingga borang soal selidik S15

Nombor soalan	Ya	Tidak	Tiada Jawapan
(1) Pada pendapat anda, adakah reka bentuk dan ilustrasi kad permainan ini menarik?	100%	0%	-
(2) Pada pendapat anda, adakah susun atur elemen-elemen dalam kad permainan ini dibuat dengan baik dan berkesan untuk tujuan pembelajaran?	93%	-	7%
(3)(a) Pada pendapat anda, adakah kad permainan ini sesuai dijadikan alat bantuan mengajar untuk mempelajari tentang prefektur-prefektur di Jepun?	100%	0%	-
(4)(a) Pada pendapat anda, adakah kad permainan ini berkesan dalam membantu anda meningkatkan penguasaan anda terhadap prefektur-prefektur di Jepun?	100%	0%	-
(5) Jika anda diberi peluang, adakah anda akan mempromosikan atau menyarankan penggunaan kad permainan ini kepada mereka yang ingin mengetahui atau mempelajari tentang negara Jepun?	93%	7%	-

Berdasarkan Jadual 4.10, dapat dilihat bahawa 100% responden menjawab “Ya” untuk soalan (1) yang berbunyi “Pada pendapat anda, adakah reka bentuk dan ilustrasi kad permainan ini menarik?”. Ini menunjukkan bahawa kesemua responden bersetuju

bahawa reka bentuk dan ilustrasi kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* adalah menarik.

Untuk soalan (2) yang berbunyi “Pada pendapat anda, adakah susun atur elemen-elemen dalam kad permainan ini dibuat dengan baik dan berkesan untuk tujuan pembelajaran?” pula, peratusan responden yang menjawab “Ya” adalah sebanyak 93%. Ini menunjukkan bahawa sebilangan besar iaitu sebanyak 93% daripada jumlah keseluruhan responden bersetuju bahawa susun atur elemen-elemen yang terdapat dalam kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* dibuat dengan baik dan berkesan untuk tujuan pembelajaran.

Seterusnya, sebanyak 100% responden menjawab “Ya” untuk soalan (3)(a) yang berbunyi “Pada pendapat anda, adakah kad permainan ini sesuai dijadikan alat bantuan mengajar untuk mempelajari tentang prefektur-prefektur di Jepun?”. Ini menunjukkan bahawa kesemua responden bersetuju bahawa kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* sesuai dijadikan bahan bantu mengajar untuk mempelajari tentang prefektur-prefektur di Jepun.

Soalan (4)(a) yang berbunyi “Pada pendapat anda, adakah kad permainan ini berkesan dalam membantu anda meningkatkan penguasaan anda terhadap prefektur-prefektur di Jepun?” juga mendapat jawapan “Ya” sebanyak 100% daripada jumlah keseluruhan responden. Peratusan ini membuktikan bahawa kesemua responden bersetuju bahawa kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* berkesan dalam membantu mereka meningkatkan penguasaan mereka terhadap prefektur-prefektur di Jepun.

Akhir sekali, soalan (5) iaitu “Jika anda diberi peluang, adakah anda akan mempromosikan atau menyarankan penggunaan kad permainan ini kepada mereka yang ingin mengetahui atau mempelajari tentang negara Jepun?” pula mendapat jawapan “Ya” sebanyak 93% daripada jumlah keseluruhan responden. Ini membuktikan bahawa sebilangan besar iaitu sebanyak 93% daripada jumlah keseluruhan responden bersetuju untuk mempromosikan atau menyarankan penggunaan kad permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta* kepada mereka yang ingin mengetahui atau mempelajari tentang negara Jepun. Ini juga menunjukkan bahawa kad permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta* boleh dijadikan sebagai medium atau alat untuk mempromosikan negara Jepun. (Lihat Lampiran C1).

Justeru itu, berdasarkan hasil analisis peratusan respon untuk kesemua 5 soalan dalam jumlah keseluruhan 15 helai borang soal selidik, dapatlah disimpulkan bahawa kad permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta* yang menjadi sampel kajian ini mempunyai reka bentuk dan ilustrasi yang menarik serta susun atur elemen-elemen yang terdapat di dalamnya juga dibuat dengan baik dan berkesan untuk tujuan pembelajaran.

Selain itu, hasil analisis juga telah mendapati bahawa kad permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta* adalah sesuai dijadikan bahan bantu mengajar untuk mempelajari tentang prefektur-prefektur di Jepun dan penggunaannya juga berkesan dalam membantu pelajar meningkatkan penguasaan mereka terhadap prefektur-prefektur di Jepun. Di samping itu, kad permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta* juga terbukti boleh dijadikan sebagai medium atau alat untuk mempromosikan negara Jepun.

4.2.3 Analisis dan Rumusan Alasan Terhadap Pendapat Daripada Responden untuk Soalan Yang Memerlukan Alasan Responden

Hasil analisis telah mendapati bahawa 100% responden bersetuju bahawa kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* sesuai dijadikan bahan bantu mengajar untuk mempelajari tentang prefektur-prefektur di Jepun. Selain itu, 100% daripada jumlah keseluruhan responden juga bersetuju bahawa kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* berkesan dalam membantu mereka meningkatkan penguasaan mereka terhadap prefektur-prefektur di Jepun (lihat Lampiran C3).

Walau bagaimanapun, untuk borang soal selidik S5, alasan yang diberikan oleh responden untuk soalan (4)(b) didapati tidak lengkap. Untuk borang soal selidik S10 pula, responden tidak mengemukakan alasan untuk soalan (3)(b) (lihat Lampiran C3). Justeru itu, rumusan alasan terhadap pendapat daripada responden untuk soalan-soalan tersebut tidak dapat dilengkapkan.

Untuk soalan (3), secara keseluruhannya, antara alasan yang diberikan oleh responden terhadap pendapat mereka yang bersetuju bahawa kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* sesuai dijadikan bahan bantu mengajar untuk mempelajari tentang prefektur-prefektur di Jepun adalah kerana kad permainan ini banyak memberi maklumat yang berupa penerangan tentang sesebuah prefektur, ilustrasinya menarik dan memudahkan pembaca untuk memahami dan mengingati fakta tentang sesebuah prefektur.

Begitu juga dengan soalan (4), secara keseluruhannya, antara alasan yang diberikan oleh responden terhadap pendapat mereka yang bersetuju bahawa kad permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta* berkesan dalam membantu mereka meningkatkan penguasaan mereka terhadap prefektur-prefektur di Jepun adalah kerana kad permainan ini banyak memberi maklumat yang berupa penerangan tentang keistimewaan sesebuah prefektur, ilustrasinya menarik dan memudahkan pembaca untuk mengetahui dan memahami tentang sesebuah prefektur.

Justeru itu, berdasarkan rumusan alasan terhadap pendapat daripada responden untuk soalan (3) dan soalan (4) dalam borang soal selidik S1 hingga borang soal selidik S15, dapatlah disimpulkan bahawa kad permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta* sesuai dijadikan bahan bantu mengajar untuk mempelajari tentang prefektur-prefektur di Jepun dan penggunaannya adalah berkesan dalam membantu pelajar meningkatkan penguasaan mereka terhadap prefektur-prefektur di Jepun.

Ini adalah kerana kad permainan ini banyak memberi maklumat yang berupa penerangan tentang keistimewaan sesebuah prefektur, mempunyai ilustrasi yang menarik dan memudahkan pembaca untuk mengetahui, memahami dan mengingati fakta tentang sesebuah prefektur di Jepun.

4.3 Komposisi Kad Permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta* sebagai Elemen Pemberi Maklumat untuk Tujuan Pengajaran dan Pembelajaran

Merujuk hasil analisis kad permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta* yang terkandung dalam bahagian 4.1, yang pertama sekali, untuk set kad rebutan, kesemua 34

keping sampel kajian mempunyai 2 elemen visual iaitu elemen (b) yang mewakili watak Doraemon dan elemen (f) yang mewakili peta prefektur.

Walau bagaimanapun, daripada jumlah keseluruhan tersebut, terdapat 4 keping kad rebutan yang mempunyai 1 lagi elemen visual iaitu watak sampingan, yang dilabelkan dengan huruf (h). Ini bermakna terdapat 3 elemen visual dalam kad-kad tersebut iaitu elemen (b) yang mewakili watak Doraemon, elemen (f) yang mewakili peta prefektur dan elemen (h) yang mewakili watak sampingan. Kad-kad tersebut adalah kad rebutan R9, R16, R20 dan R21.

Walau bagaimanapun, bilangan kad rebutan yang mempunyai elemen visual (h) iaitu watak sampingan cuma merangkumi 11.8% daripada jumlah keseluruhan sampel kajian daripada set kad rebutan. Ini adalah kerana watak sampingan tidaklah memegang fungsi utama dalam permainan namun sebaliknya cuma berfungsi sebagai bantuan ataupun sokongan kepada watak Doraemon yang hadir bersamanya dalam memperjelaskan mesej sebenar yang ingin disampaikan oleh paparan visual Doraemon.

Sebagai contoh, watak sampingan iaitu watak Doralin dalam kad rebutan R9 (lihat Rajah 4.12, ms. 97) diletakkan di belakang watak Doraemon. Dalam kad rebutan ini, watak Doralin juga memakai buah ceri seperti watak Doraemon dan mereka diikat bersama di kepala lalu membentuk imej setangkai ceri. Justeru itu, melalui paparan visual ini, dapatlah diinterpretasikan bahawa prefektur Yamagata, iaitu prefektur yang diwakili oleh kad rebutan R9 adalah terkenal dengan penghasilan buah ceri. Dalam kata lain, kehadiran watak sampingan iaitu watak Doralin dalam kad rebutan R9 berfungsi

sebagai bantuan ataupun sokongan dalam memperjelaskan mesej sebenar yang ingin disampaikan oleh watak Doraemon, iaitu prefektur Yamagata adalah terkenal dengan penghasilan buah ceri.

Untuk elemen tekstual pula, kesemua 34 keping sampel kajian daripada set kad rebutan mempunyai 5 elemen tekstual yang seragam iaitu elemen (a) yang mewakili huruf Hiragana, elemen (c) yang mewakili nama watak Doraemon, elemen (d) untuk nama prefektur, elemen (e) untuk penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon dan elemen (g) yang mewakili nama bandar utama.

Seterusnya, untuk set kad bacaan, kesemua 34 keping sampel kajian mempunyai cuma 1 elemen visual iaitu elemen (k) yang mewakili gambar *silhouette*. Elemen tekstual pula terdiri daripada elemen (i) yang mewakili huruf Hiragana dan elemen (j) yang mewakili senryu. Berbeza dengan sampel kajian dalam set kad rebutan, kesemua 34 keping sampel kajian dalam set kad bacaan mempunyai elemen visual dan elemen tekstual yang sama dan tidak terdapat sebarang pengecualian atau penambahan elemen dalam mana-mana sampel kajian dalam set kad bacaan.

Secara keseluruhannya, komposisi bahagian atas kad rebutan membentuk struktur Maklumat Ideal. Bahagian atas kad rebutan memuatkan elemen (a) iaitu huruf Hiragana, elemen (b) iaitu watak Doraemon, elemen (c) iaitu nama watak Doraemon dan elemen (h) iaitu watak sampingan (cuma dalam kad rebutan R9, R16, R20 dan R21). Dalam pada itu, ikon animasi Jepun yang terkenal iaitu watak Doraemon (b) dijadikan sebagai elemen yang paling penting berdasarkan saiznya yang paling besar antara kesemua

elemen dan juga peranannya sebagai Nukleus Maklumat kerana kedudukannya yang mendominasi bahagian tengah kad rebutan. Nukleus Maklumat inilah yang akan mengorientasi cerita dalam sesebuah halaman (Moya dan Pinar, 2008). Untuk kad-kad rebutan yang mempunyai watak sampingan (h) pula, kedua-dua watak Doraemon (b) dan watak sampingan (h) diletakkan bersama.

Dalam kad permainan Jepun *47 Todofukan Obenkyo Karuta*, maklumat mengenai keistimewaan setiap prefektur di Jepun disampaikan melalui elemen yang berperanan sebagai Nukleus Maklumat iaitu watak Doraemon dan watak sampingan. Ini dilakukan dengan cara kedua-dua elemen visual ini “dipakaikan” dengan objek yang menjadi keistimewaan prefektur yang diwakili.

Penggunaan animasi Doraemon sebagai medium utama dalam menyampaikan maklumat mengenai prefektur-prefektur di Jepun merupakan satu pendekatan yang berkesan dalam pengajaran dan pembelajaran, seperti yang dinyatakan oleh Jamalludin dan Zaidatun (2005) dalam Ngah dan Jusoh (2013) iaitu penggunaan kartun animasi dalam proses penyampaian maklumat membolehkan penyampaian menjadi lebih mudah dan berkesan serta mampu menarik perhatian para penonton supaya memberikan fokus kepada isi kandungan yang ingin disampaikan.

Menyokong kenyataan ini, Harun, J. dan Tasir, Z. (2003) dalam Hat, et al. (2014) juga menyebut bahawa animasi membantu pelajar mempercepatkan proses pemahaman serta mengekalkan maklumat tersebut dalam tempoh masa yang lebih lama dalam ingatan pelajar.

Di samping itu, Bahrani dan Soltani (2011) yang mengkaji nilai-nilai pedagogi dalam kartun pula menyatakan bahawa kartun digunakan secara meluas dalam pengajaran bahasa. Kajian tersebut telah mendapati bahawa secara visual, impak kartun adalah segera dan pelajar-pelajar bahasa, tidak kira umur atau latar belakang, berupaya memberi tindak balas dalam beberapa cara terhadap kandungan pembelajaran yang disampaikan.

Boswood (1997) dalam Hat, et al. (2014) juga telah membuktikan bahawa penggunaan animasi dalam proses pembelajaran bahasa yang disifatkannya sebagai *edutainment* iaitu pembelajaran secara berhibur membawa keseronokan dan menukar suasana pembelajaran itu menjadi lebih kondusif.

Selain itu, hasil analisis dapatan soal selidik yang terkandung dalam bahagian 4.2 juga menunjukkan bahawa 100% responden yang merupakan pelajar-pelajar di Ambang Asuhan Jepun bersetuju bahawa kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* mempunyai reka bentuk dan ilustrasi yang menarik. Dalam pada itu, terdapat responden yang memberi respon bahawa ilustrasi dan rekaan kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* yang menarik dapat merangsang minda dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik.

Justeru itu, kaedah yang digunakan dalam kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* untuk menyampaikan maklumat mengenai keistimewaan setiap prefektur di Jepun, iaitu dengan “memakaikan” watak Doraemon dan watak sampingan dengan objek yang menjadi keistimewaan prefektur yang diwakili terbukti dapat memberi

impak yang segera kepada pembaca, kerana pembaca dapat terus mengetahui tentang keistimewaan sesebuah prefektur hanya dengan melihat objek yang “dipakai” oleh watak Doraemon dan watak sampingan.

Dalam konteks pengajaran dan pembelajaran pula, penggunaan animasi Doraemon dalam kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* dapat menjadikan penyampaian maklumat mengenai keistimewaan setiap prefektur di Jepun lebih mudah dan berkesan, di samping dapat membantu pelajar mempercepatkan proses pemahaman serta mengekalkan maklumat tersebut dalam tempoh masa yang lebih lama dalam ingatan pelajar.

Selain itu, penggunaan animasi Doraemon sebagai ilustrasi yang menarik dalam kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* juga adalah bersifat *edutainment* dan berpotensi menjadikan suasana pembelajaran lebih menyeronokkan dan kondusif kerana pelajar dapat belajar sambil berhibur.

Seterusnya, bagi membantu menceritakan mengenai visual yang dibawa oleh elemen (b) iaitu watak Doraemon dan elemen (h) iaitu watak sampingan dalam set kad rebutan, elemen tekstual (c) iaitu nama watak Doraemon turut dimuatkan bersama. Walau bagaimanapun, terdapat variasi dalam susun atur nama watak Doraemon, iaitu sama ada iaanya dimuatkan di sebelah kiri ataupun di sebelah kanan watak Doraemon. Berdasarkan hasil analisis komposisi yang telah djalankan, didapati bahawa sebanyak 88.2% daripada jumlah keseluruhan kad rebutan memuatkan nama watak Doraemon di sebelah kanan watak Doraemon (lihat Jadual 4.7, ms. 169).

Ini menunjukkan bahawa dari segi komposisi kad rebutan, nama watak Doraemon lebih banyak diletakkan sebagai Maklumat Baharu iaitu maklumat yang baharu, belum diketahui oleh pembaca dan memerlukan pembaca memberi lebih perhatian kepadanya, berbanding watak Doraemon yang menjadi Maklumat Terdahulu iaitu maklumat yang merupakan fakta atau pengetahuan am yang telah diketahui oleh pembaca.

Ini adalah kerana, nama watak Doraemon perlu bertindak sebagai Maklumat Baharu kerana walaupun paparan visual yang dibawa oleh watak Doraemon dalam kebanyakan kad rebutan adalah agak jelas menceritakan mengenai keistimewaan prefektur yang diwakilinya, namun terdapat juga sesetengah kad rebutan yang paparan visualnya agak mengelirukan ataupun kurang jelas dari segi penyampaian mesejnya, seperti nama-nama perayaan dan pahlawan di Jepun. Oleh itu, nama watak Doraemon yang berperanan sebagai Maklumat Baharu dapat membuatkan pembaca memberi lebih perhatian kepadanya bagi mengelakkan kekeliruan atau salah tafsir tentang mesej yang ingin disampaikan melalui visual Doraemon, terutamanya dalam kalangan kanak-kanak dan orang asing.

Kaedah penyampaian maklumat melalui komposisi sebegini adalah sangat bersesuaian dan bertepatan dengan keperluan pelajar-pelajar di Ambang Asuhan Jepun sebagai pelajar asing yang menggunakan kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* ini memandangkan mereka belum begitu mengetahui tentang negara Jepun dari segi budaya, sejarah, geografi dan sebagainya. Oleh itu, nama watak Doraemon yang lebih banyak bertindak sebagai Maklumat Baharu dapat membantu pelajar-pelajar memberi lebih perhatian kepadanya untuk mengetahui tentang nama watak Doraemon yang

terlibat supaya penyampaian maklumat mengenai keistimewaan setiap prefektur menjadi lebih berkesan, tanpa sebarang kekeliruan atau salah tafsir.

Di samping itu, dalam setiap kedudukan nama watak Doraemon sama ada di sebelah kiri atau di sebelah kanan watak Doraemon juga terdapat variasi susun atur, iaitu sama ada nama watak Doraemon diletakkan di sebelah kiri bahagian atas watak Doraemon atau di sebelah kiri bahagian bawah watak Doraemon. Begitu juga dengan kad-kad rebutan yang nama watak Doraemonnya hadir di sebelah kanan watak Doraemon. Kebanyakan nama watak Doraemon diletakkan di sebelah kanan bahagian tengah watak Doraemon, namun terdapat juga beberapa keping kad rebutan yang nama watak Doraemonnya dimuatkan di sebelah kanan bahagian bawah watak Doraemon (lihat Rajah 4.44, ms. 164).

Merujuk kajian Moya dan Pinar (2008) yang melihat makna komposisi dalam buku cerita bergambar kanak-kanak, dapatan kajian telah mendapati bahawa kedua-dua watak utama dalam cerita tersebut diletakkan sama ada di sebelah kanan ataupun di sebelah kiri masing-masing secara berselang-seli. Kedudukan yang berselang-seli sebegini menjadikan penceritaan lebih dinamik dan membantu mengelakkan pengulangan atau monotonji. Moya dan Pinar (2008) juga turut menambah bahawa aturan elemen-elemen visual dan tekstual dalam teks multimodal yang mengelakkan pengulangan atau monotonji dalam komposisinya mampu menjadikan sesuatu cerita itu mudah difahami dan menarik untuk kanak-kanak.

Berkesinambungan dengan dapatan kajian tersebut, variasi susun atur nama watak Doraemon dalam kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* juga dilihat dapat mengelakkan pengulangan atau monoton yang mungkin membosankan dan kurang menarik perhatian pembaca.

Ini juga penting dalam pengajaran dan pembelajaran di Ambang Asuhan Jepun, di mana pemilihan dan penggunaan bahan bantu mengajar perlulah sejajar dengan keperluan pelajar termasuklah dari aspek keseronokan suasana pembelajaran yang boleh membantu mengelakkan kebosanan seterusnya menjadikan pengajaran dan pembelajaran lebih berkesan.

Hasil analisis dapatan soal selidik yang telah dijalankan juga telah membuktikan bahawa sebilangan besar iaitu sebanyak 93% daripada jumlah keseluruhan responden yang merupakan pelajar-pelajar di Ambang Asuhan Jepun bersetuju bahawa susun atur elemen-elemen yang terdapat dalam kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* dibuat dengan baik dan berkesan untuk tujuan pembelajaran.

Justeru itu, dapat disimpulkan bahawa variasi susun atur nama watak Doraemon dalam kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* merupakan satu kaedah yang baik dan berkesan untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran berdasarkan kemampuannya untuk mengelakkan pengulangan atau monoton yang mungkin membosankan dan kurang menarik perhatian pembaca.

Selain itu, tiada sebarang garisan pembingkaian yang dibuat untuk memisahkan watak Doraemon (b), watak sampingan (h) dan nama watak Doraemon (c) (lihat Rajah 4.43,

ms. 155). Ketiadaan garisan pembingkaian antara ketiga-tiga elemen tersebut menunjukkan keberkaitan antara mereka, di mana keberkaitan boleh dilihat sebagai kepunyaan bersama, berterusan dan saling melengkapi dalam memberi makna.

Moya dan Pinar (2008) yang mengkaji makna komposisi dalam buku cerita bergambar kanak-kanak juga ada melihat kriteria Pembingkaian dalam halaman-halaman buku tersebut. Hasil kajian telah mendapati bahawa ketiadaan garisan pembingkaian menunjukkan penglibatan serta menghapuskan jarak sosial antara peserta-peserta dalam teks tersebut dan pembaca teks. Ini menghasilkan impak seolah-olah pembaca dijemput masuk ke dunia sesuatu cerita dan melihatnya secara terus dari dalam dunia tersebut. Ini dapat diaplikasikan kepada bahagian atas kad rebutan yang memuatkan watak Doraemon (b), watak sampingan (h) dan nama watak Doraemon (c) yang tidak dibingkaikan, di mana pembaca seolah-olah dijemput untuk melihat “cerita” yang dimainkan oleh setiap watak Doraemon dan juga watak sampingan dari dalam kad rebutan.

Dalam konteks kad permainan Jepun *47 Todofukan Obenkyo Karuta*, pembaca atau pemain seolah-olah dijemput untuk melihat “cerita” yang dimainkan oleh watak Doraemon dan juga watak sampingan dari dalam kad rebutan iaitu mengenai keistimewaan sesebuah prefektur di Jepun.

Oleh itu, penggunaan kad permainan Jepun *47 Todofukan Obenkyo Karuta* sebagai bahan bantu mengajar di Ambang Asuhan Jepun untuk memberi maklumat mengenai prefektur-prefektur di Jepun dilihat berpotensi untuk menghasilkan impak penglibatan

pelajar-pelajar dalam “cerita” yang dibawakan oleh watak Doraemon dan watak sampingan mengenai keistimewaan setiap prefektur yang diwakili. Selain itu, penghapusan jarak sosial antara watak Doraemon, watak sampingan dan nama watak Doraemon dengan pelajar juga dapat menghasilkan impak seolah-olah pelajar dijemput masuk ke dalam teks dan melihat cerita yang disampaikan secara terus dari dalam dunia teks tersebut.

Pendekatan sebegini dilihat berupaya menjadikan kad permainan Jepun *47 Todofukan Obenkyo Karuta* sebagai bahan bantu mengajar yang sesuai di Ambang Asuhan Jepun kerana ianya berkesan dalam membantu pelajar meningkatkan penguasaan mereka terhadap prefektur-prefektur di Jepun. Ini juga telah dibuktikan oleh hasil analisis dapatan soal selidik yang telah mendapat bahawa 100% responden iaitu pelajar-pelajar di Ambang Asuhan Jepun bersetuju bahawa kad permainan Jepun *47 Todofukan Obenkyo Karuta* sesuai dijadikan bahan bantu mengajar untuk mempelajari tentang prefektur-prefektur di Jepun, dan kad permainan ini juga berkesan dalam membantu mereka meningkatkan penguasaan mereka terhadap prefektur-prefektur di Jepun.

Menyokong kenyataan ini, Garris, et al. (2002) dalam Reese dan Wells (2007) menyebut bahawa permainan yang direka dengan baik boleh menjadi alat pembelajaran yang bernilai kerana ianya memotivasi pelajar untuk turut serta dalam kepelbagai aktiviti untuk kemahiran-kemahiran tertentu.

Terdapat juga unsur-unsur kebudayaan Jepun dalam nama watak Doraemon (c) apabila elemen tekstual ini ditulis menggunakan sistem penulisan Jepun iaitu dari atas ke bawah.

Ini juga merupakan satu pendekatan yang baik bagi mendedahkan pembaca teks dengan budaya Jepun. Justeru itu, bagi pelajar-pelajar Ambang Asuhan Jepun yang merupakan pengguna kad permainan Jepun *47 Todofukan Obenkyo Karuta* ini, pendekatan sebegini secara tidak langsung dapat memberi maklumat kepada mereka dalam mengenali dan memahami budaya Jepun melalui proses pengajaran dan pembelajaran.

Seterusnya, huruf Hiragana (a) yang memegang peranan yang penting dalam permainan kad kerana fungsinya sebagai label yang menunjukkan padanan huruf-huruf antara kad bacaan dengan kad rebutan, diberi lebih Kepentingan dari segi saiznya yang paling besar antara kesemua elemen tekstual yang terdapat dalam set kad rebutan serta kontras warna yang tinggi berbanding dengan warna latar belakang, selain diletakkan di bahagian atas sebelah kanan kad rebutan serta dibingkaikan secara berasingan. Ini membantu menarik perhatian pembaca teks untuk memberi lebih perhatian kepadanya.

Dalam konteks pelajar-pelajar Ambang Asuhan Jepun sebagai pelajar asing yang mempelajari bahasa Jepun, komposisi sebegini dilihat penting dan perlu memandangkan ianya boleh membantu pelajar mengenalpasti huruf-huruf Hiragana dengan lebih pantas walaupun secara tidak langsung melalui permainan.

Vasquez (2003) yang mengkaji penggunaan kad permainan “*Pokemon*” dalam merangsang kemahiran pembelajaran kanak-kanak telah membuktikan bahawa kanak-kanak berjaya menguasai kemahiran membaca, berfikir secara kreatif dan belajar melalui penggunaan kad permainan “*Pokemon*”.

Selain itu, dapatan kajian Barden (1985) dalam Muri (1996) yang mengkaji multibudaya dalam pendidikan dalam kalangan kanak-kanak pula telah membuktikan bahawa kanak-kanak menunjukkan minat dan berjaya mengingati maklumat-maklumat ringkas tentang sejarah apabila maklumat-maklumat tersebut dipersembahkan melalui kad permainan.

Justeru itu, kaedah pengajaran dan pembelajaran melalui penggunaan kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* sebagai bahan bantu mengajar di Ambang Asuhan Jepun juga dilihat dapat membantu pelajar menguasai kemahiran membaca dengan cara mudah mengenalpasti dan mengingati huruf-huruf Hiragana, sejajar dengan dapatan-dapatan kajian yang dibentangkan di atas.

Beralih ke bahagian bawah kad rebutan, komposisi bahagian bawah membentuk struktur Maklumat Sebenar. Bahagian bawah kad rebutan memuatkan elemen (d) iaitu nama prefektur, elemen (e) iaitu penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon , elemen (f) iaitu peta prefektur dan elemen (g) iaitu nama bandar utama.

Walau bagaimanapun, berdasarkan hasil analisis komposisi yang telah dijalankan, dari segi Nilai Maklumat, komposisi bahagian bawah kad rebutan didapati berlawanan dengan teori yang dikemukakan oleh Kress dan van Leeuwen (1996, 2006). Ini adalah kerana peta prefektur (f) dan nama bandar utama (g) yang sepatutnya merupakan Maklumat Terdahulu diletakkan di sebelah kanan kad rebutan, manakala nama prefektur (d) dan penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon (e) yang sepatutnya merupakan Maklumat Baharu pula diletakkan di sebelah kiri kad

rebutan. Mengikut teori tersebut, Maklumat Terdahulu sepatutnya diletakkan di sebelah kiri, manakala Maklumat Baharu pula sepatutnya diletakkan di sebelah kanan.

Walaupun komposisi bahagian bawah kad rebutan adalah bertentangan dengan teori analisis komposisi oleh Kress dan van Leeuwen (1996, 2006), namun cara setiap elemen diberi Kepentingan jelas menyumbangkan kepada keupayaan kad permainan Jepun 47 *Todofukan Obenkyo Karuta* sebagai bantu mengajar yang berkesan di Ambang Asuhan Jepun. Setiap elemen visual dan textual dibuat dengan kontras warna yang tinggi dengan latar belakang masing-masing supaya mudah dikenalpasti dan dibaca.

Komposisi yang menitikberatkan Kepentingan sebegini merupakan salah satu daripada komponen yang sangat penting dalam bantu mengajar kerana menurut Starc (2008) yang mengkaji peranan elemen Kepentingan dalam iklan suratkhabar, salah satu daripada peranan penting yang dimainkan oleh elemen Kepentingan adalah ianya dapat membantu menarik perhatian pembaca dan juga membolehkan pembaca membaca sesuatu teks secara rawak tanpa perlu mengikut urutan teks satu-persatu. Dalam kata lain, ianya memungkinkan pembaca membaca mana-mana bahagian dalam teks sama ada dari bawah ke atas atau sebaliknya, ataupun dari kiri ke kanan atau sebaliknya tanpa menjelaskan mesej yang ingin disampaikan oleh sesuatu teks.

Bagi pelajar-pelajar Ambang Asuhan Jepun yang merupakan pengguna kad permainan Jepun 47 *Todofukan Obenkyo Karuta*, komposisi sebegini amat perlu kerana ianya membantu menarik perhatian mereka dan membolehkan mereka terus mencari atau membaca sesuatu maklumat yang dikehendaki tentang sesebuah prefektur sama ada

keistimewaananya, petanya ataupun nama bandar utamanya, tanpa perlu mengikut urutan elemen satu-persatu yang diaturkan dari atas ke bawah.

Dari segi Pembingkaian pula, elemen-elemen yang terdapat di bahagian bawah kad rebutan dibingkaikan secara berasingan daripada elemen-elemen yang terdapat di bahagian atas kad rebutan. Ini jelas membahagikan struktur Maklumat Ideal dan Maklumat Sebenar dalam kad rebutan. Dalam pada itu, elemen (d) iaitu nama prefektur dan elemen (f) iaitu peta prefektur masing-masing dibingkaikan secara berasingan supaya mudah dikenalpasti.

Menurut Walsh (2010) yang mengkaji pembacaan teks elektronik sebagai sebuah teks multimodal, Pembingkaian elemen-elemen banyak dilakukan dalam susun atur laman sesawang sebuah persatuan yang dikaji. Melalui cara ini, pembaca teks iaitu pelawat laman sesawang tersebut boleh memilih laluan bacaan yang berbeza-beza mengikut kehendak masing-masing tanpa perlu melalui satu-persatu halaman mengikut urutan.

Justeru itu, kaedah Pembingkaian yang dilakukan dalam set kad rebutan juga dilihat memberi kelebihan kepada kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* kerana ianya memungkinkan pelajar-pelajar Ambang Asuhan Jepun yang merupakan pengguna kad permainan ini untuk memilih laluan bacaan mengikut kehendak masing-masing tanpa perlu mengikut urutan elemen satu-persatu.

Disokong oleh hasil analisis dapatan soal selidik yang telah mendapati bahawa 100% responden iaitu pelajar-pelajar di Ambang Asuhan Jepun bersetuju bahawa kad

permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* sesuai dijadikan bahan bantu mengajar untuk mempelajari tentang prefektur-prefektur di Jepun, dan kad permainan ini juga berkesan dalam membantu mereka meningkatkan penguasaan mereka terhadap prefektur-prefektur di Jepun, komposisi bahagian bawah kad rebutan terutamanya dari segi Kepentingan dan Pembingkaian terbukti berpotensi menjadikan kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* sebagai bahan bantu mengajar yang berkesan dalam menyampaikan maklumat mengenai prefektur-prefektur di Jepun.

Seterusnya, berdasarkan hasil analisis bentuk ayat ke atas elemen (e) dalam set kad rebutan iaitu penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon, didapati bahawa ayat-ayat dalam elemen (e) menggunakan bentuk biasa, di mana penggunaan bentuk biasa dalam bahasa Jepun menunjukkan ujaran dan situasi tidak formal.

Enyo (2007) yang mengkaji fungsi bentuk biasa dalam bahasa Jepun telah mendapati bahawa penggunaan bentuk biasa dalam bahasa Jepun menunjukkan ujaran dan situasi tidak formal serta santai. Kenyataan ini turut disokong oleh Ishida (2007) yang menyatakan bahawa penggunaan bentuk biasa dalam bahasa Jepun menunjukkan ujaran tidak formal dan oleh itu dapat mengurangkan jarak sosial antara penutur dan pendengar serta berpotensi melambangkan keakraban dan membentuk suasana yang santai dan ceria.

Justeru itu, penggunaan bentuk biasa dalam elemen (e) iaitu penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon bagi menerangkan tentang keistimewaan prefektur yang diwakili oleh kad-kad rebutan dilihat dapat mengurangkan

jarak sosial antara penulis teks dan pembaca teks. Ini seterusnya dapat mewujudkan keakraban dari segi hubungan sosial dalam pembacaan teks, di mana pembaca akan berasa seolah-olah rapat dengan penulis teks. Pendekatan sebegini dapat membentuk suasana pembacaan teks yang santai dan ceria, sekali gus dapat menarik minat pembaca untuk mengetahui tentang keistimewaan prefektur yang diwakili oleh kad-kad rebutan.

Di samping itu, terdapat penggunaan partikel akhiran ayat *yo* di akhir ayat yang kedua dalam elemen (e) iaitu penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon. Menurut Hasegawa (2010) yang mengkaji partikel akhiran ayat *yo* dalam monolog bahasa Jepun, kebiasaannya partikel akhiran ayat *yo* digunakan apabila wujudnya anggapan bahawa terdapat perbezaan status kognitif, atau dalam kata lain ianya digunakan dalam komunikasi untuk tujuan perkongsian maklumat.

Selain itu, Iwata dan Kobayashi (2013) yang pernah mengkaji maksud penutur melalui partikel akhiran ayat dan kombinasi intonasi dalam perbualan masyarakat Jepun pula telah mendapati bahawa penggunaan partikel akhiran ayat *yo* menunjukkan pendirian yang tegas atau penegasan untuk sesuatu mesej yang ingin disampaikan dalam sesebuah ayat. Dapatkan kajian ini juga menyatakan bahawa penggunaan partikel akhiran ayat *yo* bersama bentuk biasa dalam sesebuah ayat mengandungi makna interaksi yang bermaksud ianya menambahkan suasana akrab terhadap pendengar.

Justeru itu, disokong oleh kenyataan-kenyataan di atas, penggunaan partikel akhiran ayat *yo* di akhir ayat yang kedua dalam elemen (e) iaitu penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon berfungsi untuk menunjukkan komunikasi

antara penulis teks dan pembaca untuk tujuan perkongsian maklumat, iaitu menerangkan tentang keistimewaan setiap prefektur. Di samping itu, penulis teks juga dilihat ingin memberi penegasan untuk mesej yang ingin disampaikan dalam ayat yang kedua dalam elemen (e) iaitu mengenai keistimewaan setiap prefektur yang diwakili oleh kad-kad rebutan.

Selain itu, kehadiran partikel akhiran ayat *yo* dalam elemen (e) yang ditulis menggunakan bentuk biasa juga sekali lagi dapat mewujudkan keakraban dari segi hubungan sosial dalam pembacaan teks, di mana pembaca akan berasa seolah-olah rapat dengan penulis teks. Pendekatan sebegini dapat membentuk suasana pembacaan teks yang santai dan ceria, sekali gus dapat menarik minat pembaca untuk mengetahui tentang keistimewaan sesebuah prefektur di Jepun.

Dari segi pemilihan leksikal pula, berdasarkan analisis yang telah dijalankan, didapati bahawa leksikal-leksikal dalam elemen (e) iaitu penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon terdiri daripada kata nama, kata kerja dan adjektif. Secara keseluruhannya, kata nama yang digunakan dalam elemen (e) adalah merujuk kepada objek yang menjadi keistimewaan prefektur yang diwakili oleh kad-kad rebutan. Selain itu, adjektif yang hadir dalam elemen (e) untuk menerangkan mengenai objek yang menjadi keistimewaan sesebuah prefektur juga dilihat dapat menjadi satu daya penarik kepada pembaca, di samping memberi maklumat mengenai sesebuah prefektur.

Jika dinilai dari aspek pengajaran dan pembelajaran di Ambang Asuhan Jepun, penggunaan kad permainan Jepun *47 Todofukan Obenkyo Karuta* sebagai bahan bantu mengajar yang mempunyai pendekatan yang santai dan ceria serta berpotensi mewujudkan keakraban dari segi hubungan sosial dalam pembelajaran dilihat dapat menjadikan penyampaian maklumat lebih mudah dan berkesan. Ini adalah kerana pendekatan sebegini berupaya menarik minat pelajar-pelajar terhadap pembelajaran tentang prefektur-prefektur di Jepun.

Di samping itu, dalam menyampaikan maklumat mengenai sesebuah prefektur di Jepun, penggunaan leksikal yang merujuk kepada objek yang menjadi keistimewaan sesebuah prefektur dan dapat menjadi daya penarik kepada pembaca juga berupaya menjadikan kad permainan Jepun *47 Todofukan Obenkyo Karuta* sebagai bahan bantu mengajar yang sesuai dan mudah untuk mempelajari tentang prefektur-prefektur di Jepun.

Beralih kepada set kad bacaan, secara keseluruhannya, elemen tekstual (j) iaitu senryu dijadikan sebagai elemen yang paling penting berdasarkan saiznya yang paling besar antara kesemua elemen dalam kad bacaan dan juga peranannya sebagai Nukleus Maklumat kerana kedudukannya yang mendominasi bahagian tengah kad bacaan.

Senryu bertindak sebagai Nukleus Maklumat kerana ianya merupakan komponen utama dalam kad bacaan yang berfungsi untuk menerangkan mengenai sesebuah prefektur dalam bentuk puisi pendek. Di samping itu, elemen yang menjadi tumpuan maklumat ini turut diberi lebih Kepentingan melalui penggunaan tulisan yang tebal dan berwarna

biru gelap pada latar belakang yang berwarna putih bagi menimbulkan kontras yang tinggi untuk menjadikannya lebih mudah dibaca.

Komposisi sebegini adalah sangat menepati keperluan pengguna atau pembaca teks memandangkan senryu berfungsi untuk menerangkan mengenai keistimewaan sesebuah prefektur. Dalam konteks memberi maklumat untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran di Ambang Asuhan Jepun, komposisi sebegini juga dilihat dapat menyumbang kepada potensi kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* sebagai bahan bantu mengajar yang sesuai dan berkesan dalam membantu pelajar-pelajar meningkatkan penguasaan mereka terhadap prefektur-prefektur di Jepun.

Di samping itu, seperti elemen (c) dalam set kad rebutan iaitu nama watak Doraemon, senryu dalam set kad bacaan juga ditulis menggunakan sistem penulisan Jepun iaitu dari atas ke bawah dan seterusnya dari kanan ke kiri. Ini bermakna, terdapat juga unsur-unsur kebudayaan Jepun yang diterapkan dalam set kad bacaan bagi mendedahkan pembaca teks dengan budaya Jepun melalui permainan.

Justeru itu, bagi pelajar-pelajar Ambang Asuhan Jepun yang merupakan pengguna kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* ini, pendekatan sebegini secara tidak langsung dapat memberi maklumat kepada mereka dalam mengenali dan memahami budaya Jepun melalui proses pengajaran dan pembelajaran.

Seterusnya, berdasarkan hasil analisis bentuk ayat ke atas senryu, didapati bahawa ayat-ayat dalam senryu menggunakan bentuk biasa, di mana penggunaan bentuk biasa dalam bahasa Jepun menunjukkan ujaran dan situasi tidak formal serta santai (Enyo, 2007). Di samping itu, Ishida (2007) juga menyatakan bahawa penggunaan bentuk biasa dalam bahasa Jepun menunjukkan ujaran tidak formal dan oleh itu dapat mengurangkan jarak sosial antara penutur dan pendengar serta berpotensi melambangkan keakraban dan membentuk suasana yang santai dan ceria.

Justeru itu, seperti elemen (e) dalam set kad rebutan iaitu penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon, penggunaan bentuk biasa dalam elemen (j) dalam set kad bacaan iaitu senryu bagi menerangkan tentang keistimewaan prefektur-prefektur di Jepun juga dilihat dapat mengurangkan jarak sosial antara penulis teks dan pembaca teks. Pengurangan jarak sosial pula berpotensi mewujudkan keakraban dari segi hubungan sosial dalam pembacaan teks, seperti yang diutarakan oleh Ishida (2007). Ini bermakna, pembaca atau pengguna kad permainan Jepun *47 Todofukan Obenkyo Karuta* akan berasa seolah-olah rapat atau akrab dengan penulis teks. Pendekatan sebegini seterusnya dapat membentuk suasana pembacaan teks yang santai dan ceria, sekali gus dapat menarik minat pembaca untuk mengetahui tentang keistimewaan prefektur yang diwakili oleh kad-kad bacaan.

Dari segi pemilihan leksikal pula, berdasarkan analisis yang telah dijalankan, didapati bahawa leksikal-leksikal dalam elemen (j) iaitu senryu terdiri daripada kata nama, kata kerja dan adjektif. Secara keseluruhannya, kata nama yang digunakan dalam senryu adalah merujuk kepada objek atau perkara yang menjadi keistimewaan prefektur yang diwakili oleh kad-kad bacaan.

Justeru itu, dari segi bentuk ayat dan pemilihan leksikal dalam elemen (e) dalam set kad rebutan iaitu penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon dan elemen (j) dalam set kad bacaan iaitu senryu, dapat dirumuskan sekali lagi bahawa dari aspek pengajaran dan pembelajaran di Ambang Asuhan Jepun, penggunaan kad permainan Jepun *47 Todofukan Obenkyo Karuta* sebagai bahan bantu mengajar yang mempunyai pendekatan yang santai dan ceria, berpotensi mewujudkan keakraban dari segi hubungan sosial dalam pembelajaran serta penggunaan leksikal yang merujuk kepada objek atau perkara yang menjadi keistimewaan sesebuah prefektur dilihat dapat menjadikan penyampaian maklumat lebih mudah dan berkesan. Ini adalah kerana pendekatan sebegini berupaya menarik minat pelajar-pelajar terhadap pembelajaran tentang prefektur-prefektur di Jepun.

Kenyataan-kenyataan di atas juga disokong oleh hasil analisis dapatan soal selidik yang telah mendapati bahawa 100% responden iaitu pelajar-pelajar di Ambang Asuhan Jepun bersetuju bahawa kad permainan Jepun *47 Todofukan Obenkyo Karuta* sesuai dijadikan bahan bantu mengajar untuk mempelajari tentang prefektur-prefektur di Jepun. Selain itu, kad permainan ini juga didapati berkesan dalam membantu pelajar-pelajar meningkatkan penguasaan mereka terhadap prefektur-prefektur di Jepun. Antara alasan terhadap pendapat yang diberikan oleh pelajar-pelajar adalah kerana kad permainan ini memudahkan mereka untuk mengetahui, memahami dan mengingati fakta tentang sesebuah prefektur di Jepun.

Seterusnya, seperti huruf Hiragana (a) dalam set kad rebutan, huruf Hiragana (i) dalam set kad bacaan juga diberi lebih Kepentingan dari segi saiznya yang paling besar antara kesemua elemen tekstual yang terdapat dalam set kad bacaan. Selain itu, huruf Hiragana

juga dibuat dengan kontras warna yang tinggi berbanding dengan warna latar belakangnya dan diletakkan di bahagian atas sebelah kanan kad bacaan serta dibingkaikan secara berasingan. Ini adalah kerana huruf Hiragana memegang peranan yang penting dalam permainan kad kerana fungsinya sebagai label yang menunjukkan padanan huruf-huruf antara kad bacaan dengan kad rebutan. Oleh itu, komposisi sebegini dapat membantu menarik perhatian pembaca teks untuk memberi lebih perhatian kepadanya.

Dalam konteks pelajar-pelajar Ambang Asuhan Jepun sebagai pelajar asing yang mempelajari bahasa Jepun, komposisi sebegini dilihat penting dan perlu memandangkan ianya boleh membantu pelajar mengenalpasti huruf-huruf Hiragana dengan lebih pantas walaupun secara tidak langsung melalui permainan.

Gambar *silhouette* iaitu elemen visual (k) dalam set kad bacaan pula diberi Kepentingan dengan penggunaan kontras warna yang tinggi berbanding dengan warna latar belakangnya. Ini juga dapat memudahkan penyampaian maklumat kepada pembaca teks iaitu pelajar-pelajar dalam mengenalpasti dan memahami paparan visual yang dibawa oleh gambar *silhouette* memandangkan ianya dibentuk daripada watak Doraemon (b) dan watak sampingan (h) dalam set kad rebutan. Justeru itu, gambar *silhouette* juga membawa maklumat mengenai keistimewaan setiap prefektur di Jepun.

Seterusnya, dalam pemilihan warna, untuk set kad rebutan, warna biru dan warna hijau dipilih sebagai warna latar kad. Bahagian atas kad rebutan diwarnakan dengan warna biru muda yang dibuat dengan kontras yang semakin pudar dari bahagian atas kad ke

bahagian tengah kad, manakala bahagian bawah kad rebutan pula diwarnakan dengan warna hijau muda yang dibuat dengan kontras yang semakin pudar dari bahagian bawah kad ke bahagian tengah kad. Penggunaan warna biru dalam kad rebutan adalah sinonim dengan warna watak Doraemon (b) yang menjadi tumpuan maklumat, manakala warna hijau pula adalah sinonim dengan warna peta prefektur (f).

Menurut Moya dan Pinar (2008), warna biru melambangkan keselamatan dan warna hijau secara tradisinya telah diterima sebagai warna yang melambangkan tumbesaran, kesuburan, ketenangan dan kedamaian. Justeru itu, berdasarkan kenyataan-kenyataan tersebut sebagai sokongan, penggunaan warna biru dan warna hijau dalam kad rebutan dilihat dapat menjadi simbolik kepada mesej yang ingin disampaikan melalui kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* ini iaitu negara Jepun merupakan tempat yang selamat, subur, tenang dan damai untuk didiami atau dikunjungi.

Untuk set kad bacaan pula, ianya terdiri daripada warna putih di sebahagian besar kad dan warna biru muda yang merangkumi sebahagian kecil bahagian atas dan bahagian bawah kad. Di sini sekali lagi warna biru yang melambangkan keselamatan (Moya dan Pinar, 2008) menyumbang kepada imej prefektur-prefektur di Jepun sebagai tempat yang selamat untuk didiami atau dikunjungi. Warna putih pula dipilih supaya dapat memberi lebih Kepentingan kepada senryu (j) memandangkan ianya memegang fungsi utama dalam permainan, dan oleh itu elemen tekstual ini perlu mudah dikenalpasti dan dibaca.

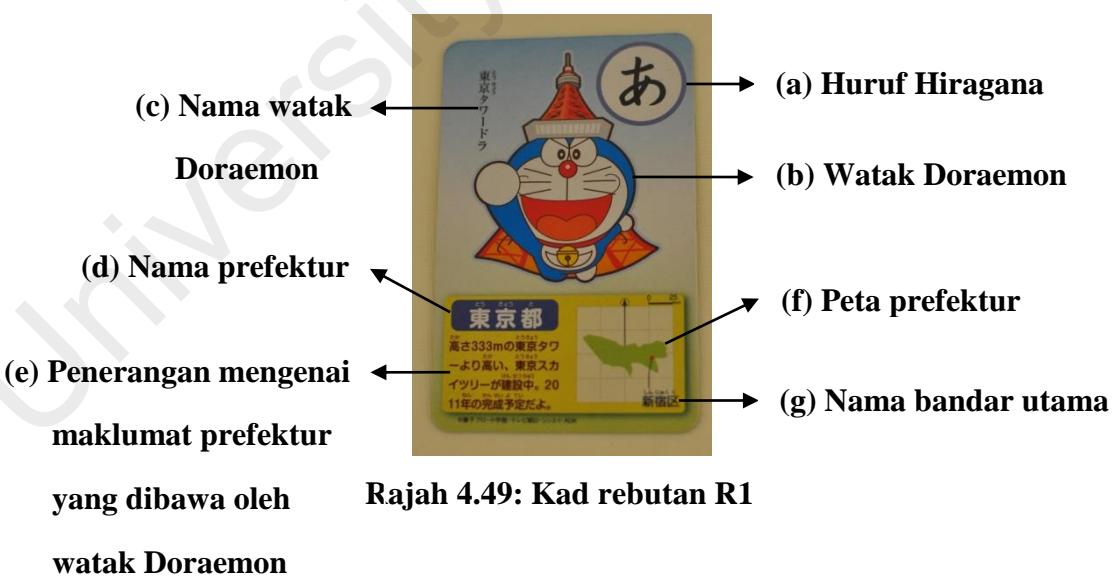
Penggunaan warna-warna yang menjadi simbolik kepada mesej bahawa negara Jepun merupakan tempat yang selamat, subur, tenang dan damai untuk didiami atau dikunjungi ini dilihat dapat menjadi daya penarik kepada pembaca teks apabila mereka menggunakan kad permainan Jepun *47 Todofukan Obenkyo Karuta* ini. Menurut Moya dan Pinar (2008) yang mengkaji makna komposisi dalam buku cerita bergambar kanak-kanak, warna-warna tertentu mampu melahirkan lakuan-lakuan tertentu dan berupaya menghasilkan *mood* dengan lebih tepat berbanding elemen-elemen lain.

Dalam konteks pelajar-pelajar Ambang Asuhan Jepun sebagai orang asing yang akan mendiami negara Jepun untuk tempoh yang lama iaitu selama 4 tahun, imej negara Jepun sebagai tempat yang selamat, subur, tenang dan damai untuk didiami atau dikunjungi adalah penting dan perlu diterapkan walaupun secara tidak langsung melalui permainan dalam pengajaran dan pembelajaran. Ini juga menyumbang kepada keupayaan kad permainan Jepun *47 Todofukan Obenkyo Karuta* sebagai bahan bantu mengajar yang sesuai dan berkesan di Ambang Asuhan Jepun.

Dari segi kemudahan untuk pembaca teks pula, berdasarkan hasil analisis yang telah dijalankan, didapati bahawa kesemua elemen tekstual dalam kedua-dua set kad rebutan dan set kad bacaan yang ditulis menggunakan huruf Kanji dibantu dengan ejaan ataupun bacaan dalam huruf Kana iaitu Hiragana. Kaedah pembelajaran sebegini dilihat sangat bersesuaian dengan keperluan pelajar-pelajar di Ambang Asuhan Jepun yang merupakan pelajar asing yang mempelajari bahasa Jepun. Ini adalah kerana huruf Kanji merupakan huruf yang paling sukar dibaca terutamanya dalam kalangan kanak-kanak dan orang asing yang baru mempelajari bahasa Jepun memandangkan seseorang memerlukan masa yang agak lama untuk menguasai setiap huruf ideogram ini.

Oleh itu, kemudahan ejaan dalam huruf Hiragana yang dibuat pada kesemua elemen tekstual dalam kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* yang menjadi bahan bantu mengajar di Ambang Asuhan Jepun dapat membantu pelajar-pelajar dalam pembacaan teks seterusnya membantu melancarkan proses pengajaran dan pembelajaran.

Dari segi korelasi antara elemen visual dan elemen tekstual dalam kad rebutan dan kad bacaan, secara keseluruhannya, elemen-elemen tekstual berfungsi untuk membantu menerangkan mesej yang ingin disampaikan oleh elemen visual. Dalam set kad rebutan, yang pertama sekali, di bahagian atas kad, elemen tekstual (c) iaitu nama watak Doraemon berfungsi untuk menerangkan mesej yang dibawa oleh elemen visual (b) iaitu watak Doraemon melalui penamaan watak tersebut. Contohnya, dalam kad rebutan R1 (lihat Rajah 4.49), watak Doraemon yang memakai sebuah menara dinamakan dengan “Dora Menara Tokyo”.



Seterusnya, di bahagian bawah sebelah kiri kad rebutan pula, elemen tekstual (d) memuatkan nama prefektur iaitu prefektur Tokyo dan kemudiannya disertakan

penerangan mengenai keistimewaan prefektur Tokyo yang dipaparkan oleh visual Doraemon di bahagian atas kad rebutan (lihat Rajah 4.49). Penerangan ini terkandung dalam elemen tekstual (e) iaitu penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon.

Beralih ke bahagian bawah sebelah kanan kad rebutan pula, terdapat elemen visual (f) iaitu peta prefektur Tokyo (lihat Rajah 4.49). Akhir sekali, kehadiran elemen tekstual (g) iaitu nama bandar utama di bahagian bawah peta prefektur (f) berfungsi untuk melabelkan nama bandar utama di prefektur Tokyo iaitu “daerah Shinjuku”.



Rajah 4.50: Kad bacaan B1

Untuk set kad bacaan pula, elemen tekstual (j) iaitu senryu yang terdapat di bahagian tengah kad berfungsi untuk menerangkan mesej yang dibawa oleh elemen visual (k) iaitu gambar *silhouette* (lihat Rajah 4.50). Gambar *silhouette* ini dibentuk daripada elemen visual (b) dalam set kad rebutan iaitu watak Doraemon (lihat Rajah 4.49) dan juga elemen visual (h) iaitu watak sampingan bagi kad rebutan R9, R16, R20 dan R21.

Contohnya, dalam kad bacaan B1 (lihat Rajah 4.50), senryu yang tertulis adalah berbunyi “*Atarashii tawa- mo dekiru yo Toukyou to*” dan membawa maksud “Prefektur Tokyo yang juga akan terbina menara baharu”. Gambar *silhouette* pula dibentuk daripada elemen visual (b) dalam kad rebutan R1 (lihat Rajah 4.49) iaitu watak Doraemon dan oleh itu ianya menunjukkan “Dora Menara Tokyo”. Justeru itu, dalam kad bacaan B1 ini, senryu (j) berfungsi untuk menerangkan mesej yang dibawa oleh gambar *silhouette* (k) iaitu “Dora Menara Tokyo”, dengan menyatakan secara ringkas bahawa prefektur Tokyo akan terbina sebuah menara baharu.

Seterusnya, dari segi korelasi antara kad rebutan dan kad bacaan serta elemen-elemen visual dan tekstual yang terdapat di dalamnya, didapati kedua-dua set kad permainan ini saling berhubungkait antara satu sama lain dalam memberi maklumat mengenai keistimewaan setiap prefektur di Jepun.

Seperti yang telah diterangkan dalam Bab 1, kad permainan Jepun *47 Todofukan Obenkyo Karuta* ini dimainkan dalam kumpulan yang terdiri daripada 3 hingga 5 orang pemain. Kesemua kad rebutan ditaburkan di hadapan para pemain secara rawak tanpa mengikut urutan huruf Hiragana yang tertera padanya. Kad bacaan pula akan dipegang dan dibacakan oleh seorang pembaca kad yang tidak dikira sebagai pemain. Kemudian, setiap pemain dikehendaki mendengar ayat yang dibacakan daripada kad bacaan yang dipilih secara rawak oleh pembaca kad dan mencari padanan kad yang dibacakan dalam set kad rebutan. Padanan kad merupakan kad rebutan yang tertera huruf Hiragana yang pertama disebut dalam ayat yang dibacakan daripada kad bacaan.

Contohnya, untuk kad bacaan yang dipilih secara rawak yang tertulis ayat berbunyi “*Atarashii tawa- mo dekiru yo Toukyou to*” dan membawa maksud “Prefektur Tokyo yang juga akan terbina menara baharu”, huruf Hiragana yang pertama disebut dalam ayat ini berbunyi “*a*” daripada perkataan pertama “*Atarashii*”. Justeru itu, padanan kad yang perlu dicari oleh pemain dalam set kad rebutan adalah kad yang tertera huruf Hiragana “*a*”. Ini bermakna, dalam pusingan tersebut, kad-kad yang terlibat adalah kad bacaan B1 (lihat Rajah 4.50) dan kad rebutan R1 (lihat Rajah 4.49). Kemudian, permainan diteruskan dengan cara yang sama menggunakan kad-kad yang lain hingga kesemuanya selesai dibacakan dan direbut.

Selain berfungsi sebagai pembawa huruf Hiragana yang pertama yang perlu dicari padanannya oleh pemain, elemen tekstual (j) iaitu senryu dalam set kad bacaan juga mengandungi maklumat mengenai keistimewaan setiap prefektur di Jepun yang juga turut digambarkan oleh paparan visual oleh elemen visual (b) dalam set kad rebutan iaitu watak Doraemon.

Contohnya, untuk kad rebutan R1 (lihat Rajah 4.49) dan kad bacaan B1 (lihat Rajah 4.50), senryu (j) yang tertulis adalah berbunyi “*Atarashii tawa- mo dekiru yo Toukyou to*” dan membawa maksud “Prefektur Tokyo yang juga akan terbina menara baharu”. Ini digambarkan oleh paparan visual oleh watak Doraemon (b) dalam kad rebutan R1 iaitu watak Doraemon memakai sebuah menara.

Seterusnya, watak Doraemon yang memakai sebuah menara tersebut dinamakan dengan “Dora Menara Tokyo” iaitu nama watak Doraemon yang dibawa oleh elemen (c) dalam kad rebutan R1 (lihat Rajah 4.49). Kemudian, di bahagian bawah kad rebutan R1 juga

dimuatkan lagi penerangan mengenai keistimewaan prefektur Tokyo yang dipaparkan oleh visual Doraemon tersebut. Penerangan ini terkandung dalam elemen tekstual (e) iaitu penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon (lihat Rajah 4.49). Untuk kad rebutan R1, elemen (e) yang tertulis adalah berbunyi “*Takasa 333m no Toukyou Tawa- yori takai, Toukyou Sukaitsuri- ga kensetsuchuu. 2011 nen no kansei yotei da yo.*” dan membawa maksud “Tokyo Skytree yang lebih tinggi daripada Menara Tokyo yang tingginya 333meter, sedang dalam pembinaan. Jangkaan siap tahun 2011.”

Akhir sekali, watak Doraemon (b) dalam kad rebutan R1 (lihat Rajah 4.49) pula dijadikan dalam bentuk imej bayang dan membentuk gambar *silhouette* (k) dalam kad bacaan B1 (lihat Rajah 4.50). Gambar *silhouette* (k) dalam kad bacaan B1 menunjukkan watak Doraemon memakai sebuah menara iaitu “Dora Menara Tokyo”. Paparan visual ini sekali lagi menunjukkan bahawa prefektur Tokyo adalah terkenal dengan sebuah menara, seperti yang diceritakan oleh senryu (j) dalam kad bacaan B1 (lihat Rajah 4.50).

Justeru itu, dari segi korelasi antara kad rebutan dan kad bacaan serta elemen-elemen visual dan tekstual yang terdapat di dalamnya, dapat dirumuskan bahawa kedua-dua set kad permainan ini saling berhubungberkait dan membantu antara satu sama lain dalam memberi maklumat mengenai keistimewaan setiap prefektur di Jepun. Ini menjadikan kad permainan Jepun 47 *Todofukan Obenkyo Karuta* ini sebagai sebuah teks multimodal yang komposisinya mampu memberi maklumat untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran, terutamanya dalam topik-topik yang memerlukan pengetahuan pelajar mengenai prefektur-prefektur di Jepun.

Menyokong kenyataan ini, hasil analisis dapatan soal selidik ke atas pelajar-pelajar Ambang Asuhan Jepun yang merupakan pengguna kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* ini juga telah menunjukkan bahawa reka bentuk dan ilustrasi kad permainan ini adalah menarik serta susun atur elemen-elemen yang terdapat di dalamnya juga dibuat dengan baik dan berkesan untuk tujuan pembelajaran. Selain itu, hasil analisis juga telah mendapati bahawa kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* adalah sesuai dijadikan bahan bantu mengajar untuk mempelajari tentang prefektur-prefektur di Jepun dan penggunaannya juga berkesan dalam membantu pelajar meningkatkan penguasaan mereka terhadap prefektur-prefektur di Jepun.

4.4 Kesimpulan

Bab ini telah membentangkan dan membincangkan dapatan kajian. Dapatan kajian banyak ditunjukkan dalam bentuk jadual bagi memudahkan analisis data dan perbincangan. Bab yang seterusnya merumuskan dapatan kajian yang telah dibincangkan berdasarkan kedua-dua hasil analisis kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* dan hasil analisis dapatan soal selidik.

BAB 5

KESIMPULAN

5.0 Pengenalan

Bahagian ini merumuskan dapatan kajian yang telah dibincangkan berdasarkan kedua-dua hasil analisis iaitu hasil analisis ke atas kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* dan hasil analisis dapatan soal selidik. Di samping itu, implikasi dapatan kajian juga turut dimuatkan. Akhir sekali, cadangan kajian masa depan juga turut disertakan.

5.1 Kesimpulan Dapatan Kajian

Kesimpulan dapatan kajian dibuat untuk menjawab soalan-soalan kajian seperti berikut:

- i) Apakah elemen-elemen visual dan tekstual yang terdapat dalam kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta*?
- ii) Bagaimanakah elemen-elemen visual dan tekstual digabungkan dalam kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* untuk memberi maklumat untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran?

5.1.1 Kesimpulan Elemen-elemen Visual dan Tekstual Yang Terdapat Dalam Kad Permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta*

Bahagian ini merupakan kesimpulan dapatan kajian ke atas elemen-elemen visual dan tekstual yang terdapat dalam kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* untuk menjawab soalan kajian berikut:

i) Apakah elemen-elemen visual dan tekstual yang terdapat dalam kad permainan

Jepun 47 Todofukan Obenkyo Karuta?

Untuk elemen visual, kesemua 34 keping sampel kajian daripada set kad rebutan mempunyai 2 elemen visual iaitu elemen (b) yang mewakili watak Doraemon dan elemen (f) yang mewakili peta prefektur. Walau bagaimanapun, dalam jumlah keseluruhan 34 keping kad rebutan, terdapat 4 keping kad rebutan yang mempunyai 1 lagi elemen visual iaitu watak sampingan. Ini bermakna terdapat 3 elemen visual dalam kad-kad tersebut iaitu elemen (b) yang mewakili watak Doraemon, elemen (f) yang mewakili peta prefektur dan elemen (h) yang mewakili watak sampingan. Kad-kad tersebut adalah kad rebutan R9, R16, R20 dan R21. Bilangan kad rebutan yang mempunyai elemen visual (h) iaitu watak sampingan merangkumi 11.8% daripada jumlah keseluruhan sampel kajian daripada set kad rebutan. Dalam set kad bacaan, kesemua 34 keping sampel kajian cuma terdapat 1 elemen visual iaitu elemen (k) yang mewakili gambar *silhouette*.

Untuk elemen tekstual pula, kesemua 34 keping sampel kajian daripada set kad rebutan mempunyai 5 elemen teksual iaitu elemen (a) yang mewakili huruf Hiragana, elemen (c) yang mewakili nama watak Doraemon, elemen (d) untuk nama prefektur, elemen (e) untuk penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon dan elemen (g) yang mewakili nama bandar utama. Dalam set kad bacaan, kesemua 34 keping sampel kajian mempunyai 2 elemen tekstual iaitu elemen (i) yang mewakili huruf Hiragana dan elemen (j) yang mewakili senryu .

5.1.2 Kesimpulan Komposisi Kad Permainan Jepun 47 Todofukken Obenkyo Karuta Sebagai Elemen Pemberi Maklumat Untuk Tujuan Pengajaran dan Pembelajaran

Bahagian ini merupakan kesimpulan dapatan kajian ke atas komposisi kad permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta* sebagai elemen pemberi maklumat untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran bagi menjawab soalan kajian berikut:

- ii) Bagaimanakah elemen-elemen visual dan tekstual digabungkan dalam kad permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta* untuk memberi maklumat untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran?

Secara keseluruhannya, berdasarkan hasil analisis kad permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta* dan hasil analisis dapatan soal selidik serta perbincangan mengenainya, dapatlah dirumuskan bahawa elemen-elemen visual dan tekstual dalam kad permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta* yang merupakan teks multimodal ini digabungkan dalam komposisi yang berkesan untuk memberi maklumat mengenai prefektur-prefektur di Jepun untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran.

Antaranya termasuklah penggunaan imej animasi Doraemon yang merupakan ikon animasi Jepun yang terkenal sebagai imej utama dalam kad permainan ini, di mana imej watak tersebut berfungsi sebagai tumpuan maklumat dalam menyampaikan mesej mengenai keistimewaan setiap prefektur di Jepun. Evans (2013) yang menganalisis multimodaliti dalam permainan ada menyatakan bahawa secara alternatif, imej boleh digunakan sebagai elemen tambahan atau bantuan kepada teks verbal dalam sesuatu kad permainan supaya orang asing turut boleh menggunakan secara efektif memandangkan aspek-aspek multimodal berfungsi untuk menjelaskan apa yang

dinyatakan oleh teks bertulis. Ini amat bersesuaian dengan keperluan pelajar-pelajar Ambang Asuhan Jepun sebagai pelajar asing yang menggunakan kad permainan Jepun *47 Todofukan Obenkyo Karuta* untuk mempelajari tentang prefektur-prefektur di Jepun.

Selain itu, walaupun secara keseluruhannya, kesemua 68 keping sampel kajian daripada set kad permainan Jepun *47 Todofukan Obenkyo Karuta* mempunyai komposisi yang sama dari segi reka bentuk, namun terdapat variasi susun atur yang dilakukan pada nama watak Doraemon iaitu elemen (c) dalam set kad rebutan. Variasi dalam susun atur ini merupakan satu kaedah yang baik dan berkesan untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran di Ambang Asuhan Jepun berdasarkan kemampuannya untuk mengelakkan pengulangan atau monoton yang mungkin mempunyai risiko menjadikan proses pembelajaran membosankan dan kurang menarik perhatian pelajar.

Dalam pada itu, dari segi komposisi kad permainan sebagai sebuah teks multimodal, walaupun tidak semua susun atur elemen-elemen dalam kad permainan Jepun *47 Todofukan Obenkyo Karuta* ini menepati teori analisis komposisi oleh Kress dan van Leeuwen (1996) dari segi Nilai Maklumat, namun cara elemen-elemen dibingkaikan dan diberi Kepentingan jelas menepati keperluan pelajar-pelajar Ambang Asuhan Jepun yang merupakan pengguna kad permainan ini. Ini sekali gus menyumbang kepada keupayaan kad permainan ini untuk menjadi bahan bantu mengajar yang berkesan terutamanya dalam topik-topik yang memerlukan pengetahuan dan penguasaan pelajar terhadap prefektur-prefektur di Jepun.

Antaranya termasuklah huruf Hiragana dalam kedua-dua set kad rebutan dan set kad bacaan yang diberikan lebih Kepentingan melalui saiz dan kontras warna serta

dibingkaikan berasingan daripada elemen-elemen lain supaya mudah dikenalpasti dan dibaca. Selain itu, elemen-elemen tekstual lain seperti penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon (e) dan senryu (j) turut dititikberatkan dari segi Kepentingan dan Pembingkaian kerana elemen-elemen ini memainkan peranan yang sangat penting dalam menyampaikan maklumat mengenai keistimewaan setiap prefektur di Jepun.

Seterusnya, penerapan unsur-unsur kebudayaan Jepun juga dapat dilihat dalam kad permainan Jepun *47 Todofukan Obenkyo Karuta* ini apabila elemen tekstual (c) iaitu nama watak Doraemon dalam set kad rebutan dan elemen tekstual (j) iaitu senryu dalam set kad bacaan ditulis dari atas ke bawah menggunakan sistem penulisan Jepun. Dalam pada itu, senryu pula sememangnya merupakan salah satu daripada elemen kebudayaan Jepun yang dizahirkan dalam bentuk puisi pendek.

Penerapan unsur-unsur kebudayaan Jepun melalui permainan sebegini adalah merupakan satu pendekatan yang baik bagi mendedahkan pembaca teks dengan budaya Jepun. Justeru itu, bagi pelajar-pelajar Ambang Asuhan Jepun yang merupakan pengguna kad permainan Jepun *47 Todofukan Obenkyo Karuta* ini dan akan melanjutkan pelajaran ke Jepun, perkara sebegini secara tidak langsung dapat memberi maklumat kepada mereka dalam mengenali dan memahami budaya Jepun melalui proses pengajaran dan pembelajaran.

Kad permainan Jepun *47 Todofukan Obenkyo Karuta* ini juga menyediakan kemudahan dari segi pembacaan untuk pembaca teks apabila kesemua elemen tekstual dalam kedua-dua set kad rebutan dan set kad bacaan yang ditulis menggunakan huruf Kanji

disertakan dengan ejaan ataupun bacaan dalam huruf Kana iaitu Hiragana. Kemudahan ini sangat bermanfaat kepada pelajar-pelajar di Ambang Asuhan Jepun yang merupakan pelajar asing yang mempelajari bahasa Jepun memandangkan huruf Kanji merupakan huruf Jepun yang paling sukar dibaca. Oleh itu, kemudahan pembacaan sebegini dapat membantu pelajar-pelajar dalam pembacaan teks seterusnya membantu melancarkan proses pengajaran dan pembelajaran.

Seterusnya, pendekatan secara psikologi yang digunakan dalam kad permainan Jepun *47 Todofukan Obenkyo Karuta* untuk menyampaikan maklumat mengenai prefektur-prefektur di Jepun juga menjadi kekuatan kad permainan ini sebagai bahan bantu mengajar yang sesuai dan berkesan di Ambang Asuhan Jepun.

Ini dibuktikan oleh hasil analisis tekstual yang telah dijalankan ke atas elemen (e) dalam set kad rebutan iaitu penerangan mengenai maklumat prefektur yang dibawa oleh watak Doraemon dan elemen (j) dalam set kad bacaan iaitu senryu. Kedua-dua elemen ini menyampaikan maklumat mengenai keistimewaan setiap prefektur di Jepun dengan pendekatan yang santai dan ceria serta berpotensi mewujudkan keakraban dari segi hubungan sosial dalam pembacaan teks. Ini dilakukan dengan penggunaan ayat bentuk biasa dalam kesemua ayat yang menerangkan mengenai keistimewaan setiap prefektur di Jepun, di mana dalam bahasa Jepun, penggunaan bentuk biasa ini berfungsi untuk mengurangkan jarak sosial antara penulis teks dan pembaca teks.

Di samping itu, ketiadaan garisan pembingkaian antara elemen (b) iaitu watak Doraemon, elemen (h) iaitu watak sampingan dan elemen (c) iaitu nama watak

Doraemon dalam set kad rebutan juga mempunyai pendekatan secara psikologi kerana komposisi sebegini berpotensi menghapuskan jarak sosial antara ketiga-tiga elemen ini dengan pelajar-pelajar yang menggunakan kad permainan ini. Hasilnya, kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* berupaya menghasilkan impak penglibatan pelajar-pelajar dalam “cerita” yang dibawakan oleh watak Doraemon dan watak sampingan mengenai keistimewaan setiap prefektur yang diwakili, di mana pelajar-pelajar akan berasa seolah-olah dijemput masuk ke dalam teks dan melihat cerita yang disampaikan secara terus dari dalam dunia teks tersebut.

Dari segi pemilihan warna pula, penggunaan warna biru dan warna hijau sebagai warna latar dalam kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* dapat menjadi simbolik kepada mesej bahawa negara Jepun merupakan tempat yang selamat, subur, tenang dan damai untuk didiami atau dikunjungi. Ini memberi satu lagi kelebihan kepada pelajar-pelajar Ambang Asuhan Jepun yang merupakan pengguna kad permainan ini, kerana sebagai orang asing yang akan mendiami negara Jepun untuk tempoh yang lama iaitu selama 4 tahun semasa melanjutkan pelajaran, imej negara Jepun sebagai tempat yang selamat, subur, tenang dan damai untuk didiami atau dikunjungi adalah penting dan perlu diterapkan walaupun secara tidak langsung melalui permainan dalam pengajaran dan pembelajaran. Ini juga turut menyumbang kepada keupayaan kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* sebagai bahan bantu mengajar yang sesuai dan berkesan di Ambang Asuhan Jepun.

Akhir sekali, dari segi korelasi antara kad rebutan dan kad bacaan serta elemen-elemen visual dan tekstual yang terdapat di dalamnya, didapati bahawa kedua-dua set kad permainan ini saling berhubungberkait dan membantu antara satu sama lain dalam

memberi maklumat mengenai keistimewaan setiap prefektur di Jepun. Korelasi sebegini menjadikan kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* ini sebagai sebuah teks multimodal yang komposisinya mampu memberi maklumat untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran, terutamanya dalam topik-topik yang memerlukan pengetahuan pelajar mengenai prefektur-prefektur di Jepun.

Kenyataan ini juga adalah sejajar dengan dapatan daripada soal selidik yang telah dijalankan ke atas pelajar-pelajar Ambang Asuhan Jepun yang merupakan pengguna kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* ini, iaitu reka bentuk dan ilustrasi kad permainan ini dikatakan menarik serta susun atur elemen-elemen yang terdapat di dalamnya juga dibuat dengan baik dan berkesan untuk tujuan pembelajaran. Selain itu, pelajar-pelajar juga bersetuju bahawa kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* adalah sesuai dijadikan bahan bantu mengajar untuk mempelajari tentang prefektur-prefektur di Jepun dan penggunaannya juga berkesan dalam membantu pelajar meningkatkan penguasaan mereka terhadap prefektur-prefektur di Jepun.

5.2 Implikasi Dapatkan Kajian

Pelaksanaan kajian ini telah dapat mengisi jurang kajian yang ada dan memberi sumbangan literatur dalam bidang semiotik khususnya yang melihat multimodaliti untuk kad permainan Jepun. Ini memandangkan sehingga kini masih belum terdapat sebarang kajian yang dilakukan mengenai mana-mana kad permainan Jepun yang menyentuh analisis komposisi iaitu melihat bagaimana elemen-elemen digabungkan untuk menghasilkan reka bentuk kad permainan tersebut, terutamanya yang berfokus kepada memberi maklumat untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran.

Di samping itu, pelaksanaan kajian ini juga telah dapat memberi implikasi kepada bidang pedagogi kerana telah berjaya menyahut saranan daripada para pengkaji dan para sarjana supaya guru berganjak daripada pandangan monomodal dalam literasi kepada kaedah pedagogi semasa yang berasaskan multimodaliti. Ini adalah kerana hasil kajian para sarjana telah membuktikan bahawa implementasi atau aplikasi kaedah multimodal dalam pedagogi adalah berfaedah dan berkesan dalam pelbagai bidang. Justeru itu, pelaksanaan kajian ke atas teks multimodal kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* ini telah dapat menyahut saranan yang diberikan dalam usaha untuk meneroka kaedah pedagogi semasa yang berasaskan multimodaliti, sekali gus memberi sumbangan literatur dalam bidang multimodaliti untuk pedagogi.

Berkesinambungan dengan itu, hasil kajian ini diharap dapat menjadi rujukan kepada pencipta teks di Malaysia khususnya untuk mencipta kad permainan seperti kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* untuk tujuan pedagogi, memandangkan di Jepun telah wujud kad permainan yang fungsinya mampu membantu proses pengajaran dan pembelajaran.

Implikasi seterusnya dapat dilihat daripada dapatan kajian yang telah menunjukkan bahawa dari segi komposisi kad permainan sebagai sebuah teks multimodal, tidak semua susun atur elemen-elemen dalam kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* menepati teori analisis komposisi oleh Kress dan van Leeuwen (1996). Ini dapat menjadi satu pencetus kepada kajian-kajian lain pada masa depan yang menganalisis lebih banyak lagi teks multimodal daripada pelbagai genre. Kajian-kajian multimodal yang bakal dijalankan mungkin boleh melihat sejauh mana teori analisis komposisi oleh

Kress dan van Leeuwen (1996) dapat diaplikasikan atau digunakan dalam kepelbagaiannya teks-teks multimodal.

Akhir sekali, kajian komposisi ke atas kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* ini secara tidak langsung telah memberi implikasi kepada bidang pelancongan kerana ianya dapat membantu mempromosikan tempat-tempat menarik di setiap prefektur di Jepun melalui pendidikan.

Menurut Aziz (2000) yang mengkaji industri pelancongan, promosi boleh dijalankan melalui pendidikan daripada peringkat rendah hingga peringkat pengajian tinggi dalam menyediakan informasi mengenai negara terutamanya faktor sejarah dan geografi khasnya dari sudut pelancongan yang boleh dijadikan bahan rujukan dan pengetahuan umum. Kenyataan ini adalah bersesuaian dengan kandungan kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* yang sememangnya menyediakan informasi mengenai negara Jepun yang merangkumi sejarah, geografi, budaya dan sebagainya.

Di samping itu, hasil analisis dapatan soal selidik ke atas pelajar-pelajar Ambang Asuhan Jepun sebagai pengguna kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* ini juga telah membuktikan bahawa sebilangan besar iaitu sebanyak 93% daripada jumlah keseluruhan responden bersetuju untuk mempromosikan atau menyarankan penggunaan kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* kepada mereka yang ingin mengetahui atau mempelajari tentang negara Jepun. Ini juga menunjukkan bahawa kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* boleh dijadikan sebagai medium atau alat untuk mempromosikan negara Jepun.

Justeru itu, jelaslah bahawa penggunaan kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* dalam pendidikan iaitu pengajaran dan pembelajaran secara tidak langsung dapat membantu mempromosikan tempat-tempat menarik di setiap prefektur di negara Jepun. Dalam kata lain, di samping berkesan dalam menyampaikan maklumat mengenai prefektur-prefektur di Jepun untuk tujuan akademik, kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* ini juga mempunyai nilai-nilai promosi dari segi pelancongan.

5.3 Cadangan Kajian Masa Depan

Memandangkan analisis data dalam kajian ini hanya melibatkan 34 keping kad permainan iaitu kad-kad yang mewakili prefektur-prefektur yang terletak di pulau Honshu sahaja, pengkaji ingin mencadangkan supaya kajian-kajian yang akan dijalankan pada masa depan dapat meluaskan skop analisis data supaya merangkumi jumlah keseluruhan kad permainan iaitu sebanyak 47 keping. Ini supaya kesemua maklumat mengenai 47 buah prefektur di negara Jepun dapat dikaji.

Di samping itu, disarankan juga agar muka belakang kad permainan turut dikaji, memandangkan muka belakang kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* juga menyediakan pelbagai jenis maklumat mengenai setiap prefektur di Jepun, yang disusun dalam komposisi tertentu.

Seterusnya, disebabkan kajian ini cuma menganalisis kad permainan Jepun *47 Todofukken Obenkyo Karuta* dari segi Makna Komposisi sahaja, pengkaji ingin mencadangkan supaya beberapa lagi kajian dijalankan untuk menganalisis kad permainan ini dari segi Makna Representasi dan Makna Interaktif pula, agar dapat

melihat cara elemen-elemen visual dan textual dalam kad permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta* merepresentasikan pengalaman dan berinteraksi dengan pembaca.

Selain itu, pengkaji juga ingin mencadangkan penyelidikan ke atas lain-lain jenis kad permainan Jepun atau kad permainan yang berlainan bahasa seperti bahasa Melayu dan bahasa Inggeris, agar boleh dijadikan perbandingan dari pelbagai segi.

5.4 Kesimpulan

Secara kesimpulannya, kajian ini telah membuktikan bahawa elemen-elemen visual dan textual dalam kad permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta* digabungkan dalam komposisi yang berkesan untuk memberi maklumat mengenai prefektur-prefektur di Jepun untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran.

Komposisi yang mengambilkira pelbagai aspek pedagogi termasuklah pendekatan secara psikologi telah menjadikan kad permainan Jepun 47 *Todofukken Obenkyo Karuta* sebagai bahan bantu mengajar yang sesuai dan berkesan di Ambang Asuhan Jepun, Universiti Malaya dalam membantu pelajar meningkatkan penguasaan mereka terhadap bahasa Jepun dan prefektur-prefektur di Jepun.

RUJUKAN

- Aziz, N. A. (2000). Penggunaan Internet Sebagai Sumber Maklumat Industri Pelancongan di Malaysia. *Jurnal Pengurusan*, 2000, 19, 41-60.
- Bahrani, T. & Soltani, R. (2011). The Pedagogical Values of Cartoons. *Research on Humanities and Social Sciences*, 2011, 1(4), 19-22.
- Brink, D. (2012). Cherful Dissensus: Almighty Satirical Poetry Columns in Neoliberalist Japan. *Continuum : Journal of Media & Cultural Studies*, 2012, 1-15.
- Chikamatsu, N. (2000). A Japanese Logographic Character Frequency List for Cognitive Science Research. *Behavior Research Methods, Instruments, & Computers*, 2000, 32(3), 482-500.
- Cook, H.M. (1999). Situational Meanings of Japanese Social Deixis: The Mixed Use of the *Masu* dan Plain Forms. *Journal of Linguistic Anthropology*, 1999, 8(1), 87-110.
- Enyo, Y. (2007). Functions of the Japanese Plain Form in a Sociolinguistic Interview. *Working Papers in Linguistics*, April 2007, 38(3), 1-17.
- Evans, J. (2013). Translating Board Games: Multimodality and Play. *The Journal of Specialised Translation*, July 2013, 20, 15-32.
- Fong, S.K. (2003). *A Genre-based Analysis of Introductory Section of Articles in International and Malaysian Engineering Journals*. PhD Thesis. University of Malaya.
- Gamage, G.H. (2003). Perceptions of Kanji Learning Strategies: Do They Differ Among Chinese Character and Alphabetic Background Learners?. *Australian Review of Applied Linguistics*, 2003, 26(2), 17-31.

Gee, J.P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Macmillan.

Harrison, C. (2003). Visual Social Semiotic: Understanding How Still Images Make Meaning. *Technical Communication*, 2003, 50(1), 46-59.

Hasegawa, Y. (2010). The Sentence-Final Particles *Ne* and *Yo* in Soliloquial Japanese. *International Pragmatics Association*, 2010, 20(1), 71-89.

Hat, N.C., et al. (2014). Implementasi Animasi dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab. *Prosiding Seminar Pengajaran & Pembelajaran Bahasa Arab*, 2014, 1-12.

Hemais, B.J.W. (2014). Word and Image in Academic Writing: A Study of Verbal and Visual Meanings in Marketing Articles. *Journal of English for Specific Purpose at Tertiary Level*, 2014, 2(2), 113-133.

Idris, N. (2010). *Penyelidikan Dalam Pendidikan*. Kuala Lumpur: McGraw Hill.

Iedema, R. (2003). Multimodality, Resemiotization: Extending the Analysis of Discourse as Multi-semiotic Practice. *Visual Communication*, 2003, 2(1), 29-57.

Inamura, Z. (2004). Playing Cards as a Vehicle for English Learning: A Case of the Jomo Karuta Cards. *Speakeasy*, December 2004, 19(1), 3-6.

Ishida, K. (2007). Developing Understanding of How the *desu/masu* and Plain Forms Express One's Stance. *Conference on Pragmatics in the CJK Classroom*, 2007, 97-120.

Iwata, K. & Kobayashi, T. (2013). Expression of Speaker's Intentions through Sentence-Final Particle/Intonation Combinations in Japanese Conversational

Speech Synthesis. *8th ISCA Speech Synthesis Workshop, August 2013 – September 2013*, 235-240.

Jamian, A.R., et al. (2012). Persepsi Guru terhadap Penggunaan Kartun dalam Transformasi Pengajaran Penulisan Karangan Bahasa Melayu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu, Mei 2012*, 2(1), 129-140.

Jewitt, C. (2005). Multimodality, “Reading”, and “Writing” for the 21st Century. *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education, September 2005*, 26(3), 315-331.

Jewitt, C. (2008). Multimodality and Literacy in School Classrooms. *Review of Research in Education, February 2008*, 32, 241-267.

Kawashima, S.A. (1999). *A Dictionary of Japanese Particles*. Japan: Kodansha.

Kress, G. & Leeuwen, T.V. (1996). *Reading Images. The Grammar of Visual Design*. London: Routledge.

Kumei, T. (2005). Crossing the Ocean, Dreaming of America, Dreaming of Japan: Transpacific Transformation of Japanese Immigrants in Senryu Poems; 1929 – 1941. *The Japanese Journal of American Studies, 2005*, 16, 81-110.

Leeuwen, T.V. (2006). *Introducing Social Semiotics*. New York: Routledge.

Leeuwen, T.V. & Jewitt, C. (2001). *Handbook of Visual Analysis*. London: Sage.

Lau, K.L. (2012). *The Construction of the Ideal Female Body: A Critical Discourse Analysis of Malaysian Slimming Advertisements*. PhD Thesis. Univerisity of Malaya.

Lirola, M.M. (2006). A Systemic Functional Analysis of Two Multimodal Covers. *Revista Alicantina de Estudios Ingleses*, 2006, 19, 249-260.

Liu, J. (2013). Visual Images Interpretive Strategies in Multimodal Texts. *Journal of Language Teaching and Research*, November 2013, 4(6), 1259-1263.

Makino, S. & Tsutsui, M. (2011). *A Dictionary of Basic Japanese Grammar*. Tokyo: The Japan Times.

Meacham, S.S. (2014). The Alternation of *Desu/Masu* with Plain Form Speech and the Constitution of Social Class in Japanese High School English Lessons. *International Pragmatics Association*, 2014, 24(1), 83-104.

Meng, Y. (2013). Cultural Differences in Spatial Composition and Visual Directionality: A Comparative Study of English and Chinese Newspaper Advertisements. *International Journal of Business and Social Research (IJBSR)*, June 2013, 3(6), 65-80.

Moya, J. & Pinar, M.J. (2008). Compositional, Interpersonal and Representational Meanings in a Children's Narrative: A Multimodal Discourse Analysis. *Journal of Pragmatics*, 2008, 40, 1601-1619.

Muri, S.A. (1996). Multicultural Education through Child-constructed Games. *Early Childhood Education Journal*, 1996, 23(4), 211-220.

Ngah, R.S. & Jusoh, M.N. (2013). Aplikasi Kartun dalam Meningkatkan Ingatan Murid Tahun 4 Dalam Bidang Sirah. *Seminar Penyelidikan Tindakan*, 2013, 11-20.

Ogawa, I. (1998). *Minna no Nihongo I: Translation & Grammatical Notes*. Tokyo: 3A Corporation.

Reese, C. & Wells, T. (2007). Teaching Academic Discussion Skills with a Card Game. *Simulation & Gaming*, 2007, 38(4), 546-555.

Rowsell, J. & Burke, A. (2009). Reading by Design: Two Case Studies of Digital Reading Practices. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, October 2009, 53(2), 106-118.

Sewell, W.C. & Denton, S. (2011). Multimodal Literacies in the Secondary English Classroom. *English Journal*, 2011, 100(5), 61-65.

Shanahan, L.E. (2013). Composing “Kid-Friendly” Multimodal Text: When Conversations, Instruction, and Signs Come Together. *Written Communication*, 2013, 30(2), 194-227.

Starc, S. (2008). The Role of Salience in Newspaper Advertisements with a View to Their Development as a Genre. *Odense Working Papers in Language and Communication*, 2008, 29, 767-781.

Stimolo, L. (2012). *Tips for the Most Important Pages of a Catalog*. Diakses daripada www.supremegraphics.com.

Stoian, C.E. (2013). Tourism and Technology: A Multiomodal Analysis of Online Heritage Promotion. *Professional Communication and Translation Studies*, 2013, 6(1-2), 109-118.

Susan, B. (2011). *Teaching Toolkit: An Introduction to Game Based Learning*. Diakses daripada <http://www.ucd.ie/t4cms/UCDTLT0044.pdf.pdf>

Tomota, H. (2007). *Essentials of Japanese Grammar for Teachers*. Tokyo: Kuroso.

Unsworth, L. (2006). Towards a Metalanguage for Multiliteracies Education: Describing the Meaning-making Resources of Language-image Interaction. *English Teaching: Practice and Critique*, May 2006, 5(1), 55-76.

Vasquez, V. (2003). What Pokemon Can Teach Us About Learning and Literacy. *Language Arts, November 2003, 81*(2), 118-125.

Vorvilas, G., et al. (2010). Applying Multimodal Discourse Analysis to Learning Objects' User Interface. *Contemporary Educational Technology, 2010, 1*(3), 255-266.

Walsh, M. (2010). Multimodal Literacy: What Does It Mean for Classroom Practice?. *Australian Journal of Language and Literacy, October 2010, 33*(3), 211-239.

Yamada, M. & Taynton, K. (2012). Using a Japanese Card Game *Karuta* to Enhance Listening and Speaking Skills in Japanese Learners of English. *Shitennouderadaigaku kiyo, March 2012, 53*, 407-416.

Yamashita, H. (2014). Recognition of Japanese Phonographic Kana (Hiragana) and Logographic Kanji Characters by Passive Finger Tracing. *Psychology, 2014, 5*, 213-219.

Yazicioglu, Y. (2014). Game-based Research in Education and Action Training (GREAT) as a Lifelong Learning Project. *European Journal of Research on Education, 2014, 58*-61.