

PENILAIAN BAHASA VISUAL TERHADAP FAKTOR PENGLIBATAN PEMBACA KOMIK MELAYU

Mohd Aswari Md Saleh¹

Universiti Sains Malaysia,

¹ md_aswari@yahoo.com

Jasni Dolah²

Universiti Sains Malaysia

² jasnidolah@usm.my

ABSTRACT

Komik menyampaikan maklumat yang disampaikan melalui penghayatan visual dalam masa yang efisien dan tidak terperangkap dalam persekitaran yang kaku, Pembaca mula terpengaruh dengan isi kandungan komik tanpa mereka sedari dan secara kognitifnya hayut dalam imaginasi mereka. Kajian ini membincangkan peranan bahasa visual terhadap faktor penglibatan terhadap nilai-nilai moral dan keganasan dalam komik. Kajian ini menggunakan analisis pengaruh media dalam menilai elemen bahasa visual terhadap penglibatan remaja berkait isu-isu moral dan keganasan dalam komik tempatan. Penilaian ini berdasarkan pengaruh media visual dalam membina persepsi minda remaja. Komik-komik berbahasa melayu menjadi subjek dalam penilaian literasi bahasa visual berdasarkan kepada kepada faktor penumpuan dan persepsi visual komik. Kajian ini ingin melihat impak bahasa visual terhadap kefahaman dan ekspresiasi dalam memahami isu moral dan keganasan berdasarkan analisis teori kognitif sosial. Dalam pembacaan komik, setiap penceritaan disampaikan melalui sistem bahasa visual komik yang berkait dengan kajian linguistik. Bahasa visual merupakan satu sistem atau konsep literasi yang berkait dengan kognitif manusia. Membaca komik merangsang pengalaman fizikal melalui interaksi dengan visual di dalam buku komik itu sendiri atau melalui interaksi imej dengan ciri personaliti individu pembaca. Sesetengah komik memaparkan ciri-ciri keganasan dan erotik secara langsung yang merangsang minda terhadap perlakuan-perlakuan fizikal. Penumpuan terhadap aspek-aspek kognitif dalam komik membuka ruang dalam kajian-kajian persepsi dan pembudayaan selain dari aspek ekspresiasi artistik. Aspek kognitif dalam bahasa komik merangkumi penilaian konsep bahasa visual dengan mengetahui bagaimana manusia memahami struktur yang digunakan di dalam komik. Kajian kognitif dalam komik terbahagi kepada pembangunan psikologi dan psikologi yang menjurus kepada tingkah laku individu. Komik merupakan objek sosial yang berkeupayaan untuk mempengaruhi pandangan umum ataupun individu. Dengan melihat faktor penglibatan dalam bahasa visual komik, dapat menilai kesan atau kepercayaan keatas minda individu.

Kata kunci

Bahasa Visual, persepsi, keganasan dan moral, remaja, kognitif sosial

PENGENALAN

Kajian berkaitan komik dan pengaruh terhadap isu-isu sosial remaja dan kesan terhadap penglibatan terhadap isi kandungan komik. Sebahagian besar kajian yang dijalankan memberi tumpuan pengaruh isu-isu moral dan keganasan di televisyen, media cetak, dan permainan video. Lazimnya, kajian berkaitan penglibatan hanya tertumpu pada interaksi terhadap hypermedia. Kurang kajian terhadap sumber kandungan keganasan untuk kanak-kanak dan remaja yang terdedah dari sumber buku-buku komik, Cohn, N., Olczak, P. (2000). Impak komik sebagai bahan literasi telah berkembang dengan penerokaan pelbagai pendekatan termasuk sebagai bahan pengajaran, sains kognitif, psikology dan hiburan yang mempengaruhi minda remaja. Kepelbagai genre semakin berkembang sehingga telah terdapat komik-komik yang menampilkan elemen-elemen realistik dalam penceritaan dan juga ilustrasi. Komik-komik semakin terdedah dengan unsur keganasan, erotika, dan juga unsur-

unsur mistik yang memberi impak kepada pemikiran masyarakat dan remaja khususnya. Kajian ini membincangkan peranan bahasa visual terhadap faktor penglibatan terhadap nilai-nilai moral dan keganasan dalam komik. Kajian ini menggunakan analisa teori dalam menilai elemen bahasa visual terhadap penglibatan remaja berkait isu-isu moral dan keganasan dalam komik tempatan. Penilaian ini berdasarkan pengaruh media visual dalam membina persepsi minda remaja yang membaca komik dan terdedah dengan kandungan komik. Komik-komik berbahasa melayu menjadi subjek dalam penilaian terhadap literasi bahasa visual yang digunakan oleh pelukis tempatan. Tinjauan litaratur dilakukan untuk melihat impak bahasa visual terhadap penglibatan remaja dalam memahami isu moral dan keganasan terhadap elemen-elemen di dalam komik dan kesan terhadap kognitif sosial mereka. Perubahan cara hidup dan budaya membawa pengaruh yang kuat terhadap transisi sikap individu terhadap pembacaan komik dan begitu juga sebaliknya, pengaruh komik dalam membentuk sikap individu (vice versa). Komik boleh di anggap sebagai media yang berinteraksi dengan pembaca (penonton) berdasarkan pemikiran dan persekitaran individu yang dibentuk melalui cerita yang disampaikan oleh bahasa visual dari komik. komik juga secara dasarnya mewujudkan persepsi berbeza terhadap setiap individu berdasarkan linguistik bahasa komik yang bersifat visual grafik yang mewujudkan persepsi yang berbeza mengikut individu. Kajian ini juga melihat wacana dalam kajian-kajian penonton. Pembaca komik juga termasuk dalam takrif penonton dimana mengikut kamus dewan edisi (2002), penonton boleh terdiri daripada khalayak hadirin, para pembaca, pendengar, pengikut, peminat. Walaupun telah terdapat kajian-kajian penonton dan pengaruh media di Malaysia, namun masih kurang kajian media berkaitan pengaruh bahasa visual komik terhadap impak sosial keatas remaja. Melalui tinjauan, kajian-kajian media di Malaysia masih tertumpu pada isi kandungan didalam media yang lebih memfokuskan kepada impak isu budaya popular dan pengaruh asing terhadap masyarakat. Kajian budaya visual dan penonton sangat kurang dilakukan berkaitan dengan komik di Malaysia khususnya. Komik khususnya telah banyak dibincangkan dalam kajian literasi yang berkait dengan kaedah pembelajaran, kajian-kajian media dalam pelbagai saluran teknologi komunikasi selain dari bidang rekabentuk komik itu sendiri. Di Malaysia, kajian komik lebih tertumpu pada aspek gaya, tema, budaya dan sosialogi seperti dilakukan oleh Mulyadi Mahamood yang mengutarakan isu budaya politik dan sosial masyarakat dengan mengupas kontek perkembangan komik humor di Malaysia. Bahasa visual merupakan satu sistem atau konsep literasi yang berkait dengan kognitif manusia. Pembangunan komik baru dalam setiuasi tempatan mengetepikan pembangunan isi kandungan yang lebih dekat dalam kontek budaya dan sosial semasa. Walaupun pembangunan teknologi dilihat penting pada era masa kini, namun mengenal intipati bahasa visual komik tempatan dilihat penting bersama dengan pembangunan rekabentuk dan teknologi media.

ULASAN LITERATUR

Pembangunan komik adalah berkait dengan kebudayaan, sosiologi dan kognitif individu secara umumnya. Menurut Mulyadi Mahamood (2004), Komik editorial memainkan peranan penting dalam membentuk budaya dan politik melayu dalam meningkatkan sikap masyarakat secara umum, secara individu, dan dikalangan keluarga dan masyarakat; selain dalam usaha membangunkan ekonomi dan politik. Pembangunan komik berkait dengan kognitif sosial yang membentuk perlakuan dan sikap dalam interaksi sosial. Dalam usaha untuk memahami komik sebagai medium sosial, kajian berkaitan komik linguistik dan sikap manusia perlu dalam menyelidik komik sebagai objek sosial. Menurut kajian yang dijalankan Spiegel, McQuillan, Halpin, Matuk, Diamond (2013), terhadap kaedah pembelajaran, cerita grafik seperti buku komik atau novel grafik memberi impak kuat terhadap pembaca dari segi penglibatan, memori, dan pembelajaran berbentuk konseptual (Matuk, 2009). Dalam kajian terhadap pelajar yang mempunyai tahap membaca yang rendah, menunjukkan mereka lebih memilih pembelajaran dalam bentuk bergambar. Mereka juga menunjukkan pemahaman yang tinggi terhadap informasi yang kompleks dengan penyampaian bergambar (Mansoor and Dowse, 2003). Menurut Mayer dan Gallini (1990), menetapkan bahawa ilustrasi bergambar yang menerangkan text-text melalui alatan saintifik menambah baik cara mengingat dan penyelesaian masalah secara kreatif terhadap pelajar yang mempunyai tahap pengetahuan yang

rendah. Membaca komik merangsang pengalaman fizikal melalui interaksi dengan visual di dalam buku komik itu sendiri atau melalui interaksi imej dengan ciri personaliti individu itu sendiri (Kirsh, Olczak, 2002). Sesetengah komik memaparkan ciri-ciri keganasan dan erotik secara langsung yang merangsang minda terhadap perlakuan-perlakuan fizikal. Namun sesetengah komik, jalan cerita disampaikan diantara panel-panel. Sebahagian penceritaan dalam komik terkandung diantara ruang kosong panel-panel komik yang dikenali sebagai '*gutter*', dimana cerita diantara panel harus diisi oleh pembaca sendiri. Panel-panel cerita yang memisahkan setiap ceraihan maklumat cerita kepada bahagian-bahagian ini memaksa pembaca untuk melibatkan imaginasi yang diluar norma realiti yang cenderung kepada keganasan dan perlakuan tidak bermoral yang melanggar peraturan. Dalam pembacaan komik, setiap penceritaan disampaikan melalui sistem bahasa visual komik yang berkait dengan kognitif. Melalui pembacaan komik, pembaca boleh mengawal rentak cerita mengikut kesesuaian mod (persekitaran) dan emosi mereka, Will Eisner (1996). Selain itu, faktor lain yang mewujudkan penglibatan pembaca terhadap penceritaan di dalam komik adalah kerana komik dibaca mengikut keselesaan dan perundangan pada rentak individu (Potenza, Verhoeff, & Weiss, 1996). Komik menyampaikan maklumat yang disampaikan secara visual dalam masa yang efisien dan tidak terperangkap dalam persekitaran yang kaku, (Alan Moore, 2003). Pembaca mula terpengaruh dengan isi kandungan komik tanpa mereka sedari dan secara kognitifnya hayut dalam imaginasi mereka. Menurut Cohn (2014), bahasa visual merupakan sebahagian dari kebolehan kognitif manusia yang digunakan sebagai kaedah komunikasi grafik yang membentuk budaya dan sosialogi masyarakat. Penglibatan komik telah dikaji dari pelbagai sudut pendekatan baru, termasuk kajian visual, psikologi, pendidikan, sains kognitif dan juga media baru. Walaupun terdapat pelbagai usaha untuk membangunkan industri komik tempatan, namun kajian komik masih tidak didedahkan dalam pendekatan bahasa visual yang berlandaskan kepada sosial dan budaya tempatan. Kepentingan memahami bahasa visual khususnya di dalam komik dapat memberi lebih pemahaman terhadap penyampaian visual yang berbentuk negatif dan megembangkan kajian komik dalam pelbagai bidang. Kepentingan nilai kognitif sosial terhadap komik harus diambil peluang dalam kajian kontek tempatan. Kajian ini bertujuan untuk mengkaji kognitif sosial remaja yang berusia diantara 18 sehingga 24 tahun terhadap isu moral dan keganasan terhadap bahasa visual dalam komik. Mengikut laporan (Harian Metro, 2015), angka kegiatan jenayah berat golongan remaja yang tamat persekolahan mencatatkan peningkatan ketara sehingga 137 peratus kepada 2,011 kes berbanding hanya 849 kes dicatatkan pada 2012. Kadar peningkatan krisis akhlak dan moral golongan remaja di negara ini semakin menggerunkan apabila statistik menunjukkan jumlah kes jenayah membabitkan pesalah juvana meningkat sebanyak 111 peratus dalam tempoh setahun. Berdasarkan statistik dikeluarkan Polis Diraja Malaysia (PDRM), sebanyak 7,816 kes dicatatkan pada 2013 berbanding hanya 3,700 kes pada 2012 iaitu membabitkan peningkatan sebanyak 4,116 kes. Komik merupakan bahan bacaan yang sangat popular di kalangan remaja dan dewasa. Kenyataan ini dibuktikan oleh tinjauan yang dijalankan oleh syarikat pengeluar komik terkemuka yang dijalankan oleh The Ted Nelsen terhadap komik-komik terbitan berkala DC COMICS – THE NEW 52. Kajian ini juga membuat tinjauan terhadap penjualan komik konvensional dan digital yang dipasarkan pada hari yang sama. Kajian dijalan didalam kedai, secara dalam talian dan tinjauan e-mail (www.dccomics.com/blog, 2012).

Umur Pembaca	Jumlah peratusan
13-17	1%-2%
18-24	14%-22%
25-34	37%-42%
35-44	27%-35%
45-54	7%-11%
55+	2%

Rajah 1 : Jadual peratusan pembaca mengikut umur oleh Ted Neilson untuk Dc Comics, 2012.

Dalam kajian yang dijalankan, kebanyakan responden terdiri daripada 93% lelaki dan 5% adalah pembaca baru. Melalui tinjauan ini juga didapati sebanyak 50% dari responden berpendapat kurang dari USD60,000 setahun. Kumpulan umur mengikut peratusan demografik pembaca tersebut menunjukkan peratusan tertinggi pembaca dan pembeli komik adalah dewasa diantara umur 18 tahun sehingga 44 tahun. Jika dilihat dari jadual diatas, peratusan remaja yang membeli komik menunjukkan dalam jumlah yang kecail, namun remaja dikalangan ini di lebih mudah terpengaruh terhadap masalah-masalah keganasan dan moral berbanding dikalangan dewasa. Mengikut data yang direkod daripada Pertubuhan Kesihatan Sedunia (WHO) bermula 2005 hingga 2011 juga menunjukkan Malaysia menduduki tempat keempat daripada 10 negara berkaitan kehamilan remaja berusia antara 15 hingga 19 tahun. Statistik Jabatan Kemajuan Islam Malaysia (JAKIM) mencatatkan 81,000 anak luar nikah didaftarkan sehingga 2011. Manakala kajian penyelidikan Universiti Putra Malaysia (UPM) pula mendapati 300 remaja Melayu berusia 13 hingga 25 tahun terbabit dengan salah laku seksual dan seks bebas. Statistik Polis Diraja Malaysia pula mencatatkan kes pembuangan bayi yang dilaporkan antara 2000 sehingga 2006 ialah 580 orang, majoriti sebanyak 92 peratus adalah bayi baru dilahirkan, manakala lapan peratus adalah janin. Di Lembah Klang saja hasil laporan Persidangan Kependudukan Kebangsaan 2007 mendedahkan seorang bayi dibuang setiap 10 hari. Peningkatan masalah keganasan dan moral dikalangan remaja seharusnya ditangani dengan melihat akar permasalahan. Kajian media banyak menyentuh permasalahan keganasan dan moral di Malaysia. Dengan menilai kredibiliti komik sebagai media yang berpengaruh terhadap minda remaja dilihat dapat memberi sumbangan terhadap isu-isu sosial. Kesan media tidak lari daripada pengaruh kredibiliti media, dimana media memainkan peranan penting dalam kerjaya, ekonomi dan budaya kehidupan seseorang. Nilai kredibiliti dalam media harus menjadi tumpuan kajian bagi meneliti dan menentukan arah kepercayaan khalayak terhadap sesebuah media, Normah Mustaffa, Faridah Ibrahim, Mus Chairil Samani & Mohd. Helmi Abd. Rahim, (2010).

PENYATAAN MASALAH

1. Kurang kajian terhadap isu moral dan keganasan berdasar bahasa visual komik tempatan

Imej-imej grafik ini membentuk satu konsep bahasa visual berlandaskan kepada minda manusia untuk memahami dan menguruskan pemikiran. Dengan mendorong pembaca menyedari kaitan yang sebaliknya tersirat di dalam teks, imej membantu pembaca membina model minda yang lebih jelas dari apa yang mereka yang mereka bina secara teks sahaja. Kajian berkaitan bahasa komik tempatan kurang dilakukan, walaupun terdapat hubungan kuat diantara komik editorial melayu dengan isu sosial dan politik, namun masih kurang kajian berkenaan media ini yang dijalankan, Mulyadi Mahamood (2004). Sepanjang dekad yang lalu, pelbagai kajian telah menunjukkan bahawa Asia dan Amerika mengarahkan persepsi mereka keatas aspek visual dalam pendekatan yang berbeza (Nisbett, 2003; Nisbett & Miyamoto, 2005). Komik adalah medium yang sesuai untuk menganalisis tumpuan, kerana panel-panel komik bertindak petunjuk dalam memahami setiap latar belakang budaya (Cohn, 2007). Analisis panel dalam komik Asia dan Amerika menyediakan saluran/krateria untuk mencari perbezaan budaya dalam kognisi melalui ekspresi kreatif, Cohn N., Taylor A. Grossman S. (2012). Pengaruh barat dan manga masih kuat dalam karya-karya komik tempatan berdasarkan budaya sosial remaja di Jepun dan Amerika. Kesan daripada lambakan komik import yang menguasai pasaran pada masa kini menyebabkan banyak isu keganasan dan moral dalam cara kehidupan remaja tempatan yang secara tidak langsungnya mempengaruhi kognitif sosial mereka. melalui kajian yang dijalankan juga telah didapati keganasan media dilihat dapat meningkatkan sikap agresif, melalui pemikiran dan juga perasaan kanak-kanak, remaja, dan juga remaja dewasa (Anderson, 1997). Walaubagaimanapun, kesan dari keganasan media ini kurang didedah dalam saluran media arus perdana (Bushman & Anderson, 2001). Pelukis komik dan badan yang berwajib seharusnya memainkan peranan dalam menentukan nilai isi kandungan terhadap pembaca. Lewat masa kini, khalayak pembaca komik serta pelukis komik telah dipengaruhi oleh gaya-gaya komik asing dari Jepun, Amerika dan Hong Kong yang banyak dibawa masuk. Menurut Abdullah Sulung dan

Mawaddah Abdullah (2010), kerencanakan perkembangan teknologi telekomunikasi dan perkembangan dalam industri serta organisasi media yang memperluaskan liputan di setiap pelusuk dunia tanpa mempunyai tapisan dan tiada pemantauan yang sewajarnya daripada pihak yang bertanggungjawab memungkinkan remaja terdedah kepada pengaruh yang negatif. Pengkarya komik tempatan lebih selesa mengadaptasi isi kandungan dan gaya komik-komik luar yang popular daripada membina konsep baru dan lebih dekad dengan budaya dan sosialogi tempatan. Menurut Roosfa Hashim (2012), banyak unsur asing yang mula memepengaruhi majalah dan komik tempatan dan malangnya nasib bangsa kita, kerana golongan remaja kini dihidangkan dengan pelbagai majalah yang amat rendah dan kasar pula mutu bahasanya, Sebahagian majalah remaja berbahasa Melayu masa kini memberikan paparan yang terlalu banyak berlandaskan tentang sosial masyarakat barat yang liar, tidak beragama, dan rendah pula moralnya. Menurut Jaafar Taib, kesan daripada lambakan komik import yang menguasai pasaran pada masa kini menyebabkan penerbit dan kartunis tempatan terus terkongkong dalam pasaran yang sempit, Utusan Melayu 2013.

2. Tiada penilaian berkait penglibatan pembaca komik dan pengaruh komik terhadap kognitif sosial

Secara umumnya, komik selalunya menjadi bahan bacaan kanak-kanak kerana penyampaian informasi yang lebih ringkas dengan kandungan ilustrasi grafik yang menarik. Ini juga kerana pengetahuan kanak-kanak yang mempunyai tahap kosa kata yang masih terhad memudahkan penyampaian melalui gambar. Namun, banyak kajian melihat respon remaja terhadap faktor-faktor dan kesan semasa yang menjadikan komik bahan bacaan popular terhadap remaja dan dewasa. Tinjauan awal juga membuktikan komik sangat berkesan untuk menarik penumpuan remaja yang kurang berminat dalam pembelajaran dan mewujudkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap isu yang disampaikan. (spiegel, mcQuillan, halpin matuk, diamond (2013). Melalui kajian ini menunjukkan, komik menyampaikan maklumat dengan lebih efisien dan mewujudkan penglibatan yang lebih mendalam dalam subjek-subjek atau isu-isu yang lebih kompleks untuk difahami. Menurut Kirsh, N., Olczak, P. (2000), hampir mustahil untuk mencari komik yang tidak mengandungi kandungan agresif, walaupun komik yang bertujuan untuk jenaka mengandungi aksi agresif. Wertham (1954) telah mendapati buku komik adalah penyebab utama kepada masalah remaja, penagihan dadah, jenayah dan kecenderungan kepada perbuatan rusuhan. Peningkatan masalah sosial remaja dan kemungkinan pendedahan pada isi kandungan komik yang berkemungkinan memberi sumbangan pada peningkatan sikap keganasan dan tidak bermoral akibat terlalu terlibat dalam menghayati komik. Kajian yang dijalankan oleh Lindsay Brown (2013) komik kandungan seksual mewujudkan hubungan yang lebih terlibat dan kompleks antara pembaca dan bahan bacaan dengan penglibatan diri pembaca dengan mewujudkan pengalaman dan interpretasi yang pelbagai terhadap isi kandungan dan ketidaktabilan subjektiviti. Mewujudkan sikap *polymorphous* iaitu satu konsep psikoanalitik mencadangkan keupayaan mendapat kepuasan seksual di luar tingkah laku pelakuan normal dalam sosial. Ini dapat dilihat melalui karya 'fan art' dengan tema yang sama dan dimuat turun secara dalam talian oleh peminat sesebut karya komik. Mereka menghasilkan adaptasi karya tersebut hasil dari penglibatan terhadap unsur-unsur erotik terhadap watak dalam cerita mengikut imaginasi sendiri. Penyampaian bergambar lebih mudah diingati, menarik perhatian, dan mudah untuk di fahami (Avraamidou and Osborne 2009; Nagata 1999; Negrete and Iartigue 2004). Menurut levie and Lentz (1982) dengan menunjukkan representasi fizikal, imej memberi maksud yang lebih jelas tentang teks dengan membantu pembaca mengatur informasi dan mengurus situasi berdasarkan bagaimana memori mereka berfungsi. Imej-imej membantu pembaca mentafsir dengan lebih tepat daripada penerangan teks dan membina grafik memori. Penilaian terhadap pengaruh komik terhadap kesan kepada kognitif sosial harus dilakukan sebagai langkah memahami impak komik dalam meningkatkan masalah keganasan dan isu-isu moral dikalangan remaja. Individu khususnya remaja lebih terikat dengan penyampaian media berdasarkan penilaian isi kandungan media sebelum membuat keputusan.

3. Tiada rangka dan model rujukkan terhadap kesan komik terhadap kognitif sosial tempatan

Komik telah melalui pembangunan yang kompleks dalam pelbagai bidang kajian dan pendekatan. Penceritaan komik mengambil kira nilai-nilai jangkaan dengan membina rasa ingin tahu pembaca melalui olahan visual. Komik boleh dibaca dan dihayati melalui bahasa visual yang tidak mampu yang direntak oleh pembaca. Pelukis komik veteran, Jaafar berpendapat, industri komik tempatan tidak mampu 'pergi lebih jauh' sekiranya identiti Melayu tidak diangkat dalam penghasilan komik tempatan. Melalui wawancara yang dikeluarkan oleh Utusan Malayu (Jun 2015) kartunis tersohor Malaysia, Jaafar taib berpendapat; terlalu banyak persaingan perlu dihadapi oleh komik tempatan termasuk komik-komik dari Jepun dan bahan bercirikan Malaysia pula seakan tidak relevan lagi dengan keadaan semasa. Kesuraman dunia komik tempatan dipengaruhi arus kemunculan komik versi antarabangsa yang dilihat lebih mudah menawan perhatian dengan isi kandungan yang kurang sesuai dengan budaya tempatan. Menurut Ujiie dan Krashen, kajian menunjukkan buku komik tidak menggantikan pembacaan bahan bacaan. Pembacaan komik telah dikaji dari pelbagai sudut pendekatan baru, termasuk kajian visual, psikologi, pendidikan, sains kognitif dan juga media baru. Walaupun terdapat pelbagai usaha pembangunan dalam penyampaian komik dalam teknologi media, Pembaca komik secara umumnya membaca kepelbagaian modaliti bahasa komik yang mencerminkan keadaan serentak diantara kaedah penyampaian dan isi kandungan komik berdasarkan kepelbagaian kebolehan dalam interaksi kognitif. Dengan memahami tingkah laku membaca, dipercayai dapat mengerakkan hala tuju pembangunan komik tanpa mengetepikan pembangunan sosial. Komik mengabungkan aspek-aspek bahasa visual dan juga kognitif dalam penyampaian cerita. Ini merupakan dua aspek utama dalam memenuhi nilai penceritaan dalam komik. Kepelbagaian aspek rekabentuk dan sosiobudaya mewujudkan nilai serentak yang saling berkait dan pada masa yang sama membentuk persepsi yang berlainan diantara setiap individu. Pembacaan komik melibatkan penglibatan imej-imej dengan makna dengan disertakan teks. Faktor utama dalam memahami cerita komik bukan sahaja melalui gambaran imej-imej dan penerangan dialog, ianya melibatkan interaksi diantara pembaca dan komik itu sendiri. Dalam memahami potensi dan keunikan komik terletak pada kebolehan untuk memahami bukan satu tetapi dua sistem tanda (Bongco, 2014). Pembaca mula hilang kawalan dalam mentafsir bahan bacaan disebabkan tiada kekangan dalam mencorak imaginasi minda terhadap penyampaian visual komik. Membaca komik merangsang pengalaman fizikal melalui interaksi dengan visual di dalam komik itu sendiri atau melalui inetaksi imej dengan ciri personaliti individu itu sendiri (Kirsh, Olczak, 2002). Sesetengah komik memaparkan ciri-ciri keganasan dan erotik secara langsung yang merangsang minda terhadap perlakuan-perlakuan fizikal. Komik tidak seperti media visual lain seperti filem dan permainan video dimana setiap penceritaan disampaikan dengan visual yang ditentukan oleh pengkarya. Melalui pembacaan komik, penonton boleh mengawal rentak cerita mengikut kesesuaian mod dan emosi mereka. Komik juga menyampaikan maklumat yang disampaikan secara visual dalam masa yang sebenar namun tidak terperangkap dalam realiti nyata. Sebagai contoh, pembaca komik tidak terkongkong dengan tempoh masa, terperangkap dengan kerangka liner skrin dan visual; berbeza dengan menonton filem, dan permainan video. Komik mencorak jalan cerita berdasar visual di dalam komik dan imaginasi pembaca. Pembaca komik secara umumnya membaca kepelbagaian elemen bahasa komik yang mencerminkan keadaan serentak yang saling berkait; dan pada masa yang sama membentuk kepelbagaian kebolehan dalam interaksi media. Kepentingan komik sebagai bahan bacaan secara hiburan atau ilmiah penting dalam memahami kognitif sosial manusia. Komik merupakan media yang penting dalam penyampaian idea dan maklumat. Kognitif sosial manusia dipengaruhi oleh faktor-faktor komunikasi manusia dimana tanpa panduan yang relevan akan mewujudkan pelbagai isu sosial.

METODOLOGI

Kajian utama penyelidikan ini untuk melihat pengaruh bahasa visual terhadap faktor penglibatan pembaca remaja dan kesan terhadap pemikiran tingkah laku sosial mereka. Persoalan kajian melihat tiga faktor utama dalam menyokong kaedah kajian dalam permasalahan ini. Tiga faktor utama dalam melihat permasalahan moral dan keganasan dalam komik tersebut adalah;

- i Elemen bahasa visual komik
- ii Faktor penglibatan pembaca visual
- ii Kesan pengaruh komik terhadap kognitif sosial

Kajian ini memberi penekanan terhadap elemen bahasa visual komik terhadap penumpuan pembaca dalam proses penglibatan masalah keganasan dan moral dalam komik. Penilaian terhadap visual komik tempatan dilakukan untuk melihat gambaran kandungan keganasan, seksualiti, dan etika moral. Ulasan terhadap kajian literatur dan artikel-artikel terhadap komik tempatan dilakukan untuk mendapat data terhadap situasi dalam pembangunan komik tempatan. Bagi memahami permasalahan kajian, beberapa modul bahasa visual akan dibincangkan seperti, McCloud, (1993), *Understanding comics*, Saraceni, (2003) *The language of comics* dan Neil Cohn, (2012) *Comic, linguistics and visual language*. Konsep penglibatan menekankan model penglibatan pembaca visual melalui konsep yang sunting oleh Cohn, N. (2016), *Visual narrative reader*. Teori pengaruh media pula berdasarkan kepada teori 'Active audience' Hall - 1980, Morley – 1993 dan McLeod (2009) *Media Effect Theory: Advances in Theory and Research*, GreenField, (2004), *Visual Media Effect*. Kajian ini juga menekankan elemen bahasa visual dari beberapa penyelidik komik terhadap wacana kesan-kesan media visual terhadap impak kognitif sosial remaja. Model yang diperkenalkan oleh Cohn menerangkan dasar terhadap penglibatan pembaca visual dalam memahami dan meneroka peranan kognitif terhadap naratif visual. Ini termasuk dalam pendekatan imej sebagai sistem bahasa dan komunikasi yang berkaitan dengan budaya dan sosial. Teori kesan pengaruh media digunakan sebagai kaedah analisis terhadap elemen bahasa visual, dan penglibatan pembaca terhadap aspek keganasan dan moral remaja. Ianya menganalisa bagaimana proses penglibatan dalam interaksi bahasa visual dan proses membaca. Kajian ini mengunkan kaedah analisis teori terhadap faktor bahasa visual, penglibatan pembaca dan pengaruh kognitif sosial. Menurut Jorgensen, M. W. dan Phillips, L. J., (2002), analisis wacana bukan hanya menggunakan satu kaedah pendekatan, tetapi beberapa siri pendekatan interdisiplin yang dapat digunakan untuk meneroka kepelbagaian domain sosial dalam pelbagai jenis kajian. Kajian analisis teori juga berciri kajian kritikal, iaitu untuk menyelidiki dan menilai hubungan kawalan dalam masyarakat dan untuk merumuskan perspektif naratif dari kritikan terhadap faktor kawalan yang dibuat dari pandangan terhadap kemungkinan untuk perubahan sosial. Kajian ini berlandaskan pada kerangka : mengenalpasti kriteria bahasa visual komik yang membentuk penglibatan pembaca remaja melalui penilaian pengaruh keganasan dan moral terhadap kognitif sosial. Pembangunan komik berkaitan dengan kognitif sosial yang membentuk perlakuan dan sikap dalam interaksi sosial. Dalam usaha untuk memahami komik sebagai medium sosial, penilaian terhadap linguistik komik dan impak terhadap tingkah laku manusia perlu dalam menyelidik komik sebagai objek sosial. Kepentingan komik sebagai medium penyampaian memainkan peranan penting dalam mempengaruhi minda masyarakat. Komik berdasarkan sosio-budaya masyarakat yang mencerminkan identiti dan representasi terhadap komuniti sesebuah negara.

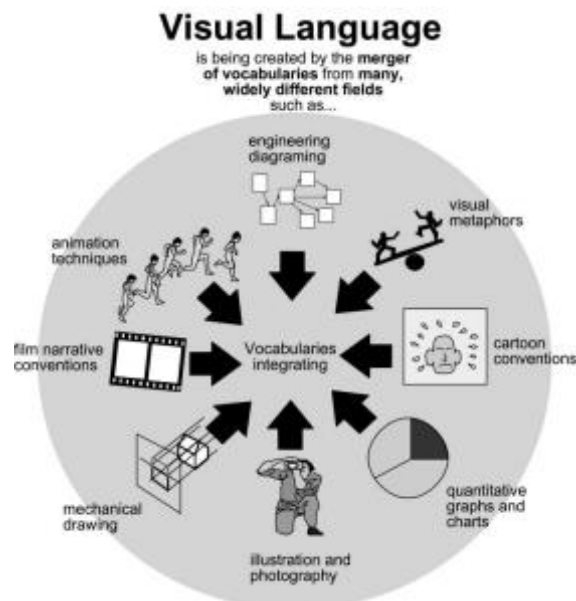
PERBINCANGAN

Komik bermaksud rangkaian idea yang disusun mengikut subjek, format, pembaca, sejarah, industri, bahasa visual yang khusus digunakan dan pengaruh budaya. (Cohn, 2014). Komik merupakan objek sosial terhasil dari dua sikap manusia; iaitu menulis dan melukis. Penumpuan dan persepsi visual membentuk tingkah laku utama dalam penyampaian cerita baik dari teks atau pun verbal. Komik adalah gabungan penceritaan visual yang mempunyai bahasa visual yang kompleks berlandaskan budaya dan sosiologi masyarakat. Komik terdiri dari aspek struktur visual dan aspek sosio-budaya

yang digabungkan untuk menyampaikan cerita. Ini menjadikan komik sebagai objek sosial dalam pembangunan budaya dan kognitif masyarakat. Majalah dan komik remaja sebelum merdeka sarat dengan unsur-unsur pendidikan, agama dan semangat kebangsaan dan menghindari nilai-nilai asing yang kebanyakannya dianggap dapat membawa kesan negatif, Roosfa Hashim (2012). Peralihan selepas merdeka pula, kebanyakan komik-komik tempatan lebih menyentuh tentang isu-isu kekeluargaan, sikap masyarakat, kemodenan, dan isu-isu moral, (Mulyadi Mahamood, 2004). Komik berdasarkan sosio-budaya tradisi yang disampaikan sebagai unsur peringatan dan nasihat pada masyarakat. Kepentingan komik sebagai medium penyampaian memainkan peranan penting dalam mempengaruhi minda masyarakat. Kajian komik juga telah menyentuh pelbagai aspek dalam pelbagai bidang seperti psikologi, pendidikan, sosiologi, linguistik, pembangunan media baru dan pelbagai lagi yang menekankan peranan kognitif dalam bahasa visual komik. Pembangunan komik adalah berkait dengan kebudayaan, sosiologi dan kognitif individu secara umumnya. Menurut Mulyadi Mahamood (2004), Komik editorial memainkan peranan penting dalam dalam membentuk budaya dan politik melayu dalam meningkatkan sikap masyarakat secara umum, secara individu, dan dikalangan keluarga dan masyarakat; selain dalam usaha membangunkan ekonomi dan politik.

Bahasa visual komik

Bahasa visual adalah satu sistem grafik yang menekankan elemen visual sebagai perantara komunikasi yang telah direkodkan semenjak zaman awal peradapan manusia. Imej yang berturutan dan kognitif dalam penyampaian visual mewujudkan sistem komunikasi yang sama dengan bahasa. Ini diterangkan oleh konsep McCloud (1993), dan kemudian di kembangkan oleh Saraceni (2003); konsep bahasa visual telah wujud dalam pelbagai interpretasi kesenian budaya dengan penyampaian linguistik visual. Komik adalah adaptasi manusia terhadap kaedah pemikiran dan sosiobudaya terhadap kebolehan literasi dan visual grafik. Setiap kaedah yang membina makna dan berstruktur dalam urutan yang logik, ianya adalah satu sistem bahasa. Bahasa visual adalah sebahagian dari keupayaan biologi dan kognatif manusia yang berkebolehan untuk menyampaikan konsep dalam modaliti grafik visual. Komik adalah objek sosial dicipta melalui percantuman dari dua kebolehan sifat manusia, menulis dan melukis. Komik berpotensi untuk di 'tuliskan' dalam bahasa visual dan juga dalam penulisan text Neil Cohn (2014).



Rajah 3 : model bahasa visual, Horn, 1998

Merujuk pada rajah 3, penyatuan kosa kata dengan pelbagai bidang ilmu mewujudkan penggunaan visual sebagai sebahagian daripada perbendaharaan kata. Ini membantu memudahkan pemahaman yang lebih jelas dan mudah difahami. Perkembangan pendekatan bahasa visual membolehkan bahasa disampaikan dalam pendekatan 'rekabentuk' dan meluaskan bidang komunikasi untuk penyampaian yang lebih luas dalam bidang-bidang sukar untuk diterangkan melalui perkataan seperti graf dan formula-formula sains. Pemahaman terhadap bahasa visual telah banyak dilakukan tentang bagaimana manusia memahami bahasa dan visual melalui pembentukan makna. Manusia menggunakan tiga kaedah untuk menyampaikan konsep modaliti: melalui bunyian, pergerakan badan dan merekabentuk representasi grafik. Bahasa visual adalah satu sistem komunikasi yang menggunakan pendekatan imej grafik yang berkait dengan kajian tanda, proses membina tanda, indikasi, analogi, metafora, perlambangan, signifikan, dan komunikasi, Cohn, 2012). Bahasa visual adalah representasi grafik yang disampaikan melalui penyatuan bahasa (sistem linguistik) dan representasi grafik (bahasa Visual). Penggunaan imej grafik ini bertujuan untuk menyampaikan idea secara dramatik dan berkomunikasi secara visual berbanding dengan secara lisan. Menurut Saraceni (2003), kriteria utama dalam ciri-ciri komik terbahagi kepada dua; gabungan diantara perkataan dan gambar dan teks yang disusun kepada unit berurutan, secara grafiknya terpisah diantara satu sama lain. Penggunaan teks dan imej tidak hanya digunakan dalam komik tetapi juga dalam media yang lain. Pendekatan teks dan imej wujud berdasarkan kepada dua kaedah, gabungan dan kolaborasi. Terdapat beberapa komponen yang menjadi elemen asas dalam komik;

- Panel
- Longkang / *gutter*
- dialog balon / *balloon*
- keterangan / *caption*

Komik secara dasarnya mempunyai elemen asas yang membentuk struktur bahasa visual. Struktur ini mempunyai hierarki yang boleh digabungkan dengan kepelbagai modaliti yang tidak terbatas. Unsur-unsur hierarki dikenali sebagai "perbendaharaan kata visual" terdiri daripada tanda dan simbol. Ini termasuk balon perbulatan, garisan atau lukisan kesan khas. Malah, kesinambungan dan konsisten dalam lukisan komik dimana setiap figura dilukis dengan konsisten pada setiap panel walaupun dilukis oleh artis-artis komik yang berbeza kerana semuanya bersistematis Cohn (2013). Penyampaian komik terdiri dari imej-imej grafik dan teks-teks linguistik memudahkan penyampainya pada setiap golongan ataupun tahap literasi individu. Kebolehan kognitif manusia untuk menterjemahkan konsep melalui pelbagai bidang berlandaskan keperluan manusia mewujudkan sistem nilai dan masyarakat. Komik telah menjadi sebahagian dari bahasa yang membentuk budaya dominan sesebuah masyarakat ataupun representasi sesebuah negara. Pembangunan budaya juga seiring dengan sosiologi masyarakat yang disampaikan melalui pelbagai media dan aspek kesenian. Kesenian masyarakat pula berlandaskan kepada set pemikiran melalui representasi budaya yang disampaikan.

Teori penglibatan pembaca

Penyertaan pembaca dalam proses penglibatan pembacaan komik semakin sukar ditentukan disebabkan kehendak yang berbeza dan corak pemikiran yang mewujudkan konflik yang kompleks dalam memahami penyampaian visual yang tidak jelas, tersirat, pelbagai makna atau terlalu ekstrem dalam visualisasi. Pasaran komik-komik pada masa kini juga sarat dengan gambaran keganasan yang melampau (Kirsh, Olczak, 2013), komik-komik bergenre jenayah dan seram mengandungi imej-imej yang mengerikan secara ketara dan keganasan yang jelas (Young, 2014), kanak-kanak belajar keganasan dari komik dan komik selalunya berkait dengan jenayah dan sikap keganasan kanak-kanak. (Wertham, 1954). Kajian faktor penglibatan terhadap isu moral dan keganasan dalam penyampaian bahasa visual komik memberi kesan terhadap impak sosial. Sikap dalam membaca komik melibatkan pernyataan imej-imej dengan makna dengan disertakan dialog. Faktor utama dalam

memahami cerita komik bukan sahaja melalui gambaran imej-imej dan penerangan dialog, ianya melibatkan interaksi diantara pembaca dan komik itu sendiri. Dalam memahami potensi dan keunikan komik terletak pada kebolehan untuk memahami bukan satu tetapi dua sistem tanda (Bongco, 2014). kepelbagaian hubungan bahasa komik mencerminkan keadaan serentak yang saling berkait dan pada masa yang sama membentuk kepelbagaian kebolehan dalam interaksi media. Cambourne (1995) merujuk kepada penglibatan dalam literasi sebagai penggabungan pelbagai kualiti. beliau berpendapat bahawa penglibatan memerlukan kita memegang tujuan, berusaha untuk memahami, percaya kepada kemampuan sendiri, dan bertanggungjawab atas pembelajaran. Pembaca adalah mereka yang mempunyai keinginan dan niat yang membolehkan proses membaca berlaku, serta bermotivasi untuk melakukannya. Pembaca bermotivasi terhadap pelbagai matlamat peribadi, strategik dalam menggunakan pelbagai pendekatan untuk pemahaman, berpengetahuan dalam membina persefahaman baru daripada teks, dan sosial interaktif dalam pendekatan mereka terhadap pembacaan, Gutrie, McGough, Bennet, and Rice (1996). Menurut Cohn (2016), pemahaman terhadap visual berkait dengan gaya imej dan bagaimana ia memberi kesan terhadap pemahaman pembaca. Setiap imej-imej visual mengandungi metafora dan makna kompleks yang disampaikan secara berturutan yang membawa makna tunggal ataupun makna secara keseluruhan. Bagaimana pembaca menghasilkan dan memahami makna naratif visual dan adakah naratif visual berbeza merentasi batasan budaya dan tempoh masa serta sejarah manusia. Cohn membahagikan tiga bahagian utama diantara pembaca dan konsep naratif bahasa visual,

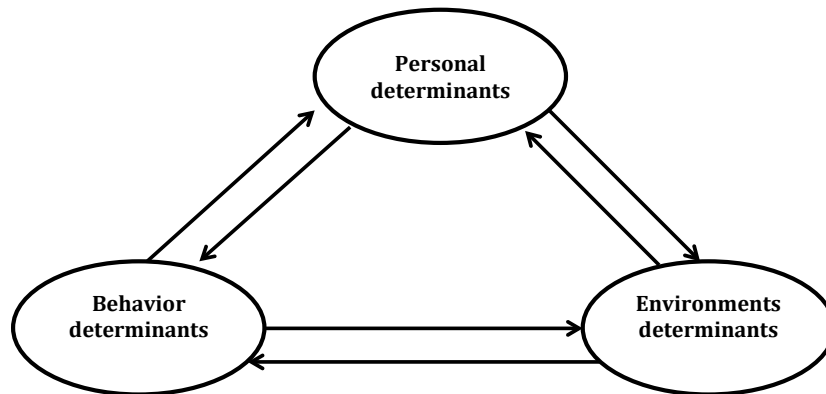
- i pendekatan interdisiplin terhadap bahasa visual
- ii psikologi dan pembangunan terhadap bahasa visual
- iii visual naratif antara budaya

Komik adalah bahasa visual berdasarkan kepada dua kebolehan manusia; iaitu menulis dan melukis. Konsep ini mungkin boleh disamakan dengan refleksi terhadap ekspresi manusia terhadap keupayaan modaliti yang terdapat dalam bahasa tubuh atau isyarat badan dengan disertai oleh pengucapan (Cohn, 2012). Kepelbagaian kebolehan manusia mewujudkan pendekatan interdisiplin terhadap melihat dan memahami bahasa visual. Pendekatan interdisiplin telah membangunkan kajian modaliti terhadap bahasa visual dalam konsep psikologi yang berkait dengan pembangunan kognitif dan tingkah laku manusia. Secara tidak langsungnya, pencantuman atau kalibrasi budaya berlaku dalam bahasa visual dan penceritaan komik. Penceritaan komik secara dasarnya terdiri daripada rekabentuk gaya dan struktur naratif. Secara keseluruhannya, struktur komik terbentuk dari proses penyampaian bahasa visual melalui proses melukis cerita berdasarkan dari penulisan yang dibentuk dari kebudayaan dan sosiologi masyarakat. Ini menunjukkan keupayaan manusia untuk menerima penyampaian melalui pengucapan (bahasa), dan simbol (visual) dan dalam masa yang sama menerima maklumat budaya dan sosiologi adalah berbeza berdasarkan latar pembaca.

Kesan pengaruh media

Kajian kesan dan pengaruh media merujuk kepada keupayaan media untuk mempengaruhi isu yang menonjol dalam masyarakat supaya menjadi fokus kepada tumpuan umum, minda dan berkemungkinan juga tindakan di peringkat awal dalam pembentukan pandangan umum. Individu menggunakan media sebagai sumber dalam menyusun pandangan dan pendapat sebelum membuat keputusan, Reynolds (1994). Kajian-kajian media dibangun semenjak dari tahun 1920an untuk menerangkan bagaimana kemungkinan masyarakat bertindak balas dengan media konvensional khususnya. Maklumat disampaikan dari media kepada individu tanpa campur tangan dari anasir lain atau terdapat perantara baik secara langsung atau tidak. Secara umumnya, kajian pengaruh media berkait dengan kajian penonton. bagaimana penonton bertindak balas dengan maklumat didalam media, reaksi penonton semasa proses mendapatkan maklumat dan persepsi dari maklumat yang disampaikan. Pengaruh media merujuk kepada keupayaan media untuk mempengaruhi isu yang menonjol dalam masyarakat supaya menjadi fokus kepada tumpuan umum, minda dan

berkemungkinan juga tindakan di peringkat awal dalam pembentukkan pandangan umum, Reynolds A. (1994). Daya pengaruh sebenar yang dikenakan oleh maklumat dalam media, menyebabkan sama ada perubahan atau pengukuhan di khalayak atau keatas kepercayaan individu. Individu menggunakan media sebagai sumber dalam menyusun pandangan dan pendapat sebelum membuat keputusan. Kesan media adalah kesan-kesan yang boleh diukur akibat daripada pengaruh media atau maklumat dalam media. Kesan media boleh diukur berdasarkan perubahan terhadap kognitif penonton/pembaca, kepercayaan dan sikap, kesan terhadap emosi, perubahan fisiologi dan tingkah laku.



Rajah 4. Model Albert Bandura (2001) proses timbal balik dalam model sebab-musabab teori kognitif sosial.

Melihat dari perspektif sosio-kognitif, sifat manusia boleh dibentuk oleh pengalaman secara langsung dan melalui pemerhatian dalam batasan biologi. Manusia mempunyai sifat tersirat berdasarkan kepada mekanisme dan struktur fizikal-neural yang telah berkembang dari masa ke semasa. Sistem neural berfungsi untuk memproses, menyimpan dan menggunakan maklumat berkod sebagai keupayaan untuk menilai pengawakan diri, membina simbol-makna, pemikiran ke hadapan, menilai kesedaran diri dan komunikasi visual, Bandura (2001). Keterangan ini berdasarkan rajah proses timbal balik kognitif sosial melalui faktor penentu peribadi – penentu persekitaran – penentu tingkah laku. Persepsi penonton tidak menerima maklumat secara pasif tetapi terlibat secara aktif berdasarkan pengaruh keluarga, kepercayaan, nilai moral, budaya, pendidikan, kehendak dan melalui pengalaman sosial dan peribadi. Stuart Hall (1980), model *encoding – decoding* (pengekodan – penyahkodan) berkait hubungan diantara hubungan aktif diantara teks dan penonton. Hall berpendapat, penonton memainkan peranan yang aktif dalam penyahkodan maklumat bergantung pada konteks sosial penonton dan berkemungkinan mampu mengubah maklumat melalui tindakan kolektif mereka. Menurut Biocco F (1988); mendapati penonton aktif bersifat individualistik, sukar untuk mempengaruhi, rasional, dan selektif. Penonton pasif pula: sedikit gila, mudah tertipu, anomic, terdedah, dan menjadi mangsa. Dalam kajian khalayak penonton pasif dan aktif berkaitan dengan kajian pilihan penonton dan media, khususnya dalam kajian bidang komunikasi. Morley (2006) menerangkan penonton sentiasa membuat bacaan kritikal / menentang bentuk budaya dominan, mengamati mesej ideologi terpilih, dan sebagainya dalam pengamatan mereka. Salah satu formula yang telah diterangkan oleh Evans (1990); menerangkan, kajian penonton dalam pengajian media boleh dicirikan kepada dua andaian: (a) bahawa penonton sentiasa aktif (dalam erti kata yang tidak signifikan), dan (b) bahawa kandungan media sentiasa mempunyai pelbagai maksud, atau terbuka kepada tafsiran.

KESIMPULAN

Perubahan cara hidup dan budaya membawa pengaruh yang kuat terhadap transisi sikap individu dan masyarakat terhadap komik dan begitu juga sebaliknya, pengaruh komik dalam membentuk sikap individu dan masyarakat. Komik boleh di anggap sebagai media yang berinteraksi dengan pembaca berdasarkan pemikiran dan persekitaran individu yang dibentuk melalui isi kandungan yang disampaikan oleh imej-imej didalam komik. komik juga secara dasarnya mewujudkan persepsi berbeza terhadap setiap individu mengikut ciri-ciri personaliti individu yang turut dipengaruhi faktor budaya. Komik adalah satu sistem naratif yang kompleks, menggunakan pendekatan bahasa visual yang berkaitan dengan tanda, proses membina tanda, indikasi, analogi, metafora, perlambangan, signifikan, dan termasuk dalam kajian-kajian linguistik. Linguistik berkaitan dengan dengan kajian bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi dan termasuk dalam aspek-aspek tidak formal terhadap pendekatan lain dalam kajian bahasa, seperti sosiologi, budaya, media dan ekspresi artistik. Kajian linguistik berkaitan dengan kajian-kajian kognitif kerana ianya sebahagian dari tingkah laku manusia yang berkomunikasi melalui verbal, teks dan juga ekspresi seni (secara ketara tau tidak ketara). Pendekatan berbentuk visual dan kognitif dilihat dapat menyuntik elemen penglibatan, hiburan dan pendekatan baru terhadap penyampaian naratif dalam komik tanpa menghiraukan elemen artistik. Pengaruh dan kesan penyampaian komik bukanlah satu kajian baru. Namun, unsur keganasan dan moral adalah suatu fenomena dalam dalam penyampaian visual yang masih menjadi perbincangan terhadap golongan-golongan remaja. Dalam hal komik berbahasa Melayu, remaja telah didedahkan dengan pelbagai unsur asing dan cara hidup moden yang kadangkala bertentangan dengan cara hidup masyarakat yang berlandaskan kepada budaya Melayu Islam. Akibat dari perkembangan ini, dikhuatiri mewujudkan pelbagai konflik dalam perkembangan minda yang terdedah dengan pelbagai unsur negatif dalam penyampaian bahasa visual. Komik memaksa pembaca remaja membuat keputusan berdasarkan peranan dalam membentuk tingkah laku membaca mereka yang mencorak dan memberi kesan terhadap persepsi dan pemikiran peribadi mereka. Remaja adalah mereka yang mempunyai keinginan dan niat yang membolehkan proses membaca berlaku, iaitu percantuman visual dari buku komik dan imaginasi yang terbina dari pemikiran mereka. Penglibatan secara kognitif ini mewujudkan kecenderungan serta bermotivasi untuk melakukan nilai-nilai negatif yang secara nyatanya melanggar nilai-nilai moral. Pembaca bermotivasi terhadap pelbagai matlamat peribadi, strategik dalam menggunakan pelbagai pendekatan untuk pemahaman, berpengetahuan dalam membina persefahaman baru daripada teks, dan sosial interaktif dalam pendekatan mereka terhadap literasi. Komik merupakan media yang versatil kerana telah terbukti sebagai media yang mampu sebagai bahan dalam pelbagai pendekatan hiburan, politik, budaya dan juga dalam bidang psikologi dan pembelajaran. Melalui tinjauan, komik terbukti dalam merangsang minda pelajar dalam pembelajaran. Dalam kajian-kajian terdahulu, telah terbukti pembelajaran dalam komik dapat meningkatkan pemahaman yang tinggi terhadap isi kandungan yang kompleks dikalangan remaja. Komik juga menambah baik cara mengingat dan meningkatkan pemikiran kreatif terhadap kognitif remaja. Remaja bukan hanya terdedah kepada nilai-nilai positif dalam penyampaian komik, ianya juga terdedah dengan nilai-nilai negatif didalam isi kandungan komik berunsur keganasan dan cara hidup negatif yang disampaikan dalam sesetengah cerita. Bidang penyelidikan komik di Malaysia akan terbatas di mana jika tidak dikembangkan keperingkat seterusnya dan keluar daripada fokus tipikal. Penyelidikan persepsi penonton terhadap pengaruh media memerlukan rangka kerja analisis yang lebih jelas terhadap impak media dikalangan masyarakat tempatan. Satu model yang spesifik dalam kajian penonton memberi dapat impak dalam perkembangan komik terutamanya dalam latar tempatan. Kajian-kajian untuk melihat ragam pembaca komik Malaysia dari pengaruh media terhadap sikap dan tingkah laku pembaca harus seiring dengan pembangunan sosial masyarakat. Ahli akademik perlu untuk membantu dalam melihat trend dan melihat kehendak pembaca tempatan dalam pemilihan media dan komik, serta melihat kembali kepentingan/rasa membaca komik secara konvensional. Kita perlu melihat komik bukan sahaja dari segi pembangunan fizikal tetapi juga melihat kepentingan dari impak emosi dan rasa membaca penonton. Selain itu, perkembangan bidang komik tempatan dilihat kurang berkembang namun ianya bukan satu alasan untuk

meminggirkan bidang kajian ini kerana komik bukan sekadar cerita bergambar, ianya adalah represantasi sosio-budaya, dan minda masyarakat secara tidak lazimnya. Satu dimensi baru dalam pemikiran dan wacana komik tempatan harus diperhalusi untuk menarik minat pembaca terhadap isi kandungan tempatan selain satu pendekatan pemeliharaan kesenian yang berasimilasi dengan perkembang teknologi sosial selaras kehendak budaya masyarakat.

RUJUKAN

- Abdullah Sulong & Mawaddah Abdullah (2010), Pengaruh Media Elektronik Terhadap Keruntuhan Akhlak Pelajar, Universiti Teknologi Malaysia.
- Bongco, 2014, Reading comics: language, culture, and concept of the superhero in comic books, Garland Publishing.
- Cohn N. (2013), The Visual language of Comics : Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images, Bloomsbury Publishing Plc.
- Cohn, N. (2000), Violent Comic Books and Perceptions of Ambiguous Provocation Situations, *MEDIAPSYCHOLOGY*, 2, 47-62.
- Guthrie J.T., Wigfield A., (2009), Engagement and Motivation in Reading, Handbook of Reading Research, Volume 3, Routledge
- Horn R. E., (2001) Visual Language and converging Technologies in the Next 10-15 Years (and Beyond), National Science Foundation.
- Jorgensen, M. W. dan Phillips, L. J., (2002), Discourse Analysis as Theory and Method, Sage Publications.
- Kirsh, S., Olczak, P., (2002), The Effects of Extremely Violent comic Books on Social Information Processing, *Journal of Interpersonal Violence*, Vol. 17 No. 11.
- Lyndsay B., (2013), Pornographic space-time and the potential of fantasy in comics and fan art, *Transformative Works and Cultures*,
<http://journal.transformativeworks.com/index.php/twc/article/view/465/396>
- McCloud, S. (1994) Understanding Comics: the invisible Art, Harper Collins Publisher
- M. L. Kamil, P. B. Mosenthal, P. D. Pearson, R. Barr, (2009), Handbook of Reading Research, Volume 3, Routledge.
- Muliyadi Mahamood, (2004), The History of Malay editorial Cartoons (1930s – 1993s), Utusan Publications.
- Normah Mustaffa, Faridah Ibrahim, Mus Chairil Samani & Mohd. Helmi Abd. Rahim, (2010), Persepsi Khalayak terhadap Kredibiliti Media di Malaysia, *Jurnal e-bangi*, UKM.
- Razid Abdul Karim, (2010), Komik-komik Halim Teh dalam Konteks perkembangan Tema, Bentuk dan Gaya, Tesis Sarjana, Universiti Pendidikan Sultan Idris.

Reynolds (1994). *How the News Shapes Our Civic Agenda: Media Effects: Advances in Theory and Research*, Routledge.

Robert E. Horn, 2001, *Visual Language and Converging Technologies in the Next 10-15 Years (and Beyond)*, National Science Foundation.

Saraceni M., (2003), *The language of Comics*, Routledge.

Spigel A., McQuillan J., Halpin P., Matuk C., Diamond J., (2013), *Engaging Teenagers with Science Through Comics*, Springer Science

Utusan Malaysia, (2015), *Era gelap majalah kartun : Majalah kartun humor suatu ketika dahulu menjadi wadah kreatif dan pemikiran kritis*,

<http://www.utusan.com.my>

Wertham (1954), *Seduction of the Innocent* , Rinehart Publisher

Young, Carissa (2014) "With Great Power Comes Great Responsibility": American Comic Book Censorship and the Cold War Consensus," *Northwest Passages: Vol. 1: Iss. 1, Article 8.*