

PENDEKATAN SOSIOKOGNITIF DALAM SENI KARTUN: KAJIAN KES KARTUN LAT

Puteri Roslina Abdul Wahid

Abstrak

Kajian ini merupakan kajian yang menerapkan pendekatan sosiokognitif dalam seni kartun. Kartun memainkan peranan yang penting dalam masyarakat moden hari ini sebagai satu medium untuk menyampaikan idea dalam lakaran yang satirikal dan humor. Dato' Mohd. Nor Khalid atau lebih dikenali sebagai Lat merupakan tokoh yang unggul di kalangan kartunis di Malaysia. Kartun beliau memaparkan kehidupan sebenar rakyat Malaysia dan suara hati manusia Melayu. Pemelajaran pula merupakan salah satu proses penting dalam kehidupan dan kartun merupakan guru yang terbaik. Kita ketawa apabila membaca atau melihat kartun animasi tetapi tidak menyedari kita belajar dan ketawa pada masa yang sama. Berdasarkan pendekatan ini, penulis akan menghuraikan pemikiran dan pemahaman tentang budaya Malaysia yang melibatkan masyarakat, persekitaran, individu, dan proses kognitif yang dapat dilihat daripada kartun Lat.

Abstract

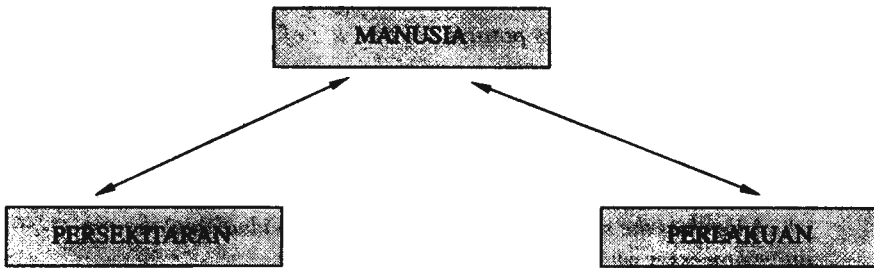
This paper is a research based on socio-cognitive approach in cartoons. Cartoons plays an important part in modern society as a medium of conveying ideas in its satirical and humour sketches. Dato' Mohd. Nor Khalid or best known as Lat is a prominent figure among the cartoonist in Malaysia. His cartoons potrays the true life of Malaysian and the hearts of the Malays. Learning is one of the important processes in our life and cartoons is of the best teacher. We laugh when we read or watch the animated cartoons but little that we realised we are in fact laughing and learning at the same time. Based on this approach, the writer will descibe the thinking and the understanding of the Malaysian culture which involves the society, the enviroment, the individual, and the cognitive processes which can be seen in Lat's cartoon.

PENDAHULUAN

Kajian secara ilmiah dalam seni kartun agak kurang dijalankan di Malaysia. Kebanyakan kajian yang ada hanya berkisar kepada pensejarahan dan aspek-aspek penting yang dihasilkan oleh kartunis. Kajian yang banyak dijalankan di Barat pula lebih menumpukan kepada aspek humor dalam kartun. Dari segi ilmu linguistik, terdapat dua orang pengkaji, iaitu Salvatore Attardo dan Victor Raskin yang memperkenalkan "*General Theory of the Verbal Humor (GTVH)*". Pada tahun 1991 tentang teks yang mempunyai unsur humor merangkumi seni kartun. Thomas C. Vaetch (1998) pula mengemukakan teori humor berdasarkan keadaan psikologi yang dikaitkan unsur lucu dalam kartun. Lewat tahun 1960-an menyaksikan lahirnya beberapa teori dalam pembelajaran. Albert Bandura merupakan salah seorang pengkaji zaman tersebut telah mendapati kebanyakan pendekatan kurang memberikan perhatian tentang salah satu aspek penting dalam pembelajaran, iaitu pemerhatian terhadap apa yang orang lain lakukan. Teori baru ini ialah teori sosiokognitif. Bandura secara rasminya memperkenalkan teorinya melalui bukunya *Social Foundations of Thoughts and Action: Social Cognitive Theory* pada tahun 1986.

TEORI SOSIOKOGNITIF (BANDURA)

Teori ini pada awalnya dikembangkan dalam bidang pendidikan tetapi kini mulai diterapkan dalam kajian linguistik lain, khususnya linguistik terapan. Banyak teori kognitif mengandaikan pembelajaran terhasil daripada interaksi dengan persekitaran. Walau bagaimanapun, Bandura (1986) mengatakan bahawa kitaran ini sebenarnya tidak lengkap. Faktor kesedaran dalaman pelajar yang mempengaruhi persepsi dan tindakan merupakan faktor yang perlu diberikan perhatian. Menurut Bandura, pembelajaran berlaku di luar sempadan keselesaan dan kesakitan. Manusia belajar melalui pemerhatian, membaca apa yang manusia lain lakukan, dan membuat generalisasi umum tentang dunia.



Bandura percaya bahawa personaliti dibentuk oleh perlakuan, pemboleh ubah personal, dan persekitaran. Hubungan tiga segi ini dinamakan penentu timbal balik. Ketiga-tiga aspek ini saling berinteraksi dalam mempengaruhi perlakuan. Walau bagaimanapun, Bandura tidak mempercayai bahawa perlakuan dan personaliti merupakan hasil penentu atau kebebasan sendiri semata-mata. Beliau juga mempercayai pertembungan kebetulan dan ketidaksengajaan juga memberikan kesan. Perubahan dalam hidup ini berlaku tanpa jangkaan dan tidak dirancang. Oleh sebab manusia bebas bertindak balas terhadap situasi, mereka juga boleh diubah dan dipengaruhi oleh keadaan yang tidak dapat dipastikan. Peristiwa yang dialami ini akan membentuk personaliti dan menentukan hala tuju kehidupan seseorang.

Pemelajaran tidak semestinya berlaku melalui pengalaman langsung. Bandura berpegang kepada pemerhatian atau pemelajaran imiginasi. Beliau mengatakan seseorang boleh mempelajari sesuatu dengan cara pemerhatian dan juga penelitian akibat perlakuan. Pemelajaran melalui pemerhatian lebih berkesan daripada pemelajaran langsung. Seseorang itu tidak perlu melalui proses cuba dan silap. Dengan memerhati, seseorang itu dapat melihat perlakuan yang betul untuk menghasilkan sesuatu yang diinginkan. Seseorang itu juga tidak perlu membuang tenaga dan kaedah ini lebih berkesan. Proses yang sering digunakan dalam kaedah ini ialah pemodelan. Model peranan ini akan mempengaruhi manusia untuk bertindak. Terdapat tiga jenis model, iaitu pertama yang beryawa (anggota keluarga, guru, rakan sebaya dan sebagainya), kedua, ikonik dan simbolik (representasi bergambar seperti kartun, filem, televisyen, dan sebagainya), dan ketiga, teks atau arahan verbal (model bukan lakonan). Tindak balas terhadap model ini bergantung pada ciri yang pelbagai. Bahagian yang penting dalam hubungan tiga segi ini ialah proses kognitif, kesedaran berfikir, dan kebebasan memilih. Teori ini menggabungkan hubungan tiga hala antara pelajar, persekitaran, dan proses efikasi swakawal. Melalui penggunaan model yang mempengaruhi swasistem pelajar, perkembangan kognitif menjadi proses pemelajaran pemerhatian yang saling bergantung.

Menurut Vygotsky (1978), model sosiokognitif menekankan budaya sebagai penentu utama perhubungan individu. Manusia merupakan satu-satunya makhluk yang dicipta mempunyai budaya dan manusia berkembang dalam konteks budaya. Melalui budaya manusia memperoleh pengetahuan dan penelitian budaya menyediakan manusia proses dan kaedah berfikir yang dikatakan penyesuaian intelektual. Penerapan teori sosiokognitif ini dilakukan dalam pelbagai bidang. Christopher J. Hemingway (1999) telah menggunakan pendekatan sosiokognitif dalam mengkaji sistem maklumat, dan hubungannya

dengan manusia serta agensi manusia untuk menjelaskan cara manusia dan organisasi saling berhubungan dalam pembangunan sistem. Johan Stein (1997) melihat perspektif sosiokognitif dalam pembelajaran institusi yakni pemahaman sosiokognitif dalam evolusi institusi dan keinstitutionan. Manakala Rita Temmerman (2000) melihat pendekatan sosiokognitif dalam deskripsi kaedah pembentukan istilah. Kajian ini juga merupakan pendekatan baru dalam kajian terminologi atau peristilahan di peringkat antarabangsa yang membandingkan pendekatan tradisional aliran peristilahan Vienna dengan pendekatan sosiokognitif.

Kajian ini melibatkan pendekatan antara disiplin, yakni linguistik, psikologi, dan sosiologi serta falsafah kerana aspek-aspek inilah yang memberikan kesan kepada manusia menanggapi dan memahami unsur humor dalam seni kartun. Dalam mengkaji aspek penggunaan bahasa secara konseptual terdapat satu aspek proses kognitif yang boleh dikaitkan dengan humor. Humor merupakan unsur linguistik yang agak rapuh dan maknanya bergantung kepada ketepatan masa diujarkan, persekitaran yang sesuai, konteks sosial, tabu budaya dan sebagainya. Ujaran itu tidak memberikan kesan lucu sekiranya aspek-aspek tersebut tidak dipatuhi dan tentunya tidak meninggalkan kesan kepada khalayak atau orang yang dilawan bercakap. Penulis juga melihat sejauh manakah humor visual, khususnya kartun bergantung kepada gambaran mental pembaca dalam proses pembelajaran melalui pemerhatian dan proses kognitif.

KONSEP DAN DEFINISI KARTUN



Kartun dalam seni halus merupakan lakaran. Proses menghasilkan kartun ialah dengan menggunakan kertas dan bersaiz sama seperti lukisan, tapestri, mosaik atau kaca bertinta (David Kunzle, 1993). Menurut Mulyadi Mahamood (1993), asas pengertian kartun merupakan seni lukis yang mempunyai ciri-ciri pengurangan, perlembihan, dan perubahan rupa pada sesuatu subjek untuk tujuan satira, hiburan, dan propaganda. Unsur lucu, humor, dan sindiran sentiasa menjadi penting

dalam kartun. Kartun jelasnya merupakan seni simbolik dengan unsur-unsur sindiran dan kritikan berunsur humor. Kartun mempunyai mesej tertentu yang bersifat sebagai senjata politik, kemasyarakatan, ekonomi, budaya dan sebagainya. Norhayati Hashim (1989) mendefinisikan kartun sebagai, lukisan mudah, sama ada berisi tulisan atau kapsyen atau semata-mata bingkai gambar yang meniru atau melambangkan sesuatu, peristiwa, situasi dan manusia dalam bentuk satira atau tujuan humor atau sindiran.

Penulis merujuk pengertian umum istilah kartun yang diberikan oleh dua buah kamus umum, iaitu:

Oxford Advanced Learners Dictionary 1995 Oxford University Press
cartoon *n* 1. (a) an amusing drawing in a newspaper or magazine, esp. one about politics or current events (b) = strip cartoon 2. (also animated cartoon) a film made by photographing a series of gradually changing drawings, so that they look as if they are moving 3. a drawing made by an artist as a preliminary sketch for painting, etc.

cartoonist *n* a person who draws cartoons (1a)

Kamus Dewan (Edisi Ketiga) 1994 Dewan Bahasa dan Pustaka
kartun 1. = gambar ~ lukisan yang mengisahkan sesuatu (spt hal sehari-hari, hal politik, dll) 2. filem yang dibuat daripada rentetan lukisan (yang menjadi watak cerita)

kartunis orang yang kerjanya melukis kartun secara profesional

Kesukaran mendefinisikan istilah kartun disebabkan oleh penggolongan yang berbeza tentang ciri-ciri yang dikatakan kartun itu sendiri. Ada pihak yang mengatakan komik dan watak animasi merupakan kartun tetapi ada pihak pula yang berhujah mengatakan pengertian tersebut merupakan lukisan watak semata-mata yang sama dengan buku komik. Kedua-duanya boleh diterima kerana kartun bukanlah semata-mata dalam dunia televisyen. Banyak kamus cenderung mengaitkan kartun dengan perkataan humor tetapi hal ini tidak semestinya benar kerana terdapat kartun yang membuat pernyataan yang serius tentang isu utama yang dirasakan penting bagi kartunis tersebut.

Kartun merupakan unsur budaya yang menggunakan bahasa dalam berkomunikasi walaupun terdapat juga kartun bebas tanpa dialog. Bahasa kartun mempunyai unsur luar jangkaan. Kadang-kadang bahasa yang berkesanlah yang dapat mencuit pembaca, dan bukannya lakaran. Bahasa yang digunakan oleh kartunis juga mempunyai makna yang tersendiri. Hal ini dapat merangsang daya fikir pembaca. Ada juga bahasa yang bersifat ironis digunakan, yang

memberikan pernyataan terbalik daripada yang tersurat.

Pada asasnya penulis lebih cenderung melihat kartun itu sebagai bentuk media yang tidak dianimasikan atau boleh dianimasikan dalam bentuk cerita. Yang membezakannya ialah gaya dan bentuk. Gaya digunakan dalam simplifikasi watak kartun tetapi bentuk agak berbeza kerana kartun dijadikan hasil animasi. Watak kartun ini bergerak pada skrin dan banyak kartunis bersama-sama menghasilkan pelbagai imej untuk sebuah cerita. Bagi setiap lukisan yang dihasilkan untuk animasi merupakan hasil sebuah kartun yang baru.

Ciri-ciri Kartun

Mc Chutcheon (dipetik daripada Maurice (1980) menggariskan tiga unsur yang penting bagi kartun, iaitu idea, persembahan secara humor atau sinis, dan garisan atau lakaran yang mudah. Beliau membezakan kartun dengan gambar kerana kartun mempunyai unsur yang penting, iaitu idea tanpa mengira sama ada kartun itu bertujuan untuk memberikan penerangan atau penjelasan, membetulkan sesuatu perkara atau semata-mata sebagai hiburan. Idea itu dibentang oleh kartunis secara langsung dan mudah untuk membolehkan pembaca mengenal pasti karya itu sebuah kartun dan bukan hanya karya seni semata-mata. Kartun kurang dikaitkan dengan kecantikan atau keindahan. Hal ini kerana kartun amat bergantung kepada kekuatan idea dan keunikan. Kartun merupakan karya seni yang memiliki kebolehan untuk menyampaikan sesuatu secara lucu dan tepat kepada khalayak.

Unsur yang paling ketara pada kartun ialah humor yang dihasilkan oleh kartunis. Kita hidup dalam persekitaran humor. Kadangkala muncul individu, idea atau cerita yang melucukan. Tindak balas kita biasanya dengan ketawa atau tersenyum tetapi ada kalanya terdapat individu yang marah apabila mendengar sesuatu yang melucukan. Jaafar Taib (1990) menegaskan kekuatan kartun terletak pada humornya yang dikira sebagai asas terpenting tidak kira kartun itu membicarakan soal politik, ekonomi atau masyarakat. Bagi beliau, terdapat dua ciri penting dalam kartun humor, iaitu kemahiran melukis dan kebolehan menghubungkannya dengan humor yang bersesuaian dan dimanfaatkan. Humor ialah satu emosi yang kompleks. Malah satu tragedi bagi seseorang mungkin sahaja boleh menjadi kelucuan bagi yang lain. Pepatah Inggeris ada mengatakan, "*Life is a comedy to those who think and a tragedy to those who feel.*" Humor juga merupakan bahasa yang universal dan memerihalkan satu keadaan psikologi yang melahirkan

ketawa. Ciri inilah yang kelihatan terserlah dalam kebanyakan karya kartunis.

Jenis-jenis Kartun

Bergantung kepada tujuannya, kartun dapat dikelaskan kepada beberapa jenis, misalnya kartun editorial (kartun yang membicarakan isu semasa sering kali bersifat politik), kartun *gag* (kartun satu panel yang mempunyai kapsyen), kartun ilustratif (untuk iklan dan pengajaran), komik (jujukan kartun yang mempunyai cerita), dan kartun animasi (kartun melalui proses animasi).

Jack Markow (1967) dalam *Cartoonist's and Gag Writers Handbook* (dipetik daripada Mohd. Rozlan Mohamed Noor (2000)) mengatakan terdapat lapan jenis humor dalam karya kartun. Pertama, menerapkan unsur tersembunyi. Asas utama dalam humor ialah sesuatu perkara, benda atau apa sahaja yang tersembunyi dalam watak yang dipaparkan. Unsur kelucuan tercetus apabila subjek yang ingin dikembangkan ditemukan pada akhir episod. Kedua, menerapkan unsur pergantungan atau pernyataan tidak lengkap. Kartunis mencipta babak dan aksi watak yang membawa kekacauan dan sifat gelabah. Sesuatu yang tragis ditonjolkan pada gambar atau babak tetapi penerangan atau dialog dibiarkan tergantung. Ketiga, unsur kelainan yang dilakukan melalui dialog atau kapsyen yang berpusing-pusing. Hal ini menghasilkan jujukan yang bersifat perbualan yang mengandungi sindiran. Selain itu, unsur berlawanan juga dikesan pada visual bagi kartun yang tidak mempunyai penerangan atau kapsyen.

Keempat, kartun yang memberikan kesan kontras. Idea yang diketengahkan mempunyai pemikiran visual yang lengkap. Item yang dilukis diperinci seperti perarakan besar-besaran. Kelima, unsur baru dan lama (*antique and modern*). Idea diperlengkapkan dengan memperkenalkan gaya hidup baik cara berpakaian atau perlakuan dalam kehidupan seharian dan perbezaan dengan gaya lama. Keenam, tingkah laku dan adat istiadat. Setengah adat dan tabiat manusia, pekerjaan, budaya dan sebagainya dijadikan ramuan dalam penciptaan humor. Ketujuh, kartun yang diakhiri dengan kejutan. Akhirnya, kelapan, *shop talking*, iaitu kartun yang menumpukan kepada satu idea. Biasanya memperlihatkan ciri satu kelompok dan mempunyai jargon tertentu. Kartunis jenis ini banyak bergaul dengan pelbagai golongan.

Kartun wujud sebagai suatu bentuk komunikasi yang popular dan telah menjadi sebahagian yang penting dalam kehidupan kita. Dalam masyarakat hari ini, kartun sering dihubungkan dengan kanak-kanak. Kartun yang diminati golongan kanak-kanak kini, terhasil dalam bentuk media cetak

dan media elektronik (televisyen dan permainan). Kartun dilihat sebagai hiburan untuk kanak-kanak bukan sebagai bahan yang produktif atau merangsang minda. Sebenarnya, kartun memainkan peranan penting dalam menyalurkan unsur-unsur pengetahuan, pendidikan, dan kebudayaan kepada masyarakat. Seni kartun jelasnya merupakan ilham dan kreativiti pelukis mengungkapkan idea, kritikan, perasaan, dan pandangan tersendiri.

Sejarah Perkembangan Seni Kartun

Dari segi sejarah penamaannya, istilah ini berasal daripada kebiasaan masyarakat pada Zaman Pembaharuan di Itali (sekitar abad ke-14 hingga abad ke-17) yang menghiaskan permukaan dinding dengan *fresco* (mural yang besar). Tugas ini memerlukan sekumpulan artis yang banyak bersama-sama menghasilkan lakaran pada kertas yang besar sebagai panduan. Lakaran ini dikenali sebagai *cartoni*, daripada perkataan Itali untuk kertas dikenali sebagai *cartoon* dalam bahasa Inggeris. Kemudian lukisan ini disurih pada permukaan dinding tersebut sebagai panduan untuk melukis mural. Surihan ini dilakukan dengan dua cara; pertama, dengan menebuk lubang kecil pada kertas itu dan kemudian ditaburkan kapur hitam atau arang; atau dengan meletakkan kertas itu di atas dinding plaster dan sebatang jarum dicucukkan sepanjang garisan lakaran. Sejak tahun 1840-an istilah ini juga membawa maksud humor, satirikal, atau lakaran yang mempunyai pandangan tersendiri dihasilkan oleh individu dalam akhbar, dan majalah dengan atau tanpa teks. Watak dalam kartun, sama ada dalam bentuk ujaran atau kapsyen membawa unsur humor pada kartun tersebut.

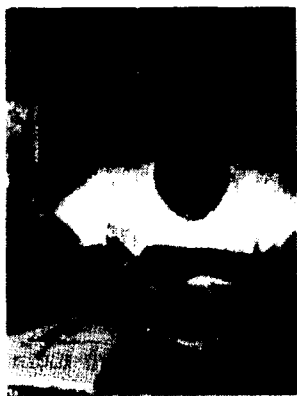
Menurut Zakiah Hanum (1989), umumnya orang Melayu mudah menerima sengat daripada pena dan pensel daripada tamparan dan teguran tutur kata. Karikatur Melayu yang terawal dihasilkan dalam tahun 1936 yang sederhana bentuknya dan tidak menampakkan sebarang keistimewaan sebagai hasil seni. Karya yang disiarkan dalam akhbar Melayu banyak menyumbang ke arah mencetuskan kesedaran politik di kalangan orang Melayu. Sebelum Perang Dunia Kedua, penulis-penulis kartun lebih banyak mencambahkan idea politik dan kebangsaan. Pengkarya lantang bersuara melalui lukisan dalam usaha mencernakan masyarakat Melayu tentang masalah yang ada di persekitaran masyarakat Melayu dan ancaman yang bakal melanda nasib orang Melayu. Sebagai bahan kajian sejarah dan masyarakat, kartun merupakan bidang yang unik dan memainkan peranan penting merakamkan perjalanan sejarah tanah air.

Kartun boleh dikatakan memainkan peranan yang tidak kurang penting

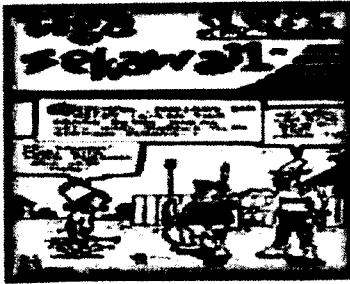
di Malaysia, khususnya bagi karya yang mengandungi satira politik dan sosial. Lukisan kartun ini kelihatan mempunyai peminatnya tersendiri baik di kalangan kanak-kanak, remaja ataupun golongan dewasa. Komik pula merupakan bentuk kartun yang watak-wataknya memperlihatkan suatu cerita yang berjujukan. Lukisan ini saling berkait dan dihasilkan sebagai alat berhibur dan juga mendidik khalayak (Rolf T. Wigard, 1986). Kartun banyak menyisipkan sindiran tajam sebagai alat kritikan sosial dengan menjadikan watak-watak tertentu dalam bentuk kartun. Masyarakat melihat kartun sebagai hiburan tetapi kadangkala tidak berapa mengenali insan seni yang melahirkan idea melalui lakaran dan dialog yang menghidupkan watak-watak menjadi sebuah cerita. Pada tahun 1960-an lahirlah beberapa orang kartunis yang berdimensi baru. Salah seorang daripadanya ialah Datuk Mohd. Nor Khalid atau lebih dikenali sebagai LAT.

Penulis membataskan penelitian kepada bentuk kartun yang dihasilkan oleh Lat dalam media cetak. Humor merupakan sandaran utama dalam sesebuah kartun Lat di samping satira dan sindiran kepada masyarakat pembaca. Lat menjadikan kartun sebagai bahan menghiburkan dengan lakaran yang melucukan. Lat berjaya menjadikan kartun sebagai wadah komunikasi yang berkesan untuk menyampaikan mesej. Lat juga merupakan satu-satunya kartunis tempatan dalam penggunaan bahasa Inggeris yang berjaya di peringkat antarabangsa. Oleh itu, kajian ini melihat kandungan yang dihasilkan oleh Lat dalam kartun tanpa mengira bahasa yang digunakan. Lat menjadikan proses pembelajaran sesuatu yang menarik dalam hubungan individu dan masyarakat, dan begitu juga sebaliknya.

DATO' MOHD. NOR KHALID (LAT)



Lahir pada 5 Mac 1951 di Kota Bharu berdekatan Gopeng, Perak. Beliau telah diberikan gelaran Bulat atau Lat. Lat telah mulai melukis sebelum beliau memasuki sekolah. Karyanya dijual dengan harga 20 sen. Beliau mendapat galakan daripada gurunya dan juga ibunya. Selepas lulus peperiksaan Kelas Melayu Khas, beliau telah berpindah ke *National Type Primary School* di Jalan Pasir Putih, Ipoh, Perak dan tinggal di asrama. Pergaulan dengan kawan-kawannya yang pelbagai bangsa banyak mempengaruhi pandangan dan pemikiran Lat.



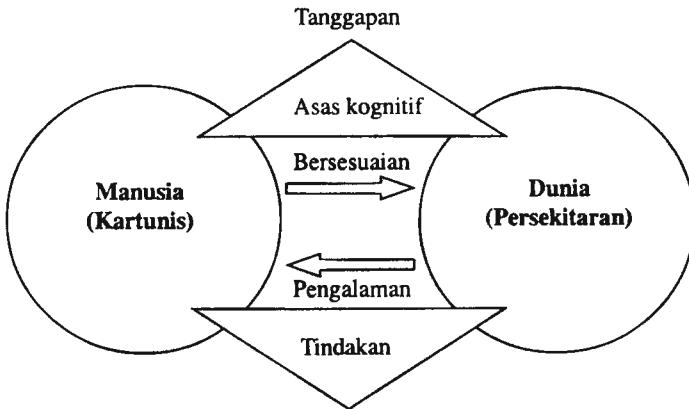
Puan Hew, guru beliau telah banyak memberikan galakan dan nasihat untuk meneruskan minatnya. Kartun Lat pertama kali disiarkan dalam *Majalah Filem* pada April 1964. Kemudian komiknya berjudul *Tiga Sekawan* diterbitkan oleh Sinaran Brothers pada tahun yang sama. Bayaran yang diterimanya ialah RM25. Lat mendapat bimbingan daripada tokoh kartunis yang terkenal, iaitu Allahyarham Rejabhad. Pada tahun 1967, kartun Lat mulai disiarkan dalam akhbar *Utusan Malaysia*. Pada tahun 1968, “*Keluarga Si Mamat*” disiarkan dalam *Berita Minggu*.

Manakala pada tahun 1974, kartun beliau berjudul “*Bersunat*” disiarkan dalam *Asia Magazine*. Kemudian Lat melukis dalam ruangan editorial *New Straits Times* dengan judul “*Scenes of Malaysian Life*”. Lat menjadi kartunis sepenuh masa pada tahun 1978. Kemajuan di peringkat antarabangsa terjalin dengan kerjasama UNESCO menghasilkan watak ‘Mina’ bagi kempen membaca dan menulis. Kejayaan Lat terkini telah menarik perhatian peminat kanak-kanak dalam siri animasi “*Budak Kampung*” dan “*Lat dan Ida*” yang disiarkan dalam rancangan televisyen Astro.

PENYESUAIAN TEORI BANDURA UNTUK MODEL KAJIAN

Dalam mengkaji kartun Lat, penulis menyesuaikan model sosiokognitif Bandura yang dikembangkan oleh Brian (1989) dalam kajian yang dilakukan ke atas pemerolehan pengetahuan dalam menganalisis hubungan manusia dan sistem berasaskan komputer. Entiti kognitif dimasukkan dalam kajian pemerolehan pengetahuan sebagai sebuah masyarakat manusia bukan individu semata-mata. Persekitaran bertindak sebagai model sistem jangkaan tersebar dan bertindak balas dengan manusia untuk meningkat daya kesinambungan sesebuah masyarakat. Beliau melihat proses pemindahan ilmu dalam masyarakat sebagai manifestasi penyelarasan komunikasi antara komponen dalam sistem sesebuah masyarakat. Rajah di bawah mem-perlihatkan unit asas kognitif dan manusia sebagai satu unit sistem jangkaan,

saling berhubung dan bertindak balas dengan masyarakat. Struktur kognitif yang terbentuk dan bertindak balas atau diterapkan dalam masyarakat dan sistem ini dapat dilihat seperti rajah di bawah:



Proses kognitif yang terlibat ialah mengenal pasti, yakni keupayaan manusia (kartunis) untuk melihat bentuk atau peristiwa yang sama berlaku dan berulang kali. Ini merupakan tindakan kognitif kerana persamaan itu bergantung kepada definisi personal dan konsep perulangan merupakan satu tanggapan semata-mata. Kebolehan manusia mengimbas kembali peristiwa yang berlaku merupakan suatu proses kognitif dan meluahkan kembali melalui tindakan segala pengalaman (kartun) untuk disampaikan kepada masyarakat. Pendekatan Brian melihat kepada data tetapi dalam hal ini korpus kajian merupakan kartun yang dihasilkan. Kemudian peristiwa itu dijadikan model oleh masyarakat untuk menghuraikan pengalaman dengan lebih mendalam. Ini merupakan kecekapan proses kognitif manusia membezakan antara satu pengalaman dengan yang lain dan menghubungkannya dengan kehidupan.

Proses itu sendiri merupakan kegiatan manusia yang bergantung pada pilihan dan perubahan. Manusia memperoleh pengetahuan berdasarkan persekitaran budaya dan model yang wujud dalam masyarakat. Kartun bertindak sebagai model peranan, sumber pengetahuan, dan pencipta pengetahuan baru dalam interaksi dengan sosiobudaya. Keupayaan mental dalam interaksi ini merupakan pemikiran yang diluahkan dalam bentuk kartun. Kepelbagaian persembahan dalam kartun merupakan manifestasi tindak balas antara hubungan kartunis dengan persekitaran. Kepelbagaian

ini memperlihatkan bahawa kartun, kartunis, dan khalayak kartun mempunyai hubungan yang bertimbal balas. Dalam kajian ini, penulis melihat kartun yang dihasilkan oleh Lat dalam *The Kampong Boy*, *The Town Boy*, *Mat Som*, *Lat's Lot*, *Entahlah Mak*, *Keluarga Si Mamat*, *Lat 30 Years Later* dan kartun dalam laman *LATHOUSE*.

DAPATAN ANALISIS

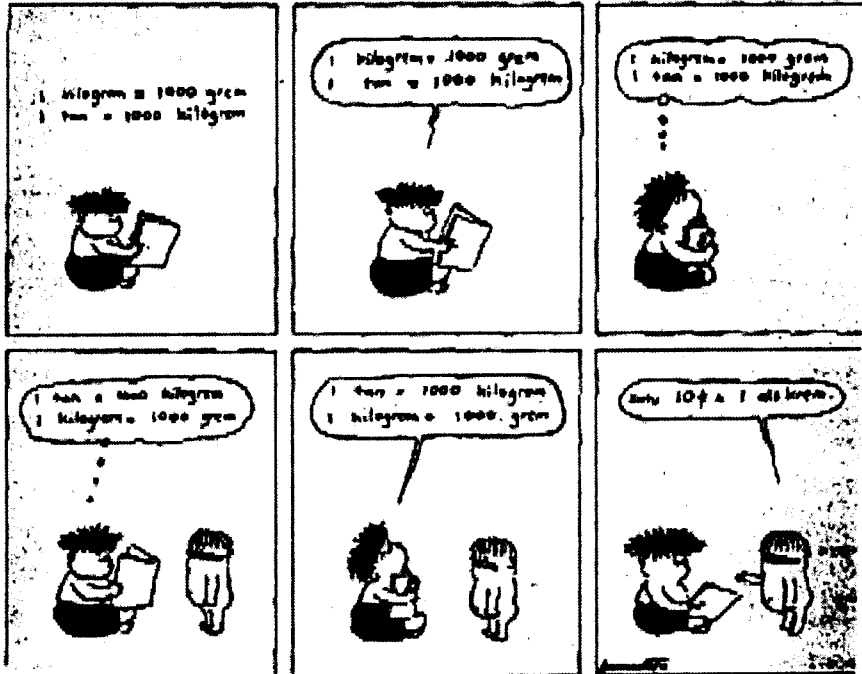
Manusia hidup dalam masyarakat yang didominasi oleh gambar dan simulasi visual. Menurut Mitchell (1994), kelekaan masyarakat kini dengan imej media telah pergi jauh sehingga membentuk satu budaya umum yang memperlihatkan pengurangan penggunaan bahasa dan penyerapan bahasa ke dalam imej. Kartun mempunyai hubungan yang rapat dengan pelukis, model atau subjek, khalayak, dan bahasa. Hubungan kompleks ini bergantung kepada andaian budaya, iaitu kuasa, keinginan, dan pengetahuan. Jelasnya perwakilan visual tidak dapat dipisahkan dengan persekitaran masyarakat dan isu yang ingin dikembangkan. Lat dalam karyanya banyak memperlihatkan unsur satira kepada golongan tertentu tetapi pihak yang disindir tidak pernah terasa malah turut sama-sama mentertawakan diri sendiri. Lat menghasilkan pelbagai jenis kartun – politik, sosial, *gag*, komik, komersial, dan animasi.

Lat Guru Visual

Sifat semula jadi dalam per lukisan watak manusia, alam dan binatang serta persekitaran menjadikan kartun mudah diterima oleh banyak orang. Watak yang lucu menjadikan proses pembelajaran sesuatu yang menyeronokkan dan menggembirakan. Pengalaman peribadi merupakan subjek yang paling banyak digunakan oleh Lat dalam berkarya. Pengalaman ini dikongsi bersama-sama dengan pembaca. Kartun Lat memaparkan aspek pendidikan awal yang dilalui oleh kanak-kanak. Lat berjaya menyelami rasa hati kanak-kanak yang mulai hendak melangkah ke alam persekolahan. Inilah model peranan yang amat baik bagi kanak-kanak dalam mendekati dunia persekolahan. Gambaran ini diberikan dalam *Budak Kampung* dan *Keluarga Si Mamat*.

Bukan sekadar memaparkan pemikiran tentang betapa pentingnya ilmu itu tetapi dari segi pendidikan kartun Lat dapat dijadikan alat bantu dalam pembelajaran dan pengajaran dalam mana-mana bidang pun. Dialog yang diucapkan menggunakan ayat yang mudah tetapi bernada lucu seperti

keratan kartun di bawah. Proses kognitif berlaku apabila pembaca melihat dan memikirkan mesej yang terkandung dalam kartun tersebut. Pemelajaran berlaku tanpa sedar berdasarkan model peranan yang ditonjolkan oleh Lat melalui watak Mamat dan adiknya Epit.



Pengajaran pemikiran kreatif dan kritikal dapat memanfaatkan kartun dalam mengungkapkan pemikiran dan falsafah yang ingin dinyatakan oleh Lat kepada pembacanya. Dalam *Budak Kampung*, Lat menunjukkan cara membuat helikopter dengan hanya menggunakan biji getah, tali, dan kayu aiskrim dan juga pistol pop daripada buluh. Model peranan ini penting dalam pemelajaran bagi kanak-kanak. Kartun dapat meluaskan pemikiran, pertuturan, dan penguasaan bahasa. Kartun tanpa dialog mendidik pembacanya berfikir untuk menyelami maksud yang tersirat. Kartun bukan sahaja lakaran yang memaparkan wajah-wajah kosong tetapi mengandungi unsur-unsur tersirat yang menekankan satu bentuk pengajaran. Lat berupaya menyelitkan mesej tersebut bersama-sama unsur humor dan berjaya menerapkan ilustrasi kartunnya dengan nilai-nilai pengajaran.

Results Out Today!



Pengolahan bahasa Lat begitu bersahaja tetapi melucukan. Seperkara yang menarik, dialog kanak-kanak dikekalkan bentuknya seperti yang terlihat dalam *Keluarga Si Mamat*. Kartun ini memaparkan pengalaman kanak-kanak bernama Mamat yang mengalami pelbagai ragam kehidupan. Bagi Lat watak-watak yang dipaparkan itu merupakan watak-watak rakyat Malaysia. Bahasa yang digunakan oleh Yati, gadis yang diminati Mamat merupakan bahasa kanak-kanak, misalnya “caya tak senang” (saya tak senang), “cacit jiji” (sakit gigi), “tima acih” (terima kasih), “itu kami punya pacallah!” (itu kami punya pasallah!), “kumbang bukan cekor” (kumbang bukan seekor), dan sebagainya. Lat juga memasukkan unsur pantun dalam kartunnya dengan mengekalkan bahasa kanak-kanak melalui perbualan telefon Mamat dengan Yati,

Lintah bukit, lintah kelapa,
Panjang dibela Encik Jabar;
Entah sakit entah mengapa,
Memandang puan hati berdebar.

Bunyi rebab bunyi rebana,
Orang bertandang dengan tunang;
Apa syebab apa kerana,
Terpandang Mamat rasa tak senang.

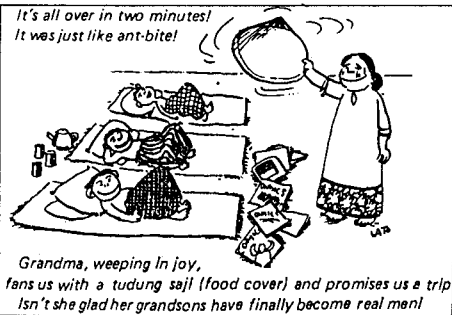
Lat melibatkan diri dalam dunia pendidikan secara tidak langsung apabila beliau menghasilkan watak Mina untuk UNESCO bagi kempen menggalakkan kanak-kanak membaca. Lat mempercayai bahawa persekitaran dan budaya mempengaruhi pendidikan. Lakaran beliau tentang kampung dan suasana hidup di bandar memberikan perbandingan dua dunia yang dialami oleh Lat dan dalam sebuah masyarakat yang mengejar pembangunan dan pemodenan. Menurut Lat,

“This sort of education knew no books and no school; but it was clear what I call a real education in that it taught children how to deal with their environment in the most realistic and practical way – no, in a delightful way – because no one was ever bored and the whole visit to the forest was a wonderful mixture of work, play, education, and a meal that a family shared together. What better education for life in that sort of environment could there be?” Ucapan Lat “Will The 21st. Century be that of Asia?” 1998, Osaka, Jepun.

Lat Perakam Budaya Melayu

Pencerminan budaya Melayu yang ditonjolkan oleh Lat mempunyai nilai-nilai kemelayuan yang begitu tinggi. Kartun Lat merakam dan memperkenalkan pelbagai bentuk budaya Melayu kepada masyarakat pelbagai bangsa di Malaysia dan juga di arena antarabangsa. Pemelajaran melalui proses kognitif berlaku tanpa sedar dan melalui pemerhatian terhadap gambaran yang dilakarkan oleh Lat, khususnya apabila beliau mengungkapkan pemikirannya tentang budaya Melayu. Lat telah berjaya menerapkan pemahaman budaya Melayu melalui kartun yang diselitkan dengan unsur-unsur humor bagi melambangkan sesuatu pemikiran. Walaupun Lat lebih banyak menghasilkan kartunnya dalam bahasa Inggeris tetapi kandungannya tidak pernah menyeleweng daripada paparan sebenar kehidupan anak Melayu itu sendiri. Memetik kata-kata Redza Piyadasa, “*Lat is, in my own opinion, one of our most influential and innovative cultural thinkers*” (1994: *Lat Thirty Years Later*).

Keluarga Si Mamat dan *The Kampong Boy* merupakan karya Lat yang memantapkan pemikiran beliau tentang budaya Melayu itu sendiri. Pengalaman peribadi beliau pada zaman kanak-kanak telah dilakarkan dalam bentuk kartun yang menarik sekali. *The Kampong Boy* diterbitkan pada tahun 1977 merupakan hasil tangan Lat tentang kehidupan kampung manusia Melayu dengan ciri-ciri budaya yang mungkin juga kurang diamalkan oleh masyarakat Melayu ataupun amalan tersebut telah berubah



dengan nilai-nilai baru, khususnya dari segi peralatan dan kelengkapan adat-adat tertentu. Bermula dari ketika anak dilahirkan yang disambut oleh bidan dan diserahkan kepada Tok Bilal, kemudian hadiah kepada Tok Bidan berupa seekor ayam, pulut kuning dan kain batik, waktu pantang, adat bercukur kepala, marhaban, bersunat, mengaji Quran, dan perkahwinan merupakan sebahagian detik-detik kehidupan yang dilalui oleh seorang anak Melayu yang tinggal di kampung.

Cara membuat bedak sejuk dan memasak kuih bengkok menggunakan dapur kayu juga dilakarkan dengan menarik.

Gambaran kehidupan di kampung dengan kawasan persekitaran kebun getah dan lombong bijih timah serta kehidupan di pekan kecil yang turut didiami oleh etnik India dan Cina turut dirakamkan.

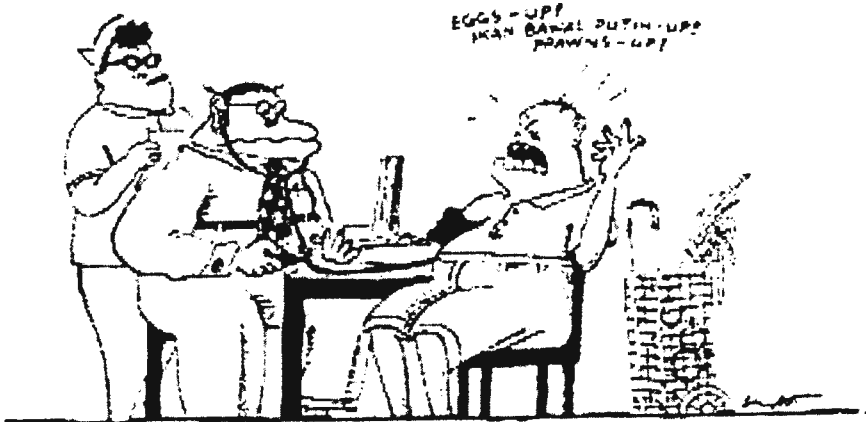
Pengamatan Lat begitu tajam dirakamkan secara bersahaja dan melucukan tetapi menggarap banyak maklumat bagi pengkaji budaya. Upacara bersunat dalam agama Islam yang diamalkan oleh orang Melayu telah diperkenalkan ke dunia antarabangsa apabila disiarkan dalam *Asia Magazine*. Lat berkarya bukan sekadar untuk berhibur tetapi manifestasi kartun beliau memperlihatkan daya fikir dan pengamatan yang amat tinggi yang dilahirkan dalam lakaran. Unsur-unsur lain yang diperkenalkan oleh Lat ialah permainan rakyat yang sebahagiannya hanya menjadi tontonan untuk pelancong atau dijadikan pertandingan bermusim sahaja sekarang ini. Permainan tarik kemuncup, biji getah, tutup botol, ikat getah, berlumba upih pinang, konda-kondi, galah panjang, batu seremban, ketinting, congkak, main guli, gasing, layang-layang, masak-masak, dan main perang-perang menggunakan pistol kayu. Memetik kata-kata Lat dalam temu bual dengan seorang wartawan yang mencerminkan pemikiran Lat dan harapannya untuk melihat budaya Melayu dikenali di serata dunia.

“We can’t expect to sell our culture to the whole world: the fact is nobody wants to know the kampung culture but if we try to identify things that we all share in common, then people will start taking notice of what we have”.

The Star (Ogos 27 1999)

Lat Penjana Kesedaran Ekonomi

Dari sejak kecil Lat sudah diperkenalkan dengan kehidupan yang sederhana. Beliau mulai menjual karyanya dengan hanya 20 sen sahaja. Lat menyedarkan pembaca tentang masalah kenaikan harga, khususnya inflasi dan penyampaiannya juga tidak lari daripada unsur humor di samping menyelitkan nasihat kepada pembaca. Nasihat Lat tidak bersifat didaktik tetapi membuatkan pembaca ketawa sambil berfikir. Model peranan ini banyak mempengaruhi masyarakat untuk menerapkan pemikiran yang diutarakan.



tujuan periklanan. Kita dapati kartun Lat dalam iklan Bank Arab Malaysia, Sistem Penerbangan Malaysia (MAS), telefon Nokia dan Bank Negara. Unsur kelucuan memang menjadi daya penarik kartun Lat. Hal ini kerana lakaran Lat mencerminkan keuniversalan pemikirannya yang disampaikan dalam bentuk imej. Kartun mampu menjadi wadah komunikasi yang berkesan kerana unsur humor mudah diterima oleh pelbagai masyarakat di Malaysia.

Lat Pengkritik Sosial

Karikatur yang membawa unsur kritikan sama ada terhadap golongan umum, orang kenamaan, parti politik, atau isu-isu semasa memperlihatkan ketajaman pemikiran Lat sebagai pengkritik sosial. Lukisan karikatur juga menonjolkan sikap setengah pemimpin masyarakat ataupun watak-watak popular dalam masyarakat sehingga menjadikan masyarakat kenal dengan watak yang ditonjolkan. Lat mempunyai kemahiran dengan gaya tersendiri melakar kehidupan masyarakat tanpa mengguriskan hati mereka yang dikritik. Setiap kata dan dialog yang dihasilkan dalam kartun mempunyai makna yang mendalam.



Kartun juga menjadi wadah maklumat, membongkar sesuatu isu, menunjukkan pendirian satu-satu pihak, dan mengawal perkembangan maklumat. Setiap isu yang berlaku di dalam atau di luar negara tetap menjadi tarikan kepada Lat. Lakaran dan pemikiran beliau bergerak selari dalam menyebarkan maklumat kepada umum dan masyarakat terhibur dengan sindiran yang digambarkan oleh Lat perihal sesuatu secara jujur.

Sikap masyarakat kita yang kadang-kadang lebih sudu daripada kuah khususnya apabila kerajaan mengumumkan kepentingan bahasa Inggeris telah dikritik secara humor oleh Lat. Pemikiran Lat melalui model peranan ini menggerakkan proses kognitif pembaca untuk belajar menilai dan mempengaruhi perlakuan mereka. Mungkin ada pihak yang tersindir tetapi turut ikut mentertawakan diri mereka sendiri. Proses pembelajaran berlaku tanpa disedari dan tidak dipaksa. Manusia berinteraksi melalui kartun menggunakan lakaran dan kapsyen semata-mata. Perlakuan manusia ini

dipengaruhi oleh persekitaran dan pengetahuan manusia diperoleh bukan lagi secara perlakuan tetapi pemerhatian terhadap model peranan yang diketengahkan oleh Lat.

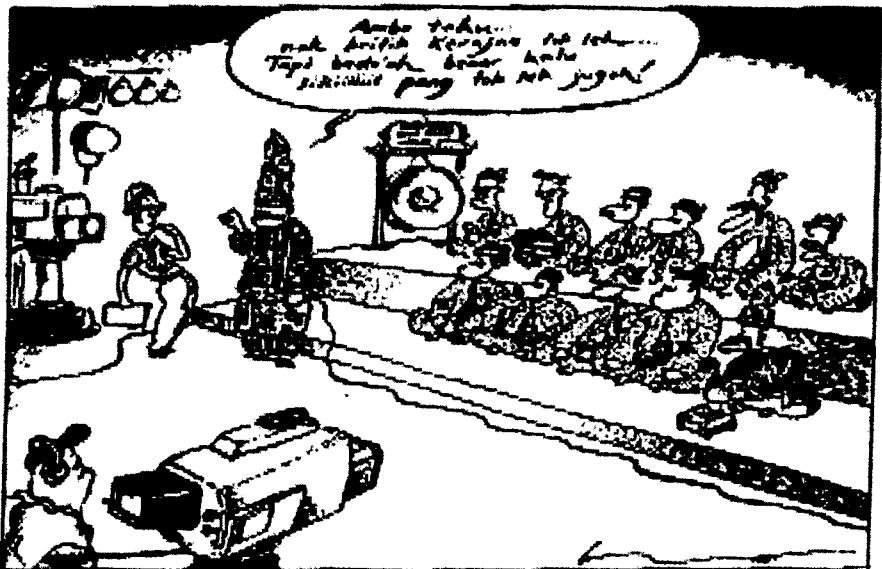


Lat juga mempunyai kesedaran terhadap masalah alam sekitar dan pemeliharaan alam semula jadi. Lat memilih gaya sinis tetapi lucu dengan menyindir golongan tertentu yang menjadi pembuat keputusan dasar sesuatu projek tersebut. Daya fikir Lat diluahkan dalam lakaran atau tanpa kata-kata tetapi mesejnya sampai kepada khalayak. Hubungan alam, manusia dan masyarakat merupakan hubungan yang dijalin oleh pemikiran atau unsur kognitif dalam masyarakat.



Lat Pencerna Wajah Politik

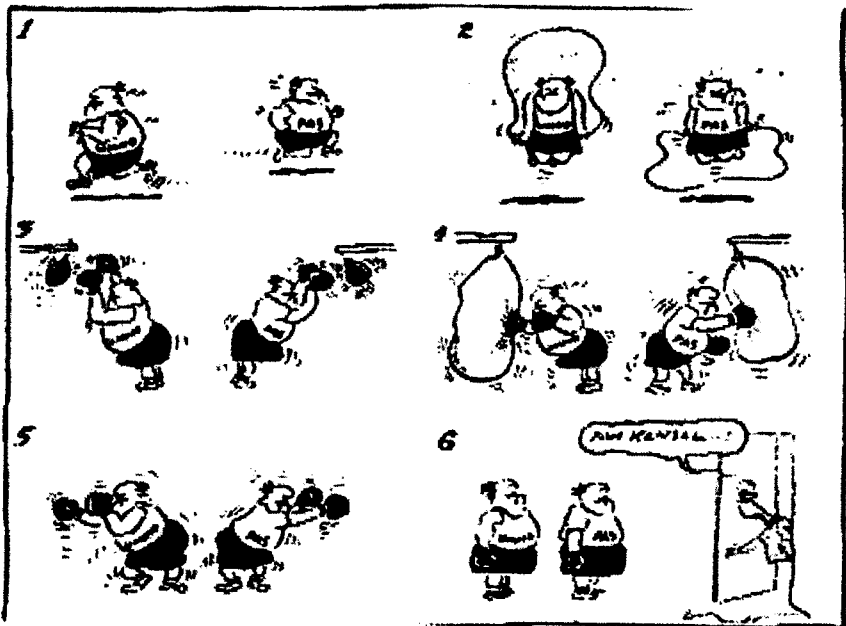
Politik merupakan salah satu daripada tema terpenting dalam seni lukis kartun. Fungsi kartun sebagai pencerna wajah politik tanah air memang tidak dapat dinafikan (Muliyadi Mahamood, 1990). Kartun politik memperlihatkan pendirian sesuatu pihak terhadap sesuatu isu sama ada keadilan atau hipokrit dalam masyarakat antarabangsa. Lat mempunyai keistimewaan tersendiri dalam menggambarkan idea-idea menyokong atau menentang dalam bentuk ilustrasi dengan sedikit kata-kata lucu tanpa melibatkan dirinya dalam politik.



Menurut Joseph Yap (1992), Lat merupakan seorang ahli humor yang berjaya “mengelakkan diri” daripada didakwa di mahkamah atas tuduhan menjatuhkan maruah. Personaliti tertentu yang menjadi subjek Lat ialah artis, menteri, dan Perdana Menteri. Keupayaan Lat mengemukakan watak-watak ini dengan jenaka lembut sehinggakan dirasai sebagai lucu bukan kehinaan. Kelucuan yang dihasilkan menunjukkan kepopularan personaliti tersebut. Kartun-kartun tersebut dianggap parodi yang bertujuan menghiburkan dengan melibatkan personaliti tersebut serta membawa mesej yang tersirat.

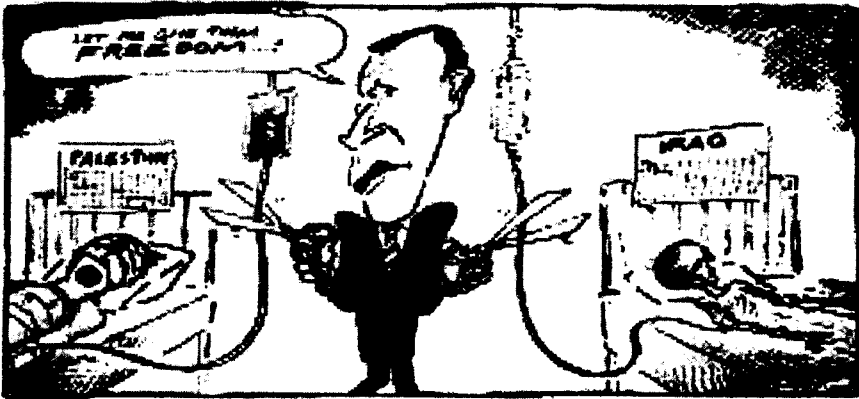


Pertelingkahan yang berlaku dalam MCA juga turut menarik perhatian Lat. Lucu tetapi sinis sekali lakaran Lat. Malah soal PAS dan UMNO sebagai dua parti politik dominan Melayu juga tidak terlepas daripada lakaran beliau. Lat tidak menunjukkan sikap memihak dalam menghasilkan kartun tetapi Lat meminta khalayak mentafsirkan pemikirannya agar dapat dimanfaatkan bersama-sama oleh seluruh masyarakat.



Model peranan melalui kartun yang digunakan oleh Lat menggerakkan proses pembelajaran berdasarkan persekitaran dan peristiwa semasa yang berlaku dalam kehidupan seharian masyarakat. Proses kognitif yang bergerak dalam pemikiran manusia ini berlaku tanpa sedar dan saling bertimbang balas antara manusia, persekitaran, dan perlakuan. Pembelajaran menjadi lebih mudah dan struktur kognitif yang terbentuk ini lebih tersusun dalam kelompok manusia.

Penelitian Lat melampaui sempadan dan isu-isu antarabangsa juga menjadi kritikan tajam beliau. Pergolakan politik antarabangsa dan kekejaman pihak-pihak tertentu dalam menentukan kuasa global dan pastinya Amerika tidak terlepas daripada sindiran Lat. Walaupun kartun-kartun memperlihatkan unsur kemelayuan apabila menggambarkan ciri-ciri budaya Melayu tetapi pemikiran beliau tentang masalah manusia dan kemanusiaan merupakan pemikiran yang universal. Perebutan kuasa dan percakaran kuasa besar menindas negara-negara miskin dilakarkan Lat untuk memberikan kesedaran kepada khalayak akan bahaya penindasan ini.



KESIMPULAN

Lat memperlihatkan keseimbangan antara satira dan sentimentaliti. Humor beliau bukanlah humor destruktif yang kejam tetapi membina. Karya Lat mendapat tempat di kalangan pencinta kartun. Ceritanya ialah manusia dan kemanusiaan dalam menghadapi cabaran hidup yang kadangkala terlalu memeritkan tetapi diwarnakan oleh Lat dalam bentuk humor. Lat sebenarnya menceritakan kita sebagai rakyat Malaysia dan kita sebenarnya mentertawakan diri kita sendiri. Tanpa kita sedari, kita mengakui kebenaran

sindiran yang dilakarkan oleh Lat dan kita belajar mengenali diri dan masyarakat. Kartun sebagai unsur budaya popular merupakan unsur yang mengajar manusia menyelami hati nurani mereka tanpa perlu dipaksa-paksa dan pembelajaran berlaku tanpa disedari. Pendekatan sosiokognitif yang diterapkan oleh penulis memperlihatkan bahawa seni kartun mempunyai nilai-nilai intelektual yang tinggi dihasilkan oleh manusia berdasarkan hubungan timbal balas dengan persekitaran dan boleh dijadikan model peranan dalam proses pembelajaran manusia itu sendiri. Bagi penulis, Lat merupakan penglipur lara moden yang menghiburkan khalayak melalui watak-watak dan penceritaan di atas sehelai kertas sebagaimana kata-kata Redza Piyadasa,

“Lat, as I have already suggested is a genuine Malaysian thinker. Innovative thinkers are, on the basis of their original perceptions, also eminently equipped to play the role of respected teachers. ... And when that still “youthful” teacher has employed the infectious medium of cartoons and the efficacy of laughter to teach us about ourselves, our foibles and also, our real potentialities as people and a nation, how truly lucky we are all.”

(Lat House: 1994)

RUJUKAN

- Attardo, Salvatore, 1994. *Linguistic Theories of Humor*. Berlin: Mouton.
- Bandura A., 1986. *Social Foundations of Thoughts and Action: A Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffs. NJ.: Prentice-Hall.
- Brian R. Gaines, 1989. “Social and Cognitive Processes in Knowledge Acquisition” dlm. *Knowledge Acquisition 1 (1)* 251–280 March.
- David Kunzle, 1993. “Cartoon” <http://encarta.msn.com> ©1997–2003 Microsoft Coporation.
- Joseph Yap, 1992. *Rahsia di Sebalik Humor*. Latihan Ilmiah: Universiti Malaya.
- Lat, 1978. *Entahlah Emak*. Kuala Lumpur: Berita Publishing Sdn. Bhd.
- Lat, 1989. *Mat Som*. Kuala Lumpur: Berita Publishing Sdn. Bhd.
- Lat, 1977. *Lat's Lot*. Kuala Lumpur: Berita Publishing Sdn. Bhd.
- Lat, 1977. *Lot's of Lat*. Kuala Lumpur: Berita Publishing Sdn. Bhd.
- Lat, 1977. *The Kampung Boy*. Kuala Lumpur: Berita Publishing Sdn. Bhd.
- Lat, 1993. *The Kampung Boy. Yesterday & Today* Kuala Lumpur: Berita Publishing Sdn. Bhd.
- Lat, 1994 *Lat : 30 Years Later*. Petaling Jaya: Kampung Boy Sdn. Bhd.
- LATHOUSE <http://lathouse.com.my>.
- Maurice Horn, 1980. “Drawn From Memory” *The World Encyclopedia of Car-*

- toons* . London: Chelsea Home Publishing.
- Mohd. Rozlan Mohamed Noor, 2000. *Kajian Kartun di dalam Akhbar: Keberkesanannya Sebagai Satu Bentuk Komunikasi Luahan Pendapat*. Latihan Ilmiah: Jabatan Penerbitan, Universiti Malaya.
- Morreall, John, 1987. *The Philosophy of Laughter and Humor*. Albany, New York: State University of New York Press.
- Mulayadi Mahamood, 1993. *Mendekati Seni Lukis dan Seni Reka*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Thomas C. Veatch, 1998. "A Theory of Humor", dlm. *International Journal of Humor Research*. (May)
- Vygotsky, L.S., 1978. *Mind in Society: The Development Of Higher Pscyological Processes*. Cambridge: M.A. Harvard University Press.
- W.J.T. Mitchell, 1994. *Picture Theory: Essays on Visual and Verbal Representation*. Chicago and London: University of Chicago Press.
- Zakiah Hanum, 1989. *Senda Sindir Sengat (karikatur Melayu Silam)*. Petaling Jaya: Penerbitan Lajmeidakh Sdn. Bhd.