

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

Paparan teori pada kajian pustaka mendeskripsikan pemanfaatan teori enklitik untuk membedah persoalan pada rumusan masalah. Teori Multimodalitas (Kress dan van Lueween, 2006) diadaptasi guna mengeksplisitkan pesan komunikasi yang dimiliki *all language resources* (segala sumber daya multimodal) dari teks; selanjutnya sumber daya multimodal ini diidentifikasi dan dilabeli dengan istilah **mode visual** dan **mode verbal**. Mode visual dikenali dalam bentuk gambar, warna, vektor dan bentuk bahasa lain selain linguistik. Sementara itu, mode verbal dimanifestasikan melalui bentuk bahasa (linguistik). Karena teori-teori bersifat saling mendukung dan saling melengkapi, teori enklitik dibangun melalui penggabungan gagasan multimodalitas (Kress dan van Lueween, 1996) sebagai teori utama dengan teori-teori relevan pada ranah penelitian ini.

#### **2.1 Multimodalitas**

Makna dapat diungkapkan melalui berbagai macam cara. Perkembangan teknologi dewasa ini telah mengubah cara manusia berkomunikasi, yakni dari bentuk sederhana ke bentuk yang lebih kompleks, dari verbal ke kombinasi verbal dan non-verbal. Sementara verbal dimanifestasikan dalam bentuk bahasa (linguistik), bentuk non-verbal (disebut juga visual) dapat diwujudkan melalui gambar, gerakan, musik, pemilihan warna dan sumber daya lainnya.

Perubahan yang terjadi adalah hasil dari transformasi sosial yang semakin kompleks di dalam masyarakat saat ini. Makna dibangun melalui kombinasi verbal dan visual sebagai mode dalam berkomunikasi. (Bezemer & Kress, 2015, p.55-168) menyebutkan bahwa gabungan dua mode ini (mode verbal dan mode visual) menjadi objek studi multimodalitas; **multi** yang berarti banyak dan **modalitas** yang berarti mode.

(Jewitt, 2009, p.13) dan (O'Halloran, 2011, p.120) berpendapat bahwa wacana multimodalitas berkaitan dengan memahami komunikasi dan representasi bahasa yang melibatkan interaksi berbagai sumber daya semiotika seperti bahasa, gerakan, pandangan, dan sudut kamera. Menurut (Kress & van Leeuwen, 1996) multimodalitas adalah terminologi yang digunakan untuk merujuk pada cara orang berkomunikasi dengan menggunakan mode berbeda secara bersamaan. Jadi, multimodalitas adalah studi yang berkaitan dengan bagaimana cara sumber daya semiotika dieksploitasi untuk menyampaikan pesan komunikasi.

Mengkaji lebih jauh, (Kress, 2009, p.55) memahami mode sebagai sebuah *“socially shaped and culturally given resource for making meaning.”* Mode diartikan sebagai sumber daya yang maknanya didefinisikan berdasarkan faktor sosial dan budaya tempat sumber daya tersebut dipakai. Sumber daya ini tidak terbatas pada bahasa, tetapi juga dapat berwujud gambar, tata letak, ucapan dan bunyi. Kombinasi antar mode ini kerap digunakan untuk mengontruksi pesan komunikasi. Sementara itu, (Jewitt, Bezemer dan O'Halloran, 2016, p.143-144) mendefinisikan mode sebagai istilah yang digunakan dalam semiotika sosial untuk merujuk pada sumber daya

pengonstruksi makna. Dari definisi tersebut, dapat dipahami bahwa mode merujuk pada sumber daya multimodal yang terorganisir untuk tujuan pembuatan makna.

(Kress dan Jewitt, 2003, p.1) mengungkapkan bahwa untuk menyampaikan pesan, mode visual dan mode verbal saling melengkapi dan saling mendukung. Oleh sebab itu, interpretasi makna tidak dapat dilakukan hanya dengan menyoroti salah satu mode tersebut. Dalam semiotika sosial, khususnya, mode verbal dan mode visual memiliki perannya masing-masing ketika merepresentasikan makna atau pesan dari wacana multimodalitas; hal ini dikaitkan dengan perbedaan keterjangkauan dari dua tipe mode tersebut (Kress, 2003, p.65). Mode verbal mewakili dunia naratif, sedangkan mode visual merepresentasikan dunia yang ditampilkan. Mode ini digabungkan untuk memperkuat, melengkapi, atau ada dalam komposisi tertentu (Kress & van Leeuwen, 2001, p.2). Adapun contoh teks multimodalitas dapat dilihat pada gambar 2.1



Gambar 2.1. Sampul Majalah Anak *Time*

Sampul majalah pada gambar 2.1, misalnya, secara keseluruhan dapat dikatakan sebagai wacana multimodalitas; teks yang menggabungkan elemen verbal dan elemen visual sebagai dua mode semiotika – peranti penyampai pesan. Awalnya mode visual hanya digunakan sebagai sarana bantuan bagi pembaca untuk memahami konten/pesan ketika membaca teks. Namun dalam perkembangannya, kini mode visual digunakan sebagai salah satu sumber daya penyampai pesan. Mode visual diperlakukan sebagai mode informasi teks seperti halnya mode verbal.

Berdasarkan definisi dan penjelasan gambar 2.1, dapat dipahami bahwa multimodalitas adalah studi yang mengkaji kombinasi sumber daya semiotika berupa mode verbal dan mode visual untuk menyampaikan pesan atau makna tertentu. Secara fungsional, mode verbal dan mode visual dapat digunakan untuk beberapa fungsi yang berbeda (metafungsi), sehingga tidak lah mengherankan ketika para ahli bahasa memasukkan kedua mode ini ke dalam kajian metafungsi bahasa.

Secara umum, metafungsi bahasa adalah bentuk internal dari bahasa yang membentuk tata bahasa. Dengan mengamati metafungsi bahasa, dilihat hubungan antara representasi mode sebagai bahasa dan rujukannya di dunia luar bahasa, yakni lingkungan sosial dan cara bahasa digunakan dalam interaksi sosial (Sinar, 2008, p.28). Mode dalam pandangan metafungsi bahasa dikategorikan ke dalam metafungsi bahasa verbal dan metafungsi bahasa visual.

## 2.2 Metafungsi Bahasa Visual

Kerangka analisis tata bahasa visual dalam penelitian ini didasarkan pada gagasan dari (Kress dan van Leeuwen, 2006). Dalam merumuskan gagasan visualnya ini, (Kress dan van Leeuwen, 2006) mengadaptasi teori metafungsi bahasa dari (Halliday, 1994). Seperti halnya teks linguistik, mode visual memiliki metafungsi ideasional, interpersonal dan tekstual. Dalam sistem komunikasi, mode visual seperti semua *semiotic modes* (mode semiotika), harus memenuhi persyaratan komunikasi dari konsep, representasi sampai adanya aktivitas pertukaran informasi. Dengan prinsip dasar metafungsi Halliday, (Kress dan van Leeuwen, 2006, p.45) melabeli metafungsi mode visual dengan *representational*, *interactive*, dan *compositional*

### 2.2.1 Representational

Menurut (Kress & van Leeuwen, 2006, p.45), struktur *representational* mengacu pada bagaimana sistem semiotika merujuk pada objek dan hubungan di luar sistem, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan kalimat lain, sistem semiotika harus mampu merepresentasikan objek dan hubungannya dengan dunia di luar sistem representasi tersebut yang mungkin memiliki sistem tanda yang lain. Objek atau elemen dalam sistem ini disebut *Represented Participant* yang berhubungan dengan objek lain. *Represented Participant* dapat berupa orang, benda, tempat, dan keadaan.

Berdasarkan keberadaan vektor (pergerakan), struktur *representasional* dikategorikan ke dalam *narrative* dan *conceptual* (Kress dan van Leeuwen, 1996,

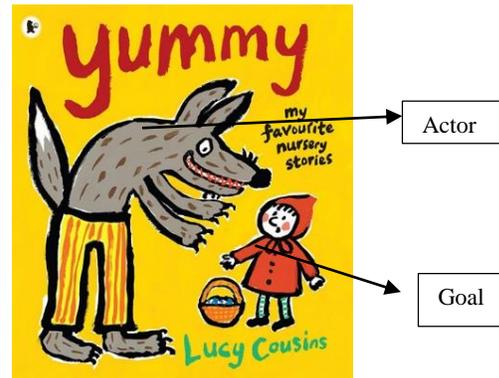
p.56). *Narrative* ditandai oleh keberadaan vektor dan merepresentasikan suatu tindakan dan peristiwa yang sedang berlangsung. Sedangkan, *Conceptual* ditandai ketidakhadiran vektor dan merepresentasikan peserta yang digambarkan baik kelas, struktur ataupun makna. Dengan kalimat lain, *conceptual* bersifat stabil.

Sebagaimana yang telah diimplikasikan dari kata “tindakan” dan “peristiwa”, *narrative* menyajikan *action* dan *event* yang sedang berlangsung atau adanya perubahan proses. *Narrative* terdiri dari dua *participants*: *Actor* dan *Goal*. *Actor* didefinisikan sebagai objek dalam gambar yang dipandang sebagai peserta aktif. Untuk menjadi *actor*, objek harus berinteraksi dengan vektor untuk menyampaikan tindakan. *Goal* adalah objek yang melakukan tindakan pasif. *Goal* terhubung dengan vektor *actor*. *Narrative* terdiri dari *action process*, *reactional process*, *mental process*, dan *verbal process*.

Jenis Proses	Deskripsi
(1) <i>Action process</i>	<p><i>Action process</i> dibedakan ke dalam tindakan <i>transactional</i> dan tindakan <i>non-transactional</i></p> <p>a) Tindakan <i>transactional</i> adalah tindakan partisipan <i>Actor</i> terhadap partisipan <i>Goal</i>. Proses <i>action</i> (tindakan) memiliki <i>actor</i> sebagai</p>

partisipasi I dan *goal* sebagai partisipan

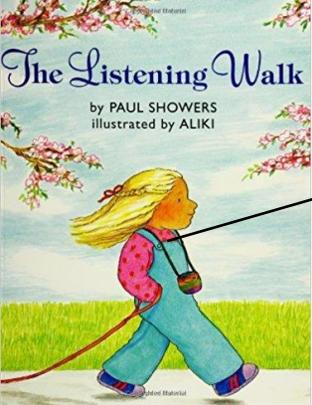
II.



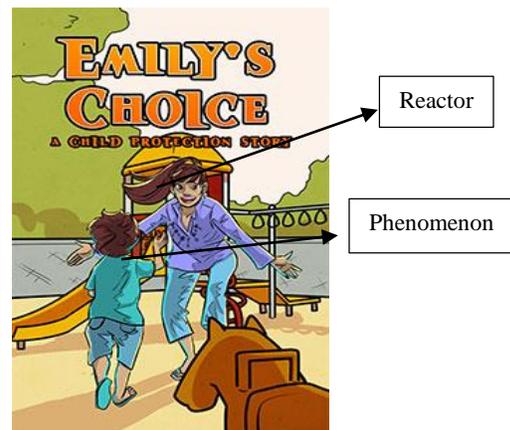
Gambar 2.2 Tindakan *Transactional Actor-Goal*

Dalam gambar 2.2 serigala berperan sebagai *actor* karena serigala tersebut melakukan tindakan menakuti anak berbaju merah. Sementara anak berbaju merah berperan sebagai *goal* yaitu yang menjadi target dari serigala tersebut.

b) Tindakan *non-transactional* adalah tindakan yang melibatkan satu partisipan; berperan sebagai *actor*.

	 <p>Gambar 2.3 Tindakan <i>Non-transactional Actor</i></p> <p>Dalam gambar 2.3 terlihat seorang anak perempuan berambut pirang yang sedang berjalan. Anak tersebut menjadi satu-satunya partisipan dalam sampul buku 2.3 sehingga anak perempuan tersebut disebut sebagai <i>actor</i>.</p>
(2) <i>Reactional Process</i>	<p>Proses ini bersifat <i>reactional</i>. Proses ini terjadi ketika vektor dibentuk oleh garis mata, dengan arah pandangan dari satu atau lebih peserta yang diwakili (Kress &amp; van Leeuwen, 2006, p.67). Terdapat dua komponen: <i>reactor</i> dan <i>phenomenon</i>. Dalam proses ini partisipan I disebut <i>reactor</i>, dan</p>

partisipasi II disebut *phenomenon*. *Reactor* adalah partisipan yang melihat pada sesuatu yang cenderung ke pada reaksi dari pada aksi bisa manusia atau binatang, sedangkan *phenomenon* dibentuk dari partisipan lain. Proses ini dibedakan menjadi tipe *transactional* dan *non-transactional* tanpa *phenomenon*.



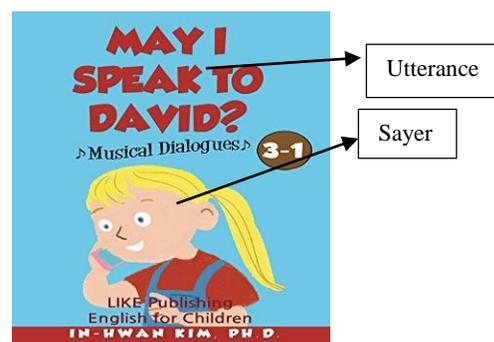
Gambar 2.4 Proses Reaksi *Reactor-Phenomenon (Transactional)*

Gambar 2.4 menggambarkan seorang ibu yang akan memeluk anak laki-laki berbaju biru. Terlihat juga mata sang ibu dalam gambar 2.4 memandang ke arah anak tersebut sehingga vektor di bentuk dari ibu

	<p>kepada anak berbaju biru dalam sampul 2.4. Dalam hal ini ibu berperan sebagai <i>reactor</i> sementara anak laki-laki berbaju biru tersebut berperan sebagai <i>phenomenon</i>.</p>  <p>Gambar 2.5 Proses Reaksi <i>Reactor</i> ( <i>Non – transactional</i>)</p> <p>Gambar 2.5 menggambarkan seorang anak yang sedang berada di ruangan. Dia seperti sedang melihat sesuatu. Anak dalam sampul 2.5 bertindak sebagai <i>reactor</i>.</p>
(3) <i>Verbal process and mental process</i>	<p>Verbal diwujudkan melalui dialog linguistik yang diucapkan atau teks yang dijelaskan pada gambar sedangkan proses mental dapat diwujudkan melalui proses yang terjadi dalam gambar yang menyangkut emosi</p>

dan persepsi. Proses verbal terdiri dari *sayer* sebagai partisipan I dan ucapan (*utterance*) sebagai partisipan II. Sementara itu, dalam proses mental, partisipan I sebagai *senser* dan partisipan II sebagai *fenomenon*.

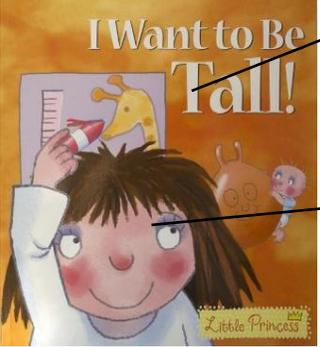
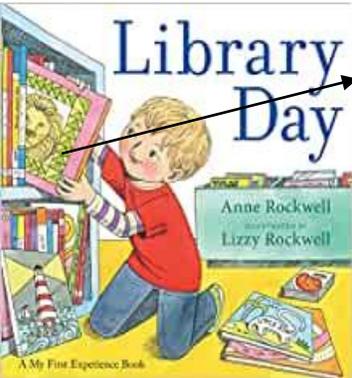
#### Proses Verbal



Gambar 2.6 Proses Verbal: *Sayer-Utterance*

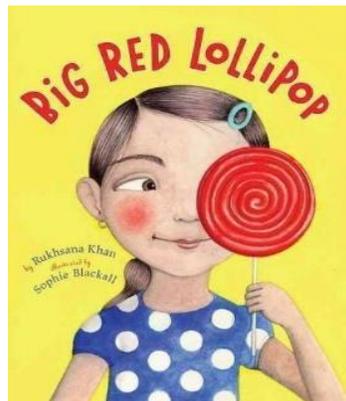
Gambar 2.6 memperlihatkan anak perempuan yang sedang menelepon. Anak perempuan tersebut berperan sebagai *sayer* karena ia berbicara melalui telepon sedangkan dialog yang diucapkannya disebut dengan *utterance*.

#### Proses Mental

	 <p>Gambar 2.7 Proses Mental: <i>Senser-Phenomenon</i></p> <p>Dalam gambar 2.7 anak perempuan berambut pendek tersebut berperan sebagai <i>senser</i> karena ia berkeinginan menjadi tinggi. Sementara apa yang dirasakannya disebut dengan <i>phenomenon</i>.</p>
<p><i>Circumstances</i></p>	<p>1) <i>Setting</i>, berkaitan dengan tempat proses terjadinya sebuah peristiwa yang digambarkan.</p>  <p>Gambar 2.8 <i>Setting</i></p>

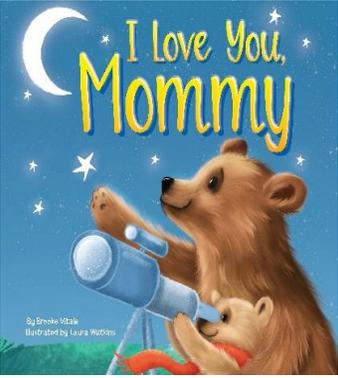
Gambar 2.8 memperlihatkan seorang anak laki-laki yang sedang mengambil buku dari rak buku. *Setting* dari gambar 2.8 adalah perpustakaan yang didukung dengan banyaknya buku yang tertata dalam rak tersebut.

2) *Means* dibentuk oleh alat dengan tindakan dijalankan. Biasanya membentuk vektor.



Gambar 2.9 *Means*

Gambar 2.9 memperlihatkan anak perempuan yang sedang memegang lollipop. Lollipop dalam gambar 2.9 berperan sebagai *mean*.

	<p>3) <i>Accompaniment</i> adalah peserta dalam sebuah narasi struktur yang tidak memiliki hubungan vektorial dengan partisipan lain dan tidak dapat diartikan sebagai Simbolik.</p>  <p>Gambar 2.10 <i>Accompaniment</i></p> <p>Dalam gambar 2.10 menunjukkan ibu beruang dan anak beruang yang sedang memandang langit malam. Anak dalam sampul berperan sebagai <i>accompaniment</i>.</p>
--	---

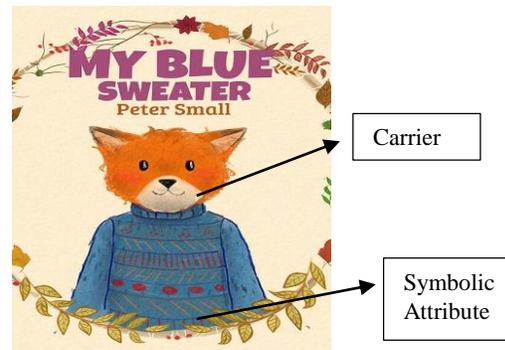
Tabel 2.1 *Narrative Process*

Berbeda dengan struktur *narrative* yang dinamis, struktur *conceptual* mewakili peserta dalam hal kelas, struktur atau makna, dengan kata lain, dalam hal esensi mereka yang digeneralisasikan dan kurang lebih stabil dan abadi (Kress dan Van Leeuwen,

2006, p.59). Kress dan van Leeuwen mengategorikan proses ini ke dalam *classificational, analytical, symbolic, dan embedding*.

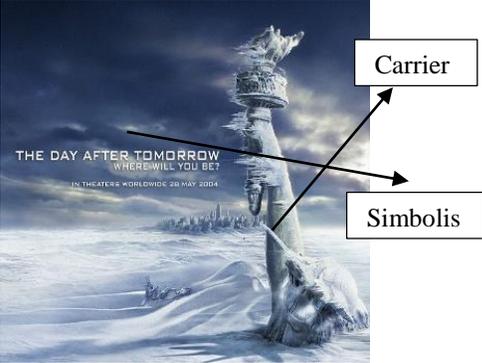
Jenis Proses	Deskripsi
<i>Classificational process</i>	<p><i>Classificational process</i> menyatukan <i>participant</i> yang berbeda dalam satu gambar, dibagi secara setara di seluruh gambar untuk menunjukkan bahwa mereka termasuk dalam kelas yang sama. Dengan kalimat lain <i>classification</i>, melibatkan para peserta yang saling terkait dalam hal jenis hubungan, atau taksonomi. <i>Classification</i> (pengelompokan) dalam metafungsi bahasa sama dengan proses <i>relational attribute</i> dengan partisipan I adalah <i>carrier</i> dan partisipan II adalah <i>symbolic attribute</i>. “<i>The symbolic attributive process deals with the relationship between the carrier and the symbolic attribute; it represents meaning and identity as being</i></p>

*conferred to the carrier. In other words, a participant comes to represent something other than the participant itself, such as a virtue, motif, or greater significance.” (Kress dan Van Leeuwen, 2006).*

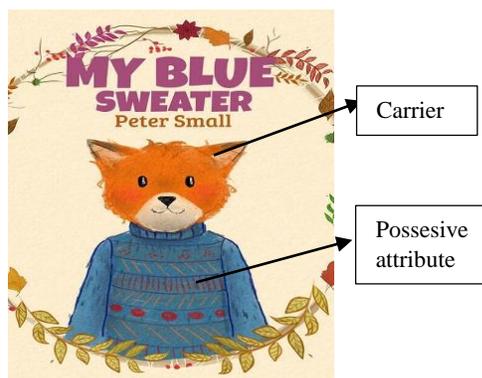


Gambar 2.11 *Classification Process: Carrier-Attribute*

Anak serigala dalam gambar 2.11 sebagai *carrier*, sedangkan sweater sebagai *symbolic attribute*. Dalam cerita anak binatang dianggap memiliki perilaku yang sama dengan manusia. Anak serigala tersebut memakai *attitude* manusia dengan memakai sweater, sehingga anak serigala tersebut memiliki peradaban seperti halnya manusia.

	<p>Selain <i>symbolic attribute</i> terdapat juga <i>symbolic suggestive</i> dalam proses <i>classification</i>. <i>The symbolic suggestive process only deals with the carrier. This process represents meaning and identity as coming from within, as deriving from qualities of the carrier themselves. This means that the carrier represents itself rather than some greater idea.</i>”</p>  <p>Gambar 2.12 <i>Sysmbolic Suggestive Process</i> Dalam gambar 2.8 terlihat hanya terdapat satu partisipan yaitu patung Liberty yang tengelam dalam salju sebagai <i>carrier</i>. Makna simbolis ditampilkan oleh deskripsi verbal dalam sampul 2.12.</p>
<i>Analytical process</i>	<i>Analytical</i> menghubungkan <i>participant</i> dalam hal keseluruhan struktur bagian.

Dalam hal ini, *participant* yang mewakili keseluruhan disebut *carrier* sementara *participant* lain yang merupakan bagian dari keseluruhan dan mencirikan *carrier* disebut sebagai *possessive attributes*. Dalam proses *analytical* (analitik), *carrier* sebagai partisipan I dan *possessive attribute* sebagai partisipan II



Gambar 2.11 Proses Analitikal: *Carrier-Possesive Attribute*

Anak serigala dalam gambar 2.11 berperan sebagai *carrier* sedangkan sweater sebagai *possessive attribute* yang menunjukkan sweater tersebut adalah milik dari anak serigala tersebut.

<p><i>Symbolic process</i></p>	<p><i>Symbolic</i> berkaitan dengan apa yang dimaksud atau dilambangkan oleh <i>participant</i> yang diwakili. <i>Participant</i> yang diwakili signifikansinya ditunjukkan dalam hubungan simbolik disebut <i>carrier</i>, sedangkan <i>participant</i> yang mewakili makna atau identitas itu sendiri disebut sebagai <i>attributes</i>.</p> <div data-bbox="841 888 1339 1270" data-label="Image"> </div> <p>Gambar 2.11 Proses Simbolik: <i>Carrier-Attribute</i>      Dalam sampul 2.11 menggambarkan anak serigala sebagai <i>carrier</i> yang digambarkan seperti manusia berjenis kelamin laki-laki karena ia memakai sweater berwarna biru, sedangkan sweater menjadi <i>attribute</i> yang merupakan identik dengan warna anak laki-laki.</p>
--------------------------------	---

Tabel 2.2 *Conceptual Process*

### 2.2.2 *Interactive*

*Interactive* merujuk pada hubungan yang dibangun antara *represented participant* dalam gambar, yaitu orang, tempat dan hal-hal yang digambarkan dalam teks dengan pembaca (Kress; Van Leeuwen, 1996, p.11). Makna *interactive* melibatkan dua jenis *participants* yaitu peserta yang diwakili (orang, tempat dan hal-hal yang digambarkan dalam gambar) dan peserta interaktif (orang yang berkomunikasi satu sama lain antara gambar dan pembaca gambar). Makna interaktif diwujudkan oleh empat faktor: *contact system*, *social distance* dan *attitude*, serta *modality*.

Jenis Proses	Deskripsi
<i>Contact</i>	Terdapat dua opsi <i>contact</i> yaitu <i>offer</i> dan <i>demand</i> . Jika <i>participant</i> dalam gambar melihat pada pembaca, maka adanya keterlibatan, karena <i>demand</i> ditempatkan pada <i>participant</i> . Namun, jika tidak ada kontak mata maka hubungan antara pembaca dan <i>participant</i> dalam gambar berupa <i>offer</i> .

	 <p>Gambar 2.13 <i>Contact: Demand-Offer</i></p> <p>Dalam Gambar 2.13 menunjukkan terdapat dua opsi kontak <i>demand</i> dan <i>offer</i>. <i>Demand</i> digambarkan oleh anak perempuan yang memandang ke arah pembaca, yang mana anak perempuan tersebut berusaha untuk membuat interaksi dengan pembaca. Sementara itu anak anjing dalam 2.13 <i>offer</i> karena ia menoleh ke arah yang lain, sehingga pembaca perlu memperhatikannya.</p>
<p><i>Social distance</i></p>	<p>Pilihan jarak dapat mengakibatkan hubungan yang berbeda antara <i>participant</i> yang diwakili dan pembaca, konstruksi gambar dapat membuat pembaca merasa dekat atau jauh dari <i>participant</i>. <i>Social distance</i> terdiri dari tiga tingkatan: intim (<i>close-shot</i>), sosial</p>

	<p>(<i>medium-shot</i>) atau impersonal (<i>long-shot</i>).</p>  <p>Gambar 2.14 <i>Social Distance: Close shot, long shot, medium shot</i></p> <p>Dalam gambar 2.14, terdapat 3 posisi pengambilan gambar dari prajurit laki-laki dalam sampul. Pada gambar pertama menunjukkan <i>close shot</i>, gambar ke dua menunjukkan <i>medium shot</i> dan gambar terakhir menunjukkan <i>long shot</i> dimana ketigannya dapat membuat pembaca merasa jauh ataupun dekat dengan <i>participant</i>.</p>
<p><i>Attitude</i></p>	<p><i>Attitude</i> membahas hubungan antara <i>participant</i> yang diwakili dan pembaca, dan sistem perspektif menyadari <i>attitude</i>, yang sering ditentukan secara sosial, biasanya diwujudkan dengan pemilihan</p>

sudut pandang. Pemilihan sudut pandang,

*'point of view'*, yang meliputi:

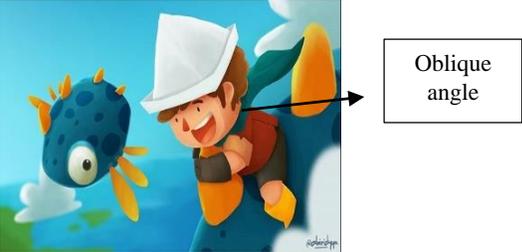
a. *Subjective image* : *horizontal angle*; involvement (sudut frontal), detachment (sudut miring) dan *vertical angle* (tingkatan kekuatan pembaca dengan partisipan yang diwakili, atau hubungan kesetaraan antara pembaca dan partisipan)

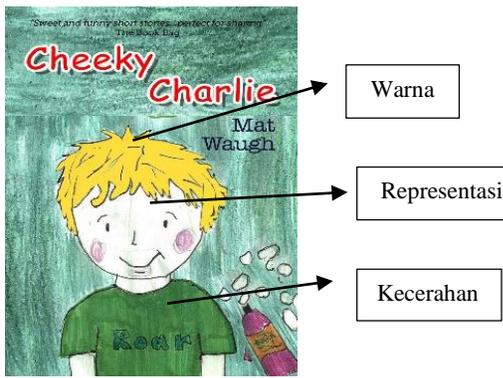
b. *Objektive image*: Orientasi Tindakan (sudut depan), Orientasi Pengetahuan (sudut atas-bawah).

*Attitude* dapat menunjukkan keterlibatan (*frontal-angle*) atau detasemen (*oblique angle*), tergantung pada apakah sudut depan *participant* yang diwakili dan *viewer* bertepatan.



Frontal angle

	<p>Gambar 2.15 Attitude: <i>Frontal Angel</i></p> <p>Dalam gambar 2.15 menunjukkan adanya keterlibatan dari anak perempuan dalam sampul yang ditunjukkan dengan pengambilan <i>frontal angel</i>.</p>  <p>Gambar 2.16 Attitude: <i>Oblique Angel</i></p> <p>Dalam gambar 2.16 anak laki-laki tersebut digambarkan dengan menggunakan <i>oblique angle</i> yang terlihat dari posisi anak tersebut yang seolah-olah sedang sedang menaiki sesuatu.</p>
<p><i>Modality</i></p>	<p>Istilah <i>modality</i> berasal dari linguistik yang mengacu pada nilai kebenaran atau kredibilitas pernyataan (Kress &amp; van Leeuwen, 2006, p.129), dan derajat modalitas spesifik diukur oleh penanda modalitas termasuk saturasi warna, diferensiasi dan modulasi,</p>

	<p>kontekstualisasi, representasi, kedalaman, iluminasi, dan kecerahan.</p>  <p>Gambar 2.17 Modality</p> <p>Modalitas dalam gambar 2.17 digambarkan melalui warna, representasi dan kecerahan yang ditampilkan melalui anak laki-laki dalam sampul buku yang dinilai nakal.</p>
--	---

Tabel 2.3 Interactive

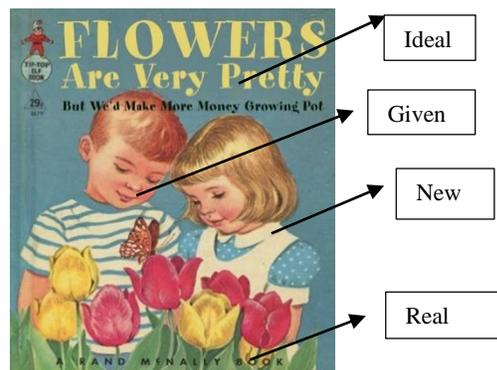
**2.2.3 Compositional**

Kress & Van Leeuwen mengaitkan *compositional* dalam teks multimodal dengan prinsip tata letak atau cara bagaimana elemen *representational* dan elemen *interactive* dihadirkan untuk berhubungan satu sama lain. Terdapat tiga kriteria penting dalam analisis *compositional* yaitu *information value*, *framing*, dan *salience*.

Jenis Proses	Deskripsi
--------------	-----------

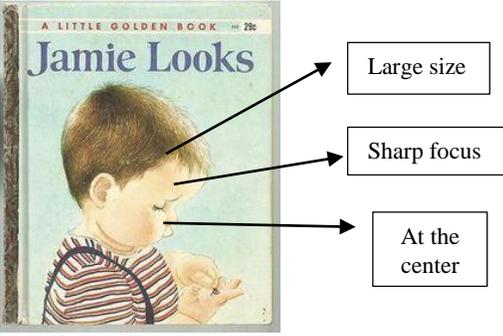
*Information value*

*Information value* terkait dengan tata letak teks pada halaman, secara umum. Biasanya, apa yang ditempatkan di sisi kiri cenderung lebih akrab bagi pembaca yaitu *Given*, sedangkan *new information* ditempatkan di sisi kanan. Mengenai informasi ditempatkan di bagian atas dan bawah, (Kress dan van Leeuwen, 2006, p.187) berpendapat bahwa informasi yang ditempatkan di atas gambar menunjukkan *ideal* sedangkan bagian bawah terkait dengan informasi yang lebih konkret, merujuk lebih *Real*.



2.18 *Information Value: Ideal, Given, New, Real*

	<p>Dalam gambar 2.18 judul dalam sampul buku ini dianggap <i>ideal</i> karena sebagai informasi umum, sementara informasi terperinci yaitu nama penulis buku tersebut dianggap sebagai <i>real</i>. Penempatan anak laki-laki di kiri sampul buku dianggap sebagai <i>given</i> karena cenderung lebih akrab dengan pembaca, sedangkan anak perempuan dianggap sebagai <i>new</i> yang merupakan informasi baru yang ingin disampaikan pada pembaca.</p>
<p><i>Framing</i></p>	<p><i>Framing</i> yaitu ada atau tidaknya garis pemisah atau pembingkaiian yang menghubungkan atau memutuskan elemen-elemen gambar serta menandai bagian yang mengandung makna tertentu.</p> <div data-bbox="841 1480 1122 1864" style="text-align: center;"> </div>

	<p><b>Gambar 2.19 Framing</b></p> <p>Terdapat framing dalam gambar 2.19 dimana ditunjukkan dari batang pohon yang berada di kanan dan kiri gambar. Batang pohon ini terhubung dengan anak perempuan yang berada pada sampul 2.19 yang terlihat berada di hutan yang didukung oleh suasana sekitarnya.</p>
<p><i>Salience</i></p>	<p><i>Salience</i> adalah elemen yang ditempatkan untuk menarik perhatian pembaca ke berbagai tingkatan, contohnya latar depan atau latar belakang, ukuran relatif, kontras warna, ketajaman, dan lain-lain.</p> <div data-bbox="841 1318 1344 1654">  <p>The image shows the cover of a book titled 'Jamie Looks' from the 'A Little Golden Book' series. The cover features a young boy looking down. Three arrows point to specific elements: 'Large size' points to the title 'Jamie Looks', 'Sharp focus' points to the boy's face, and 'At the center' points to the boy's head and shoulders.</p> </div> <p><b>Gambar 2.20 Salience</b></p>

	<p>Gambar 2.16 memperlihatkan seorang anak laki-laki yang sedang menuduk sambil memandang ke arah binatang kecil yang ada di tangannya. Anak laki-laki tersebut digambarkan dominan dalam sampul buku ini, terlihat dari ukuran yang besar, ketajam fokus dan penempatan anak laki-laki yang berada di tengah sampul yang langsung dapat menarik perhatian pembaca.</p>
--	---

Tabel 2.4 *Compositional*

### 2.3 Metafungsi Bahasa Verbal

Bahasa verbal (bahasa), sebagai produk interaksi, memiliki fungsi sosial yang ditentukan berdasarkan konteks (Halliday, 2014, p.302). Fungsi sosial bahasa ini ditengarai sebagai cara penutur merespon sesuatu berdasarkan konteks situasi yang diberikan ketika ia menyampaikan sikapnya. Misalnya, bahasa verbal;

“Bagaimana kabar ibumu?”

Bahasa tersebut memiliki fungsi sosial yang berbeda pada konteks situasi yang berbeda, dan tentunya memiliki makna yang berbeda pula. Ketika bahasa verbal tersebut dinyatakan pada saat penutur mengetahui bahwa ibu dari petutur sakit, bahasa verbal tersebut memiliki fungsi empatik, dan pesan yang ingin disampaikan adalah

“saya peduli padamu dan ibumu.” Namun ketika bahasa verbal tersebut dituturkan pada saat penutur baru bertemu kembali dengan petutur setelah sekian lama, bahasa verbal tersebut memiliki fungsi sosial untuk menjalin hubungan komunikasi; saya menanyakan kabar ibumu untuk memulai konversasi denganmu. Pengkajian bahasa verbal serupa itu merupakan cakupan pembahasan *Systemic Functional Linguistics*, SFL, dari Halliday (Meurer, 2004, p.85; Halliday, 2014, p.310; Leech and Short, 2007, p.4, 25)

Teori SFL menggambarkan pola cara variabel kontekstual termasuk bidang, mode, dan waktu mengekspresikan makna. Perspektif SFL memiliki beberapa konsep dasar; konsep metafungsi salah satunya.

Berkaitan dengan bentuk bahasa, selain berperan sebagai unit pengeksresi makna, klausa juga berfungsi sebagai sumber metafungsional. Oleh sebab itu, Tata bahasa fungsional memasukan klausa sebagai cakupan pembahasannya. Klausa dapat didefinisikan “*the largest grammatical unit*” yaitu dipahami sebagai unit tata bahasa terbesar, (Gerot dan Wignell, 1994, p.82).

Halliday membagi cara bahasa digunakan menjadi tiga metafungsi yang berbeda. Metafungsi *interpersonal* menggambarkan klausa sebagai *mood* dan *residue (clause as an exchange)*. Metafungsi *ideational* menggambarkan klausa sebagai proses transitivity, peserta dan keadaan (*clause as representation*). Dan, metafungsi *textual* menggambarkan klausa sebagai *theme* dan *rheme (clause as a message)*.

### 2.3.1 *Interpersonal (Clause as Exchange)*

*Interpersonal* mewakili gagasan bahwa bahasa dapat digunakan sebagai sarana untuk mengkomunikasikan pesan (Halliday 1975, 21). *Interpersonal* memandang bahasa berdasarkan fungsinya dalam proses interaksi sosial. *Interpersonal* berkaitan dengan interaksi antara pembicara dan penerima melalui ekspresi sikap dan penilaian, seperti cara bertindak satu sama lain melalui bahasa. Misalnya, memberikan dan meminta informasi, membuat orang untuk melakukan sesuatu, dan menawarkan untuk melakukan sesuatu dengan cara mengekspresikan penilaian dan sikap melalui kemungkinan, kebutuhan, dan keinginan yang diwujudkan dalam (*declarative*, *interrogative*, dan *imperative*). Untuk menggambarkan pengaruh komoditas pertukaran dan peran pertukaran dalam fungsi *interpersonal*, Halliday (2004 dalam Guijarro, 2010, p.126) menjelaskannya di tabel 2.5

	<i>Commodity exchanged</i>	
<i>Role in exchange</i>	(a) <i>goods &amp; services</i>	(b) <i>information</i>
(i) <i>giving</i>	<i>'offer'</i> <i>Would you like this teapot?</i>	<i>'statement'</i> <i>He's giving her the teapot</i>
(ii) <i>demanding</i>	<i>'command'</i> <i>Give me that teapot!</i>	<i>'question'</i> <i>What is he giving her?</i>

Tabel 2.5 *Commodity Exchange*. Diadaptasi dari (Halliday dan Matthiessen, 2004, p.107)

Tabel 2.5 memperlihatkan peran klausa sebagai pertukaran, di mana sistem mood digambarkan. Sistem mood dimiliki oleh metafungsi *interpersonal* bahasa dan merupakan sumber daya tata bahasa untuk mewujudkan gerakan interaktif dalam dialog, yang melibatkan penutur/penulis dan petutur/pembaca. Halliday lebih lanjut

menjelaskan bahwa dalam interaksi komunikasi, terdapat dua peran yang mendasar yaitu: (1) *giving*, dan (2) *demanding*. Ini berarti bahwa penutur/penulis memberikan sesuatu atau komoditas kepada petutur/pembacanya, atau penutur/penulis *demanding* sesuatu pada petutur/pembacanya. Selain itu, terdapat empat fungsi utama dalam bicara yaitu *offer*, *command*, *statement*, dan *question*. *Statements* dan *question*, melibatkan pertukaran *information* yang disebut proposisi, sementara *offer* dan *command* yang melibatkan pertukaran *good & service* disebut proposal.

*Offer*, *command*, *statement*, dan *question* harus ditanggapi oleh petutur sebagai fungsi awal dialog. Oleh sebab itu, terdapat empat fungsi bicara atau tanggapan, yang ditunjukkan pada tabel 2.6

<i>Speech function</i>	<i>Expected response</i>	<i>Discretionary response</i>
<i>Offer</i> <i>Shall I give you this teapot?</i>	<i>Acceptance</i> <i>Yes, please do!</i>	<i>Rejection</i> <i>No, thanks</i>
<i>Command</i> <i>Give me that teapot!</i>	<i>Undertaking</i> <i>Here you are</i>	<i>Refusal</i> <i>I won't</i>
<i>Statement</i> <i>He's giving her the teapot</i>	<i>Acknowledgement</i> <i>Is he?</i>	<i>Contradiction</i> <i>No, he isn't</i>
<i>Question</i> <i>What is he giving her?</i>	<i>Answer</i> <i>A teapot</i>	<i>Disclaimer</i> <i>I don't know</i>

Tabel 2.6 *Speech Function & Respond*. Diadaptasi dari (Halliday dan Matthiessen, 2004, p. 107).

### ***Mood Element***

Mood terdiri dari subjek dan finite. Subjek adalah grup nominal sedangkan finite adalah bagian dari grup verbal. Penjelasan subjek dan finite dapat dilihat pada contoh di 2.7

<i>They</i>	<i>could</i>
-------------	--------------

<i>Subject</i>	<i>Finite</i>
<i>Mood Element</i>	

Tabel 2.7 Subjek dan Finite. Diadaptasi dari (Halliday dan Matthiessen, 2004, p.107).

Dalam kalimat di atas ‘*They could*’, ‘*They*’ adalah subjek; dan ‘*could*’ adalah finite. Subjek adalah grup nominal yang menyertakan kata ganti orang dan kata benda. Sementara itu, elemen finite adalah operator verbal yang mengekspresikan *tense* dan *modality* (Halliday, 1994, p.72).

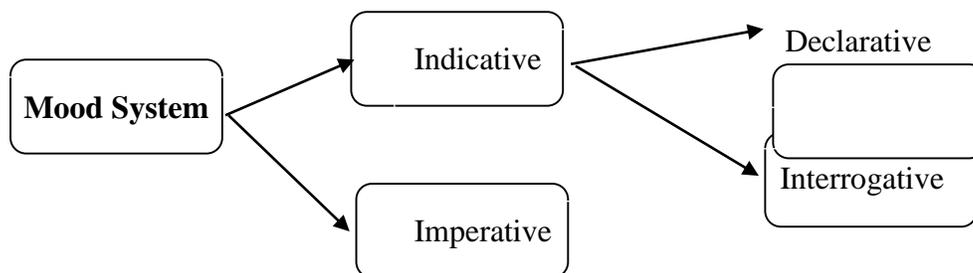
(Halliday, 1984, p.14, 1985, p.329) menjelaskan tata bahasa interaksi dari perspektif semantik. Dia menunjukkan bahwa setiap kali kita menggunakan bahasa untuk berinteraksi, salah satu hal yang kita lakukan yaitu membangun hubungan di antara sesama pembicara: antara orang yang berbicara satu dan orang yang berbicara lainnya. Terdapat dua konstituen fungsional dari komponen mood klausa: subjek dan finite.

Selain subjek dan finite, terdapat komponen lainnya yang disebut sebagai *Residue*. *Residue* terdiri dari *Predicator*, *Complement* dan *Adjunct*. *Complement* (pelengkap) biasanya diwujudkan oleh grup nominal. Dan predikator diwujudkan oleh elemen nonfinite dari kelompok verbal. Sementara *adjunct* direalisasikan oleh grup kata keterangan atau frasa preposisi. Terdapat beberapa sub tipe *adjunct*, yaitu *circumstantial*, *mood*, *polarity*, *comment*, *vocative*, *conjunctive* and *continuity*. Contoh dapat dilihat di table 2.8

<i>Josh</i>	<i>can</i>	<i>speak</i>	<i>English</i>
<i>Subject</i>	<i>Finite</i>	<i>Predicator</i>	<i>Complement</i>
<i>Mood</i>		<i>Residue</i>	

Tabel 2.8 Contoh kalimat. Diadaptasi dari (Halliday dan Matthiessen, 2004, p.108).  
**Sistem Mood**

Sistem mood adalah sistem yang menggambarkan jenis klausa yang sedang dilakukan, yaitu dalam interaksi verbal berupa *indicative (declarative, interrogative)* atau *imperative*. Struktur mood adalah struktur klausa yang mewujudkan makna *interpersonal*. Makna interpersonal berkaitan dengan hubungan atau interaksi di antara peserta, yang dapat diklasifikasikan menjadi dua *giving* dan *demanding*. Interaksi ini terkait dengan sifat komoditas yang dipertukarkan: *good & service* atau *information*. Struktur mood digunakan untuk melihat makna klausa, apakah itu proposisi (*giving or demanding information*) atau proposal (*giving and demanding goods and services*) (Santosa, 2003, p.108). Yang dapat dilihat pada Bagan 2.1



Bagan 2.1 *Mood System*. Diadaptasi dari (Santosa, 2003, p.109)

Sumber utama dalam tata bahasa yang berfungsi untuk menandai niat komunikatif ucapan adalah mood (yang membedakan antara kalimat *declarative, interrogative* dan *imperative*). Tindakan komunikatif diwujudkan tabel 2.9 berikut:

<i>Communicative act</i>	<i>Mood</i>	<i>Example</i>
<i>Making a statement</i>	<i>Declarative</i>	<i>We had a good time.</i>
<i>Asking a question</i>	<i>Interrogative</i>	<i>Did you have a good time?</i>

<i>Giving a directive</i>	<i>Imperative</i>	<i>Have a good time!</i>
---------------------------	-------------------	--------------------------

Tabel 2.9 *Communicative Act*. Diadaptasi dari (Santosa, 2003, p.109).

Struktur mode ditandai oleh ada atau tidak adanya subjek dan posisi subjek dan finite, yang ditunjukkan pada table 2.10

<b><i>Mood</i></b>	<b><i>+/- Subject</i></b>	<b><i>Order</i></b>	<b><i>Example</i></b>
<i>Declarative</i>	+ <i>Subject</i>	<i>Subject + Finite</i>	<i>Jane sings.</i>
<i>Interrogative (yes/no)</i>	+ <i>Subject</i>	<i>Finite +Finite</i>	<i>Does Jane sing?</i>
<i>Interrogative (WH)</i>	+ <i>Subject</i>	<i>WH+Finite+Subject</i>	<i>What does Jane sing?</i>
<i>Imperative</i>	- <i>Subject</i>	<i>Predicator</i>	<i>Sing!</i>

Tabel 2.10 Struktur Mode. Diadaptasi dari (Santosa, 2003,p.110).

## **Modalitas**

Istilah modalitas digunakan untuk merujuk pada posisi penentu pembicara tentang probabilitas, usualitas, tipikal, kejelasan, kewajiban dan kecenderungan (Butt, 2001, p.113). Martin mengklaim bahwa terdapat empat jenis modalitas utama; probabilitas, usualitas, kewajiban, dan kesiapan. Halliday mengacu pada probabilitas dan usualitas bersama-sama sebagai modernisasi, yang ia kaitkan dengan proposisi (*statements dan questions*), dan ia merujuk pada kewajiban dan kesiapan sebagai modulasi, yang terkait dengan proposal (*offers and commands*).

Modalitas adalah ekspresi dari sikap atau komentar penulis terhadap suatu proposisi. Ini diungkapkan melalui kata kerja modal (*may, can, could, will, should*); kata kerja semi-modal (*have to, be going to, have got to*); dan kata sifat lainnya, kata

keterangan dan kata benda (*probably, probable, probability*). Modalitas dapat dikategorikan menjadi tiga tingkatan: tinggi, median, dan rendah. Level yang lebih tinggi menunjukkan kutub positif, sedangkan level yang lebih rendah menunjukkan kutub negatif. Jenis modal dapat dilihat pada 2.11.

<i>Low</i>	<i>Median</i>	<i>High</i>
<i>can, may</i> <i>could, might</i>	<i>will</i> <i>would, should</i> <i>is to, was to</i>	<i>must, ought to</i> <i>need</i> <i>has to, had to</i>

Tabel 2.11. Level Modalitas. Diadaptasi dari (Halliday, 1985, p.75)

### **2.3.2. Ideational (Clause as Representation)**

*Ideational* melibatkan pola pengalaman dunia luar dan dalam menyelidiki sistem linguistik dalam istilah sistem transitivitas. Sebagai cermin pengalaman, klausa menampilkan unsur pengalaman, disebut *Process*. *Process* ini umumnya merupakan kombinasi *Finite* dan *Predicator* dalam fungsi *interpersonal*. Dalam pengalaman tersebut terlibat pengalaman peserta, disebut *Participant* (Peserta). Peserta terlibat dalam proses dalam situasi atau keadaan tertentu yang disebut *Circumstance*. Hubungan fungsional antara proses dan partisipan disebut transitivitas yang diuraikan secara rinci berikut ini:

### Sistem Transitivitas

Terdapat enam tipe proses yang dibedakan dalam sistem transitivitas yaitu *material, behavioural, mental, verbal, relational* dan *existential*. Tabel 2.12 merupakan ringkasan dari proses tersebut.

<i>No</i>	<i>Process Types</i>	<i>Maning</i>	<i>Participants</i>
1	<i>Material:</i>  <i>action</i>  <i>event</i>	'doing'  'doing'  'happening'	<i>Actor, Goal</i>
2	<i>Behavioral</i>	'behaving'	<i>Behaver</i>
3	<i>Mental:</i>  <i>Perception</i>  <i>Affection</i>  <i>Cognition</i>  <i>Desideration</i>	'sensing'  'seeing'  'feeling'  'thinking'  'wanting'	<i>Senser,</i>  <i>Phenomenon</i>
4	<i>Verbal</i>	'saying'	<i>Sayer,Receiver,Ver</i>  <i>biage, Target</i>
5	<i>Relational:</i>  <i>Attribution</i>  <i>Identification</i>	'being'  'attributing'  'identifying'	<i>Carrier,</i>  <i>Attribute,Token,</i>  <i>Value</i>
6	<i>Existential</i>	'existing'	<i>Existent</i>

Tabel 2.12 Proses Transitivitas

### 2.3.3 *Textual (Clause as Message)*

Makna tekstual mengekspresikan hubungan bahasa dengan lingkungan tempat bahasa tersebut dituturkan. Dalam dimensi makna tekstual, klausa dilihat sebagai sumber makna yang digunakan untuk mengorganisasikan informasi atau pesan (Halliday, 1985, p.54). Jika komunikasi terjadi antara seseorang dan orang lain, yang dikomunikasikan adalah informasi. Dalam berkomunikasi, kedua pihak menyampaikan informasi dalam bentuk tuturan yang berupa klausa. Dalam klausa, terdapat pendistribusian informasi, yaitu informasi yang dianggap lebih penting biasanya didahulukan dengan ditempatkan di bagian depan klausa, sedangkan bagian yang diusulkan adalah bagian yang melengkapi informasi yang telah disampaikan sebelumnya. Bagian yang dianggap lebih penting disebut *Theme*, dan bagian yang diusulkan disebut *Rheme* (Halliday, 1985, p.53)

#### 1. *Theme dan rheme*

*Theme* dan *rheme* membantu dalam memahami bagaimana informasi disampaikan dalam klausa. *Theme* adalah elemen yang berfungsi sebagai titik tolak pesan, yang terkait dengan klausa. Sisa dari pesan, bagian di mana *Theme* dikembangkan disebut *Rheme*. Contoh: *The duke has given my aunt that teapot*. Dalam kalimat tersebut *the duke* adalah *theme* sedangkan sisanya *has given my aunt that teapot* adalah *rheme*.

#### 2. *Theme dan Mood*

Mood menentukan elemen yang biasanya dipilih sebagai *theme* dalam klausa. Klausa bisa bersifat *imperative* atau *indicative* dalam mood; dan bisa bersifat

*declarative* atau *interrogative*, serta *yes/no-interrogatif* atau *WH-interrogative*. Berikut merupakan cara menganalisis *Theme* di berbagai kelas Mood (Halliday 1990, p. 44):

a. *Theme* dalam *declarative clause*

Dalam *declarative clause*, pola terbentuk dari *theme* yang digabungkan dengan subjek. Pola khas dari *theme* ini adalah *theme* sebagai struktur subjek: *unmarked theme*. *Theme* ini diwujudkan dengan kata ganti orang *I, you, we, he, she, it* dan *they*. Selain itu kata yang paling umum adalah kata ganti orang *it* dan *there*; dan kelompok terakhir adalah nominal lain dengan *proper noun* sebagai *head*, dan *nomilizations*.

Tema yang bukan subjek, disebut *maked theme: adverbial groups, prepositional phrase* (*Today, night ...*) atau elemen apapun yang berfungsi sebagai *Adjunct*. *Marked theme indeclarative* adalah *Complement*: elemen nominal yang dapat memiliki, dan yang telah ditetapkan sebelumnya ke posisi *Theme*. Contoh:

*This responsibility we accept wholly*

b. *Theme* dalam *interrogative clause*

Fungsi *interrogative* adalah untuk meminta informasi dengan mengajukan pertanyaan dari sudut pandang pembicara, karena ia ingin diberi tahu sesuatu, baik melalui indikasi polaritas '*yes/no*', atau mengharapkan beberapa informasi tergantung pada elemen tematik yang dipilih: *who* berarti penutur mengharapkan untuk mengetahui nama seseorang, *when* berkaitan dengan waktu, dan pertanyaan lainnya.

Contoh:

*Who + wants a glass of orange juice?*

c. *Theme* dalam *imperative clause*

Arti *imperative* adalah memberikan perintah atau saran. Subjek dapat dibuat eksplisit. (Halliday, 2004, p.76-78) mengatakan bahwa *imperative* adalah satu-satunya jenis klausa di mana *predicator* secara teratur ditemukan sebagai *theme*.

Contoh: *close the door!*

#### 4. Multiple Theme

*Multiple theme* menjelaskan lebih jauh tentang struktur *theme*. Pada bagian ini semua metafungsi seperti *ideational*, *interpersonal* dan tentunya *textual* berkaitan satu sama lain. *Multiple Theme* seringkali terdapat dalam teks yang panjang, memiliki satu atau beberapa elemen dalam klausa yang kemudian didistribusikan di *theme* klausa berikut.

<i>But,</i>	<i>Mary,</i>	<i>Surely</i>	<i>We</i>	<i>Can wait until next week</i>
<i>Conj.</i>	<i>Vocative</i>	<i>Modal</i>	<i>Topical</i>	
<i>Textual</i>	<i>Interpersonal</i>		<i>Topical</i>	
<b><i>Theme</i></b>				

Table 2.13 *Multiple theme*. Diadaptasi dari (Gerot and Wignell, 1994, p.18)

#### 5. Predicated Themes

*Predicated theme* adalah kasus khusus pengorganisasian klausa sebagai pesan karena melibatkan pilihan terkait sistem tematik dan informasi. Elemen apapun dengan fungsi *representational* dalam klausa dapat ditandai dengan predikasi. Menurut (Halliday dan Matthiessen, 1985, p.60) “*The predicated Theme structure is frequently associated with an explicit formulation of contrast; it was not....., it was....., who.....*”

Berikut adalah contohnya (Halliday dan Matthiessen, 1985, p.60):

<i>It</i>	<i>Was his teacher</i>	<i>who</i>	<i>Persuaded him to continue</i>
-----------	------------------------	------------	----------------------------------

<i>Theme</i>	<i>Rheme</i>	<i>Theme</i>	<i>Rheme</i>
<i>Theme</i>		<i>Rheme</i>	

Tabel 2.14 *Predicated Themes*. Diadaptasi dari (Halliday dan Matthiessen, 1985, p.60).

#### 6. *Theme in bound, minor and elliptical clauses*

Struktur tematik memiliki tempat dalam struktur dependen seperti *bound*, *minor* dan *elliptical*. Berikut adalah penjelasan dari ketiga theme jenis tersebut:

- *Dependent bound clauses*. Jika *finite*, biasanya memiliki *conjunction* sebagai *theme* struktural, contohnya *because*, *that*, *whether*, diikuti oleh *topical Theme*; seperti tabel

#### 2.15

<i>[I asked]</i>	<i>whether</i>	<i>pigs</i>	<i>have wings</i>
<i>[They knew]</i>	<i>that</i>	<i>in spring</i>	<i>the snow would melt</i>
<i>[He left]</i>	<i>because</i>	<i>his work</i>	<i>was done</i>
	<i>structural</i>	<i>topical</i>	
	<i>Theme</i>		<i>Rheme</i>

2.15 *Theme in finite bound clause with conjunction*. Diadaptasi dari (Halliday dan Matthiessen, 2014, p.99).

Jika *bound clause* dimulai dengan WH-elemen, di sisi lain, elemen tersebut merupakan *theme topical* misalnya pada tabel 2.16

<i>[I asked]</i>	<i>Why</i>	<i>No-one was around</i>
<i>[They knew]</i>	<i>Which side</i>	<i>Their bread was</i>
<i>[Caesar]</i>	<i>Whose army</i>	<i>battered</i>
		<i>Never lost a battle</i>
	<i>topical</i>	
	<i>Theme</i>	<i>Rheme</i>

#### 2.16 *Theme in finite*

*cause WH-element*. Adopted from (Halliday dan Matthiessen, 2014, p.99)

*bound*

WH-elemen juga memiliki fungsi dalam struktur transitivitas klausa. Jika *non-finite*, mungkin ada konjungsi atau preposisi sebagai *Theme* struktural, yang dapat diikuti oleh Subjek sebagai *theme topical*; tetapi banyak klausa *non-finite* tidak memiliki keduanya, dalam hal ini mereka hanya terdiri dari *Rheme*. Lihat tabel 2.17

<i>with for while</i>	<i>all the doors that printer</i>	<i>being locked to work off your machine not blaming them to avoid delay</i>	<i>[we had no way in] [you need a cable] [I'm still disappointed] [have your money ready]</i>
<i>structural</i>	<i>topical</i>		
Theme		<i>Rheme</i>	

2.17. *Finite dependent clause*. Diadaptasi dari (Halliday dan Matthiesen, 2014, p.100)

***Embedded bound clause*** berfungsi di dalam kelompok nominal (misalnya mendefinisikan klausa relatif) dan struktur tematiknya sama dengan klausa dependen. Namun, karena peringkatnya rendah, fakta bahwa mereka tidak berfungsi sebagai konstituen dari sebuah kalimat, kontribusi tematik pada wacana itu paling rendah, dan untuk tujuan praktis dapat diabaikan.. Contoh: *The day **the dam broke***

***Minor clauses***. Minor tidak memiliki mood atau struktur transitivitas dan biasanya berupa panggilan atau salam. Contoh: *Mary!* dan *Good night!*

***Elliptical clauses. Anaphoric ellipsis***. Di bagian ini klausa diisyaratkan dari ucapan sebelumnya, misalnya dalam menanggapi suatu pertanyaan. misalnya: “Yes”, “No”.

***Exophoric ellipsis***. Dalam jenis ellipsis ini, klausa tidak mengandaikan apapun dari apa yang telah terjadi sebelumnya, tetapi dari situasi ini dapat mengambil

keuntungan dari struktur retoritis situasi, khususnya peran penutur dan pendengar. Oleh karena itu, subjek dan kata kerja finite dipahami dari konteks *Thirsty? Are you thirsty?* Struktur seperti ini hanya memiliki struktur tematik, tetapi hanya terdiri dari *rheme* dan *theme* yang merupakan bagian yang dihilangkan dalam ellipsis.

## **2.4 Keberagaman**

Keberagaman menjadi tema utama dalam penelitian ini. Penelitian ini melibatkan imigran Afrika di Amerika yang direpresentasikan dalam sampul buku anak. Terkait hal tersebut penulis akan menjelaskan mengenai latar belakang, tantangan, dan tanggapan imigran Afrika di Amerika.

### **2.4.1 Latar Belakang**

Keberagaman menjadi subjek yang diperdebatkan saat ini, salah satu negara yang dikenal sebagai negara beragam adalah Amerika Serikat. Selain penduduk asli, bangsa ini dibentuk oleh individu dari seluruh penjuru dunia. Mereka bermigrasi ke Amerika bisa karena harapan, keputusan, atau paksaan. Bagi suatu negara yang berdiri berdasarkan persatuan dari berbagai macam latar belakang dan pandangan, seperti; perbedaan budaya, negara, suku bangsa, ras. Amerika sangat rentan mengalami persoalan rasisme dan diskriminasi.

Sepanjang sejarah, orang telah menggunakan keragaman rasial untuk mendiskriminasi orang lain dalam masyarakat. Rasisme telah menjadi masalah sosial utama selama masa kolonial dan masa modern saat ini. Diskriminasi terjadi ketika

seseorang, atau sekelompok orang, diperlakukan tidak adil daripada orang atau kelompok lain karena latar belakang mereka atau karakteristik pribadi tertentu.

Studi yang dilakukan oleh (Badat, 1999, p.29) menunjukkan bahwa diskriminasi berakar pada lembaga sosial masyarakat. Meskipun terdapat perlindungan hukum, minoritas rentan menghadapi diskriminasi hanya karena mereka memiliki beberapa perbedaan dan kelemahan yang membatasinya. Saat ini, diskriminasi sangat luas terjadi terutama kepada orang kulit hitam di Amerika yang merupakan imigran atau keturunan Afrika, di mana mereka telah menjadi sasaran serta penolakan akan hak-hak dasar yang dinikmati warga negara lain, misalnya, hak suara dan hak ekonomi (Badat, 1999, p.29). Selain itu, terdapat *colorism* yang merupakan bentuk diskriminasi berbasis ras di mana orang diperlakukan secara tidak adil karena warna kulit. Orang kulit hitam di Amerika menghadapi hambatan struktural dalam hal layanan kesehatan, pekerjaan, pendidikan, dan lain-lain.

#### **2.4.2 Tantangan Orang Afrika di Amerika**

Jumlah dan persentase imigran Afrika di Amerika Serikat telah meningkat secara signifikan sejak pertengahan 1990-an. Meskipun masih merupakan persentase yang relatif kecil dari populasi imigran, imigran dari Afrika menghadapi banyak tantangan di Amerika Serikat, seperti adanya stigma dan diskriminasi yang mereka hadapi.

(Soylu, 2013, p.4) berpendapat bahwa imigran terus-menerus menghadapi diskriminasi karena warna kulit mereka, suara mereka, cara mereka melihat dan

kepercayaan mereka. Beberapa berpendapat bahwa mereka sering disalahkan dan dianiaya karena adanya perubahan yang tidak diinginkan dalam budaya negara tuan rumah karena kepercayaan dari kelompok orang yang tidak disukai. Selain itu, imigran Afrika juga menghadapi tantangan hukum dan ekonomi yang signifikan yang biasa dialami oleh imigran berpenghasilan rendah, termasuk status imigrasi yang tidak berdokumen; hambatan dalam pekerjaan, hambatan pendidikan; sejumlah besar imigran Afrika merasa kurang atau bahkan tidak dilayani dengan baik oleh para profesional layanan kesehatan. Mereka menghadapi tantangan di tempat kerja dan di lingkungan (Lamphere, Stepick, & Grenier, 2011, p. 62). Banyak yang mengalami diskriminasi serius dan bahkan penolakan proses hukum. Mereka pun harus berjuang dengan konflik antar etnis, diskriminasi ras, dan fitnah budaya (Arthur, 2000, p.79).

Begitu pula dengan pengungsi Afrika yang cenderung memiliki tingkat pendidikan yang relatif rendah, kefasihan berbahasa Inggris yang rendah, dan kurangnya keakraban dengan budaya dan masyarakat Amerika. Banyak yang mengalami trauma psikologis karena konflik bersenjata dan penganiayaan. Secara historis, orang Afrika menjadi sasaran penindasan dan diskriminasi parah dari pihak orang kulit putih Amerika, yang memegang posisi terdepan dalam masyarakat dan menggunakan kekuatan mereka untuk menindas orang Afrika di bawah kendali mereka.

### **2.4.3 Tanggapan terhadap stigma orang Afrika di Amerika**

Selama puluhan tahun imigran Afrika di Amerika Serikat berjuang untuk mengakhiri diskriminasi rasial, penghapusan hak kepemilikan, dan pemisahan rasial yang disahkan di Amerika Serikat melalui *Civil Rights Movement* atau dikenal sebagai gerakan hak-hak sipil. Gerakan ini adalah perjuangan untuk keadilan sosial yang terjadi selama 1950-an dan 1960-an bagi orang berkulit hitam untuk mendapatkan hak yang sama di bawah hukum di Amerika Serikat.

Dari tahun 1600-an, orang Afrika-Amerika diperlakukan sebagai budak yang bekerja untuk orang kulit putih. Pada saat itu, orang Afrika-Amerika didiskriminasi oleh orang kulit putih. Mereka bahkan tidak diperlakukan sebagai manusia, mereka diperlakukan sebagai halnya benda atau binatang. Tentu saja, mereka tidak memiliki hak sipil dan memiliki kehidupan yang sulit.

Selain diperlakukan sebagai budak, orang Afrika pun diperlakukan tidak adil yang mana ditunjukkan dari pemisahan tempat duduk dalam transportasi bus umum. Orang kulit putih duduk di kursi depan bus sedangkan orang kulit hitam duduk di kursi belakang bus. Sehingga Pada tahun 1951, pemboikotan bus pun terjadi. Terdapat sekitar 40.000 orang kulit hitam bergabung dengan pemboikotan itu, mereka tidak menggunakan bus sampai sistem bus diubah. Sehingga akhirnya pemisahan bus dihilangkan.

Pada tahun 1964, Undang-Undang Hak Sipil disahkan, yang mengatakan semua orang harus memiliki hak-hak sipil. Presiden John F. Kennedy mendukung tindakan tersebut begitu pula dengan presiden berikutnya. Pada tahun 1965, Undang-Undang

Hak Pilih didukung oleh Martin Luther King, Jr. yang mengatakan setiap orang memiliki hak untuk memilih. Sehingga orang Afrika memperoleh hak untuk memilih.

## **2.5 Sampul Buku**

Sebuah sampul pada dasarnya adalah wajah dari sebuah buku. Karena wajah kita dapat mencerminkan perasaan batin kita, begitu juga dengan sampul buku dapat mencerminkan apa yang ada di dalam buku tersebut. Sampul buku memainkan peran memperkenalkan buku kepada pembaca potensial. Misalnya, jika sampulnya sebagian besar berwarna gelap dengan gambar bayangan dan burung hantu, itu menunjukkan bahwa cerita di dalam buku tersebut menakutkan.

Selain itu, sampul buku juga dapat mencerminkan dan membantu membentuk budaya. Sampul buku dapat memperkenalkan pembaca pada isi buku dan mengkomunikasikan nilai budaya dan mencerminkan individualitas. Konektivitas gambar, tipografi, konsep desain, dan bahan secara signifikan meningkatkan tujuan komunikasi dalam penyampaianya.

Sampul buku pertama kali muncul di Inggris pada awal abad kesembilan belas ketika penerbit pertama kali mulai mempelajari tentang "*rules of consumerism*" (Powers, 2013, p.257). Penerbit mencoba untuk menarik dan mempertahankan pasar dengan memanipulasi paratext (penafsiran sastra) dalam buku. Pada jaman itu sampul buku sudah menjadi hal yang biasa. Sebelum Perang Dunia I, sampul buku sudah mulai menggunakan unsur bergambar terutama pada buku cerita anak. Dengan berjalannya waktu saat ini hampir semua sampul buku menggunakan gambar.

Sampul buku menjadi bagian penting dari pengalaman membaca karena merupakan bentuk komunikasi pertama dengan pembaca. Tanpa adanya sampul buku tidak ada bentuk komunikasi visual dan iklan. Ketika pembaca dihadapkan dengan rak buku mereka cenderung menilai buku dari sampulnya tanpa mengetahui penulis siapa, sampul buku memberikan intrik visual untuk menarik perhatian konsumen.

Seni sampul merupakan faktor kunci dalam kesuksesan sebuah buku. Terutama di lingkungan sosial yang menjadi semakin dominan secara visual, dan sampul buku juga menjadi bagian penting dari praktik budaya membaca. Sampul buku dapat mempengaruhi dan memberikan motivasi kepada anak untuk membaca. Anak menjadi melek dalam banyak hal, tidak hanya melalui bahasa tetapi melalui pembelajaran untuk menggunakan kombinasi berbagai mode, seperti gambar, tata letak, warna, desain dalam sampul buku.