

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Multimodalitas

Multimodalitas merupakan gabungan dari dua atau lebih mode semiotik yang berbeda-beda dan digunakan secara bersamaan pada saat berkomunikasi. Pernyataan ini juga diungkapkan oleh Kress and Van Leeuwen (10) bahwa *multimodality* digunakan untuk merujuk kepada cara orang berkomunikasi menggunakan *modes* yang berbeda pada saat bersamaan. Bentuk mode tidak hanya berupa tulisan melainkan dapat berupa gambar, suara dan bentuk lainnya. Menurut Iedema (39) Multimodalitas dapat dikatakan sebagai istilah teknis yang bertujuan menunjukkan bahwa pemaknaan yang dilakukan manusia memanfaatkan beragam semiotic. Penggunaan gabungan mode pada saat berkomunikasi dapat dianalisis menggunakan metode analisis multimodalitas dan tidak hanya terbatas pada visual ataupun verbal saja namun juga gabungan dari visual dan verbal. Selain itu teori multimodalitas secara rinci menganalisis berbagai aspek-aspek yang terdapat pada visual dan adanya penggabungan antara visual dan verbal yang saling berkontribusi menghasilkan makna yang lebih lengkap meskipun masing-masing komponen dari visual dan verbal itu berbeda.

Semua alat komunikasi baik visual maupun verbal memiliki peran yang sangat penting dalam membangun makna karena setiap bahasa mengandung makna yang bersifat informatif. Menurut O'Halloran and Smith in Sinar (133) menjelaskan bahwa analisis multimodalitas yang menggunakan lebih sumber *semiotic* atau

sarana komunikasi memiliki tujuan untuk mencapai fungsi komunikatif teks tersebut jika analisis segala jenis komunikasi itu memiliki teks interaksi dan integrasi.

Ketika berkomunikasi, manusia dapat menggunakan lebih dari satu mode. Sehingga Kress and Van Leeuwen mengembangkan teori metafungsi dari Michael Halliday dengan memfokuskan tidak hanya pada verbal, namun pada visual juga. Berikut fungsi multimodalitas yang dikutip dari Kress and Van Leeuwen (41) menjelaskan fungsi multimodalitas sebagai sistem komunikasi visual, seperti semua mode semiotika. Dengan mengadopsi gagasan teori dari Halliday sehingga terdapat tiga metafungsi yaitu *ideational*, *interpersonal*, dan *textual* yang mana berlaku pada semua mode semiotika dan tidak spesifik untuk lisan atau tulisan.

2.2 Systemic Functional-Multimodal Discourse Analysis

SF-MDA merupakan studi yang pendekatannya mengarah pada analisis makna yang terkandung dalam bahasa atau teks dan gambar visual. SF-MDA berpusat pada sistematika susunan *semiotic resources* sebagai alat mengukur tentang makna pada suatu lingkungan. Berikut kutipan yang menjelaskan hal tersebut.

“SF-MDA is a different subfield within Halliday’s broad conception of social semiotics; SF-MDA concerned with the systemic organization of semiotic resources as tools for creating meaning in society” (Carey Jewitt, Jeff Bezemer dan Kay O’Halloran (56))”

Pada pendekatan SF-MDA diperlukan teori untuk mengimbangi pendekatan tersebut sehingga adanya *systemic functional theory*. Menurut kutipan Carey Jewitt,

Jeff Bezemer dan Kay O'Halloran (58) yang menjelaskan bahwa SFT digunakan untuk mengeksplorasi dan menganalisis objek berupa gambar, gestur, ruang, objek 3D, suara, music dan sebagainya. SFT yang digunakan untuk menganalisis makna pada objek dan menghasilkan empat makna yang disebut dengan metafungsi. Metafungsi tersebut adalah *experiential meaning*, *logical meaning*, *interpersonal meaning* dan *textual meaning*. Berikut penjelasan dari Jewitt, Bezemer, dan O'Halloran (34) tentang empat metafungsi ini

1. *Experiential meaning*: Untuk membangun pengalaman kita tentang dunia.
2. *Logical Meaning*: Menghubungkan kejadian-kejadian di dunia secara logis.
3. *Interpersonal Meaning*: Menetapkan hubungan sosial dan menciptakan sikap kepada dunia.
4. *Textual Meaning*: Untuk mengatur pesan.

2.2.1 Register and Genre

Menurut Jewitt, Bezemer, dan O'Halloran (38) *Register* dan *genre* digunakan untuk menghubungkan konteks situasi yang ada dalam teks pada analisis multimodalitas. *Register* berkaitan dengan susunan *ideational* (*experiential* dan *logical meanings*), *interpersonal* dan *textual meanings* yang memiliki hubungan dengan tiga variabel yaitu *field*, *tenor*, dan *mode*. *Field* berkaitan dengan aktivitas alam, *tenor* berkaitan dengan aktivitas sosial dan *mode* berkaitan dengan pesan yang berisi informasi. Sedangkan *genre* berkaitan dengan sistem proses sosial yang memiliki suatu hubungan di dalam kehidupan berbudaya.

2.2.2 Intersemiosis dan Resemiotisasi

Carey Jewitt, Jeff Bezemer dan Kay O'Halloran (67) menjelaskan bahwa *Intersemiotic* merupakan suatu proses yang memahami hubungan makna antara teks bahasa dan gambar (visual dan verbal). Sedangkan *resemiotisasi* merupakan suatu proses yang mana antara mode satu dan yang lainnya tidak memiliki hubungan makna. pada interaksi *intersemiosis* dan *resemiotisasi* adalah kunci utama dalam pendekatan analisis multimodalitas.

2.3 Systemic Functional Linguistic

Systemic Functional Linguistic atau yang disebut sistem tata bahasa fungsional merupakan teori yang memfokuskan pada penggunaan tata bahasa. Hubungan antara bahasa dan fungsinya pada sosial (situasi dan budaya), Tata Bahasa Fungsional memperlakukan grammar sebagai sumber yang membuat makna dan berfokus pada keterkaitan antara bentuk dan makna. Menurut Halliday dan Matthiessen (24) menyatakan bahwa "*The grammatics- the model of grammar- should be as rich as the grammar itself because the functional grammar is complex in making and understanding of meaning.*" Berdasarkan kutipan tersebut dapat dipahami bahwa Tata Bahasa Fungsional berfokus untuk menganalisis makna pada sebuah teks. Tata bahasa fungsional membagi klausa menjadi tiga yaitu *clause as exchange*, *clause as representation* dan *clause as message*.

2.4 Metafungsi verbal

Halliday dan Matthiessen (320) membagi tiga klausa yaitu *textual meaning*, *ideational meaning*, dan *interpersonal meaning*.

2.4.1 Metafungsi Ideational

Komponen metafungsi *ideational* meliputi *process*, *participant* dan *circumstance*. Representasi yang terjadi berdasarkan proses peristiwa itu terjadi, partisipan atau entitas yang melakukan atau mendapatkan proses, dan situasi yang mendeskripsikan di mana, kapan, mengapa, dan bagaimana proses itu.

Halliday & Matthiessen (511) menjelaskan bahwa fungsi *ideational* diklasifikasikan menjadi dua sub fungsi yaitu: *Logical* dan *Experiential*. *Logical meaning* berkaitan dengan hubungan antar ide *clause* dan mengacu pada sumber tata bahasa untuk membangun unit tata bahasa menjadi kompleks misalnya untuk menggabungkan dua atau lebih klausa menjadi *clause complex*. *Experiential meaning* merupakan sumber tata bahasa yang mendeskripsikan pengalaman melalui *clause* atau bagaimana dunia itu diwakilkan oleh pembicara melalui bahasa yang melibatkan tindakan (*verb*), benda (*noun*), atribut benda (*adjectives*) serta latar belakang, tempat, waktu dan lain-lain (*adverbials*). Halliday (108) menyatakan bahwa “*experiential meaning is an interpretation of the clause in its function as representation*”. Artinya *experiential meaning* adalah makna yang merepresentasikan pengalaman di dunia melalui *clause*. Sehingga untuk menganalisis teks melalui perspektif *experiential meaning* akan melibatkan *system gramatikal* yaitu *transitivity*.

2.4.1.1 Transitivity

Halliday (134) menjelaskan bahwa *transitivity* adalah kumpulan pilihan di mana pembicara mengkodekan pengalaman tentang dunia luar dan dunia dalam yaitu kesadarannya sendiri bersama dengan *participant* dalam proses

dan *circumstance*. *Transitivity* adalah sistem utama dalam menafsirkan makna menggunakan jenis proses yang dapat dikelola untuk menganalisis *clause*.

2.4.1.2 Process

Process adalah kegiatan yang dilakukan atau terjadi pada *clause*. Menurut Gerot & Wignell (54) mengungkapkan bahwa *process* menduduki posisi sentral karena dapat menentukan *participant*, yaitu entitas yang terlibat di dalamnya sebagai satu pihak tertentu. *Process* ini terbagi menjadi enam proses pada *transitivity* yaitu *material*, *mental*, *behavioral*, *relational*, *existential*, dan *verbal*.

Material Process

Material Process merupakan proses yang berhubungan dengan mengerjakan sesuatu atau ada yang dilakukan oleh *participant*. *Participant* yang melakukan aksi atau tindakan disebut *Actor* yang menjadi *participant* utama. Ketika klausa memiliki satu *participant* dan aktif maka *participant* tersebut adalah *actor*. *Participant* lainnya disebut *Goal*. *Goal* berperan sebagai objek yang terkena tindakan tersebut atau kepada siapa proses itu ditujukan. Gerot & Wignell (55) mengungkapkan bahwa *material process* diidentifikasi ke dalam dua hal: (1) *process* atau aksi yang dilakukan suatu entitas kepada entitas lainnya dan (2) tentang sesuatu *event* yang terjadi. Tindakan yang dilakukan pada *material process* melibatkan aktivitas fisik karena merupakan tindakan yang nyata berdasarkan pengalaman manusia. Klausa dengan *material process* wajib memiliki tindakan (*process*) dan

pelaku (*participant*). Halliday and Matthiessen (1979) menyatakan, “*material’ clauses are clauses of doing-&-happening: a ‘material’ clause construes a quantum of change in the flow of events as taking place through some input of energy.*” Terdapat dua jenis material process yaitu *happening* dan *doing*. *Happening* ditandai dengan *absence of goal* atau tidak adanya tujuan sedangkan *doing* ditandai dengan *presence of goal* atau adanya tujuan.

Tindakan yang melibatkan *Actor* sebagai *participant*. Misalnya:

<i>The flowers</i>	<i>Grow</i>
<i>Participant</i>	<i>Process: Material</i>

Tabel 2.4.1.2.1 Contoh material process

Beberapa proses memiliki lebih *participant* ketika memiliki *Goal*.

Misalnya:

<i>The Lion</i>	<i>Bit</i>	<i>The tourist</i>
<i>Participant (actor)</i>	<i>Process: Material</i>	<i>Participant: Goal</i>

Tabel 2.4.1.2 Contoh material process

Goal memiliki makna tersirat yaitu “*directed at*” yang artinya *goal* adalah *participant* yang menjadi tujuan proses atau kepada siapa tindakan itu dilakukan.

Selain *actor* dan *goal*. *Material process* juga memiliki *participant* lainnya yaitu: *beneficiary (recipient & client)* dan *range*. Pada *material*

process, *beneficiary* merupakan *recipient* dan *client*. *Recipient* adalah *participant* yang menerima barang sedangkan *client* adalah *participant* yang kepada siapa layanan disediakan. Sementara *range* adalah *participant* yang menentukan cakupan yang terjadi. *The range* dalam *material process* biasanya disebut *scope* yang hanya memiliki *actor* dan tidak ada *goal*.

Mental Process

Mental Process merupakan proses yang berkaitan dengan kegiatan yang dirasakan oleh indera manusia selaku *participant* utama. Mengutip Halliday pada Nurhayati (155) yang menyatakan bahwa “*mental process are processes of sensing. This means that mental process involves the clauses of feeling, thinking and perceiving.*” Terdapat tiga tipe dari *mental process* yaitu: *Perasaan (affective or reactive)*; *Pemikiran (cognitive)*, dan *merasakan melalui lima indera (perceptive)*. Pada proses ini, *participant* yang merasakan atau yang mengalami proses disebut *senser* sedangkan hal yang dirasakan, dilihat, atau dipikirkan disebut *phenomenon*. *Phenomenon* pada *mental process* tidak hanya terbatas pada entitas (nomina) tetapi bisa juga berupa fakta (Halliday and Matthiessen 203). Pada *mental process* terdapat tiga jenis kata kerja.

Kata kerja yang pertama adalah *cognition*, yang meliputi proses seperti *thinking, knowing* dan *understanding*.

<i>I</i>	<i>Believe</i>	<i>That I can fly</i>
<i>Senser</i>	<i>Mental: Cognition</i>	<i>Phenomenon</i>

Tabel 2.4.1.2.3 Contoh *cognition mental process*

Kata kerja yang kedua adalah *affection*, yang meliputi proses seperti *liking, loving, dan fearing*.

<i>I</i>	<i>Fear</i>	<i>It</i>
<i>Senser</i>	<i>Mental: Affection</i>	<i>Phenomenon</i>

Tabel 2.4.1.2.4 Contoh *affection mental process*

Kata kerja yang ketiga adalah *perception*, yang meliputi proses seperti *seeing and hearing*.

<i>I</i>	<i>Feel</i>	<i>Okay</i>
<i>Senser</i>	<i>Mental: Perception</i>	<i>Phenomenon</i>

Tabel 2.4.1.2.5 Contoh *perception mental process*

Behavioural Process

Behavioural process merupakan proses psikologis dan fisiologis, seperti bernapas, tersenyum, bermimpi, makan, mendengar dan sebagainya (Gerot & Wignell 60). *Participant* yang memiliki kesadaran dan melakukan tindakan disebut *behave* sedangkan aksi atau *process* itu sendiri disebut *behavioral*, dan kedua ini termasuk *participant* dari *behavioral process*. Di bawah ini adalah contoh *behavioral process*.

<i>My mother</i>	<i>is crying</i>
------------------	------------------

<i>Behaver</i>	<i>Process: Behavioral</i>
----------------	----------------------------

Tabel 2.4.1.2.6 Contoh *behavioral process*

Kalimat '*my mother is crying*' termasuk dalam *behavioral process* karena kegiatan yang dilakukan tidak melakukan kegiatan fisik melainkan berhubungan dengan aktivitas tubuh (fisiologis) dan psikologis.

Relational Process

Relational processes merupakan *process* yang menunjukkan bahwa *participant* memiliki *attribute* dan identitas. Menurut Halliday (199) *relational process* memiliki dua kategori yaitu: (1) *Attributive* '*a is an attribute of x*' dan (2) *Identifying* '*a is an identifying of x*'. Kedua kategori ini dapat diklasifikasikan sesuai dengan digunakan untuk mengidentifikasi sesuatu (*identifying*) atau menentukan kualitas sesuatu (*Attribute*). *Attributive* memiliki *participant* yang berfungsi sebagai *carrier* dan *attribute* sedangkan *Identifying* memiliki *participant* yaitu *identifier* dan *identified*, atas *token* dan *value*. *Value* adalah *participant* yang berhubungan dengan *meaning*, *reference*, *function*, *status* atau *role*. *Token* adalah *participant* yang berkorelasi dengan *sign*, *name*, *bagan*, *holder* dan *occupant*. *Relational process* juga bertindak sebagai *intensive*, *possessive*, dan *circumstantial* (Gerot & Wignell 62). *Intensive* adalah hubungan antara dua *participant* yang memiliki kesamaan, tetapi salah satu bertindak untuk menjelaskan yang lainnya (Halliday 114). *Possessive* adalah relasi antara kedua *participant* yang salah satunya memiliki label dimiliki, yang lainnya label memiliki (Halliday

121). Sedangkan Pada kategori *circumstantial*, Halliday (119) membagi hubungan antara dua *participant* ini menjadi: *time, place, manner, cause, accompaniment, matter* atau *role*.

Existential Process

Existential process merupakan proses yang memiliki fungsi mengatur keberadaan *participant*. Untuk mengidentifikasi *existential process* sangat mudah karena strukturnya menggunakan kata *there*. Kata *there* seperti *clause* yang tidak memiliki fungsi representasi tapi berperan sebagai *subject*. Menurut Eggins (214) menjelaskan bahwa “*there when used in existential processes, has no representational meaning: it does not refer to location.*”

e.g: There’s a durian tree in the yard

<i>There’s</i>	<i>a durian tree</i>	<i>In the yard</i>
<i>Existential</i>	<i>Existent</i>	<i>Circumstance: Place</i>

Tabel 2.4.1.2.7 Contoh existential process

Verbal Processes

Menurut Halliday (140) menyatakan bahwa “*verbal processes are processes of saying and cover any kind of symbolic exchange of meaning*” artinya *verbal process* adalah *proses* yang mengatakan, atau lebih akurat dari sinyal *symbol*. Sehingga *verbal process* merupakan perantara dari *material process* dan *mental process* yang mana mengatakan sesuatu adalah tindakan fisik yang mencerminkan operasi mental. Pada proses ini, *sayer* merupakan *participant* utama yang bertindak sebagai menyampaikan pesan dan ada tiga *participant* lainnya yaitu (1) *receiver* atau *participant* yang mengarahkan kepada siapa pernyataan itu ditujukan, (2) *verbiage* atau *participant* yang berisikan pesan yang disampaikan, dan (3) *target* adalah *participant* yang ditargetkan dalam proses atau sebagai penerima pesan.

2.4.1.3 Participant

Berikut konfigurasi *participant* sesuai dengan transitivity Halliday:

Process type	Category meaning	Participants
Material <ul style="list-style-type: none"> ● Action ● Event 	Doing <ul style="list-style-type: none"> ● ‘Doing’ ● ‘Happening’ 	Actor, Goal
Mental Perception	‘Sensing’ <ul style="list-style-type: none"> ● ‘Seeing’ 	Senser, Phenomenon

Affection	<ul style="list-style-type: none"> • 'Feeling' 	
Cognition	<ul style="list-style-type: none"> • 'Thinking' 	
Verbal	'Saying'	Sayer. Target, Receiver, Verbiage
Relational	'Being'	Carrier, Attribute
Attribution	<ul style="list-style-type: none"> • 'Attributive' 	Token, Value
Identification	<ul style="list-style-type: none"> • 'Identifying' 	
Existential	'Existing'	Existent
Behavioral	'Behaving'	Behaver

Tabel 2.4.1.3.1 Jenis-jenis *participant*

2.4.1.4 Circumstance

Circumstance merupakan komponen yang terkait dengan *process* dalam *system transivity* pada *experiential meaning*. Halliday (134-328) membagi *circumstance* ke dalam beberapa jenis yaitu: *Extend and location*, *Manner (means, quality, comparison, degree)*, *Cause (reason, purpose, behalf)*, *Accompaniment*, *Role*, *Matter*.

1. Extend and Location

Extend and location berkaitan dengan proses dalam *space* dan *time* dan terbagi menjadi empat jenis.

	Spatial	Temporal
--	----------------	-----------------

Extent (Including interval)	Distance Walk (for) seven miles stop every ten yards	Duration Stay (for) two hours pause every ten minutes Frequency Knock three times
Location	Place Work in the kitchen	Time Get up at six o'clock

Tabel 2.4.1.4.1 *Circumstantial* dari *extent and location* (Halliday 315)

Menurut Halliday (136) *Temporal* dan *spatial expressions* memiliki kesamaan yang signifikan yaitu:

1. *Temporal* dan *spatial* menggabungkan pengertian luas dan lokasi: tidak hanya mengenali luas dan lokasi dalam ruang tetapi juga luas dan lokasi dalam waktu.
2. Pada ruang dan waktu, luas dapat diukur dalam satuan standar: memiliki jam dan tahun, dan memiliki inci dan mil, dan acre, atau ekuivalen metriknya (yang belum didomestikasi dalam bahasa Inggris).
3. Pada ruang dan waktu, luas dan lokasi dapat bersifat pasti atau tidak terbatas;
4. Pada lokasi, *spatial* maupun *temporal*, lokasi dapat berupa absolut, atau relatif terhadap 'di sini-&-sekarang'; dan, jika relatif, mungkin dekat atau jauh;
5. Pada lokasi, *spatial* dan *temporal* ada perbedaan antara istirahat dan gerak; dan, dalam gerak, antara gerak menuju dan gerak menjauhi,

Extend berkaitan dengan *distance* proses itu terungkap dan *duration* atau waktu proses itu terungkap. Bentuk *The interrogative* untuk *Extent*

adalah *how far? how long? how many [measure units]? how many times?* Struktur pada *extent* dalam *interrogative forms* adalah *nominal group* dengan *quantifier* (*definite* atau *indefinite* dan dengan atau tidak ada *prepositions*).

Menurut Halliday (136) “*Location construes the location of the unfolding of the process in space-time: the place where it unfolds or the time when it unfolds.*” Umumnya pertanyaan *location* berkaitan dengan *where?* dan *when?* demikian juga *place* dan *time* tidak hanya mencakup *static location* tetapi juga *source, path, dan destination of movements, the general interrogatives of Location are where? when?*

2. Manner

Menurut Halliday (318) “*The circumstantial element of Manner construes the way in which the process is actualized.*” *Manner* terbagi menjadi 4 kategori yaitu: *means, quality, comparison, dan degree.*

Means

Menurut Halliday (318) “*Means refers to the means whereby a process takes place; it is typically expressed by a prepositional phrase with the preposition by or with. The interrogative forms are how? and what with?*” Artinya *means* adalah kategori *circumstance manners* yang mengacu pada tempat sehingga *Means* dekat dengan peran *participant* yaitu *Agent*.

Quality

Quality mengacu pada kualitas yang menggunakan *adverbial group -ly* dan *adverb* sebagai *head* (Halliday 319). Ekspresi *quality* juga menyertakan jenis yang lebih spesifik seperti spesifikasi *movement*.

Comparison

Comparison mengacu pada perbandingan yang biasanya menggunakan prepositional phrase yaitu *like* atau *unlike*, atau *adverbial group* yang memiliki persamaan atau perbedaan (Halliday 319).

Degree

Degree biasanya dinyatakan dengan *adverbial group* yang umum seperti *much*, *a good deal*, *a lot* atau dengan *adverbial group* yang lebih terbatas seperti *deeply*, *profoundly*, *completely*, *heavily*, *badly* (Halliday 140). *Degree* mengacu pada seberapa jauh aktualisasi proses dan sering terjadi segera sebelum atau segera sesudah.

Type	WH-Form	Examples
Means	How? What with?	(Mend it) with a fuse wire
Quality	How	(They sat there) in complete silence
Comparison	What like?	(He signs his name) differently
Degree	How much	(They all love her) deeply

Tabel 2.4.1.4.2 Contoh manner circumstantials (Halliday 321)

3. Cause

Menurut Halliday (140) “*The circumstantial element of Cause construes the reason why the process is actualized.*” *Cause* terbagi menjadi tiga kategori yaitu: *Reason*, *Purpose*, dan *Behalf*.

Reason

Halliday menjelaskan bahwa *reason* mewakili alasan proses itu terjadi atau apa yang menyebabkannya; *reason* ditandai dengan adanya kata

“because” (321) *Reason* menggunakan *prepositional phrase* dengan *through, from, for* atau *preposition* yang lebih kompleks seperti *because of, as a result of, thanks to, due to; also, the negative for want of*.

Purpose

Halliday menjelaskan bahwa *purpose* mewakili tujuan dan alasan suatu tindakan itu terjadi (321). Biasanya, *purpose* menggunakan *prepositional phrase* yaitu “for” atau dengan *preposition* yang lebih kompleks seperti *in the hope of, for the purpose of, for the sake of*.

Behalf

Halliday menjelaskan bahwa *Behalf* mewakili suatu entitas. Umumnya atas nama siapa atau untuk siapa tindakan itu dilakukan (321). *Behalf* menggunakan *prepositional phrase* yaitu *for* atau *preposition* yang lebih kompleks seperti *for the sake of, in favour of (negative: against), on behalf of;*”

Type	WH-form	Examples
Reason	Why? How?	(They left) because of the draught
Purpose	What for?	(it’s all done) with a view to promotion
Behalf	Who for?	(Put in a word) on my behalf

Tabel 2.4.1.4.3 Contoh cause circumstantialas (Halliday 322)

Accompaniment

Accompaniment melibatkan *participant* dalam proses selain itu merepresentasikan makna ‘and’, ‘or’, ‘not’ sebagai *circumstantialas* (Halliday (324). *Accompaniment* menggunakan *prepositional phrases* dengan

prepositions seperti *with*, *without*, *besides*, *instead of*. Selain itu, *Accompaniment* juga terbagi menjadi dua sub-kategori yaitu: *comitative* dan *additive*; yang masing-masing memiliki aspek *positif* dan *negative*.

Comitative

Comitative merepresentasikan satu proses yang terjadi meskipun dua *participant* terlibat dalam proses tersebut (Halliday (324)).

Additive

Additive merepresentasikan proses menjadi 2 kejadian yang kedua *participant* berbagi fungsi yang sama namun salah satunya diwakili secara tidak langsung untuk tujuan yang berbeda (Halliday (325)).

	WH-form	Examples
Comitative, positive: 'accompanied by'	Who/What with? And who/what else?	Fred came with Tom Jane set out with her umbrella
Comitative, negative: 'Not accompanied by'	But not who/what?	Fred came without Tom I came without my key
Additive, negative: 'In addition to'	And who/what else?	Fred came as well as Tom
Additive, negative: 'As alternative to'	And not who/what?	Fred came instead of Tom

Tabel 2.4.1.4.4 Contoh *accompaniment circumstantials* (Halliday 324)

Role

Role merepresentasikan makna '*be*' dan '*become*'. Biasanya, *Role* berkaitan dengan *participant* dalam *clause* (Halliday (326)). *Role* terbagi menjadi dua sub-kategori yaitu *Guise* ('*be*') dan *Product* ('*become*'). *Guise* berkaitan dengan *interrogative what as?* Dan mengkonstruksi makna '*be*'

(Halliday (326). Sedangkan *Product* berkaitan dengan *interrogative what into?* dan makna *'become'* demikian juga sebagai *attribute* atau *identity* (Halliday (326).

Matter

Matter berkaitan dengan *verbal processes* dan *interrogative 'what about?'*. *Matter* menggunakan *prepositions* seperti *about, concerning, with reference to* dan kadang-kadang *simply of* (Halliday (327).

2.4.2 Metafungsi Interpersonal

Menurut Halliday (21) *Interpersonal* merepresentasikan “*the idea that language can be used as a means of communicating information*”. Berdasarkan kutipan tersebut dapat dipahami bahwa *interpersonal meaning* sebagai sarana berkomunikasi untuk memberikan informasi. Selain itu *interpersonal* juga disebut *clause as exchange* yang berarti klausa yang dipakai sebagai sarana pertukaran makna antara pembicara atau penulis dan pendengar atau pembaca. Menurut Halliday dan Matthiessen (107) terdapat dua jenis peran pembicara yaitu *giving* dan *demanding*. *Giving* merupakan pertukaran barang dan jasa (*good & service*) dan dinyatakan dalam bentuk permintaan (*offer*) untuk barang dan jasa serta dalam bentuk pernyataan (*statement*) untuk informasi. *Demanding* merupakan pernyataan yang dinyatakan dalam bentuk perintah (*command*) untuk barang dan jasa dan bentuk pertanyaan (*question*) untuk informasi.

	Commodity Exchanged	
Role in exchange	(a) Good-&-service	(b) Information

Giving	'offer'	'statement'
Demanding	'command'	'question'

Table 2.4.2.1 Giving/demanding, goods-&-services/information

(Halliday136)

		Initiation (A/B)	Response	
			Expected (C)	Discretionary (D)
Give (M)	Good-&- service (X)	Offer Shall I give you this teapot?	Acceptance Yes, please, do!	Rejection No, thanks
Demand (N)		Command Give me that teapot	Undertaking Here you are	Refusal I won't
Give (M)	Information (Y)	Statement He's giving her teapot	Acknowledgement Is he?	Contradiction No, he isn't
Demand (N)		Question What is he giving her?	Answer A teapot	Disclaimer I don't know

Table 2.4.2.2 Speech functions and responses (Halliday 137)

2.4.2.1 Giving

Menurut Halliday dan Matthiessen (17) menyatakan bahwa "*Either the speaker is giving something to listener (a piece of information, for example, as in Boof keeps scaring me).*" Berdasarkan kutipan tersebut dapat dipahami bahwa pada *giving*, pembicara memberikan sesuatu yang artinya secara tidak langsung mengundang pendengar untuk menerima informasi.

2.4.2.2 Demanding

Mengutip dari Halliday and Matthiessen (135) bahwa “*demanding means ‘inviting to give’*”. Berdasarkan kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa pada *demanding*, pembicara menuntut pendengar untuk memberikan sesuatu atas informasi yang pembicara berikan.

2.4.2.3 The Mood Element

Interpersonal meaning memiliki elemen yang menganalisis hubungan antara *participant* dalam sebuah teks. Menurut Bustam

“*Interpersonal metafunction is commonly realized by mood and modality analysis. In Mood analysis, it can be revealed the role of the speaker wanted to be in the speech situation, and also the role the speaker wanted to assign to the hearer.*” (157)

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa untuk mengetahui peran *speaker* berdasarkan situasi dan informasi yang disampaikan kepada pendengar maka dapat diwujudkan dengan melakukan analisis *mood*. *Mood* dan *residue* merupakan elemen utama berdasarkan perannya. Pada *mood* terdapat *subject* dan *finite* sedangkan *residue* terdapat *predicator*, *complement*, dan *adjunct*.

1. Mood

Mood merupakan elemen yang terdapat pada *interpersonal meaning*. Menurut Halliday dan Matthiessen (111) “*It is called the Mood element, and it consist of two parts: (1) the Subject, which is a nominal group, and (2) the Finite operator, which is part of a verbal group*”. Berdasarkan kutipan tersebut dapat dipahami bahwa dalam sebuah mood terdapat dua bagian lagi yaitu *subject* dan *finite*.

a. Subject

Subject merupakan elemen pertama pada *mood* yang mana adalah *nominal group* dan dapat ditandai dengan orang (*person*) atau sesuatu (*thing*) yang perannya pada klausa sebagai *nominal group*. *Subject* berfungsi dalam struktur *clause of exchange* sebagai elemen yang bertanggung jawab atas validitas dari apa yang pembicara katakan (Halliday dan Matthiessen 83).

b. Finite

Finite merupakan elemen kedua dari mood yang menjadi operator atau melengkapi *subject* sehingga termasuk bagian dari *verbal group*. Menurut Halliday dan Matthiessen (111) “*The Finite element is one of a small number of verbal operators expressing tense*”. Secara gramatikal, *finite* dapat disebut *primary tense* dan juga *modality*. Dengan demikian, *finite* diungkapkan melalui operator verbal yang bersifat *temporal or modal*.

Temporal berkaitan dengan waktu seperti masa lalu (*past*), masa kini (*present*) atau masa depan (*future*). Sedangkan *modal* berkaitan dengan

sesuatu yang dilakukan berdasarkan penggunaan kata. *Modal* terdiri dari lemah (*low*), sedang (*median*), dan tinggi (*high*).

2. Residue

Residue terdiri dari tiga elemen yaitu *Predicator*, *Complement* dan *Adjunct*. Elemen-elemen ini pada sebuah klausa terdapat satu *predicator*, satu atau dua *complement*, dan terkadang terdapat juga *adjunct*.

a. Predicator

Menurut Halliday dan Matthiessen (121) yang menyatakan bahwa “*The Predicator is present in all major clauses, except those where it is displaced through ellipsis. *It is realized by a verbal group minus the temporal or modal operator*”. Kutipan tersebut menjelaskan bahwa *predicator* berbeda dengan *finite* karena bukan *temporal* atau *modal operator* melainkan *predicator* adalah *verb* yang teridentifikasi sebagai *non-finite*. *Predicator* merupakan *verb* (kata kerja) dari klausa yang mengandung verbal group dan menjelaskan apa yang dilakukan, apa yang terjadi atau apa yang ada (Gerot & Wignell 31).

b. Complement

Menurut Halliday dan Matthiessen (122) menyatakan bahwa *complement* berpotensi menjadi *subject* karena biasanya dalam bentuk *nominal group* selain itu *complement* berfungsi menjelaskan kata kerja yang dilakukan oleh *subject*.

c. Adjunct

Menurut Halliday dan Matthiessen (123) *adjunct* tidak berpotensi menjadi *subject* melainkan sebagai keterangan tambahan pada klausa. Ada atau tidaknya *adjunct*, klausa masih tetap dipahami. *Adjunct* biasanya direalisasikan oleh *adverbial group* atau *prepositional phrase* (yaitu *preposition + nominal group* daripada *nominal group*). *Adjunct* terdiri dari beberapa macam yaitu:

1. Circumstantial Adjunct

Menurut Halliday dan Matthiessen (125) *circumstantial adjunct* berada pada akhir klausa dan berfungsi sebagai *circumstance* di struktur *transitivity* pada klausa. Selain itu *circumstantial adjunct* adalah penjelasan dari *how, when, where, by whom* (Gerot and Wignel (34))

2. Conjunctive Adjunct

Menurut Halliday and Matthiessen (132) *conjunctive adjunct* adalah kata yang mengatur hubungan kontekstual pada sebuah klausa. Selain itu *conjunctive adjunct* ditandai dengan adanya konjungsi yang dapat menjadi sebuah penghubung.

3. Comment Adjunct

Menurut Gerot dan Wignell (35) menjelaskan bahwa “*Comment adjunct express the speaker’s comment.*” Kutipan tersebut dapat dipahami *Comment adjunct* merupakan ekspresi dari seseorang saat berbicara.

4. Mood Adjunct

Menurut Halliday dan Matthiessen (126) *mood adjunct* berada sebelum atau sesudah *finite*. Selain *finite*, *mood adjunct* juga dapat berada sebelum atau sesudah *subject*. *Mood adjunct* juga menjelaskan lebih spesifik tentang sebuah *finite verbal operators*. Berikut penjelasan berdasarkan kutipan dari Gerot dan Wignell (35) “*Mood Adjunct relate specifically to the meaning of the finite verbal operators, expressing probability, usuality, obligation, inclination or time*”

3. Category

Berdasarkan kutipan Halliday (74) menjelaskan bahwa “*The grammatical category that is characteristically used to exchange information is the indicative.*” Kutipan tersebut dapat dipahami bahwa *category* digunakan untuk pertukaran informasi yaitu *indicate*. Menurut Gerot dan Wignell (38) menjelaskan bahwa *indicative mood* diwujudkan dengan adanya *subject + finite*”. *Subject* dan *finite* yang menentukan *declarative* dan *interrogative*.

Menurut Halliday dan Matthiessen (114) *declarative* adalah sebuah pernyataan. Sedangkan *interrogative* menurut Halliday dan Matthiessen (134) menjelaskan bahwa *interrogative* dilakukan untuk mendapatkan jawaban dari pertanyaan yang diajukan. Terdapat dua tipe dari *interrogative* yaitu *polar (yes/no question)* dan *Wh-question*. *Polar (yes/no question)* merupakan pertanyaan yang jawabannya setara dengan ‘yes’ atau ‘no’

sedangkan *wh-question* merupakan *content questions* yang jawabannya lebih spesifik, seperti menanyakan ‘*who*’ atau ‘*where*’.

Kategori selanjutnya yaitu imperative yang menurut Gerot dan Wignell (41) menjelaskan bahwa “*In Imperative the Mood element may consist of subject+finite, subject only, Finite only, or they may have no Mood element.*” Kutipan tersebut dapat dipahami bahwa imperative terdiri dari *subject* + *finite*, hanya terdiri *subject*, hanya terdiri *finite* saja atau tidak memiliki *mood*.

2.5 Klausa

Klausa merupakan tata bahasa atau sekumpulan kata yang terdiri atas subjek dan predikat. Menurut Kridalaksana yang dikutip oleh Adi (110) “Klausa adalah satuan gramatikal berupa kelompok kata yang sekurang-kurangnya terdiri atas predikat, dan mempunyai potensi menjadi kalimat dan terdiri atas dua klausa yaitu klausa bebas (*independent clause*) dan klausa terikat (*dependent clause*)” Berdasarkan kutipan tersebut dapat dipahami bahwa klausa berpotensi menjadi kalimat atau menjadi bagian dari kalimat. Struktur klausa memiliki dua jenis yaitu *main clause* dan *subordinate clause*.

2.5.1 Klausa Bebas (Main Clause)

Klausa bebas atau dapat disebut *independent clause* adalah klausa yang tidak terikat artinya *clause* yang dapat berdiri sendiri. di dalam klausa dapat mengandung *modifier* dan predikat kata kerja.

2.5.2 Klausa Terikat (Subordinate Clause)

Klausa terikat adalah klausa yang tidak dapat berdiri sendiri yang berfungsi melengkapi *main clause*. Klausa ini juga dapat disebut *dependent clause* dan biasanya ditandai dengan *subordinate conjunction*.

2.6 Metafungsi Visual

Metafungsi visual merupakan teori yang dikembangkan oleh Kress and Van Leeuwen dari teori Halliday yang terbagi menjadi tiga metafungsi yaitu *ideational*, *Interpersonal*, dan *textual*.

2.6.1 Metafungsi Ideational

Kress and Van Leeuwen (42) menjelaskan bahwa metafungsi *Ideational* atau *representational structure* merupakan metafungsi yang merepresentasikan hubungan setiap objek yang terdapat pada visual. *Representational structure* terbagi menjadi dua yaitu: *Narrative* dan *Conceptual structure*. Terdapat juga beberapa elemen yaitu *participant* yaitu *processes*, *geometrical symbolism* dan *circumstances*.

2.6.1.1 Participant

Participant merupakan sesuatu yang terlibat dalam sebuah gambar dalam menentukan makna pada saat berkomunikasi, *participant* dapat menjadi pelaku ataupun tujuan sesuai dengan proses. Setiap *participant* memiliki perannya masing-masing. *Actor* merupakan *participant* yang membentuk *vector* atau yang melakukan tindakan dalam gambar sedangkan *Goal* merupakan *participant* yang menerima proses tindakan yang dilakukan

actor. Participant Menurut Kress and Van Leeuwen (48) terbagi menjadi dua yaitu *interactive participant* dan *represented participant*.

Interactive Participant merupakan orang yang berkomunikasi satu sama lain melalui gambar yakni *the procedure* dan *viewers* dari gambar. Sedangkan *represented participant* merupakan objek yang berupa orang-orang, tempat, dan hal-hal dan menjadi bahasan dalam berkomunikasi yang digambarkan dalam gambar. *Interactive participant* dan *Represented participant* memiliki tiga jenis hubungan yaitu hubungan antara *represented participant*, hubungan antara *interactive* dan *represented participants* dan hubungan antara *interactive participant*.

2.6.1.2 Circumstance

Menurut Kress and Van Leeuwen (72) berdasarkan kutipan Halliday, *circumstance* merupakan “*They are participants which could be left out without affecting the basic proposition realized by the narrative pattern, even though their deletion would of course entail a loss of information.*” Berdasarkan kutipan tersebut dapat dipahami bahwa *circumstance* merupakan *participant* yang tidak memengaruhi *presented participant* yang terlibat. *Circumstance* terbagi menjadi tiga yaitu *Locative (setting)*, *means*, *accompaniment*.

Locative circumstances atau *setting* menghubungkan *participant* lain dengan *participant* tertentu. *Circumstances of means* merupakan *participant* yang melakukan tindakan pada gambar. *Circumstance of Accompaniment*

merupakan *participant* yang melakukan tindakan tetapi tidak memiliki hubungan dengan *participant* lainnya.

2.6.1.3 Narrative Processes

Narrative processes atau *narrative structure* merupakan struktur yang menggambarkan *participant* melakukan tindakan atau proses. Menurut Kress and Van Leeuwen (59) *Narrative process* mengacu pada “*When participants are connected by a vector, they are represented as doing something to or for each other.*” Ciri khas dari *narrative visual* memiliki *vector*. *Vector* merupakan elemen yang membentuk garis pada gambar dan berfungsi untuk menyajikan *actions and events, processes of change, transitory spatial arrangements* sehingga *vector* termasuk dalam bentuk *participant*. Menurut Kress and Van Leeuwen (59) *participant* yang bertindak membentuk *vector* disebut *actor*. Pada *narrative process*, *vector* yang memiliki peran menerima hasil dari proses disebut *goal*.

Berbagai jenis *narrative process* dapat dibedakan berdasarkan jenis vektor dan jumlah dan jenis *participant* yang terlibat sehingga *narrative process* terbagi menjadi beberapa bagian yaitu *action processes, reactional processes, speech process, mental process, conversion process* serta *geometrical symbolism*.

Action Processes

Action processes merupakan proses yang melibatkan kegiatan fisik dan memiliki partisipan aktif yaitu *actor* atau *participant* dari mana *vector* itu

berasal dan *goal* sebagai *participant* pasif atau *participant* dari mana *vector* itu diarahkan. Proses action terbagi menjadi dua yaitu *non-transactional* dan *transactional*. Gambar yang hanya memiliki satu *participant* akan dianggap sebagai *actor* dan ini disebut *non-transactional* sedangkan jika ada *actor* dan *goal* yang ditampilkan dalam gambar yang dihubungkan oleh *vector* yang berasal dari *actor* maka proses ini disebut *transactional*.

Reactional processes

Kress and Van Leeuwen (67) mengatakan bahwa “*When the vector is formed by an eyeline, by the direction of the glance of one or more of the represented participants, the process is reactional.*” Dari kutipan tersebut dapat dipahami bahwa *reactional processes* merupakan proses yang terjadi ketika garis mata, seperti sekilas oleh satu atau lebih *participant* dan membentuk *vector* yang menghubungkan *participant* tersebut. *Participant* yang melakukan atau mencari dan mampu ketika berekspresi wajah disebut *reactor*. *Reactor* harus manusia atau hewan yang dapat berekspresi karena *participant* ini yang membentuk *vector* dengan matanya. Sedangkan *participant* yang dicari oleh *reactor* adalah *phenomenon*.

Speech process and Mental process

Kress and Van Leeuwen (68) menjelaskan bahwa *speech* dan *mental process* merupakan proses mengacu pada pemikiran dan ucapan dari pembicara atau pemikir dalam bentuk tulisan. Proses ini dapat ditemukan pada komik atau gambar yang menggunakan balon percakapan.

Conversion process

Kress and Van Leeuwen (69) menjelaskan bahwa *conversion process* merepresentasikan peristiwa alam ke dalam bentuk misalnya diagram rantai makan atau diagram siklus air di alam.

Geometrical symbolism.

Kress and Van Leeuwen (71) menjelaskan bahwa *geometrical symbolism* merupakan proses yang tidak memiliki *participant* tetapi melibatkan pola abstrak yang maknanya dapat dibentuk oleh nilai-nilai simbolis dari pola tersebut.

2.6.1.4 Conceptual Process

Conceptual representation adalah proses non-narasi yang melibatkan “*representing participants in terms of their more generalized and more or less stable and timeless essence, in terms of class, or structure or meaning*” (Kress and van Leeuwen 79). Berdasarkan kutipan tersebut dapat dipahami bahwa *conceptual processes* atau *classificational processes* merepresentasikan *participant*. *Conceptual representation* tidak memiliki *vector* dan terbagi menjadi dua struktur yaitu *analytical* dan *symbolic processes*.

Analytical Process

Menurut Kress and Van Leeuwen (87) menyatakan bahwa “*Analytical processes relate participants in terms of a part-whole structure.*” Participant yang terlibat pada proses ini terdiri atas dua yaitu *carrier* merepresentasikan ‘*whole*’ dan *possessive attribute* merepresentasikan ‘*part*’.

Symbolic Processes

Menurut Kress and Van Leeuwen (105) menyatakan bahwa “*Symbolic processes are about what a participant means or is.*” Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa *symbolic processes* adalah proses tentang makna dan tujuan dari *participant*. Dua *participant* terlibat dalam proses ini *symbolic attributive* dan *symbolic suggestion*. Kress and Van Leeuwen (106) menjelaskan bahwa “*Symbolic Suggestive processes* mewakili makna dan identitas yang berasal dari kualitas *carrier* sedangkan *Symbolic Attributive processes* mewakili makna dan identitas yang diberikan pada *carrier*.”

2.6.2 Metafungsi Interpersonal

Menurut Gerot dan Wignell (13) menjelaskan *interpersonal* mempunyai hubungan dalam mengekspresikan sikap dan penilaian terhadap tingkah laku penutur sehingga metafungsi ini bertindak atas dan dengan orang lain. Kress dan Van Leeuwen menyatakan juga bahwa

“Any semiotic mode has to be able to project the relations between the producer of a (complex) sign, and the receiver/reproducer of that sign. That is, any mode has to be able to represent a particular social relation between the producer the viewer and the object represented.” (42)

Interpersonal berkaitan dengan interaksi antara penutur atau penulis dan pendengar atau pembaca. Pada visual, terkandung komunikasi makna atau representasi yang ingin ditampilkan berdasarkan posisi objek yang memiliki

kontak mata atau tidak kepada penonton. Berikut komponen yang dimiliki metafungsi interpersonal:

2.6.2.1 The Image Act dan Gaze

Image Act dan *Gaze* merupakan representasi terkait arah tatapan *participants*, yang diarahkan pada *viewer (demand)* atau bukan (*offer*). Tindakan (*act*) dapat diketahui melalui ekspresi dan Gerakan wajah. Pada *image act* berfungsi untuk mengetahui hubungan yang berbeda antara *participant*. Selain *image act*, *Gaze* terbagi menjadi dua kategori yaitu *direct gaze* dan *indirect gaze*. *Direct gaze* atau tatapan langsung bukan hanya isyarat visual tetapi juga memiliki makna sosial tertentu dan memberi informasi tentang dirinya pribadi sehingga *the image* dan *the viewer* membentuk hubungan langsung saat adanya kontak langsung dari *image* kepada *viewer* (Kress and Van Leeuwen 118). Sedangkan *indirect gaze* atau tatapan tidak langsung menawarkan *viewer* untuk berinteraksi dengan *image* tetapi tidak ada reaksi langsung yang dituntut dari gambar, meskipun terkadang bebas dari emosi tetapi makna yang terkandung masih bisa informatif atau mendidik (Kress and Van Leeuwen 119).

2.6.2.2 Size of Frame/Social Distance

Size of Frame merupakan pengambilan gambar berdasarkan ukuran gambar. Mengenai *size of Frame*, *participant* dapat direpresentasikan melalui berbagai jenis yang menurut Kress and Van Leeuwen (124) yaitu: *close-up*, *medium*, *long shot*. Masing-masing jenis ini memiliki hubungan yang berbeda dengan *participant*.

a. Close-up

Menurut Kress and Van Leeuwen (124) “*Thus the close shot (or ‘close-up’) shows head and shoulders of the subject, and the very close shot (‘extreme close-up’, ‘big close-up’) anything less than that.*”. Close-up merupakan jenis shot yang menampilkan dari ujung kepala hingga kedua bahu. Close-up dapat menampilkan ekspresi wajah sehingga viewers dapat merasakan emosi objek pada gambar.

b. Medium

Menurut Kress and Van Leeuwen (124) “*The medium close shot cuts off the subject approximately at the waist, the medium shot approximately at the knees. The medium long shot shows the full figure*”. Medium merupakan jenis shot yang pengambilan gambar separuh badan mulai dari kepala hingga pinggang yang bertujuan memperjelas bahasa tubuh dari ekspresi objek

c. Long shot

Menurut Kress and Van Leeuwen (124) “*In the long shot the human figure occupies about half the height of the frame, and the very long shot is anything ‘wider’ than that.*” Long shot merupakan pengambilan gambar yang memperlihatkan keseluruhan bagian tubuh objek

Social distance digunakan untuk menentukan dengan seberapa dekatnya antara *the viewers* dan *participant*. *Social distance* berkaitan dengan jenis hubungan antara interaktivitas yang terbagi menjadi beberapa bagian yaitu: *close personal distance*, *far personal distance*, *close social distance*, *far social distance*, dan *public distance*.

a. Close personal distance

Kress and Van Leeuwen (124) menjelaskan bahwa *close personal distance* merupakan jarak orang yang memiliki hubungan sangat dekat antara satu sama lain.

b. Far personal distance

Kress and Van Leeuwen (124) menjelaskan bahwa *far personal distance* merupakan jarak antar pribadi yang saling berjauhan tapi masih memiliki hubungan dekat dan saling membicarakan masalah pribadi masing-masing kepada satu sama lain.

c. Close social distance

Kress and Van Leeuwen (124) menjelaskan *close social distance* merupakan jarak dekat antara pribadi satu dan lainnya tetapi hanya sebatas sebagai teman bisnis.

d. Far social distance

Kress and Leeuwen (124-125) menjelaskan bahwa *far social distance* merupakan jarak sosial yang dilakukan pada ruang lingkup bisnis yang berfungsi membedakan setiap karakter dari status yang mereka miliki.

e. Public distance

Kress dan Leeuwen (125) menjelaskan bahwa *public distance* merupakan jarak antara orang yang memiliki hubungan jauh meskipun hanya sebatas mengenal ataupun sebagai orang asing.

2.6.2.3 Perspective and The Subjective Images

Menurut Kress and Van Leeuwen (129) “*There is yet another way in which images bring about relations between represented participants and the viewer: perspective.*” *Perspective* merupakan cara pandang sesuatu yang dilihat orang lain dari sudut pandang yang berbeda. Selain melibatkan *offer* dan *demand* atau *size of frame*, *perspective* juga menggunakan *point of view* dapat menentukan makna dari gambar. Berdasarkan kutipan Kress and Van Leeuwen (130) menyatakan bahwa *perspective* terbagi menjadi dua dalam *western cultures* yaitu: *subjective images* dan *objective images*, *images* dengan *perspective* yang adanya *point of view* dan *images* tanpa *perspective* dan *point of view*. Adanya perbedaan antara *subjective images* dan *objective images* yaitu pada *subjective images*, *viewer* dapat melihat apa yang ada untuk dilihat dari sudut pandang tertentu sedangkan *objective images*, *images* mengungkapkan semua yang perlu diketahui tentang *participant* yang diwakili.

2.7 Media Sosial

Media sosial merupakan media yang digunakan manusia untuk saling berkomunikasi, berinteraksi dan berbagi informasi. Menurut Varinder Taprial dan Priya Kanwar (9) “*Social media is any media or platform that allows one to be social, or get social online by creating/sharing content, news, photo, videos etc. with other people*”. Berdasarkan kutipan tersebut dapat dipahami bahwa media sosial menjadi tempat berbagi berbagai jenis informasi. Dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat menjadikan berbagai macam jenis media sosial

dibuat untuk lebih memudahkan aktivitas manusia. Salah satu media sosial yang cukup terkenal yaitu Line. Line merupakan media sosial berbentuk aplikasi yang digunakan penggunanya untuk saling berkomunikasi. Aplikasi ini dapat diunduh secara gratis di berbagai platform seperti *smartphone* maupun komputer. Pada aplikasi line ini memiliki hubungan dengan salah satu aplikasi yaitu LINE WEBTOON.

2.8 LINE WEBTOON

WEBTOON merupakan bagian dari media sosial LINE yang menyediakan berbagai komik yang diterbitkan dengan bermacam genre. Aplikasi ini awalnya berasal dari Korea Selatan dan sangat populer di negara asalnya karena di sana komik online sangat digemari. Secara harfiah Webtoon adalah perpaduan kata dari '*web*' dan '*cartoon*', yang artinya adalah kartun atau komik yang dapat dinikmati secara online dalam bentuk website. LINE WEBTOON adalah layanan di mana komik terbaru dirilis secara terus-menerus menurut jadwal yang telah ditentukan oleh penulis komik yang berlisensi. LINE WEBTOON dapat diunduh dan digunakan secara gratis. Pada komik di LINE WEBTOON berbagai macam *genre* komik yang bisa kita temukan. Salah satu komik yang menjadi data penelitian ini yaitu *Sweet Home*.

2.9 Sweet Home

Sweet Home merupakan salah satu komik yang diterbitkan di aplikasi LINE WEBTOON dengan genre horror. Komik ini berasal dari Korea yang merupakan karya dari Kim Carnby dan Youngchan Hwang dan menjadi salah satu komik yang populer di Korea sehingga cerita komik ini diangkat menjadi drama. Komik ini

menceritakan petualangan Hyeon Su Cha melawan semua orang yang berubah menjadi monster karena sebuah virus aneh yang menyebar ke seluruh dunia

