

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Multimodalitas

Multimodalitas merupakan kajian yang dapat menggabungkan tanda (*mode*) yang berbeda-beda dalam waktu yang bersamaan sehingga menghasilkan sebuah makna yang dapat dimengerti oleh orang-orang. Seperti yang dijelaskan oleh Kress dan Leeuwen (20), bahwa multimodalitas adalah penggabungan *mode* semiotik dalam desain produk atau peristiwa semiotik secara bersamaan dengan cara tertentu. Chen (489) juga mengatakan bahwa multimodalitas adalah memahami bagaimana sumber semiotik verbal dan visual digunakan untuk mewujudkan jenis dan tingkatan keterikatan dialogik. *Mode* yang ada dalam multimodalitas merupakan kumpulan dari sumber semiotik yang dapat membuat makna, seperti gambar, tulisan, atau *speech*. Setiap *mode* memiliki penilaian sosial tertentu dalam konteks sosial sehingga kemampuan dalam pembuatan maknanya berbeda-beda. Namun demikian *mode* yang berbeda dapat saling melengkapi satu sama lain sehingga menjadikan sebuah makna yang utuh yang dapat dimengerti.

Carey Jewitt, Jeff Bezemer, Kay O'Halloran (3) merumuskan tiga *key premises* dari multimodalitas, diantaranya:

- (1) Makna dihasilkan dari penggabungan sumber semiotik yang memiliki potensi dan keterbatasan yang berbeda-beda.
- (2) Pembuatan makna meliputi hasil dari keutuhan multimodal.

- (3) Jika ingin mempelajari makna perlu memperhatikan semua sumber semiotik yang digunakan untuk membuat keseluruhan yang lengkap.

Berdasarkan hal-hal tersebut, Jewitt, Bezemer, O'Halloran (6) dalam bukunya menyebutkan bahwa terdapat tiga pendekatan yang dapat digunakan untuk menganalisis multimodal. Setiap pendekatannya memiliki preferensi terminologi dan konseptualisasi yang berbeda. Tiga pendekatan tersebut, diantaranya: *Systemic Functional Linguistics*, *Social Semiotics*, dan *Conversation Analysis*.

2.2 Systemic Functional – Multimodal Discourse Analysis

System Functional Linguistics (SFL) merupakan teori yang dikembangkan oleh Michael Halliday, yang memandang bahwa bahasa adalah sistem semiotik sosial yang digunakan untuk membuat makna. *Multimodal Discourse Analysis* (MDA) berkaitan dengan teori dan analisis *semiotic resources* serta perluasan semantik yang terjadi ketika *semiotic choices* bergabung dalam fenomena multimodal (O'Halloran 2). Oleh karena itu, *Systemic functional – Multimodal discourse analysis* (SF – MDA) memiliki kaitannya dengan organisasi sistematis *semiotic resources* sebagai alat yang dapat menciptakan makna dalam masyarakat (Jewitt, Bezemer, dan O'Halloran 33).

Seperti yang dijelaskan oleh O'Halloran dan Lim dalam buku Jewitt, Bezemer, O'Halloran bahwa SF – MDA merupakan pendekatan yang berkaitan dengan tata bahasa dari *semiotic resources*, dan bertujuan untuk memahami fungsi *semiotic resources* yang berbeda serta memahami makna yang muncul ketika

semiotic resources bergabung dalam fenomena multimodal melalui ruang dan waktu (30).

Dalam SFL terdapat teori mengenai prinsip-prinsip dasar yang dapat digunakan untuk mempelajari *semiotic resources* dalam SF – MDA. Teori tersebut disebut dengan *Systemic Functional Theory* (SFT). Bahasa dan *semiotic resources* merupakan alat multifungsional yang digunakan dalam menciptakan makna, menyusun pemikiran dan kenyataan. Hal tersebut merupakan prinsip dasar dari SFT yang disebutkan oleh Jewitt, Bezemer, dan O’Halloran (34).

Pada SFT *semiotic resources* yang digunakan dalam pembuatan makna menimbulkan empat makna yang disebut dengan metafungsi. Jewitt, Bezemer, dan O’Halloran (34) menjelaskan empat metafungsi tersebut yaitu:

- (1.) *Experiential meaning*: Untuk membangun pengalaman di dunia.
- (2.) *Logical meaning*: Untuk menghubungkan kejadian-kejadian di dunia secara logis.
- (3.) *Interpersonal meaning*: Untuk menetapkan hubungan sosial dan menciptakan sikap terhadap dunia.
- (4.) *Textual meaning*: Untuk mengatur pesan.

Penggabungan antara *experiential meaning* dan *logical meaning* membentuk sebuah makna yang disebut dengan *Ideational meaning*. Prinsip metafungsi sangat penting digunakan dalam SF-MDA dalam memahami makna yang diciptakan oleh penggabungan *semiotic resources* yang berinteraksi dalam fenomena multimodal. SF – MDA juga melibatkan pilihan aktual dalam teks dan

proses multimodal yang dijelaskan dengan konteks menggunakan konsep *register* dan *genre*.

2.2.1 Register dan Genre

Menurut Jewitt, Bezemer, dan O'Halloran (38) *register* dan *genre* digunakan dalam menafsirkan hubungan konteks yang ada dalam teks dan proses multimodal. Teori *register* berkaitan dengan susunan *ideational meaning*, *interpersonal meaning*, dan *textual meaning* yang memiliki kesesuaian dengan tiga variabel kunci dari *register* yaitu *field*, *tenor*, dan *mode*. O'Halloran, Tan, dan Wignell (436) menjelaskan *field*, *tenor*, dan *mode* sebagai berikut:

- (1.) *Field* memiliki kaitannya dengan *ideational meaning*. *Field* mendeskripsikan mengenai teks tersebut dan kejadian dalam teks, yang memiliki kaitannya dengan sistem *transitivity*, yang terdiri dari deskripsi mengenai *participants*, *processes*, dan *circumstances*.
- (2.) *Tenor* memiliki kaitannya dengan *interpersonal meaning*. *Tenor* mendeskripsikan hubungan sosial dalam dimensi kekuatan dan solidaritas.
- (3.) *Mode* berkaitan dengan *textual meaning*, yang mendeskripsikan tentang bahasa yang memiliki peran dalam wacana. Dimana bahasa tersebut merupakan bahasa tertulis atau diucapkan serta '*Information flow*' melintasi berbagai media atau saluran komunikasi.

Genre berasal dari tiga variabel dari *register*, yang berkembang sebagai proses sosial dalam budaya tertentu. Menurut Martin dalam buku Jewitt, Bezemer, dan O'Halloran mendefinisikan *genre* sebagai sistem dari proses sosial yang berorientasi pada tujuan dimana *social subjects* dalam budaya tertentu menjalani kehidupan mereka (38). *Register* dan *genre* merupakan konsep yang berguna dalam fenomena multimodal, konteks sosial budaya yang lebih besar dapat berfungsi untuk membatasi pilihan semiotik dalam budaya tertentu.

2.3 Systemic Functional Linguistics

Systemic functional linguistics (SFL) dikembangkan oleh Michael Halliday yang berdasarkan pada pandangannya bahwa bahasa merupakan sistem semiotik sosial yang dapat membuat sebuah makna. Fungsi utama SFL yaitu untuk mengembangkan tata bahasa fungsional yang digunakan untuk menjelaskan potensi dari pembuatan sebuah makna bahasa (Jewitt, Bezemer, dan O'Halloran, 30). SFL menurut Halliday dalam buku Jewitt, Bezemer, dan O'Halloran mengenai bahasa sebagai *resources* yaitu bahwa prinsip teoritis yang mendasari sebuah bahasa sangat berbeda dengan apa yang dijelaskan oleh linguistik formal, dimana bahasa dipahami sebagai 'A set of rule' (31).

Jewitt, Bezemer, dan O'Halloran mengatakan bahwa *formalists* percaya bahwa kemampuan dalam mempelajari sebuah bahasa sudah tertanam pada otak manusia untuk membentuk tata bahasa universal dan melihat bahasa ada dalam pikiran yang terpisah dari dunia luar, sedangkan Halliday percaya bahwa bahasa

dipelajari dan dikuasai sesuai dengan pengalaman, serta melihat bahasa sebagai bagian integral dari pengalaman manusia (31). Halliday memandang teori linguistik sebagai hal yang harus digunakan dalam masalah nyata untuk memperbaiki kondisi masyarakat. Oleh sebab itu Halliday mengembangkan SFL sebagai '*An applicable linguistics*' yang dapat digunakan dalam menjelaskan sistem bahasa dimana bahasa mencapai berbagai fungsinya (Jewitt, Bezemer, dan O'Halloran 32).

John Bateman juga menjelaskan bahwa SFL menganalisis bagaimana teks secara umum diartikulasikan untuk menunjukkan kesesuaiannya dalam situasi penggunaan tertentu atau konteks, dan menangkap kesesuaian teks dengan konteks dalam fungsionalnya yang berbeda-beda (38-39). Halliday mengidentifikasi klausa yang memiliki satu proses utama sebagai unit terkecil dimana empat metafungsi direalisasi dalam bahasa (Jewitt, Bezemer, dan O'Halloran 35-36). Sistem yang mewujudkan empat metafungsi dalam bahasa melibatkan:

- (1.) *Experiential meaning*: Menganalisis *processes*, *participant roles*, dan *circumstance*, yang berupa kejadian dan tindakan.
- (2.) *Interpersonal meaning*: Menganalisis *speech function*, yang berupa menukar informasi (seperti *statements* dan *questions*) atau barang dan jasa (seperti *commands* dan *offers*), dan ekspresi modalitas dalam hal nilai kebenaran dan kemungkinan kejadian.
- (3.) *Textual meaning*: berfokus pada informasi, yang berupa informasi yang berada di bagian depan pesan.

Model SFL juga memiliki strata yang berbeda seperti tanda material, tata bahasa, makna dan konteks untuk menjelaskan bagaimana makna diatur dan diwujudkan secara kontekstual.

2.4 Metafungsi *Interpersonal*

Baldry dan Thibault (22) mengatakan bahwa *interpersonal* memiliki kaitannya dengan bahasa sebagai interaksi (tindak tutur, gerakan dialogis), ekspresi dari sikap dan evaluatif (*modality*), dan mengambil dan menegosiasikan posisi subjektif tertentu dalam wacana. Kress dan Leeuwen (43) menyebutkan bahwa dalam metafungsi *interpersonal*, setiap *mode* harus dapat menunjukkan hubungan sosial tertentu antara produser, penonton, dan objek yang diwakili, yang artinya bahwa setiap *mode* memiliki peran yang berbeda-beda dalam menunjukkan hubungan antara pembuat tanda dan penerima tanda itu. *Interpersonal* menurut Halliday dan Matthiessen (106) diwujudkan sebagai peristiwa interaktif yang melibatkan pembicara, penulis, dan audiens. Ia juga menyebutkan bahwa *interpersonal* merupakan '*meaning as an exchange*'.

Interpersonal diwujudkan melalui sistem tata bahasa *Mood* dengan jenis *speech role* untuk *giving* dan *demanding* sebuah informasi, atau *goods & services*, serta ekspresi modalitas dalam hal nilai kebenaran dan kemungkinan kejadian. Halliday dan Matthiessen (107) mengartikan *giving* sebagai '*inviting to receive*', yang artinya bahwa pendengar menerima sesuatu dari pembicara, sedangkan *demanding* diartikan sebagai '*inviting to give*', yang artinya pendengar memberi

sesuatu kepada pembicara karena pembicara meminta hal tersebut kepada pendengar. Tindakan dari tuturan Halliday dan Matthiessen (107) menyebutnya sebagai interaksi. Hal tersebut merupakan *exchange* karena *giving* menyiratkan menerima dan *demanding* berarti memberi sebagai tanggapan. Hal yang mendasar berkaitan dengan sifat komoditas yang dapat dipertukarkan *giving* dan *demanding*, terbagi menjadi dua jenis berupa informasi, dan barang & jasa. Tabel 2.4.1 menunjukkan dua jenis *speech role* yang mendasar berdasarkan sifat komoditasnya.

<i>Role in exchange</i>	<i>Commodity exchange</i>	
	<i>(a) Goods-&-services</i>	<i>(b) 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>
<i>(ii) Demanding</i>	<i>'command'</i> <i>Give me that teapot!</i>	<i>'question'</i> <i>What is he giving her?</i>

**Tabel 2.4.1 *Speech Role* dan Sifat Komoditasnya
(Halliday dan Matthiessen 107)**

Ketika kedua variable tersebut digabungkan, menetapkan empat fungsi utama tuturan (*speech functions*) yaitu *offer*, *command*, *statement*, dan *question*. Hal tersebut dicocokkan dengan serangkaian tanggapan yang diinginkan berupa *accepting an offer*, *carrying out a command*, *acknowledging a statement*, dan *answering a question*. Selain Mood, terdapat unsur lain yang ada pada metafungsi *interpersonal* yaitu modalitas. Modalitas dapat diterapkan untuk menentukan

makna interpersonal pembicara, dengan hal ini posisi pembicara, emosi, penegasan, sikap terhadap kepastian dan ketidakpastian terhadap suatu hal dapat terungkap (Bustam 158).

2.4.1 *The Mood Element*

Mood element terdiri dari dua bagian yang berkaitan erat satu sama lain dan bergabung sehingga membentuk satu konstituen. Kedua bagian tersebut ialah *subject* dan *finite*.

2.4.1.1 *Subject*

Subject yang merupakan kelompok nominal. Jika *subject* merupakan *personal pronoun* seperti *he*, maka kata itu akan diulang setiap kali setelah kejadian pertama selesai. Namun jika *subject* berupa Dira, maka setelah kejadian pertama akan diganti dengan *personal pronoun* yang sesuai dengan itu. Contohnya, Dira menjadi *she*, Kevin menjadi *he*, *the book* menjadi *it*.

2.4.1.2 *Finite*

Finite merupakan bagian dari kelompok verbal. *Finite* merupakan salah satu dari sejumlah operator verbal yang mengekspresikan *tense* (seperti *it* atau *has*) atau

modality (seperti *can, must*). *Finite element* memiliki fungsi untuk menyusun *proposition finite*. Bentuk primer dalam *finite* digunakan untuk mengukur waktu, dimana bentuk prime menafsirkan waktu secara *interpersonal*. *Modality* dalam *finite* mengukur mengenai penilaian dimana *modality* menafsirkan penilaian kebenaran dan ketidakpastian dari apa yang sedang dikatakan. Dalam *finite* juga terdapat *polarity* yang menafsirkan positif atau negatif dari *proposition* atau *proposal*. Berdasarkan ketiga aspek tersebut, *finite* dapat mengekspresikan ketiga aspek tersebut dalam bentuk yang bersifat temporal atau modal, seperti yang terlihat dalam tabel 2.4.1.1.

Temporal operators			
	Past	Present	Future
<i>Positive</i>	<i>did, was, had, used to</i>	<i>does, is, have</i>	<i>will, shall, would, should</i>
<i>Negative</i>	<i>didn't, wasn't, hadn't, didn't + used to</i>	<i>doesn't, isn't, hasn't</i>	<i>won't, shan't, wouldn't, shouldn't</i>
Modal operators			
	Low	Median	High
<i>Positive</i>	<i>can, may, could, might, (dare)</i>	<i>will, would, should, is/was to</i>	<i>must, ought to, need, has/had to</i>
<i>Negative</i>	<i>needn't, doesn't/didn't + need to, have to</i>	<i>won't, wouldn't, shouldn't, (isn't/wasn't to)</i>	<i>mustn't, oughtn't to, can't, couldn't, (mayn't, mightn't, hasn't/hadn't to)</i>

Tabel 2.4.1.1 Finite Verbal Operators (Halliday dan Matthiessen 116)

Di bawah ini terdapat beberapa contoh analisis *mood* dari *mood element*. Dimana tabel 2.4.1.2 merupakan contoh klausa yang menunjukkan waktu *present* dengan menggunakan *temporal operators* 'is'. Tabel 2.4.1.3 merupakan contoh klausa yang menunjukkan waktu *past* dengan menggunakan *temporal operators* 'was'. Dan tabel 2.4.1.4 merupakan contoh klausa yang menunjukkan waktu *future* dengan menggunakan *temporal operators* 'should'.

<i>Dira</i>	<i>is</i>	<i>a doctor.</i>
<i>Subject</i>	<i>Finite (present)</i>	
<i>Mood</i>		<i>Residue</i>

Tabel 2.4.1.2 Contoh Klausa dengan Present Temporal Operator

<i>She</i>	<i>was</i>	<i>a genius</i>
<i>Subject</i>	<i>Finite (past)</i>	
<i>Mood</i>		<i>Residue</i>

Tabel 2.4.1.3 Contoh Klausa dengan Past Temporal Operator

<i>You</i>	<i>should</i>	<i>wear</i>	<i>a dress</i>
<i>Subject</i>	<i>Finite (future)</i>		
<i>Mood</i>		<i>Residue</i>	

Tabel 2.4.1.4 Contoh Klausa dengan Future Temporal Operator

2.4.2 Struktur *Residue*

Halliday dan Matthiessen (114) menyebutkan bahwa *residue* merupakan sisa dari klausa dari sebuah kalimat. *Residue* terdiri dari tiga jenis *functional elements* yang terdiri dari *predicator*, *complement*, dan *adjunct*. *Residu* terdiri dari satu *predicator*, satu atau dua *complement*, dan jumlah *adjunct* yang tidak terbatas.

2.4.2.1 *Predicator*

Predicator merupakan *non-finite*. Menurut Halliday dan Matthiessen (122) *predicator* memiliki empat fungsi sebagai berikut: (1) untuk menentukan referensi waktu selain referensi ke waktu tuturan terjadi (2) untuk menentukan berbagai aspek dan fase lain, (3) untuk menentukan kalimat aktif dan pasif, (4) untuk menentukan proses seperti *action*, *event*, *mental process*, *relation*. Halliday dan Matthiessen (122) juga menambahkan bahwa empat fungsi tersebut dapat terjadi ketika *predicator* mengungkapkan: (i) bentuk kata kerja sekunder yang kompleks, seperti *been+ing*, (ii) fase konatif, seperti *try+to*, (iii) kalimat pasif, seperti *be+-d*, dan (iv) proses mental, seperti *hear*.

2.4.2.2 *Complement*

Complement merupakan *element* yang dapat menjadi inti argument. Biasanya direalisasikan oleh kelompok nomina. *Complement* dapat berpotensi sebagai *subject*. Halliday dan Matthiessen (123) mengatakan bahwa *complement* mencakup *what are 'objects'* dan *what are 'complements'* dalam *the traditional school grammar*. Mereka juga menambahkan dalam *complement* terdapat kelompok nominal yang tidak dapat berfungsi sebagai *subject* yaitu kelompok nominal dengan *adjective* sebagai *head* yang berfungsi sebagai *attributes*. *Attribute* ini tidak dapat digunakan dalam peran subjek *interpersonal*, seperti dalam *the story is very interesting*, dimana kata *interesting* merupakan *complement* yang tidak bisa menjadi *subject*, dan dianggap sebagai *attributes* yang berasal dari *relational*

process dalam analisis *experiential*. Halliday dan Matthiessen (123) menggunakan *complement* sebagai istilah *element* tunggal dalam *Residue*.

2.4.2.3 *Adjunct*

Halliday dan Matthiessen (123) mengatakan bahwa *adjunct* merupakan *element* yang belum dapat berpotensi sebagai *subject*, yang artinya tidak dapat ditingkatkan menjadi *interpersonal status of modal responsibility*. Sehingga argument tidak dapat dibangun di sekitar *element* yang berfungsi sebagai *adjuncts*. Sebuah *adjunct* biasanya diwujudkan dengan *an adverbial group* atau *a prepositional phrase*. Halliday dan Matthiessen (124) juga mengatakan bahwa urutan khas dari *element* dalam *residue* adalah *Predicator – Complement(s) – Adjunct(s)*.

2.4.3 *Interpersonal Adjunct*

Halliday dan Matthiessen (125) mengatakan bahwa dalam kategori umum dari *adjunct*, terdapat dua jenis *adjunct* yang tidak mengikuti *principles of ordering* dan tidak termasuk kedalam *residue* yaitu *modal adjuncts* dan *conjunctive adjuncts*. Perbedaan jenis *adjunct* ini dapat dilihat dari metafungsinya, seperti *circumstantial adjuncts* terdapat pada metafungsi *experiential*, sedangkan *modal dan conjunctive adjuncts* yang masing-masingnya terdapat pada metafungsi *interpersonal* dan *textual*. Hal ini terjadi karena setiap *adjunct* terjadi di lokasi yang berbeda dalam

klausa. Berdasarkan hal tersebut dapat dilihat dalam tabel 2.4.3.1 dimana terdapat hubungan antara tiga metafungsi bahasa dengan jenis *adjunct* serta struktur *mood* nya.

<i>Metafunction</i>	<i>Type of Adjunct</i>	<i>Location in mood structure</i>
<i>Experiential</i>	<i>Circumstantial Adjunct</i>	<i>In Residue</i>
<i>Interpersonal</i>	<i>Modal Adjunct</i>	<i>In Mood or Comment</i>
<i>Textual</i>	<i>Conjunctive Adjunct</i>	<i>(not in mood structure)</i>

Tabel 2.4.3.1 Metafungsi dan Jenis *Adjunct* (Halliday dan Matthiessen 125)

2.4.3.1 Mood Adjuncts

Halliday dan Matthiessen (126) mengatakan bahwa *mood adjuncts* berkaitan erat dengan makna yang ditafsirkan oleh sistem *modality*, *temporality*, dan *intensity*. Dimana posisinya berada di sebelah operator verbal finite, baik itu sebelum atau sesudahnya. Halliday dan Matthiessen (126) juga menambahkan bahwa terdapat dua kemungkinan posisi lainnya yaitu sebelum *subject* dan di akhir klausa sebagai *Afterthought*. *Adjuncts of temporality* berhubungan dengan waktu itu sendiri, yang mungkin *near* atau *remote*, *past* atau *future*, *relative* dengan *the speaker-now*. *Adjuncts of temporality* juga berhubungan dengan *an expectation*, positif atau negatif, yang berkaitan dengan waktu permasalahan.

Adjuncts of intensity terbagi menjadi dua jenis, (i) beberapa *degree* yang mungkin merupakan *total*, *high degree* atau *low degree*, ‘*total*’ menampilkan pergeseran nilai yang sama dimana klausa membawa *negative polarity*. *Adjuncts* ini biasanya berikatan dengan *Processes* atau *Attributes* yang dimuat secara *interpersonal*, *adverbs* yang sama juga berfungsi secara teratur sebagai *Sub-modifiers* dalam kelompok nominal. (ii) kata-kata *counterexpectancy* merupakan membatasi atau melebihi apa yang diharapkan, yang dapat diartikan sebagai ‘*nothing else than, went no further than*’ atau ‘*including also, went as far as*’. Pada tabel 2.4.3.1.1, tabel 2.4.3.1.2, dan tabel 2.4.3.1.3 terdapat beberapa contoh *adverbs* yang berfungsi sebagai *mood adjuncts*.

	<i>Remote</i>	<i>Near</i>
<i>Future</i>	<i>Eventually</i>	<i>Soon</i>
<i>Non-future (past/present)</i>	<i>Once</i>	<i>Just</i>
	<i>Since</i>	<i>By</i>
<i>Positive</i>	<i>Still</i>	<i>Already</i>
<i>Negative</i>	<i>No longer</i>	<i>Not yet</i>

Tabel 2.4.3.1.1 Mood Adjuncts dari Temporality (Halliday dan Matthiessen

128)

	<i>Medium</i>	<i>Outer: high</i>	<i>Outer: low</i>
<i>Probability</i>	<i>Probably</i>	<i>Certainly, definitely; no way (no how)</i>	<i>Possibly, perhaps, maybe; hardly</i>

<i>Usuality</i>	<i>Usually</i>	<i>Always; never</i>	<i>Sometimes, occasionally; seldom, rarely</i>
-----------------	----------------	----------------------	--

Tabel 2.4.3.1.2 Mood Adjuncts dari Modality (Halliday dan Matthiessen 128)

<i>Degree</i>	<i>Total</i>	<i>totally, utterly, entirely, completely</i>
	<i>High</i>	<i>quite, almost, nearly</i>
	<i>Low</i>	<i>scarcely, hardly</i>
<i>Counterexpectancy</i>	<i>Exceeding</i>	<i>even, actually, really, in fact</i>
	<i>Limiting</i>	<i>just, simply, merely, only</i>

Tabel 2.4.3.1.3 Mood Adjuncts dari Intensity (Halliday dan Matthiessen 129)

2.4.3.2 Comment Adjuncts

Comment adjuncts tidak terlalu berkaitan dengan tata bahasa *mood*, mereka dibatasi pada klausa ‘indikatif’, dan mengekspresikan sikap pembicara baik pada *proposition* secara keseluruhan atau pada fungsi tuturan tertentu. Dengan kata lain, *the burden of the comment* bisa berupa *ideational* atau *interpersonal*. Halliday dan Matthiessen (131) mengatakan bahwa jenis bicara fungsional (*interpersonal*) dapat terjadi baik dengan klausa deklaratif atau interogatif, tetapi dengan perubahan orientasi. Dalam deklaratif, *comment adjunct* mengekspresikan sudut pembicara, sedangkan dalam interogatif mengekspresikan sudut pendengar. Lokasi mereka dalam klausa lebih dibatasi, biasanya berada di posisi awal atau akhir.

Halliday dan Matthiessen (131) juga menambahkan terbagi menjadi dua *sub-types* yang memenuhi *qualified* dan *unqualified*. Jenis *qualified* berkaitan dengan *projection*, mereka dapat diperluas dengan – *speaking* seperti dalam *generally speaking*, dan jika ditafsirkan sebagai unit intonasi terpisah mereka biasanya akan mengambil nada 4. *The unqualified* tidak dapat diikuti dengan – *speaking*, yang merupakan salah satu *claims of veracity*, atau *signals of assurance* atau *admission*. *The network of mood* dan *comment adjuncts* dibuat dalam perspektif ‘*from the same level*’, hal ini mencakup *items* yang berfungsi sebagai *Interpersonal Adjunct*. Oleh karena itu, tidak menyertakan ekspresi dari domain semantik yang sama yang tidak berfungsi sebagai *adjuncts*, yang biasanya merupakan klausa *non-finite*.

2.4.4 Jenis Mood

Halliday dan Matthiessen menyebutkan bahwa jenis *mood* terbagi menjadi dua jenis yaitu *indicative* dan *imperative* (134-135). Setiap jenis *mood* memiliki letak *subject* dan *finite* yang berbeda dalam klausanya.

2.4.4.1 Indicative Mood

Halliday dan Matthiessen (114) mengatakan bahwa *indicative mood* merupakan kategori gramatikal yang secara umum digunakan untuk bertukar

informasi. *Indicative mood* terbagi menjadi dua yaitu *declarative* dan *interrogative*.

Dalam *indicative* yang paling penting adalah urutan *subject* dan *finite*.

2.4.4.1.1 *Declarative*

Declarative merupakan ekspresi karakteristik suatu pernyataan (*statement*). Halliday dan Matthiessen (115) mengatakan bahwa *declarative* diwujudkan dengan posisi *Subject* yang berada di sebelum *Finite*, seperti pada tabel 2.4.4.1.1.1 yang menjelaskan struktur *declarative*.

<i>Dira</i>	<i>planted</i>	<i>flowers.</i>
<i>Subject</i>	<i>Finite</i>	<i>Complement</i>
<i>Mood</i>		<i>Residue</i>

Tabel 2.4.4.1.1.1 Contoh *Declarative*

Dalam *declarative* terdapat *exclamative* yang merupakan sub jenis dari *declarative* yang kontras dengan *affirmative*. *Exclamative* memiliki unsur *WH*- yaitu *what* atau *how* dalam kelompok nominal atau adverbial. *What* dalam *exclamative* biasanya merupakan *complement*, seperti pada tabel 2.4.4.1.1.2, sedangkan *how* dalam *exclamative* biasanya merupakan *adjunct*, seperti pada tabel 2.4.4.1.1.3.

<i>What a gorgeous dress</i>	<i>you</i>	<i>have</i>
<i>Complement</i>	<i>Subject</i>	<i>Finite</i>
<i>Residue</i>	<i>Mood</i>	

Tabel 2.4.4.1.1.2 Contoh *Exclamative* dari *What*

<i>How lucky</i>	<i>she</i>	<i>is.</i>
<i>Adjunct</i>	<i>Subject</i>	<i>Finite</i>
<i>Residue</i>	<i>Mood</i>	

Tabel 2.4.4.1.1.3 Contoh *Exclamative* dari *How*

2.4.4.1.2 *Interrogative*

Halliday dan Matthiessen (114) menyebutkan bahwa *interrogative* merupakan ekspresi karakteristik suatu pertanyaan (*question*). *Interrogative* memiliki dua jenis yaitu *yes/no interrogative* untuk *polar questions* dan *Wh-interrogative* untuk pertanyaan mengenai konten. *Yes/no interrogative* biasanya memiliki urutan dimana *finite* berada di sebelum *subject*, seperti yang terlihat dalam tabel 2.4.4.1.2.1 yang merupakan contoh dari *yes/no interrogative*.

<i>Is</i>	<i>he</i>	<i>your brother?</i>
<i>Finite</i>	<i>Subject</i>	<i>Complement</i>
<i>Mood</i>		<i>Residue</i>

Tabel 2.4.4.1.2.1 Contoh dari *Yes/No Interrogative*

Wh-interrogative memiliki fungsi untuk menentukan entitas yang ingin diberikan oleh *questioner*. *Wh-interrogative* selalu digabungkan dengan salah satu dari tiga fungsi yaitu *subject*, *complement*, dan *adjunct*. Jika digabungkan dengan *subject* maka *Wh* merupakan *mood element*, sehingga urutannya adalah *subject* berada di sebelum *finite* seperti yang terlihat dalam tabel 2.4.4.1.2.2. Sebaliknya jika *Wh* bergabung dengan *complement* atau *adjunct*, maka akan menjadi bagian *residue*, sehingga urutannya adalah *finite* berada di sebelum *subject* seperti yang terlihat dalam tabel 2.4.4.1.2.3.

<i>Who</i>	<i>cooked</i>		<i>the food?</i>
<i>Subject/ Wh</i>	<i>Finite</i> (<i>past</i>)	<i>Predicator</i> (<i>cook</i>)	<i>Complement</i>
<i>Mood</i>		<i>Residue</i>	

Tabel 2.4.4.1.2.2 Contoh Subject Sebagai Wh-Interrogative

<i>Where</i>	<i>did</i>	<i>you</i>	<i>buy</i>	<i>it?</i>
<i>Adjunct/ Wh</i>	<i>Finite</i>	<i>Subject</i>	<i>Predicator</i>	<i>Complement</i>
<i>Mood</i>		<i>Residue</i>		

Tabel 2.4.4.1.2.3 Contoh Adjunct sebagai Wh-Interrogative

2.4.4.2 Imperative

Imperative memiliki sistem *PERSON* yang berbeda dari *indicative*. *Imperative* biasanya digunakan untuk bertukar barang&jasa (Halliday dan Matthiessen 138). *Subject* dalam *imperative* biasanya ‘you’ atau ‘me’ atau ‘you and me’. *Imperative* dapat berbentuk tanpa adanya *mood element*, atau *subject* saja, *finite* saja, atau *finite* yang diikuti oleh *subject*. *Imperative* orang kedua seperti ‘you’ merupakan realisasi umum dari permintaan (*demand*) dari barang&jasa, yang merupakan perintah (*command*). Sedangkan untuk ‘you and me’ pada saat yang bersamaan merupakan perintah (*command*) dan penawaran (*offer*). Halliday dan Matthiessen (139) menambahkan bahwa arti ‘offer’ hanya bergantung pada barang&jasa tertentu yang dirujuk. Contoh dari *imperative* dapat dilihat dalam tabel 2.4.4.2.1.

<i>Don't</i>	<i>you</i>	<i>call</i>	<i>the doctor.</i>
<i>Finite</i>	<i>Subject</i>	<i>Predicator</i>	<i>Complement</i>
<i>Mood</i>		<i>Residue</i>	

Tabel 2.4.4.2.1 Contoh Imperative

2.4.5 Polarity dan Modality

Polarity merupakan pertentangan antara klausa positif dan negatif. Klausa positif biasanya tidak diberi tanda, sedangkan klausa negatif biasanya direalisasikan dengan beberapa *element* tambahan seperti dalam bahasa Inggris, kata ‘not’ terletak

di dekat *verb*. Menurut Halliday dan James dalam buku Halliday dan Matthiessen, dalam berbagai jenis wacana, klausa positif sekitar sepuluh kali lebih sering daripada klausa negative (143).

Yang merupakan ciri dari *polarity* positif dan negatif adalah komponen *speech functional* dari *proposition* atau *proposal*. Maka ketika pembicara menambahkan *mood tag*, yang berarti '*please check!*', bentuk *tag* yang tidak bertanda merupakan salah satu yang membalikkan polaritasnya, seperti '*You know them don't you?*' (Halliday dan Matthiessen 143). Jika *polarity* dalam *tag* tetap konstan, maka artinya ialah *assertive*, seperti '*It's you is it?*'. *Reversal of polarity* dalam *tag* inilah yang memungkinkan untuk mengidentifikasi klausa *polarity* yang mengandung ekspresi negatif lainnya, seperti *no*, *never*, *no one*, *nowhere*, *seldom* (Halliday dan Matthiessen 143). *Polarity* dalam klausa *interrogative* merupakan pilihan antara jawaban *yes* atau *no*.

Modality merupakan penilaian pembicara, atau permintaan penilaian pendengar tentang status apa yang sedang dikatakan. Sistem modalitas digunakan untuk menafsirkan wilayah ketidakpastian yang terletak di antara '*yes*' dan '*no*'. Dalam modalitas antara '*yes*' dan '*no*' memiliki signifikansi yang berbeda untuk *propositions* dan untuk *proposals*.

- (1) Dalam *propositions*, arti dari klausa positif dan negatif adalah *asserting* dan *denying*, maka dalam klausa positif adalah '*it is so*', sedangkan klausa negatif adalah '*it isn't so*'. Halliday dan Matthiessen (147) mengatakan bahwa terdapat dua jenis *intermediate possibilities*: (i)

degrees of probability, seperti *possibly, probably, certainly*; (ii) *degrees of usuality*, seperti *sometimes, usually, always*. *Probability* dan *usuality* dapat diekspresikan dalam tiga cara yang sama yaitu: (a) dengan *finite modal operator* dalam kelompok verbal; (b) dengan *modal adjunct* dari *probability* atau *usuality*; (c) dengan keduanya secara bersamaan (Halliday dan Matthiessen, 147).

- (2) Dalam *proposal*, artinya dari klausa positif dan negatif adalah *prescribing* dan *proscribing*, maka untuk klausa positif ialah ‘*do it*’ dan untuk klausa negatif ialah ‘*don’t do it*’. Terdapat dua jenis *intermediate possibilities*, yang tergantung pada fungsi tuturannya, apakah itu *command* atau *offer*: (i) dalam *command* mewakili *degrees of obligation*, seperti *allowed to, supposed to, atau required to*; (ii) dalam *offer* mewakili *degrees of inclination*, seperti *willing to, anxious to, atau determined to* (Halliday dan Matthiessen 147). Halliday dan Matthiessen juga menambahkan bahwa *obligation* dan *inclination* ialah sebagai *modulation*. *Obligation and inclination* dapat diekspresikan dalam dua cara yaitu: (a) dengan *finite modal operator*; (b) dengan ekspansi *predicator* yang biasanya dengan menggunakan kata kerja pasif atau dengan kata sifat (147).

2.5 A Semiotics of Action

Sebuah *systemic-functional semiotics* dari aksi mengklasifikasi gerakan ke dalam jenis yang berbeda atas dasar realisasi yang diamati (Martinec, *Construction of Identity in Michael Jackson's Jam* 314). Hal ini bertujuan untuk mengkategorikan gerakan (*movement*) yang berdasarkan contoh-contoh tertentu, sehingga memungkinkan untuk mengidentifikasi pola-pola dalam teks yang sulit untuk ditentukan. Aksi dapat diklasifikasi ke dalam jenis proses yang dibedakan satu sama lain berdasarkan pengamatan kriteria (Martinec, *Types of process in action* 243). Dalam *systemic-functional semiotics*, sistem semiotik dilihat sebagai struktur dalam tiga jenis *resources* yang luas, atau metafungsi yaitu *ideational*, *interpersonal*, dan *textual*.

- (1) *Ideational resources*: menyusun mengenai pola pengalaman, yang mencakup pengalaman batin kesadaran kita.
- (2) *Interpersonal resources*: mengamati hubungan antara interaksi.
- (3) *Textual resource*: menghubungkan unit-unit sehingga mereka membentuk lebih atau kurang dari kohesif keutuhan.

2.6 Interpersonal Resources in Action

Dalam *interpersonal resources* dalam aksi terbagi menjadi tiga jenis yaitu *Presenting*, *Representing*, dan *Indexical Action* (Martinec 117).

2.6.1 *Presenting Action*

Presenting action tidak berfungsi sebagai sarana representasi, sebagian besar terdiri dari gerakan seluruh tubuh dan otot wajah (Martinec 117). Dalam *presenting action* terdapat tiga hal yang dapat menganalisis *interpersonal resources* yaitu *Engagement*, *Modality*, dan *Affect*.

2.6.1.1 *Engagement*

Engagement dapat diperhatikan dari makna *interpersonal* yang dikomunikasikan oleh interaksi jarak tubuh dan sudut. Perpindahan dalam jarak dari interaksi tubuh dan makna sosial dari zona spasial yang dibuat dianalisis secara rinci oleh Hall (Martinec 118). Hall hanya mementingkan jarak dari interaksi tubuh dan signifikansi sosialnya. Kategori jarak *interpersonal* menurut Hall sebagai berikut:

- (1) *Close intimate distance* merupakan jarak terdekat. Hall dalam Martinec (118) mengatakan bahwa jarak ini digunakan untuk menghibur, melindungi, *love-making*, dan *wrestling*. Luas jarak ini adalah jarak telapak tangan sekitar 6 inci dari interaksinya. *Far intimate distance* merupakan jarak dimana tangan dapat menjangkau dan menggenggam ekstremitas. Jaraknya hingga 18 inci atau panjang siku. Dalam jarak ini suara yang biasanya digunakan berada ditingkat yang rendah seperti

berbisik. Komunikasi dalam jarak ini lebih mungkin untuk memperhatikan perasaan daripada konsep intelektual.

(2) *Close personal distance* merupakan jarak dimana seseorang dapat memegang atau menggenggam orang lain. Jaraknya sekitar dua dan setengah kaki, atau panjang satu lengan. *Far personal distance* merupakan jarak dimana dua orang dapat menyentuh jari jika mereka merentangkan kedua lengan. Jaraknya sekitar empat kaki atau panjang dua lengan.

(3) *Close social distance* merupakan jarak yang berjarak sekitar tujuh kaki. *Far social distance* merupakan jarak yang berjarak sekitar 12 kaki.

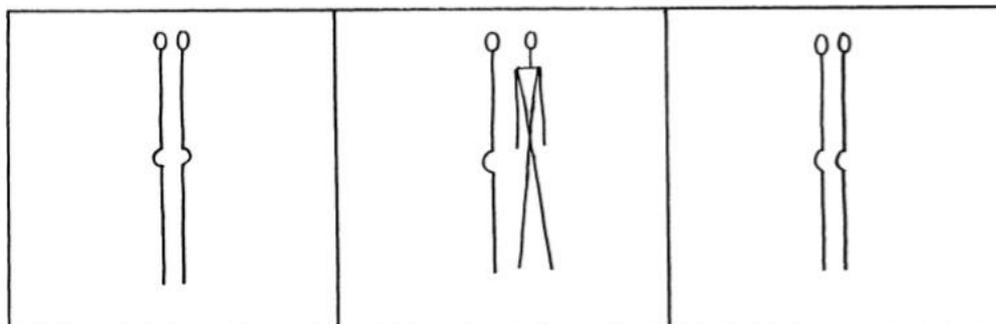
(4) *Close public distance* merupakan jarak yang berjarak sekitar 25 kaki. *Far public distance* merupakan jarak yang berjarak sekitar 25 kaki atau lebih. Jarak ini merupakan jarak yang secara otomatis diatur oleh tokoh masyarakat penting.

Berdasarkan hal diatas, Martinec (119) menggunakan kategori jarak *interpersonal* yang Hall miliki untuk menunjukkan kategori *engagement* yang muncul dari penggabungan kategori jarak dan sudut. Pada tabel 2.6.1.1.1 merupakan penjelasan mengenai kategori *engagement* menurut Martinec sebagai klasifikasi silang dari kategori jarak dan sudut.

<i>Distance</i>	<i>6 inches</i>	<i>18 inches</i>	<i>2,5 feet</i>	<i>4 feet</i>	<i>7 feet</i>	<i>12 feet</i>
<i>Angle</i>						
<i>Front</i>	<i>Close intimate</i>	<i>Far intimate</i>	<i>Close personal</i>	<i>Far personal</i>	<i>Close social</i>	<i>Far social</i>
<i>Side</i>	<i>Close personal</i>	<i>Far personal</i>	<i>Close social</i>	<i>Far social</i>	<i>Public/disengagement</i>	<i>Public/disengagement</i>
<i>Back</i>	<i>Far personal</i>	<i>Close social</i>	<i>Far social</i>	<i>Public/disengagement</i>	<i>Public/disengagement</i>	<i>Public/disengagement</i>

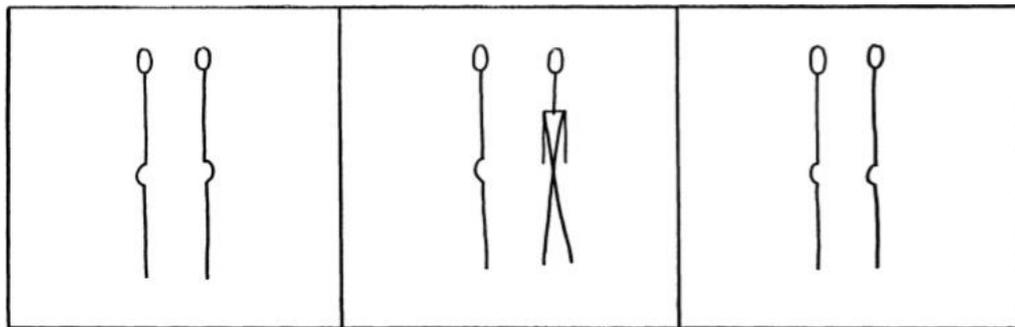
Tabel 2.6.1.1.1 Kategori Engagement (Martinec 120)

Kombinasi jarak 6-inci dan sudut depan merupakan *close intimate engagement*. Kombinasi jarak 6-inci dan sudut samping termasuk ke dalam *close personal engagement*. Dan kombinasi jarak 6-inci dan sudut belakang termasuk *far personal engagement*. Bentuk-bentuk jarak tersebut dapat terlihat pada gambar 2.6.1.1.1.



Gambar 2.6.1.1.1 Close Intimate, Close Personal, dan Far Personal Engagement (Martinec 121)

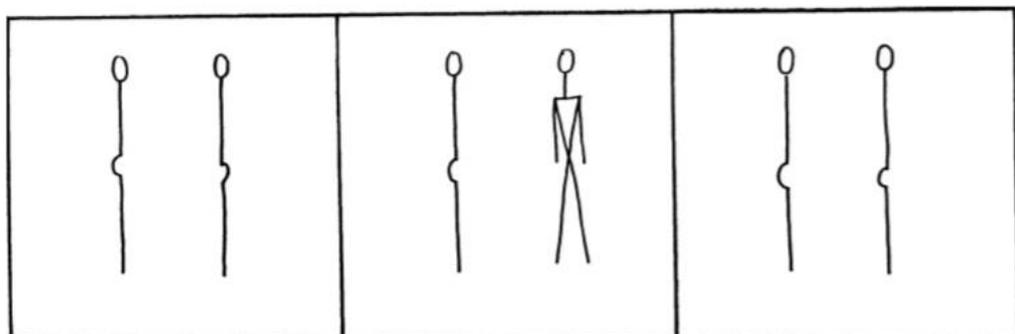
Kombinasi dari jarak 18-inci dan sudut depan merupakan *far intimate engagement*. Kombinasi dari jarak 18-inci dan sudut samping merupakan *far personal engagement*. Dan kombinasi dari jarak 18-inci dan sudut belakang merupakan *close social engagement*. Bentuk-bentuk jarak tersebut dapat terlihat pada gambar 2.6.1.1.2.



Gambar 2.6.1.1.2 *Far Intimate, Far Personal, dan Close Social Engagement*

(Martinec 121)

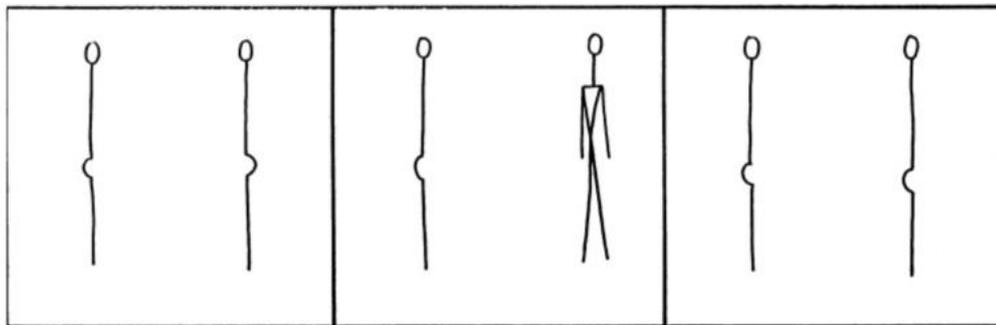
Kombinasi dari jarak 2.5 kaki dan sudut depan merupakan *close personal engagement*. Kombinasi dari jarak 2.5 kaki dan sudut samping merupakan *close social engagement*. Dan kombinasi dari jarak 2.5 kaki dan sudut belakang merupakan *far social engagement*. Bentuk-bentuk jarak tersebut dapat terlihat pada gambar 2.6.1.1.3.



Gambar 2.6.1.1.3 *Close Personal, Close Social, dan Far Social Engagement*

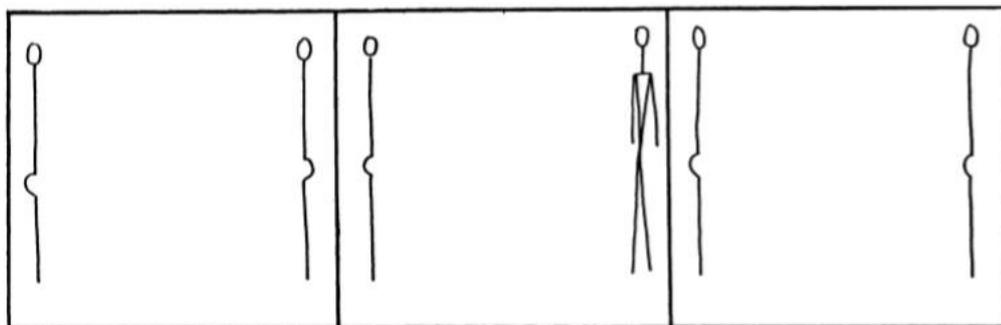
(Martinec 122)

Kombinasi dari jarak 4 kaki dan sudut depan merupakan *far personal engagement*. Kombinasi dari jarak 4 kaki dan sudut samping merupakan *far social engagement*. Dan kombinasi dari jarak 4 kaki dan sudut belakang merupakan *disengagement*. Bentuk-bentuk jarak tersebut dapat terlihat pada gambar 2.6.1.1.4.



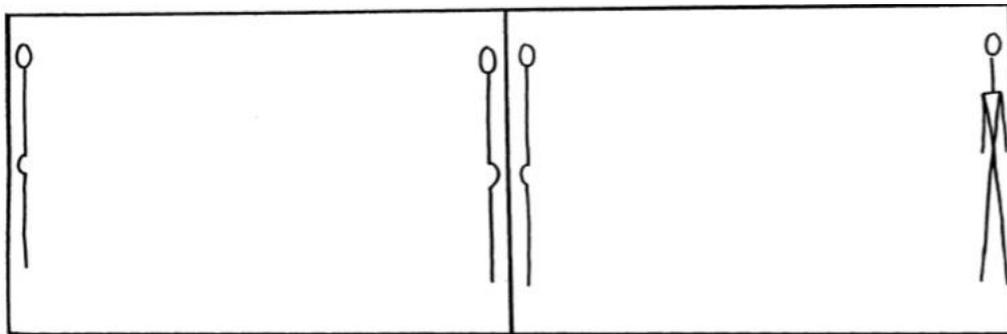
Gambar 2.6.1.1.4 *Far Personal, Far Social Engagement, dan Disengagement* (Martinec 122)

Kombinasi dari jarak 7 kaki dan sudut depan merupakan *close social engagement*. Kombinasi dari jarak 7 kaki dan sudut samping merupakan *disengagement*. Dan kombinasi dari jarak 7 kaki dan sudut belakang merupakan *disengagement*. Bentuk-bentuk jarak tersebut dapat terlihat pada gambar 2.6.1.1.5.



Gambar 2.6.1.1.5 *Close Social Engagement dan Dua Bentuk dari Disengagement* (Martinec 123)

Kombinasi dari jarak 12 kaki dan sudut depan merupakan *far social engagement*. Kombinasi dari jarak 12 kaki dan sudut samping merupakan *disengagement*. Dan kombinasi dari jarak 12 kaki dan sudut belakang merupakan *disengagement*. Pada gambar 2.6.1.1.6 merupakan bentuk jarak yang terjadi pada *far social engagement* dan *disengagement* pada sudut samping.



Gambar 2.6.1.1.6 *Far Social Engagement* dan *Disengagement* pada Sudut Samping (Martinec 123)

2.6.1.2 *Modality*

Modality adalah sistem *interpersonal* yang ada baik dalam tindakan maupun bahasa. *Modality* dalam aksi mirip dengan *modality* dalam bahasa. *Modality* dalam aksi menganalisis seberapa *tentative* atau *assured* seseorang tentang melakukan suatu tindakan dengan kesediaan atau keenggannya untuk melaksanakannya. Realisasi *modality* cenderung melibatkan seluruh tubuh dan terjadi secara menyeluruh sepanjang jalannya seluruh tindakan. *Tentativeness* diwujudkan dengan ketegangan otot (*muscle tension*), sedangkan *assuredness* diwujudkan dengan relaksasi otot (*muscle relaxation*). Kesediaan (*willingness*) diwujudkan

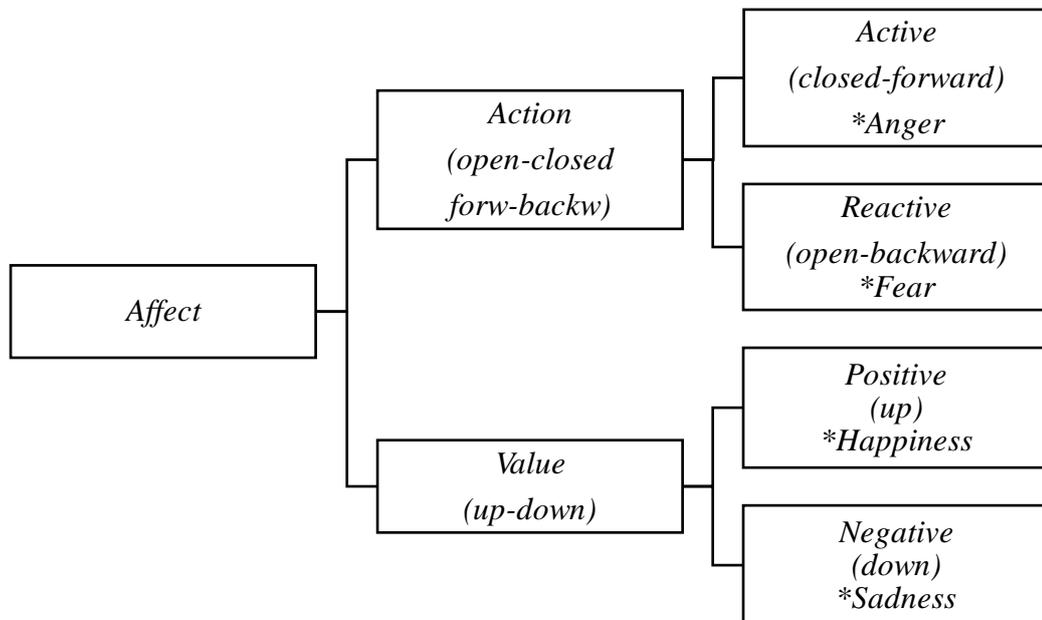
dengan menahan tubuh ke depan sudut, sedangkan keengganan (*unwillingness*) diwujudkan dengan menahan tubuh pada sudut belakang.

2.6.1.3 *Affect*

Sistem dari *affect* berkaitan dengan tampilan emosi yang terjadi secara instan di wajah. *Affect* merupakan area kompleks dari *interpersonal meaning*. Dalam *affect* hanya membahas mengenai emosi tertentu yang disebut *primary affect* yang dikemukakan oleh Ekman dan Friesen dalam Martinec (126). *Affect* disebut sebagai *primary* karena tampilan wajah yang diperlihatkan dikenal oleh semua subjek, terlepas dari latar belakang budaya mereka. *Affect* tampilan wajah tersebut meliputi kebahagiaan, kesedihan, ketakutan, kejutan, kemarahan, rasa jijik dan minat. Pengaruh primer dapat diklasifikasikan menjadi dua kelompok besar berdasarkan beberapa dimensi realisasi umum yaitu *action-based* dan *value-based*.

Martinec (126) mengatakan bahwa *action-based affect* umumnya melibatkan gerakan yang lebih besar daripada *value-based affect*. *Action-based affect* diwujudkan dengan dimensi *open-closed* dan *forward-backward*. Secara khusus, dimensi *open-closed* paling sering berkaitan dengan mulut dan mata, sedangkan dimensi *forward-backward* berkaitan dengan gerakan kepala. *Value-based affect* berkaitan dengan dimensi *up-down* dan bagian wajah yang paling sering terlibat adalah sudut mulut dan mata. Pada gambar 2.6.1.3.1 memperlihatkan gerakan wajah, dimana *primary affect* berkaitan satu sama lain, seperti yang

ditunjukkan dalam gerakan wajah kemarahan, ketakutan, kebahagiaan, dan kesedihan.



Gambar 2.6.1.3.1 Primary Affects (Martinec 127)

Berdasarkan gambar 2.6.1.3.1, *reaction affect* diwujudkan dengan mulut dan mata terbuka, dan gerakan kepala ke belakang. Contohnya ialah rasa takut, seperti yang terlihat pada gambar 2.6.1.3.2. *Active affect* diwujudkan dengan mulut tertutup, dan gerakan kepala ke depan, contohnya adalah rasa marah yang terlihat pada gambar 2.6.1.3.3.



Gambar 2.6.1.3.2 *Reactive Affect* - Ketakutan (Martinec 127)



Gambar 2.6.1.3.3 *Active Affect* – Kemarahan (Martinec 127)

Positive affect diwujudkan dengan sudut mulut dan mata bergerak ke atas, contohnya adalah rasa bahagia yang terlihat pada gambar 2.6.1.3.4. *Negative affect* diwujudkan dengan sudut mulut dan mata bergerak ke bawah, contohnya adalah rasa sedih yang ditunjukkan pada gambar 2.6.1.3.5.



Gambar 2.6.1.3.4 Positive Affect – Kebahagiaan (Martinec 128)



Gambar 2.6.1.3.5 Negative Affect – Kesedihan (Martinec 128)

Pengaruh *primary* lainnya yaitu keterkejutan, rasa jijik dan minat diungkapkan dengan kombinasi dari *action* dan *value-based*. Martinec (128) menambahkan kebencian sebagai kombinasi dari dua opsi yang tersisa yaitu *active* dan *negative*. Terkejut merupakan kombinasi dari *reactive* dan *positive*, dimana mulut dan mata terbuka dan dahi bergerak ke atas seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.6.1.3.6. Jijik merupakan kombinasi dari *reactive* dan *negative*, dimana hidung terbuka, dan sudut dari mulut dan mata bergerak ke bawah seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.6.1.3.7.



Gambar 2.6.1.3.6 Kombinasi *Reactive* dan *Positive Affects* - Terkejut

(Martinec 129)



Gambar 2.6.1.3.7 Kombinasi *Reactive* dan *Negative Affects* – Jijik (Martinec

129)

Minat merupakan kombinasi dari *active* dan *positive*, dimana kepala bergerak maju dan dahi bergerak ke atas seperti yang terlihat pada gambar 2.6.1.3.8. Kebencian merupakan kombinasi dari *active* dan *negative*, dimana kepala bergerak ke depan, dan sudut mulut dan mata bergerak ke bawah seperti yang terlihat pada gambar 2.6.1.3.9.



Gambar 2.6.1.3.8 Kombinasi *Active* dan *Positive Affects* – Minat (Martinec 130)



Gambar 2.6.1.3.9 Kombinasi *Active* dan *Negative Affects* – Kebencian (Martinec 130)

2.6.2 *Representing Action*

Representing action berfungsi sebagai alat representasi dan karenanya dapat digunakan untuk mengkomunikasikan tentang konteks yang dipindahkan dari *here-and-now*. *Representing action* terdiri dari gerakan lengan dan tangan yang digunakan untuk tujuan komunikasi. Bagian dari *representing action* sangat kuat

akan gerakan kode konvensional yang disebut sebagai lambang oleh Ekman dan Friesen dalam Martinec (117). Yang paling utama dalam *interpersonal resource* dalam *representing action* dapat dijelaskan berupa *sign function*. Sistem *sign function* memetakan opsi dasar, atau gerakan yang digunakan seseorang untuk berinteraksi dengan cara mewakili tindakan.

Martinec mengatakan bahwa semua gerakan dasar yang diekspresikan oleh bahasa juga bisa diekspresikan dengan merepresentasikan tindakan dan dapat dibedakan dari satu tindakan yang lain atas dasar realisasi yang dapat diamati (130-131). Pada tabel 2.6.2.1 menampilkan kategori *sign function* beserta respon dalam interaksinya.

<i>Turn</i> <i>Orientation</i>	<i>Initiating</i>	<i>Responding to</i>
<i>Calling</i>	<i>Call</i>	<i>Response to call</i>
<i>Greeting</i>	<i>Greeting</i>	<i>Response to greeting</i>
<i>Reacting</i>	<i>Reaction</i>	<i>Response to reaction</i>
<i>Stating</i>	<i>Statement</i>	<i>Acknowledgement of statement</i>
<i>Questioning</i>	<i>Question</i>	<i>Answer</i>
<i>Directly offering</i>	<i>Direct offer</i>	<i>Acknowledgement of direct offer</i>
<i>Indirectly offering</i>	<i>Indirect offer</i>	<i>Acknowledgement of indirect offer</i>
<i>Direct commanding</i>	<i>Direct command</i>	<i>Compliance with direct command</i>

<i>Indirectly commanding</i>	<i>Indirect command</i>	<i>Compliance with indirect command</i>
------------------------------	-------------------------	---

Tabel 2.6.2.1 Kategori Sign Functions (Martinec 132)

Calls diwujudkan untuk menarik perhatian, biasanya dilakukan dengan gerakan lengan ke atas. Respon terhadap *calls* cenderung seperti anggukan. *Greeting* ialah mengakui kehadiran orang lain. Biasanya dilakukan dengan melambaikan tangan. Responnya berupa senyuman, atau anggukan. *Reaction* bereaksi terhadap tindakan sebelum dan memiliki berbagai *realizations*. Kombinasi alis berkerut dan menggelengkan kepala memiliki arti ketidaksetujuan, sedangkan kombinasi antara dahi terangkat dan senyuman memiliki arti persetujuan. *Statement* memberikan informasi kepada perantara lain. Dalam aksi dapat diwujudkan dengan gerakan lengan dan/atau tangan pada sudut ke interaksi lain. Contohnya: “*I will call you*” (Martinec 132). Hal ini dilakukan seperti tiruan memegang telepon ke telinga. Respon dari *statement* biasanya berupa anggukan atau gelengan kepala.

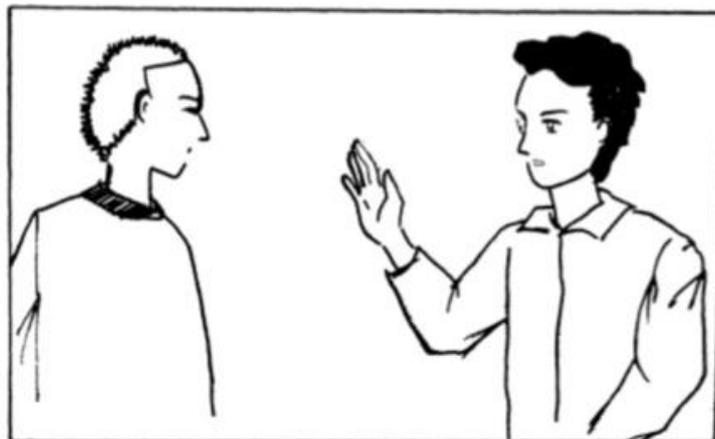
Questions yaitu meminta informasi dari pelaku interaksi lain. Respon untuk *questions* biasanya berupa anggukan atau gelengan kepala. Salah satu contoh *questions* adalah berupa tanda yang dilakukan dengan menggunakan jari yang menyerupai panggilan telepon disertai dengan alis terangkat ke atas, hal tersebut dapat diartikan sebagai “*Shall I call you?*” seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.6.2.1 (Martinec 133). *Offers* yaitu memberikan beberapa barang kepada seseorang atau melakukan beberapa layanan untuk mereka. *Offers* memiliki dua jenis yaitu *direct* dan *indirect offers*. *Direct offers* memiliki realisasi pergerakan yang sebenarnya khusus untuk mereka. *Indirect offers* diwujudkan dengan gerakan yang

lebih sering digunakan untuk mewujudkan beberapa fungsi tanda lainnya. Dalam *command*, beberapa barang&jasa diminta dari orang lain.



Gambar 2.6.2.1 Contoh dari *Question* (Martinec 133)

Direct commands dilakukan dengan gerakan lengan dan tangan yang tidak memegang apa pun ke arah atau menjauhi interaksi lain seperti contoh yang terlihat pada gambar 2.6.2.2. Sedangkan *indirect commands* dilakukan dengan gerakan lengan dan tangan yang memegang suatu objek ke arah atau pada sudut ke interaksianan lain (Martinec 134).



Gambar 2.6.2.2 Contoh *Direct Command* (Martinec 134)

2.6.3 *Indexical Action*

Indexical action terdiri dari gerakan tangan dan lengan yang digunakan untuk tujuan komunikasi. *Indexical action* biasanya digunakan dalam pidato. Martinec (117) mengatakan bahwa keseluruhan arti dari *indexical action* dapat diketahui dengan mengetahui tentang makna yang direpresentasikan secara bersamaan dengan pidato. Aksi ini disebut sebagai gerakan tangan oleh Kendo dalam Martinec (117). Hal utama dari *interpersonal resource* dalam *indexical action* adalah *engagement*, namun arti dan bentuknya berbeda dari *engagement* dalam *presenting action*.

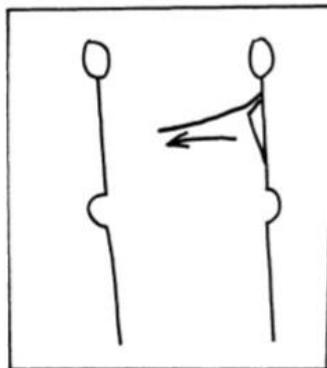
Engagement dalam *indexical action* mengacu pada hubungan social antar para pelaku interaksi yang diwujudkan melalui jarak dan sudut gerakan tangan dan lengan. Gerakan tangan dan lengan memiliki berbagai variasi secara independen di sepanjang dimensi jarak dan sudut. Dalam kontinum sudut, titik paling signifikansi ialah *toward another interactant*, *sideways*, dan *towards oneself* (Martinec 136). Sudut *toward another interactant* yaitu gerakan yang diarahkan langsung ke interaksi lain. Sudut *sideways* ialah gerakan yang berada di sudut kanan ke interaksionan lainnya. Sudut *toward oneself* ialah gerakan yang diarahkan langsung ke diri sendiri. Terdapat dua jenis *engagement* dalam *indexical action* yaitu *engagement of another interactant* dan *engagement of the gesturer him/herself* (Martinec 136). Pada tabel 2.6.3.1 memperlihatkan kategori *engagement* dari lengan yang merupakan hasil kombinasi jarak dan sudut dalam *engagement* dan dalam istilah yang lebih baik, kategori ini disebut sebagai *high*, *mid*, dan *low*.

<i>Distance</i> <i>Angle</i>	<i>Arm</i>	<i>Forearm</i>	<i>Hand</i>
<i>Towards other</i>	<i>High: other</i>	<i>Mid: other</i>	<i>Low: other</i>
<i>Sideways</i>	<i>Mid: other/ disengagement:self</i>	<i>Low: other/ low: self</i>	<i>Disengagement:other/ mid: self</i>
<i>Toward self</i>	<i>High: self</i>	<i>Mid: self</i>	<i>Low: self</i>

Tabel 2.6.3.1 Kategori *Engagement Arms* (Martinec 137)

Berdasarkan tabel 2.6.3.1, jenis *engagement of another interactant* dari *engagement* lengan terdiri dari sebagai berikut:

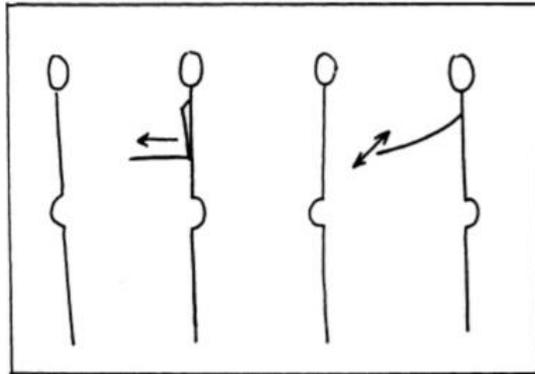
- (1) *High engagement of another interactant* diwujudkan ketika sebuah lengan menggerakkan seluruh lengan secara langsung ke arah interaksi lain seperti *him/her* seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.6.3.1.



Gambar 2.6.3.1 Arms: *High Engagement of Another Interact*

(Martinec 137)

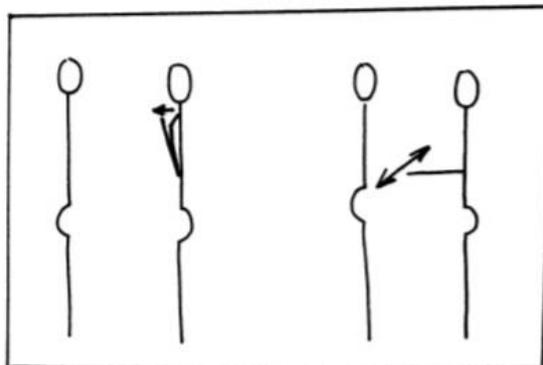
(2) *Mid engagement of another interactant* diwujudkan dengan gerakan lengan sepanjang lengan secara langsung ke arah orang yang berinteraksi, atau gerakan menyamping pada jarak lengan seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.6.3.2.



Gambar 2.6.3.2 Arms: *Mid Engagement of Another Interactant*

(Martinec 137)

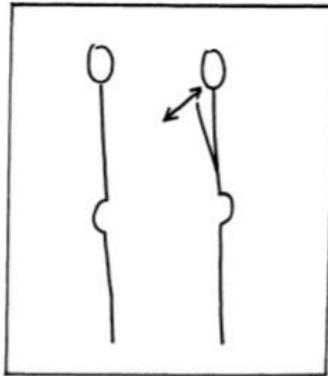
(3) *Low engagement of another interactant* dihasilkan dari gerakan lengan ke jarak tangan yang secara langsung ke arah orang yang berinteraksi, atau gerakan lengan ke jarak lengan bawah dengan sudut menyamping seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.6.3.3.



Gambar 2.6.3.3 Arms: *Low Engagement of Another Interactant*

(Martinec 138)

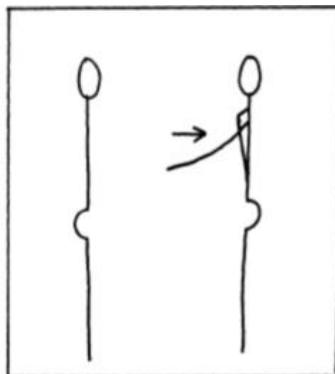
- (4) *Disengagement of another interactant* diwujudkan dengan gerakan lengan ke samping pada jarak tangan seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.6.3.4.



Gambar 2.6.3.4 Arms: *Disengagement of Another Interactant*
(Martinec 138)

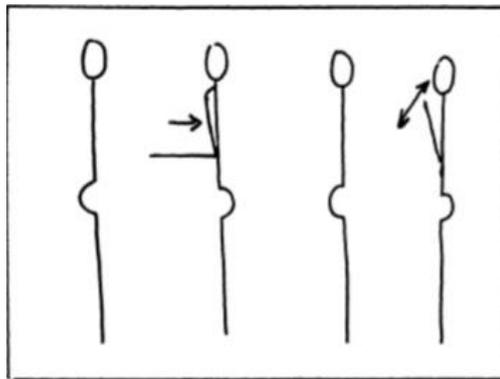
Sedangkan untuk jenis *engagement of the gesture him/herself* dari *engagement* lengan terdiri dari sebagai berikut:

- (1) *High engagement of the gesture him/herself* diwujudkan dengan gerakan lengan dari jarak seluruh lengan yang secara langsung mengarah kepada dirinya sendiri seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.6.3.5.



Gambar 2.6.3.5 Arms: *High Engegament of the Gesture*
Him/Herself (Martinec 138)

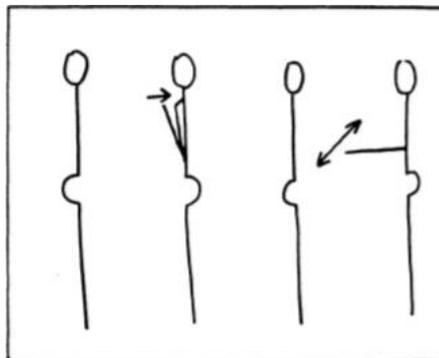
- (2) *Mid engagement of the gesture him/herself* diwujudkan dengan gerakan lengan dari jarak lengan bawah yang secara langsung mengarah kepada dirinya sendiri, atau gerakan lengan yang mengarah ke samping pada jarak tangan dari dirinya sendiri seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.6.3.6.



Gambar 2.6.3.6 Arms: Mid Engegament of the Gesture Him/Herself

(Martinec 139)

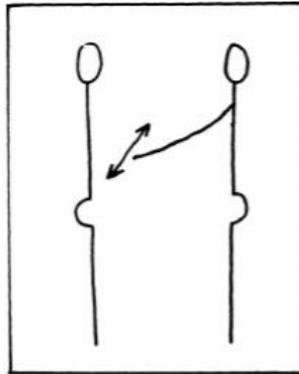
- (3) *Low engagement of the gesture him/herself* diwujudkan dengan gerakan lengan dari jarak tangan yang secara langsung mengarah kepada diri sendiri, atau gerakan lengan yang mengarah ke samping pada jarak lengan seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.6.3.7.



Gambar 2.6.3.7 Arms: Low Engegament of the Gesture Him/Herself

(Martinec 139)

(4) *Disengagement engagement of the gesture him/herself* diwujudkan dengan gerakan lengan yang mengarah ke samping pada jarak lengan dari dirinya sendiri seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.6.3.8.



Gambar 2.6.3.8 Arms: *Disengagement Engegament of the Gesture Him/Herself* (Martinec 140)

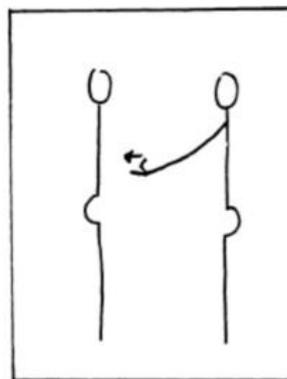
Dalam *engagemet*, gerakan tangan dapat dilakukan dengan gerakan tangan itu sendiri ketika lengan tidak bergerak, atau gabungan antara gerakan tangan dan lengan. Jarak gerakan tangan dapat diukur sebagai jarak gerakan pergelangan tangan dari tubuh penggerak. Sudut tangan diukur terhadap tubuh perantara lainnya jika gerakannya mengarah ke yang lain, atau terhadap tubuh si pemberi isyarat jika gerakannya menuju diri si pemberi isyarat (Martinec 140). Kategori *engagement* dari tangan yang merupakan hasil dari kombinasi antara jarak dan sudut terlihat dalam tabel 2.6.3.2.

<i>Distance</i> <i>Angle</i>	<i>Arm</i>	<i>Forearm</i>	<i>Hand</i>
<i>Toward other</i>	<i>High: other</i>	<i>Mid: other</i>	<i>Low: other</i>
<i>Sideways</i>	<i>Mid: other/ disengagement: self</i>	<i>Low: other/ low: self</i>	<i>Disengagement: other/ mid: self</i>
<i>Toward self</i>	<i>Low: self</i>	<i>Mid: self</i>	<i>High: self</i>

Tabel 2.6.3.2 Kategori *Engagement Hands* (Martinec 141)

Berdasarkan tabel 2.6.3.2, jenis *engagement of another interactant* dari *engagement* tangan terdiri dari sebagai berikut:

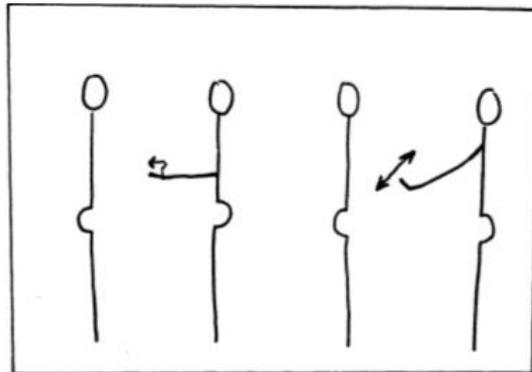
- (1) *High engagement of another interactant* diwujudkan dengan gerakan tangan yang secara langsung mengarah kepada interaksi lain pada jarak seluruh lengan seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.6.3.9.



Gambar 2.6.3.9 *Hands: High Engagement of Another Interact*

(Martinec 141)

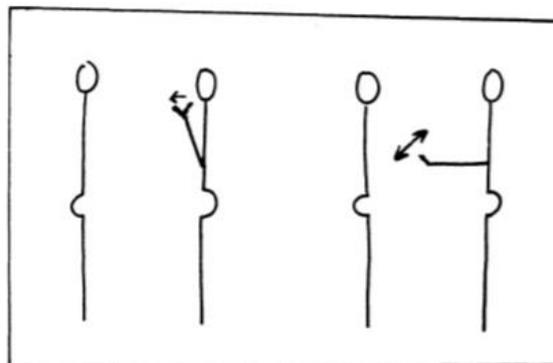
- (2) *Mid engagement of another interactant* diwujudkan dengan gerakan tangan yang secara langsung mengarah kepada orang yang berinteraksi pada jarak lengan bawah, atau gerakan tangan menyamping pada keseluruhan jarak lengan seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.6.3.10.



Gambar 2.6.3.10 Hands: Mid Engagement of Another Interact

(Martinec 142)

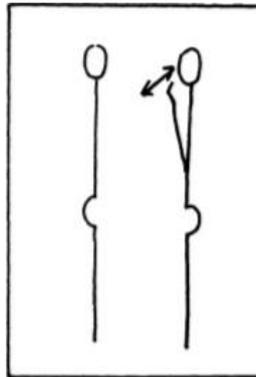
- (3) *Low engagement of another interactant* dihasilkan dari gerakan tangan yang secara langsung mengarah kepada interaksi lain pada jarak tangan, atau gerakan menyamping pada jarak lengan bawah seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.6.3.11.



Gambar 2.6.3.11 Hands: Low Engagement of Another Interact

(Martinec 142)

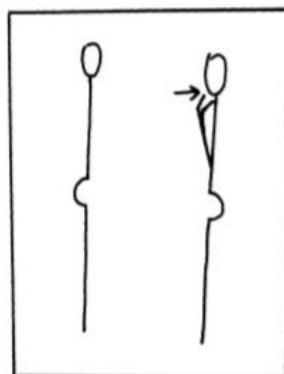
(4) *Disengagement of another interactant* diwujudkan dengan gerakan tangan menyamping pada jarak tangan seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.6.3.12.



Gambar 2.6.3.12 Hands: *Disengagement of Another Interact*
(Martinec 142)

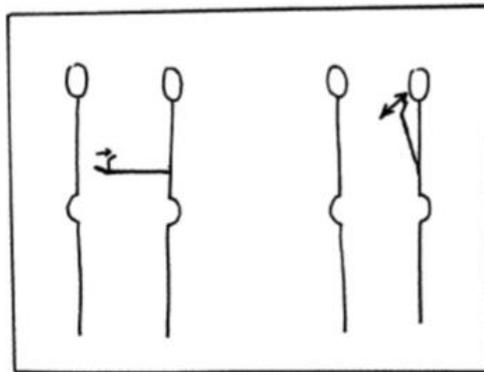
Sedangkan untuk jenis *engagement of the gesture him/herself* dari *engagement* tangan terdiri dari sebagai berikut:

(1) *High engagement of the gesture him/herself* diwujudkan dengan gerakan tangan yang secara langsung mengarah kepada diri sendiri pada jarak tangan seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.6.3.13.



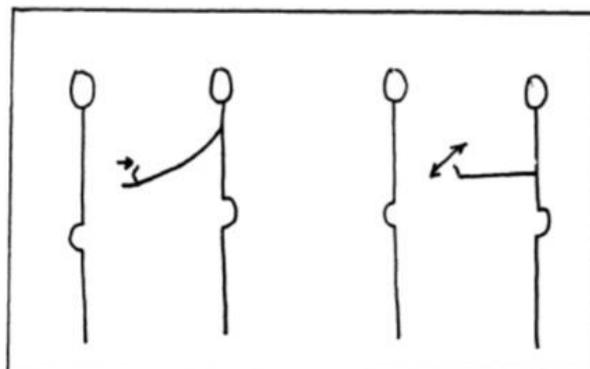
Gambar 2.6.3.13 Hands: *High Engagement of the Gesture*
Him/Herself (Martinec 143)

- (2) *Mid engagement of the gesture him/herself* diwujudkan dengan gerakan tangan yang secara langsung mengarah kepada diri sendiri pada jarak lengan bawah, atau gerakan tangan menyamping pada jarak tangan seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.6.3.14.



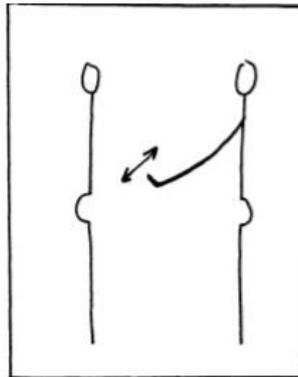
Gambar 2.6.3.14 Hands: Mid Engagement of the the Gesture Him/Herself (Martinec 143)

- (3) *Low engagement of the gesture him/herself* diwujudkan dengan gerakan tangan yang secara langsung mengarah kepada diri sendiri pada jarak lengan, atau gerakan tangan menyamping pada jarak lengan bawah seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.6.3.15.



Gambar 2.6.3.15 Hands: Low Engagement of the Gesture Him/Herself (Martinec 144)

(4) *Disengagement engagement of the gesture him/herself* diwujudkan dengan gerakan tangan menyamping yang secara langsung mengarah kepada diri sendiri pada jarak lengan seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.6.3.16.



Gambar 2.6.3.16 Hands: *Disengagement of the Gesture Him/Herself*

(Martinec 144)

2.7 Intersemiosis dan Resemiotisasi

Konsep intersemiosis dan resemiotisasi melibatkan sistem makna dari pilihan semiotik yang berinteraksi menurut konteks. Iedema dalam O'Halloran, Tan, dan Wignell menyebutkan bahwa proses intersemiosis dan resemiotisasi sebagai analitis sarana yang dapat berguna untuk 1) menelusuri bagaimana semiotika diterjemahkan dari satu ke yang lain ketika proses sosial berkembang, 2) menanyakan mengapa semiotika tersebut dimobilisasi untuk melakukan hal-hal tertentu dalam waktu tertentu (440).

Jewitt, Bezemer, dan O'Halloran (39) menjelaskan proses intersemiosis yaitu dimana pilihan semiotik berinteraksi dan bergabung. Hal ini dapat dipahami bahwa intersemiosis merupakan pilihan semiotik saling berhubungan sehingga

menghasilkan satu makna yang utuh. Resemiotisasi yaitu dimana pilihan semiotik dijelaskan secara ulang di dalam dan di seluruh fenomena multimodal. Resemiotisasi dapat dipahami bahwa pilihan semiotik tidak saling berhubungan sehingga menyebabkan perbedaan makna tiap pilihan semiotik, namun pilihan semiotik tersebut masih bisa saling berdampingan satu sama lainnya. Berdasarkan hal tersebut, SF – MDA menjelaskan bagaimana *semiotic resources* diatur untuk menciptakan makna dalam setiap contoh tertentu.

2.8 Youtube

Youtube merupakan salah satu platform yang sangat populer di seluruh dunia, dimana terdapat berbagai macam video di dalamnya. *Youtube* memberikan kebebasan berpendapat bagi penggunanya. *Youtube* juga memberikan kebebasan kepada penggunanya untuk berekspresi, mendapat informasi, dan berkarya. Dalam *youtube*, konten video yang ditemukan bersifat menghibur, edukatif, *building understanding*, dan lainnya. *Youtube* memberikan mekanisme interaksi sosial untuk memberikan penilaian terhadap pengguna tentang video dengan cara voting, rating, favorit, *share*, dan memberi komentar (Wirga 15). Oleh sebab itu, dengan kemudahan yang telah diberikan oleh *youtube*, pengguna *youtube* semakin bertambah di seluruh dunia seiring berjalannya waktu.

2.9 *Talk Show*

Talk show adalah sebuah program acara yang ditayangkan pada televisi atau radio, dalam *talk show* para audiens datang untuk membahas mengenai berbagai macam topik yang diberikan oleh pembawa acara (Ansyorie, Marwan, dan Buldani, 61). Prasetyo, Basoeki, dan Arrunadi (52) mengatakan bahwa *talk show* merupakan program acara yang memberikan berbagai jenis informasi, serta diskusi yang biasanya diselingi dengan berbagai hal yang menarik seperti musik, lawakan, kuis, dan lainnya. Dengan berkembangnya teknologi, *talk show* dapat dengan mudah dijumpai tidak hanya di televisi atau radio, di *youtube* pun dapat dengan mudah menemukan berbagai macam jenis *talk show*. Biasanya dalam *talk show*, para audiens secara langsung datang ke acara tersebut dan berbincang-bincang bersama dengan pembawa acara, namun ada beberapa *talkshow* yang tidak terlihat adanya audiens dan hanya ada pembawa acara beserta narasumber. Dan untuk saat ini, sudah banyak *talk show* yang memberikan berbagai macam informasi yang dibawakan secara informatif dan santai.