

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

Bab ini membahas berbagai teori yang relevan dengan masalah yang diteliti. Kajian Teori bersumber dari berbagai karya tulis dalam jurnal-jurnal ilmiah atau hasil-hasil yang berkaitan dengan masalah penelitian.

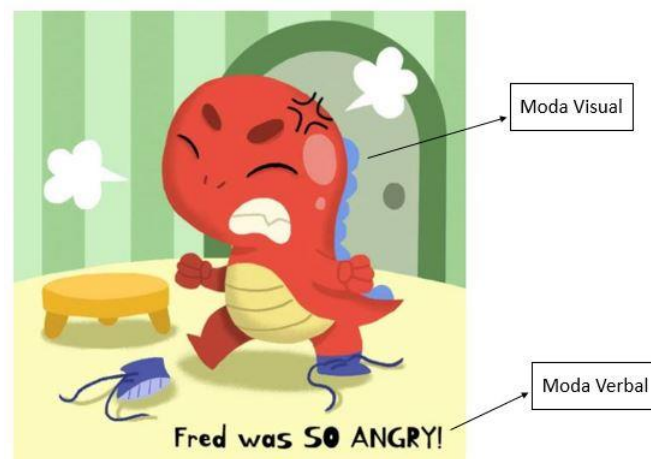
#### **2.1. Multimodalitas**

Istilah multimodalitas menurut Kress dan Van Leeuwen (1-6) dapat didefinisikan sebagai istilah yang mengacu pada suatu metode komunikasi yang menggunakan dua atau lebih mode komunikasi secara bersamaan. Multimodalitas difokuskan pada penggunaan mode semiotik yang berbeda. Fokus pada multimodalitas terintegrasi dengan peristiwa dan teks komunikatif multimodal (Van Leeuwen 688-702). Sementara itu, Adami (451) menyatakan bahwa multimodalitas adalah sebuah konsep yang diperkenalkan dan dikembangkan untuk menjelaskan berbagai sumber daya untuk mengungkapkan makna yang digunakan dalam komunikasi. O'Halloran (2) berpendapat bahwa *Multimodal Discourse Analysis (MDA)* adalah studi wacana, yang mencakup studi bahasa dalam kombinasi dengan sumber lain, seperti gambar, isyarat, simbolisme ilmiah, musik, suara, dan tindakan.

Kombinasi moda yang sering ditemukan adalah kombinasi antara moda visual (gambar) dan verbal (teks). Terkait hal tersebut, Suyudi mengutip Liu yang menyatakan bahwa:

Liu (2013) memaknai multimodalitas sebagai “aturan dan prinsip analisis yang membantu pembaca memahami hal-hal seperti penempatan elemen dalam gambar, bingkai, salience, saturasi warna, serta tampilan gambar secara keseluruhan.” (59)

Dengan kata lain, konsep multimodalitas adalah menggabungkan beberapa moda semiotik yang berbeda, seperti contohnya teks dan gambar, untuk membantu pembaca agar lebih memahami makna dengan cara memberikan aturan terhadap penempatan setiap elemen dalam gambar, saturasi warna, *salience*, bingkai, dan keseluruhan tampilan dalam gambar. Contoh data multimodal terdapat pada Gambar 2.1.



**Gambar 2.1** Contoh Data Multimodal

(Source: <https://www.storyberries.com/bedtime-stories-very-angry-little-dinosaur-by-jade-maitre-short-stories-for-kids>)

Gambar 2.1 merupakan salah satu contoh data multimodal karena pada gambar tersebut terdapat dua moda yang berbeda dalam waktu yang bersamaan, yaitu moda visual dan verbal. Pada gambar tersebut, dinosaurus, pintu, meja, sepatu, dan lainnya, merupakan representasi dari moda visual. Sedangkan, klausa “*Fred was*

*SO ANGRY!*” merupakan representasi dari moda verbal pada gambar tersebut. Kedua moda tersebut saling berinteraksi untuk menghasilkan makna yang saling berkaitan. Hal ini didukung oleh penelitian Lirola (245-267) yang mengatakan bahwa elemen tekstual yang muncul perlu berinteraksi dengan kombinasi moda lainnya agar pembaca dapat mengerti makna yang ingin disampaikan dengan lebih efektif.

## **2.2. Visual Grammar**

*Visual Grammar* yang diusulkan oleh Kress dan van Leeuwen pada tahun 2006 pada awalnya digunakan untuk menggambarkan teks linguistik. Halliday memandang bahwa bahasa merupakan model semiotik yang merepresentasikan tiga metafungsi yaitu metafungsi tekstual, interpersonal, dan ideasional. Berdasarkan teorinya, Kress dan van Leeuwen menggunakan subjek yang sama dengan istilah yang berbeda, yaitu *compositional* alih-alih tekstual, *interactive* alih-alih interpersonal, dan *representational* alih-alih ideasional (Hu dan Luo 156-169). Penjelasan mengenai setiap istilah tersebut kemudian dibahas pada sub-bab berikut ini.

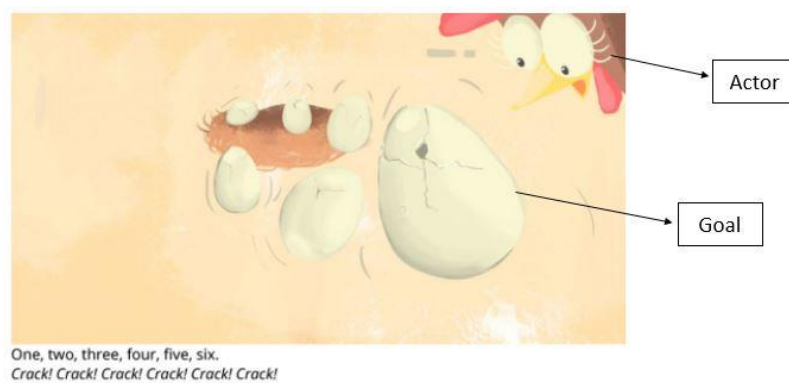
### **2.2.1 Representational (Representasional)**

Makna *representational* adalah tentang cara gambar dapat mewakili hubungan antara *participant* yang diwakili dalam gambar. Chen dan Gao (347) menyebutkan bahwa makna *representational* berkaitan dengan hubungan internal antara *participant* (partisipan), *things* (benda), *action* (tindakan), serta *setting* dari

keadaannya. Makna *representational* mengandung representasi *conceptual* (konseptual) dan *narrative* (naratif).

### 2.2.1.1 Representasi Naratif (*Narrative Representation*)

Dalam prosesnya, representasi naratif melibatkan vektor untuk memperlihatkan hubungan antara satu partisipan dengan partisipan lainnya (Guijarro dan Sanz 1601-1619). *Participant* yang terdapat pada representasi naratif adalah *actor* dan *goal*. Kedua *participant* tersebut kemudian membentuk sebuah interaksi yang melibatkan vektor, yang kemudian disebut sebagai *transaction* atau sesuatu yang dilakukan oleh *actor* pada *goal*. Contoh representasi naratif tersaji pada Gambar 2.2.



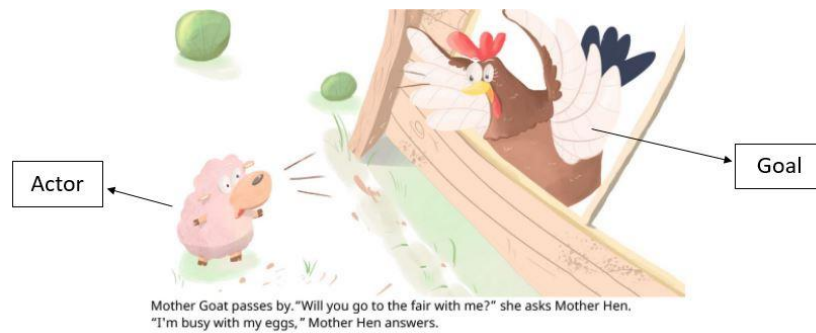
**Gambar 2.2** Contoh Representasi Naratif

(Source: <https://www.storyberries.com/bedtime-stories-busy-mother-hen-mothers-day-stories-for-kids/>)

Gambar 2.2 menunjukkan partisipan dalam representasi naratif. Pada gambar tersebut, ayam menatap ke arah telur yang terlihat retak. Tatapan ayam terhadap telur tersebut membentuk sebuah vektor, sehingga terjadi proses *transaction* yaitu

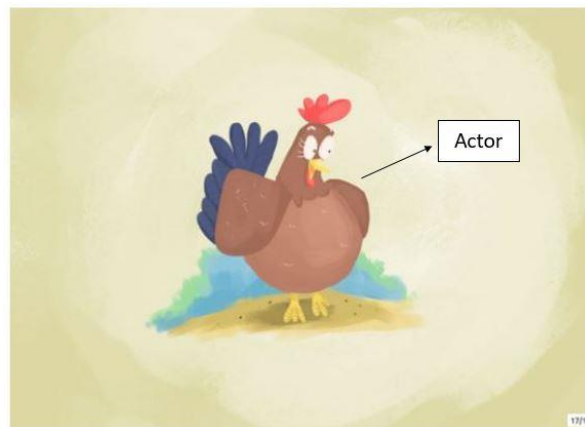
‘melihat’. Maka dari itu, ayam pada gambar tersebut menjadi *participant* yang berperan sebagai *actor*. Sedangkan, telur yang terlihat retak pada gambar tersebut menjadi *goal*. Hal ini dikarenakan terjadi proses ‘melihat’ yang dilakukan oleh ayam kepada telur yang terlihat retak. Kemudian, Kress dan van Leeuwen (63-69) membagi proses naratif menjadi lima, yaitu *action*, *reactional*, *speech and mental*, *conversion*, serta *geometrical symbolism*. Hal ini sesuai dengan enam proses dalam sistem transitivitas oleh Halliday yang juga membahas mengenai proses yang berkaitan dengan partisipan.

Proses yang pertama adalah *action process*. Proses ini berfokus pada setiap tindakan yang dilakukan oleh setiap *participant* yang terdapat pada gambar. *Action process* terbagi menjadi dua jenis, yaitu *transactional* dan *non-transactional*. Proses *transactional* terdiri dari *actor* dan *goal*, sedangkan proses *non-transactional* hanya terdiri dari *actor* saja (Yang dan Zhang 2564-2575). Pada proses *transactional*, pembaca dapat melihat salah satu *participant* dalam gambar ‘melakukan sesuatu’ pada *participant* lainnya (dapat berupa *conscious being* maupun *unconscious being* seperti benda atau fenomena). Di sisi lain, apabila pada gambar hanya terdapat satu *participant* saja, biasanya *participant* tersebut merupakan *actor* karena biasanya ia akan melakukan sesuatu walaupun tanpa ada *participant* lain yang berperan sebagai *goal*. Proses tersebut disebut sebagai proses *non-transactional*. Contoh proses *transactional* dan *non-transactional* terlihat pada Gambar 2.3 dan Gambar 2.4.



**Gambar 2.3** Contoh *Transactional* pada *Action Process*

(Source: <https://www.storyberries.com/bedtime-stories-busy-mother-hen-mothers-day-stories-for-kids/>)



**Gambar 2.4** Contoh *Non-Transactional* pada *Action Process*

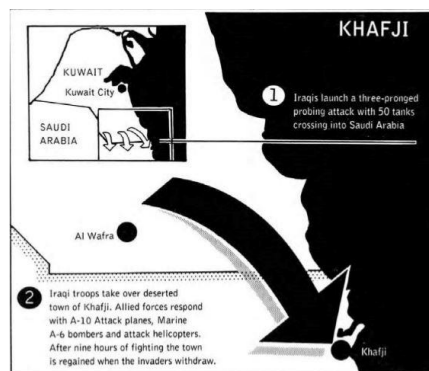
(Source: <https://www.storyberries.com/bedtime-stories-busy-mother-hen-mothers-day-stories-for-kids/>)

Gambar 2.3 menunjukkan proses *transactional*. Pada gambar tersebut terdapat seekor kambing yang tengah berbicara terhadap seekor ayam. Pada Gambar 2.3 terlihat bahwa kambing tersebut berperan sebagai *actor*, sedangkan seekor ayam yang terdapat pada gambar berperan sebagai *goal*. Hal ini dikarenakan kambing

sebagai *actor* tengah melakukan proses *transactional* yaitu ‘berbicara’ kepada seekor ayam yang kemudian menjadi *goal* pada gambar tersebut.

Sedangkan, Gambar 2.4 hanya memuat satu *participant* saja, yaitu seekor ayam. Pada gambar tersebut dapat dilihat bahwa ayam tersebut menghadap ke arah kanan dan tidak sedang melakukan interaksi dengan *participant* lainnya, baik itu yang terlihat dalam gambar maupun yang tidak terlihat dalam gambar. Maka dari itu, ayam tersebut dapat dikatakan sebagai *actor* dalam *non-transactional process*.

Kemudian, selain kedua proses yang telah disebutkan sebelumnya, pada *action process* juga terkadang hanya terdapat suatu vektor dengan *goal* saja. Kondisi tersebut disebut sebagai *events*, yaitu sesuatu yang terjadi pada suatu *participant* di dalam gambar, namun, kita tidak dapat melihat apa atau siapa yang membuat hal tersebut terjadi. Contoh *events* pada *action process* dapat dilihat pada Gambar 2.5.



**Gambar 2.5** Contoh *Events* pada *Action Process*

(diambil dari diagram dalam Sydney Morning Herald saat Gulf War pertama

dalam buku Reading Images karya Kress dan van Leeuwen (65))

Gambar 2.5 menunjukkan kondisi *events* pada *action process*. Pada gambar 2.5, terdapat gambar sebuah vektor yang merepresentasikan aksi ‘bergerak’ menuju

kota Khafji yang direpresentasikan oleh sebuah bulatan hitam dan berperan sebagai 'goal'. Pada gambar tersebut, tidak terlihat siapa yang menjadi 'actor' dalam aksi tersebut, sehingga pelakunya dianggap anonim walaupun sebenarnya ada.

Proses yang kedua adalah *reactional process*. Proses ini berfokus pada bagaimana suatu vektor dibentuk oleh garis mata atau arah pandangan dari suatu *participant* terhadap sesuatu atau *participant* lainnya. Pada proses ini, terdapat dua elemen, yaitu *reactor* dan *phenomenon*. Elemen *reactor* adalah *participant* yang melakukan proses 'melihat' atau 'memandang' ke arah atau titik tertentu yang kemudian disebut sebagai *phenomenon* (Ananda dkk. 616-626). Seperti halnya *action process*, pada *reactional process* juga terdapat proses *transactional* dan *non-transactional*. *Transactional* terjadi ketika terdapat dua *participant* dalam gambar, dimana salah satu *participant* (*reactor*) tersebut melihat ke arah benda atau *participant* lainnya (*phenomenon*). Sedangkan, *non-transactional* terjadi ketika hanya terdapat satu *participant* saja pada gambar, namun *participant* tersebut sedang melihat ke suatu arah yang tidak terlihat dalam gambar. Contoh *transactional* dan *non-transactional* terlihat di Gambar 2.6 dan Gambar 2.7.





**Gambar 2.6** Contoh *Transactional* pada *Reactional Process*

(Source: <https://www.storyberries.com/bedtime-stories-its-red-no-its-blue-free-books-and-short-stories-for-kids/>)



**Gambar 2.7** Contoh *Non-Transactional* pada *Reactional Process*

(Source: <https://www.storyberries.com/bedtime-stories-its-red-no-its-blue-free-books-and-short-stories-for-kids/>)

Gambar 2.6 menunjukkan *transactional* pada *reactional process*. Pada gambar tersebut anak laki-laki bermata biru berperan sebagai *reacter* karena ia sedang melakukan proses ‘melihat’ pada anak laki-laki lain yang terdapat pada gambar. Anak laki-laki bermata biru tersebut membuat garis mata ke arah anak laki-laki

lainnya. Maka dari itu, anak laki-laki lain yang terdapat pada gambar berperan sebagai arah pandangan mata anak laki-laki bermata biru atau disebut juga sebagai *phenomenon*.

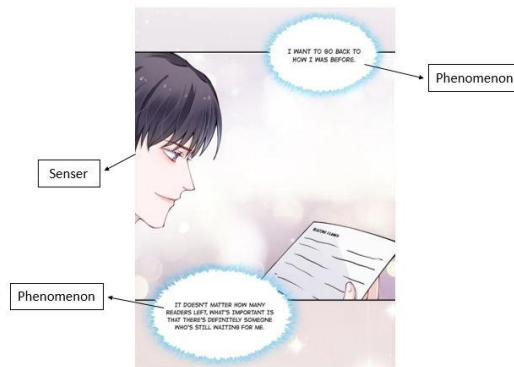
Sedangkan, pada Gambar 2.7, hanya terdapat satu *participant* saja, yaitu seorang anak perempuan. Dalam hal ini, gambar tersebut menunjukkan *non-transactional* pada *reactional process*, dimana *participant* tersebut berperan sebagai *reacter*. Hal tersebut terjadi dikarenakan anak perempuan tersebut membentuk sebuah garis mata yang sedang menatap ke suatu arah di luar gambar. Hal ini sejalan dengan teori yang diungkapkan Kress dan van Leeuwen (63-68) yang mengatakan bahwa *non-transactional* terjadi ketika *participant* dalam gambar melihat ke suatu arah, dan mengenai apa yang ia lihat diberikan seluruhnya kepada pembaca.

Proses yang ketiga adalah *verbal and mental processes*. Proses ini biasanya ditemukan pada proses *mental* disebut *senser*. Contoh proses *verbal* dan *mental* ditunjukkan pada Gambar 2.8 dan Gambar 2.9.



**Gambar 2.8** Contoh *Verbal Process*

(Source: [https://www.bilibilicomics.com/detail/mc106?utm\\_source=app\\_share](https://www.bilibilicomics.com/detail/mc106?utm_source=app_share))



**Gambar 2.9** Contoh *Mental Process*

(Source: [https://www.bilibilicomics.com/detail/mc268?utm\\_source=app\\_share](https://www.bilibilicomics.com/detail/mc268?utm_source=app_share))

Gambar 2.8 menunjukkan *verbal process*. Pada gambar tersebut, seorang anak laki-laki yang lebih kecil terlihat sedang menatap seorang anak laki-laki lainnya yang lebih besar (diasumsikan sebagai kakak atau orang yang lebih tua). Di atas kepala anak laki-laki yang lebih kecil terdapat sebuah balon percakapan, terlihat dari bentuk balon dan bentuk ekor atau bagian belakang dari balonnya. Pada Gambar 2.8, anak laki-laki yang lebih kecil tersebut merupakan *sayer* dan balon percakapan yang terdapat di atas kepalanya merupakan *utterance*. Hal ini dikarenakan isi dari balon percakapan tersebut, yaitu “*Give it back.*” yang berarti ‘berikan (benda) itu kembali’, direpresentasikan oleh *sayer* dengan digambarkan mengutarakan keinginannya seraya menunjukkan gestur yang selaras, yaitu menyodorkan tangan seolah meminta sesuatu dikembalikan oleh anak laki-laki yang lebih tua.

Sedangkan, Gambar 2.9 menunjukkan *mental process*. Pada gambar tersebut, terlihat seorang laki-laki yang tengah menatap selebar kertas di tangannya. Di sekitar laki-laki tersebut, muncul dua balon pikiran, terlihat dari bentuk balon-

balonnya. Pada Gambar 2.9, laki-laki tersebut merupakan *senser* karena ia sedang mengutarakan isi dalam balon pikiran tersebut di dalam pikirannya. Maka dari itu kedua balon pikiran yang terdapat pada Gambar 2.9 merupakan *phenomenon*.

Proses yang keempat adalah *conversion processes*. Proses ini biasanya terdapat pada gambar yang berisikan lebih dari dua *participant*. Hal ini dikarenakan *conversion processes* merupakan proses percakapan timbal balik yang dilakukan oleh dua atau lebih *participant*. Pada proses ini, terbentuk rantai dari *transactional process*. Percakapan dalam proses ini bisa saja merupakan *relay* dan membentuk sebuah siklus, dimana jika terdapat dua *participant*, keduanya sama-sama berperan sebagai *actor* dan *goal* satu sama lain. Contoh *conversion processes* dapat dilihat pada Gambar 2.10.



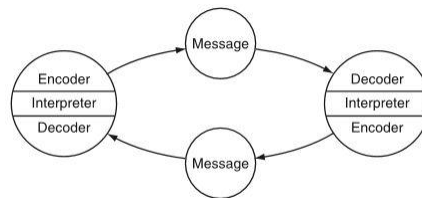
**Gambar 2.10** Contoh *Conversion Processes*

(Source: <https://www.storyberries.com/bedtime-stories-catch-the-moon-short-stories-and-poems-for-kids/>)

Gambar 2.10 menunjukkan contoh *conversion processes*. Pada gambar tersebut, kedua *participant* merupakan *actor* dan juga *goal*. Anak perempuan pada Gambar 2.10 merupakan *actor*, sedangkan anak laki-laki yang terdapat pada gambar tersebut merupakan *goal*. Namun, anak laki-laki tersebut juga merupakan *actor*

untuk percakapan selanjutnya, dan anak perempuan tadi berperan sebagai *goal*. Hal tersebut terjadi karena pada *conversion processes* kedua *participant* melakukan percakapan timbal balik, dimana pada percakapan pertama, anak perempuan pada gambar merupakan pemberi informasi dan anak laki-laki sebagai penerima informasi. Namun, pada percakapan kedua, anak laki-laki berubah menjadi pemberi informasi dan anak perempuan menjadi penerima informasi.

Kemudian, proses yang terakhir adalah *geometrical symbolism*. Dalam proses ini, tidak terdapat *participant* di dalamnya, melainkan hanya terdapat vektor saja. Vektor-vektor tersebut dapat direpresentasikan menggunakan anak panah. Contoh proses *geometrical symbolism* terdapat pada gambar 2.11.



**Gambar 2.11** Contoh *Geometrical Symbolism*

(diambil dari buku *Reading Images* karya Kress dan Van Leeuwen (69))

Gambar 2.11 menunjukkan salah satu contoh proses *geometrical symbolism*. Proses ini dapat dilihat dari penggunaan anak panah yang terdapat pada ilustrasi gambar. Dalam proses ini, penggunaan jenis anak panah dapat bervariasi, seperti tegak lurus atau melengkung, bahkan garis penuh atau putus-putus. Penggunaan jenis anak panah tersebut berpengaruh terhadap pemaknaan yang ingin disampaikan oleh penulisnya.

Selain *participant* dan prosesnya, elemen lain yang terdapat pada representasi naratif adalah elemen *circumstances*, yaitu elemen yang memberikan informasi

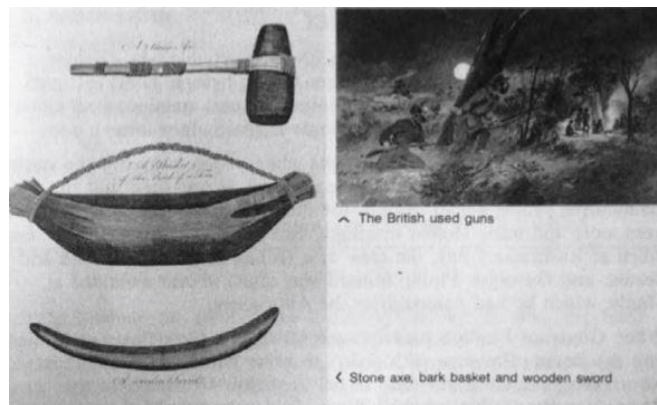
tambahan mengenai keadaan di dalam gambar. Menurut Kress dan van Leeuwen (72), *circumstances* sendiri terbagi menjadi tiga, yaitu *locative circumstances*, *circumstances of means*, dan *circumstances of accompaniment*.

*Locative circumstances*, juga disebut *setting*, adalah informasi mengenai keadaan dalam gambar yang biasa disebut sebagai *setting*. *Locative circumstances* biasanya terlihat kontras dengan latar depan dan latar belakang, baik itu terlihat lebih terang, lebih gelap, maupun lebih pudar. *Locative circumstance* ini juga biasanya memberikan keterangan tempat mengenai dimana lokasi gambar tersebut. Kemudian, *circumstances of means* merupakan sesuatu yang digunakan sebagai alat untuk melakukan sebuah proses. Lalu, *circumstances of accompaniment* merupakan keadaan dimana terdapat dua atau lebih *participant* yang tidak berhubungan satu sama lain. Contoh dari *locative circumstances*, *circumstances of means*, dan *circumstances of accompaniment* masing-masing dapat dilihat pada Gambar 2.12, 2.13, dan 2.14.



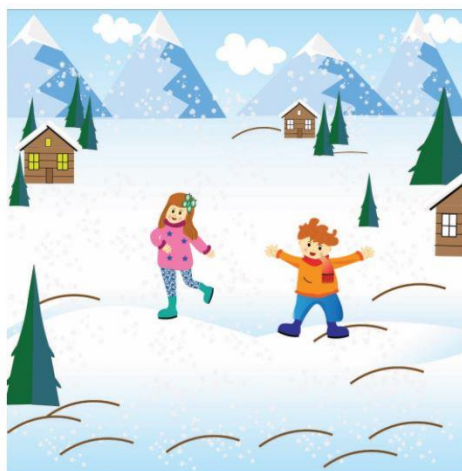
**Gambar 2.12** Contoh *Locative Circumstances*

(Source: <https://www.storyberries.com/bedtime-stories-aarna-and-iris-big-task-short-stories-for-kids/>)



**Gambar 2.13** Contoh *Circumstances of Means*

(diambil dari buku *Reading Images* karya Kress dan van Leeuwen (45))



**Gambar 2.14** Contoh *Circumstance of Accompaniment*

(Source: <https://www.storyberries.com/christmas-stories-for-kids-the-special-snowman-bedtime-stories/>)

Pada Gambar 2.12, terlihat beberapa *participant* yang muncul. Lokasi yang digambarkan terlihat seperti sedang berada di ruang kelas. Meja-meja yang terdapat pada gambar merupakan salah satu elemen pembangun dari *setting* pada gambar tersebut. Maka dari itu, meja-meja, kursi, peta, dan lain-lain, adalah elemen pembangun dari *setting*. Kemudian, pada Gambar 2.13, terdapat beberapa orang

prajurit yang tengah memegang senjata menggunakan tangannya. Menurut teori Kress dan van Leeuwen (72), tangan para prajurit tersebut merupakan *circumstance of means* karena tangan itu menjadi alat (*tools*) untuk memegang senjata tersebut. Lalu, pada Gambar 2.14, terlihat satu orang anak perempuan dan satu orang anak laki-laki sedang berdiri di tengah salju. Gambar tersebut menunjukkan *circumstances of accompaniment*, dimana anak perempuan itu sedang bersama dengan anak laki-laki (yang diasumsikan sebagai adiknya).

### **2.2.1.2 Representasi Konseptual (*Conceptual Representation*)**

Jika representasi naratif menyajikan penjelasan mengenai pengaturan spasial yang bersifat sementara, tindakan dan peristiwa, serta proses mengenai perubahan, makna atau struktur pada representasi konseptual yang mewakili *participant* tergolong lebih umum, stabil, dan permanen (Kress dan van Leeuwen 79). Pavlenko (125-160) berargumen bahwa representasi konseptual berfungsi tergantung pada konteksnya, dimana representasi yang berbeda dapat ditampilkan dengan kata-kata yang sama namun pada *setting* yang berbeda. Representasi konseptual dikategorikan ke dalam empat tipe, yaitu *classificational process*, *analytical process*, *symbolic process*, dan *embedded*.

Tipe yang pertama, yaitu *classificational process*. Pada proses ini, setiap *participant* akan dihubungkan satu dengan lainnya. Dalam kata lain, setiap *participant* akan diklasifikasikan menggunakan taksonomi. Dalam satu set *participant*, akan ada yang berperan sebagai *superordinate* dan *subordinate*. Dalam hal ini, bentuk gambar yang ditampilkan tidak hanya sebatas bentuk bagan saja,



tetapi dapat berupa satu set *participant* yang bertumpuk. *Superordinate* adalah *participant* yang terletak di atas *subordinate*. Contoh dari *classificational process* terdapat pada Gambar 2.15.



**Gambar 2.15** Contoh *Classificational Process*

(diambil dari majalah Cosmopolitan edisi November 2001 dalam buku Reading Images karya Kress dan van Leeuwen (81))

Gambar 2.15 menunjukkan contoh dari *classificational proces*. Pada gambar tersebut, terlihat ada sembilan ikan dan tujuh diantaranya menggunakan jam tangan di badannya. Secara *classificational process*, jam tangan pada gambar merupakan *superordinate*. Sedangkan, ikan-ikan yang menggunakan jam tangan tersebut merupakan *subordinate*. Hal ini dikarenakan jam tangan tersebut terletak di atas ikan-ikan pada gambar. Maka dari itu, jam tangan dan ikan-ikan tersebut menggambarkan *classificational process*.

Tipe yang kedua adalah *analytical process*, tipe ini melibatkan dua jenis *participant*, yaitu *carrier* dan *possesive attribute*. Pada proses ini, *carrier* direpresentasikan oleh *participant I* dan *possesive attribute* direpresentasikan oleh *participant II*. *Analytical process* berfokus pada hubungan struktur *part-whole* atau bagian-keseluruhan. Contoh dari *analytical process* ditampilkan pada Gambar 2.16.



**Gambar 2.16** Contoh *Analytical Process*

(Source: <https://www.storyberries.com/bedtime-stories-miss-goats-house-free-kids-books-online/>)

Gambar 2.16 menunjukkan *analytical process*, dimana *participant I* berperan sebagai *carrier*. Lalu, *participant II* bereperan sebagai *possesive attribute*. Pada gambar tersebut *participant I* direpresentasikan dengan seekor kambing berwarna merah muda. Lalu, *participant II* direpresentasikan oleh kumpulan daun yang dibentuk menjadi rumah untuk *participant I*. Maka dari itu, rumah yang direpresentasikan dalam gambar dapat oleh *participant II* menjadi *possesive attribute* untuk *participant I*, yaitu kambing berwarna merah muda.

Tipe yang ketiga yaitu *symbolic processes*, dimana tipe ini membahas mengenai apa yang dimaksud atau adanya *participant*. Tipe ini terbagi menjadi dua jenis,

yaitu *Symbolic Attributive* dan *Symbolic Suggestive*. Perbedaan pada tipe ini terlihat dari jumlah *participant*-nya, pada *Symbolic Attributive* terdapat dua *participant*, yaitu *carrier* dan *attribute*. Kemudian, pada *Symbolic Suggestive* terdapat hanya satu *participant*, yaitu *carrier*. Contoh dari *Symbolic Attributive* dan *Symbolic Suggestive* terdapat pada Gambar 2.17 dan Gambar 2.18.



**Gambar 2.17** Contoh *Symbolic Attributive*

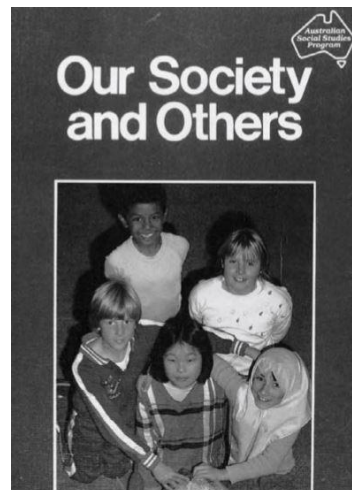
(diambil dari studi St Jerome dalam buku *Reading Images* karya Kress dan van Leeuwen (106))



**Gambar 2.18** Contoh *Symbolic Suggestive*

(diambil dari *Sydney Morning Herald* tahun 1992 buku *Reading Images* karya Kress dan van Leeuwen (107))

Tipe keempat adalah *Embedding*. Seperti halnya klausa, gambar juga terdiri dari gambar yang memiliki makna sederhana dan kompleks. Dalam satu gambar, bisa saja terdapat banyak dimensi (*multidimension*). Contoh dari *embedding* terdapat pada Gambar 2.19.



**Gambar 2.19** Contoh *Embedding*

(diambil dari sampul buku 'Our Society and Others' tahun 1985 dalam buku Reading Images karya Kress dan van Leeuwen (108))

Pada Gambar 2.19, terlihat bahwa terdapat lima *participant* yang muncul. Kelima *participant* tersebut memiliki proses yang berbeda-beda dan berhubungan satu dengan lainnya. Gambar 2.19 tersebut menunjukkan sebuah gambar dengan makna yang kompleks. Maka dari itu, gambar tersebut dapat dikatakan sebagai *embedding*.

### 2.2.2 *Interactive* (Interaktif)

Setelah makna representasional, ada yang disebut sebagai makna interaktif. Makna interaktif menjelaskan hubungan sosial yang direpresentasikan antara pembuat (*producer*) dan penonton (*viewer*) agar dapat menghasilkan maksud untuk suatu peristiwa yang terjadi di dalam gambar (Fitriawan 8978). Terbentuknya makna yang diperlihatkan dalam gambar bergantung pada beberapa elemen yang dapat diperhatikan untuk menemukan maknanya. Empat elemen tersebut yaitu *contact*, *social distance*, *attitude*, dan *modality*.

Elemen pertama, yaitu *contact*, membahas mengenai hubungan permintaan (*demand*) atau penawaran (*offer*) antara *participant* yang diwakili dengan pembaca. Melalui '*offer*' dan '*demand*', pembaca atau penonton diharapkan dapat menangkap makna yang dimaksud oleh pembuat. Permintaan atau '*demand*' digambarkan jika garis mata *participant* yang terdapat pada gambar melihat langsung pada mata *viewer*. Hal ini dikarenakan ketika garis mata *participant* dan *viewer* bertemu, akan terbentuk sebuah vektor yang menghubungkan *participant* dengan *viewer*. Sedangkan, penawaran atau '*offer*' digambarkan jika garis mata *participant* di dalam gambar tidak melihat langsung dan membentuk vektor dengan *viewer*. Hal ini dapat diartikan sebagai tanda bahwa *participant* di dalam gambar 'menawarkan' informasi kepada pembaca. Contoh *contact* dapat dilihat pada Gambar 2.20.

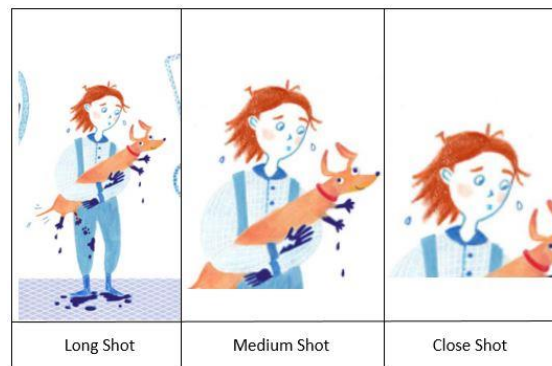


**Gambar 2.20** Contoh *Contact*

(Source: <https://www.storyberries.com/bedtime-stories-this-rabbit-free-kids-books-online/>)

Kemudian, elemen kedua adalah *social distance*. Pada penelitian ini, penulis membatasi cakupan elemen *social distance* hanya pada jarak *participant* dengan *viewer* yang digambarkan oleh jauh atau dekatnya *participant* melalui ukuran dari *frame* pada gambar. Gambar *participant* dapat berjarak jauh atau pun dekat dengan *viewer*. Jauh dekatnya jarak *participant* digambarkan dengan pengambilan gambar seperti *close-up*, *medium*, and *long shot*, dan lain-lain. Kress dan van Leeuwen (124) mengatakan bahwa *close shot* (atau '*close-up*') menunjukkan kepala dan bahu subjek, dan *very close shot* ('*extreme close-up*', '*big close-up*') menunjukkan lebih dekat atau kurang dari itu. *Medium close shot* memotong subjek sampai kira-kira di area pinggang, bidikan ini kira-kira bisa sampai membuat lutut subjeknya terlihat. *Medium long shot* menunjukkan gambar secara penuh. Dalam *long shot*, figur manusia menempati sekitar setengah tinggi dari *frame*, dan *very long shot*

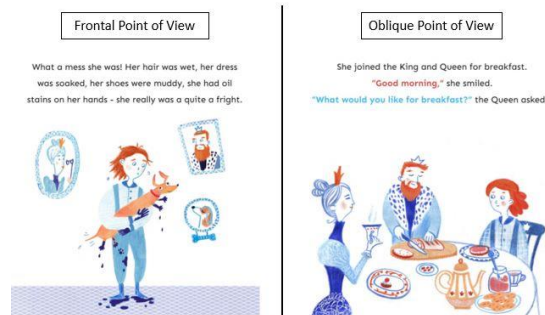
menangkap atau menampilkan segalanya yang 'lebih lebar' dari itu. Contoh *social distance* dapat dilihat pada Gambar 2.21.



**Gambar 2.21** Contoh *Social Distance*

(Source: <https://www.storyberries.com/fairy-tales-the-princess-and-the-peanut-bedtime-stories/>)

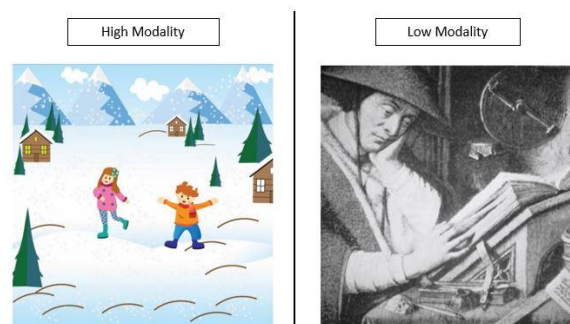
Lalu, elemen ketiga adalah *attitude*. Pada penelitian ini, penulis membatasi cakupan elemen *attitude* hanya pada pemilihan sudut pandang untuk *angle* dalam gambar, yaitu *subjective* dan *objective images*. Selain itu, penulis juga membatasi perspektif pada gambar hanya menggunakan perspektif pusat (*central*) dengan sudut pandang 'bawaan' (*built-in*), dan gambar tanpa perspektif pusat (*central*) tanpa sudut pandang 'bawaan' (*built-in*). Dalam *subjective images*, *viewer* dapat melihat apa yang ada untuk dilihat hanya dari sudut pandang tertentu. Sedangkan, dalam *objective images*, gambar menunjukkan atau menggambarkan segala sesuatu yang perlu diketahui (atau bahwa gambar yang dihasilkan telah dinilai demikian oleh banyak orang) mengenai *represented participants*. Gambar memiliki dua jenis sudut pandang, yaitu *frontal angle* atau *oblique angle* (Lihat Gambar 2.22).



**Gambar 2.22** Contoh *frontal angle* dan *oblique angle*

(Source: <https://www.storyberries.com/fairy-tales-the-princess-and-the-peanut-bedtime-stories/>)

Kemudian, elemen terakhir yaitu *modality*. Pada penelitian ini, penulis membatasi cakupan elemen *modality* hanya pada pembahasan mengenai banyaknya variasi warna-warna yang ada pada gambar. Kress dan van Leeuwen (2006) menyatakan bahwa semakin banyak warna yang dikurangi, maka semakin rendah pula *modality* yang ada pada gambar tersebut. Contoh dari *modality* dapat dilihat pada Gambar 2.23.



**Gambar 2.23** Contoh *Modality*

(Source: <https://www.storyberries.com/christmas-stories-for-kids-the-special-snowman-bedtime-stories/> dan buku Reading Images karya Kress dan van Leeuwen (106))



### 2.2.3 Compositional (Komposisi)

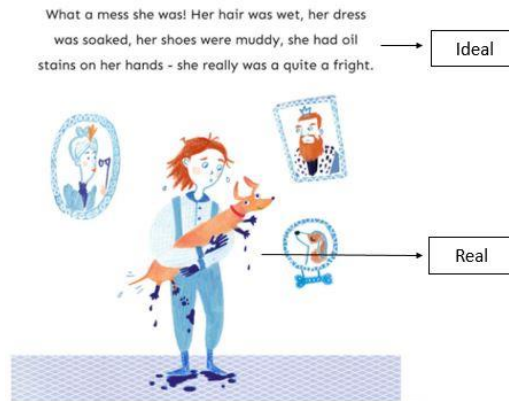
Makna komposisional membahas mengenai makna interaktif dan representasi gambar satu sama lain melalui tiga sistem yang saling berkaitan (Kress dan van Leeuwen, 1977). Makna komposisional berfokus pada pemaknaan gambar berdasarkan komposisinya dalam sebuah gambar. Dalam makna komposisional terdapat *framing*, *information value*, dan *salience*.

*Information value* adalah bagian yang menjelaskan tentang penempatan unsur-unsur dan nilainya. Pada penelitian ini, penulis membatasi cakupan elemen *information value* hanya pada penempatan elemen-elemen pada suatu gambar secara sederhana. Penempatan elemen gambar di bagian kanan dan kiri yang mewakili informasi *new* dan *given*, penempatan atas dan bawah menggambarkan informasi *real* dan *ideal*, serta penempatan *centre* dan *margin* menggambarkan informasi inti dan informasi tambahan yang bergantung pada informasi inti. Contoh dari *information value* dapat dilihat pada Gambar 2.24, Gambar 2.25, dan Gambar 2.26.



**Gambar 2.24** Contoh *Information Value (Given-New)*

(Source: <https://www.storyberries.com/fairy-tales-the-princess-and-the-peanut-bedtime-stories/>)



**Gambar 2.25** Contoh *Information Value (Ideal-Real)*

(Source: <https://www.storyberries.com/fairy-tales-the-princess-and-the-peanut-bedtime-stories/>)

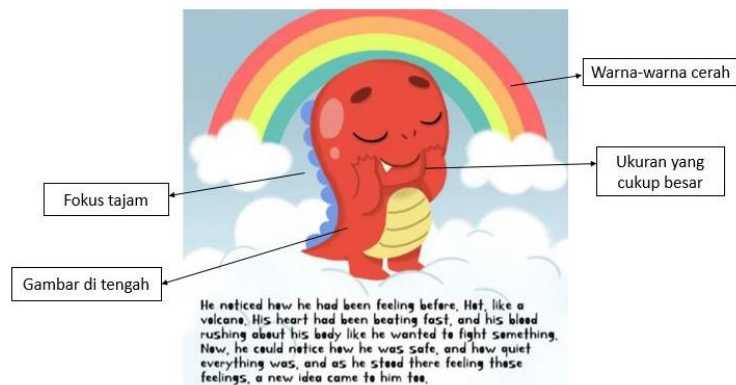


**Gambar 2.26** Contoh *Information Value (Centre-Margin)*

(diambil dari majalah *Cosmopolitan* edisi November 2001 dalam buku *Reading Images* karya Kress dan van Leeuwen (195))

Selanjutnya, *salience* membahas mengenai hierarki kepentingan antara elemen atas variasi ketajaman fokus, *tone contrast*, *size*, dan lain-lain. Hal ini dilakukan agar pembaca atau *viewer* menjadi tertarik dengan informasi yang tertera pada gambar. Pada penelitian ini, penulis membatasi cakupan elemen *salience* hanya

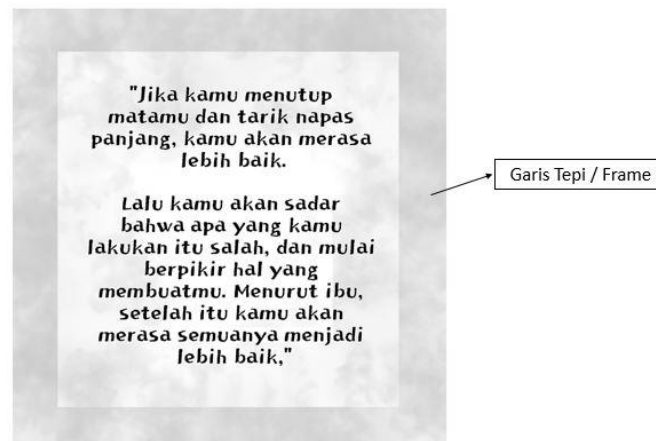
pada tampilan yang memperlihatkan penggunaan warna-warna yang cerah, ketajaman fokus, ukuran gambar, dan lainnya secara sederhana. Contoh *salience* terdapat pada Gambar 2.27.



**Gambar 2.27** Contoh *Salience*

(Source: <https://www.storyberries.com/bedtime-stories-very-angry-little-dinosaur-by-jade-maitre-short-stories-for-kids>)

Kemudian, yang terakhir adalah *framing*. *Framing* merupakan penggambaran hubungan antara signifikansi dan titik keterhubungan individualitas. Pada penelitian ini, penulis membatasi cakupan elemen *salience* hanya pada pembuatan garis tepi atau garis pemisah dengan tujuan untuk menghubungkan atau memutuskan suatu elemen secara sederhana. Pembuatan garis tepi tersebut ditujukan untuk menunjukkan apakah suatu elemen bergabung atau berpisah dengan elemen lainnya. Contoh *framing* dapat dilihat pada Gambar 2.28.



**Gambar 2.28** Contoh *Framing*

### 2.3. *Systemic Functional Grammar*

Teori *Systemic Functional Grammar* oleh Halliday dan Matthiessen tahun 2014 menggambarkan pola variabel kontekstual mengenai bentuk bahasa. Mereka mengatakan bahwa klausa tidak hanya bertindak sebagai unit ekspresi makna, tetapi klausa juga berfungsi sebagai sumber metafungsional. Gerot dan Wignell (5) mengatakan bahwa *functional grammar* melihat bahasa sebagai sumber untuk membuat makna. Hal ini digunakan untuk mencoba menggambarkan bahasa dalam penggunaan sebenarnya sehingga lebih fokus pada teks dan konteksnya.

Gallardo (2006) berpendapat bahwa *Systemic Functional Grammar* disebut *systemic* karena telah ditetapkan bahwa setiap individu memiliki pilihan alternatif yang tersedia untuk menghasilkan ucapan dan teks linguistik. Oleh karena itu, tata bahasa fungsional atau *functional grammar* memasukkan klausa sebagai ruang lingkup pembahasannya. Pada *functional grammar*, klausa tidak didefinisikan terdiri dari *subject*, *verb*, *object*, *complement*, dan/atau *adverb*, melainkan *subject*, *finite*, *predicator*, *complement*, dan/atau *adjunct*.

Selain itu, pada *functional grammar*, Halliday dan Matthiessen membagi klausa menjadi tiga jenis berdasarkan maknanya, yaitu *clause as message (textual)*, *clause as exchange (interpersonal)*, dan *clause as representation (experiential)*. Pada penelitian ini, penulis berfokus pada makna *clause as representation* atau *experiential*, khususnya sistem transitivitas. Hal ini dikarenakan penulis ingin membedah setiap klausa untuk melihat proses yang terjadi dalam sebuah klausa. Selain itu, sistem transitivitas yang digagas oleh Halliday dan Matthiessen juga memiliki hubungan yang cukup erat dengan *visual grammar* yang digagas oleh Kress dan van Leeuwen, sehingga lebih mudah untuk melihat interaksi antara moda visual dan verbal dalam analisis multimodalitas.

Dalam teori *Systemic Functional Grammar* oleh Halliday dan Matthiessen (213), sistem transitivitas termasuk ke dalam bagian dari *clause as representation* atau *experiential*. Sistem transitivitas berpusat pada proses yang berkaitan dengan konten kognitif dan representasi pengalaman ekstralinguistik dengan memperhatikan apakah fenomenanya terjadi akibat faktor eksternal seperti dunia luar, atau internal seperti perasaan, pikiran, dan persepsi (Halliday 199-244). Gerot dan Wignell (39) menunjukkan bahwa sistem transitivitas terdiri dari tiga kategori semantik yang menjelaskan secara umum bagaimana fenomena dunia nyata direpresentasikan sebagai struktur linguistik, yaitu *process*, *participant*, dan *circumstance*.

Setiap process dalam sebuah klausa memiliki sebutan yang berbeda untuk setiap *participant*-nya. Dalam sistem transitivitas, *participant* biasanya diisi oleh nominal yang terlibat dalam sebuah klausa sebagai subjek atau objek. Ketika sebuah proses

terjadi dengan participant tertentu, mungkin ada informasi mengenai keadaan (*circumstance*) yang berkaitan dengan penjelasan waktu, ruang, penyebab, cara, atau lainnya. Fungsi khusus dalam sistem transitivitas dapat dilihat pada Tabel 2.1.

**Tabel 2.1** Fungsi Khusus pada Sistem Transitivitas

<b>Tipe elemen</b>	<b>Terdiri atas...</b>
(i) <i>Process</i>	Kelompok verba
(ii) <i>Participant</i>	Kelompok nomina
(iii) <i>Circumstance</i>	Kelompok adverbial atau frasa preposisi

(Source: Halliday dan Matthiessen 222)

### 2.3.1 *Process*

Process merupakan sesuatu atau peristiwa yang terjadi dalam sebuah klausa. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, process terdiri dari kelompok verba. Halliday (224-288) membagi *process* ke dalam enam tipe, yaitu *Material*, *Behavioral*, *Mental*, *Verbal*, *Relational*, dan *Existential*. Enam tipe *process* tersebut tersaji pada Tabel 2.2.

**Tabel 2.2** Tipe *Process* menurut Halliday

<b>Tipe Process</b>	<b>Kategori Meaning</b>	<b>Participant</b>
Material	doing; happening	Actor; Goal
Behavioral	behaving	Behaver
Mental	sensing; seeing; feeling; thinking	Senser; Phenomenon
Verbal	saying	Sayer; Target

Relational	being; attributing; identifying	Token; Value; Carrier; Attribute; Identified; Identifier
Existential	existing	Existent

Namun, berdasarkan jenis hubungannya, Gerot dan Wignell (42) membagi kembali tipe-tipe *process* tersebut menjadi dua kelompok besar, yaitu *relational process* dan *non-relational process*.

### 2.3.1.1 *Non-Relational Process*

*Non relational process* adalah *process of doing*, yaitu proses dimana *participant* yang terlibat dalam sebuah klausa melakukan sebuah tindakan tertentu atau merasakan perasaan tertentu. Proses ini terdiri dari empat tipe yaitu *Material*, *Mental*, *Behavioral*, dan *Verbal*.

#### (i) *Material Process*

*Material process* adalah *process of doing and happening*. Artinya, proses ini berfokus kepada tindakan yang dilakukan dan sesuatu yang terjadi. Pada proses ini, *participant* yang terlibat ‘melakukan’ sesuatu, yang mana bisa saja *participant* tersebut melakukan sesuatu ‘kepada’ entitas atau *participant* lainnya. *Material process* terdiri dari *actor*, *process*, dan/atau *goal*. Contoh *material process* dapat dilihat pada Tabel 2.3.

**Tabel 2.3** Contoh *material process*

Alex	dropped	the pen
Actor	Process: Material	Goal

Tabel 2.3 menunjukkan contoh dari *material process*. Pada klausa tersebut *Alex* merupakan nomina yang berperan sebagai salah satu *participant*, yaitu *actor*. Sedangkan, verba *dropped* menjadi *process*-nya yang memiliki arti ‘menjatuhkan’. Lalu, kelompok nomina *the pen* menjadi *participant* lainnya, yaitu *goal*. Maka dari itu, dari klausa pada Tabel 2.3, dapat disimpulkan bahwa sang pelaku, yaitu *Alex*, tengah melakukan proses ‘*dropped*’ atau ‘menjatuhkan’ sesuatu, yaitu ‘*the pen*’.

(ii) *Mental Process*

*Mental process* adalah suatu proses transitivitas yang berfokus pada penginderaan, seperti *feeling*, *thinking*, dan *perceiving*. Dalam prosesnya, *mental process* terbagi ke dalam beberapa sub tipe, yaitu *perceptive*, *cognitive*, *desiderative*, dan *emotive (affect)*. *Participant* dalam *mental process* disebut *senser* dan *phenomenon*. *Senser* adalah *participant* yang ‘merasakan’ proses yang terjadi. Terkait hal ini, *senser* haruslah memiliki kesadaran (*conscious*). Sedangkan, *phenomenon* adalah yang dirasakan melalui emosi, dipikirkan, diinginkan atau dirasakan melalui panca indera. Contoh *mental process* ditampilkan pada Tabel 2.4.

**Tabel 2.4** Contoh *Mental Process*

William	likes	strawberry
Senser	Process: Mental (affect)	Phenomenon

Tabel 2.4 menunjukkan *mental process* pada klausa ‘*William likes strawberry*’. Pada klausa tersebut nomina *William* sebagai *participant* menjadi *senser* karena merasakan prosesnya. Sedangkan verba ‘*likes*’ menjadi proses yang terjadi dalam



klausa tersebut. Kemudian, nomina ‘*strawberry*’ menjadi *phenomenon* karena pada klausa ini, ‘*strawberry*’ menjadi hal yang ‘disukai’ oleh *William*.

(iii) *Behavioral Process*

*Behavioral process* adalah sebuah proses transitivitas yang berfokus pada perilaku fisiologis dan psikologis, seperti bernapas, bermimpi, mendengkur, tersenyum, cegukan, melihat, menonton, mendengarkan, dan merenung (Gerot dan Wignell, 47). Pada proses ini, participant yang terlibat disebut dengan *behave*. Contoh *behavioral process* tersaji pada Tabel 2.5.

**Tabel 2.5** Contoh *Behavioral Process*

Kavin	lives	in a luxurious apartment
Behaver	Process: Behavioral	Circ: Place

Tabel 2.5 menunjukkan contoh dari *behavioral process* untuk klausa ‘*Kavin lives in a luxurious apartment*’. Pada klausa tersebut, *Kavin* adalah *participant* utama yang berperan sebagai *behave*. Sedangkan, verba *lives* menjadi proses yang terjadi dalam klausa tersebut. Lalu, *in a luxurious apartment* merupakan penjelasan atau keterangan informasi mengenai ‘tempat tinggal’ dari participant *Kavin*. Maka dari itu, frasa tersebut berperan sebagai *circumstance of place*.

(iv) *Verbal Process*

*Verbal process* adalah sebuah proses transitivitas terakhir dalam proses *non-relational*. Proses ini berfokus pada isyarat simbolis, yaitu ‘mengatakan’ atau ‘*saying*’. Pada proses ini, *participant* yang terlibat disebut dengan *sayer* dan *target*.

*Sayer* merupakan partisipan yang memberikan isyarat. Sedangkan, *target* merupakan participant yang ‘diberikan’ isyarat. Tabel 2.6 adalah contoh dari *verbal process*.

**Tabel 2.6** Contoh *Verbal Process*

Ryan	slurred	Megan
Sayer	Process: verbal	Target

Tabel 2.6 menunjukkan *verbal process* pada klausa ‘*Ryan slurred Megan*’. Pada klausa tersebut, *Ryan* menjadi participant utama yang berperan sebagai *sayer*. Sedangkan, verba *slurred* menjadi proses yang terjadi pada klausa tersebut. Kemudian, *Megan* menjadi *target* dalam klausa tersebut.

### 2.3.1.2 *Relational Process*

Selain proses *non-relational*, ada pula proses *relational*. Proses ini berfokus pada keadaan keberadaan (termasuk memiliki). Proses ini dapat diklasifikasikan cara mencari tahu apakah proses ini digunakan untuk mengidentifikasi sesuatu atau untuk menetapkan kualitas sesuatu (Gerot dan Wignell, 54). Proses ini terdiri dari tiga tipe, yaitu *Attributive*, *Identifying* dan *Existential*.

#### (i) *Attributive Process*

Proses *Attributive* adalah proses yang berfokus pada menetapkan kualitas. Proses ini juga dapat didefinisikan menjadi sebuah proses dimana ‘*a* merupakan sebuah atribut dari *x*’. Proses ini terdiri dari *attribute* dan *carrier*, dimana *attribute* adalah sebuah kelas, dan *carrier* adalah sebuah entitas. Contoh *attributive process* terdapat pada Tabel 2.7.

**Tabel 2.7** Contoh *Attributive Process*

A whale	is	a mammal
Carrier	Attributive	Attribute

Tabel 2.7 menunjukkan contoh dari proses *attributive*. Pada klausa ‘*A whale is a mammal*’, kelompok nomina ‘*A whale*’ berperan sebagai *carrier*. Kata kerja bantu *is* menjadi proses *attributive* pada klausa tersebut. Lalu, *a mammal* berperan sebagai *attribute* pada klausa tersebut. Hal ini dikarenakan ‘*A whale*’ merupakan bagian dari ‘*mammals*’, yang menjadikan ‘*A whale*’ adalah atribut dari ‘*a mammal*.’

(ii) *Identifying Process*

Proses *Identifying* adalah proses yang berfokus pada membangun identitas. Proses ini juga dapat didefinisikan menjadi sebuah proses dimana ‘*a* merupakan identitas dari *x*’. Proses ini terdiri dari *Identified (Token)* dan *Identifier (Value)*. Contoh proses *identifying* tersaji pada Tabel 2.8.

**Tabel 2.8** Contoh *Identifying Process*

Laura	is	the villain
Identified/Token	Identifying	Identifier/Value

Tabel 2.8 menunjukkan contoh dari *identifying process* pada klausa ‘*Laura is the villain*’. Pada klausa tersebut, *Laura* berperan sebagai *identified/token*. Sedangkan kata kerja bantu *is* menjadi proses *identifying*. Lalu, *the villain* berperan sebagai *identifier/value* dari klausa tersebut.

(iii) *Existential Process*

*Existential process* merupakan sebuah proses untuk menjadi ‘ada’. Pada proses ini, participant-nya disebut sebagai *existent*. Contoh dari *existential process* dapat dilihat pada Tabel 2.9.

**Tabel 2.9** Contoh *Existential Process*

There	was	a blood-stain	on the matinee jacket
	Process: Existential	Existent	Circ: Place

Tabel 2.9 menunjukkan proses *Existential* pada klausa ‘*There was a blood-stain on the matinee jacket*’. Pada klausa tersebut, kata kerja bantu *was* berperan sebagai proses *existential*. Sedangkan, *a blood-stain* berperan sebagai *existent* pada klausa tersebut. Kemudian, *on the matinee jacket* berperan sebagai pemberi keterangan informasi tempat, yaitu dapat disebut juga sebagai *circumstance of place*.

### 2.3.2 *Circumstance*

*Circumstance* atau keadaan merupakan sebuah elemen yang terkadang muncul dalam proses transitivitas. Hal ini dikarenakan pada beberapa klausa, penjelasan atau informasi mengenai keadaan perlu dimunculkan sehingga informasi yang tersaji dalam klausa tersebut menjadi lebih jelas. Elemen-elemen *circumstantial* terbagi ke dalam beberapa tipe seperti yang tersaji dalam Tabel 2.10.

**Tabel 2.10** Tipe-tipe elemen *circumstantial*

	<b>Tipe</b>	<b>Item Wh-</b>	
Enhancing	1. Extent	Distance	How far?
		Duration	How long?
		Frequency	How many times?
	2. Location	Place	Where? [there, here]
		Time	When? [then, now]
	3. Manner	Means	How [thus]
		Quality	How? [thus]
		Comparison	How? What like?
		Degree	How much?
	4. Cause	Reason	Why?
		Purpose	Why? What for?
		Behalf	Who for?
	5. Contingency	Condition	Why?
		Default	
Concession			
Extending	6. Accompaniment	Comitative	Who/what with?
		Additive	And who/what else?
Elaborating	7. Role	Guise	What as?
		Product	What into?
Projection	8. Matter		What about?

	Tipe		Item Wh-
	9. Angle	Source	
		Viewpoint	

Source: Halliday dan Matthiessen (313-314)

### 2.3.3 Participant

*Participant* merupakan sesuatu atau subjek yang terdapat dalam sebuah klausa. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, *participant* terdiri dari kelompok nomina. Dalam setiap proses transitivitas, sebutan untuk setiap *participant* memiliki nama yang berbeda. Perbedaan jenis participant dalam setiap prosesnya tersaji dalam Tabel 2.11.

**Tabel 2.11** Tipe-Tipe *Participant* dalam Setiap Proses

Tipe Proses	Participant
Material	Actor; Goal
Behavioral	Behaver (conscious); Phenomenon
Mental	Senser (conscious); Phenomenon
Verbal	Sayer; Target
Attributive	Carrier; Attribute
Identifying	Identifier/Value; Identified/Token
Existential	Existent

### 2.4 *Intersemiosis* dan *Resemiotisasi*

Interaksi multimodalitas yang menghasilkan makna dari dua atau lebih moda akan berkaitan dengan teori *intersemiosis* dan *resemiotisasi*. Hal ini dikarenakan setiap moda atau elemen semiotik berupa tanda yang muncul dalam berbagai

bentuk seperti gambar, teks, dan lainnya akan menghasilkan sebuah simpulan yang saling berkaitan atau saling berkontradiksi/tidak berkaitan antar satu sama lainnya. Mengutip pernyataan Aktulum (34), *intersemiosis* dapat dinyatakan sebagai sirkulasi atau perputaran makna antara sistem tanda yang berbeda, seperti teks dengan gambar. Contohnya adalah ketika teks yang muncul merepresentasikan gambar yang tersedia dan sebaliknya. Intersemiosis juga dapat diartikan sebagai sebuah konsep ketika moda visual dan verbal saling melengkapi satu sama lain untuk membentuk sebuah fenomena tekstual dengan makna yang saling berkaitan (Royce 25–49). Hal tersebut didukung oleh paparan O’Halloran (159) terkait *intersemiosis* yang didefinisikan sebagai penjelasan untuk “*the meaning arising across semiotic choices*”. Dalam kata lain, *intersemiosis* adalah sebuah istilah untuk menjelaskan makna yang terdapat pada setiap pilihan semiotik. Contoh *intersemiosis* dapat dilihat pada Gambar 2.29.



**Gambar 2.29** Contoh *Intersemiosis*

(Source: <https://www.storyberries.com/bedtime-stories-a-pebble-in-my-shoe-short-stories-for-kids/>)

Pada Gambar 2.29, terdapat moda visual dan verbal. Moda visual yang terdapat pada gambar tersebut adalah beberapa awan, seorang wanita paruh baya yang berukuran sangat besar, seekor burung, dan seorang anak laki-laki kecil yang tengah membawa payung. Lalu, moda verbal yang terdapat pada Gambar 2.29 adalah klausa “*Or did it come from the sky?*” dan “*Dropped by a cloud, a bird, or a clumsy giant.*”. Proses intersemiosis yang terdapat pada gambar tersebut adalah penggambaran kata ‘*a cloud*’ yang direpresentasikan dengan gambar gumpalan berwarna putih yang berada di bagian atas gambar, dimana bagian atas gambar tersebut digambarkan sebagai langit. Lalu, penggambaran kata ‘*a bird*’ yang direpresentasikan dengan gambar sebuah binatang yang dapat terbang, yaitu burung, dan juga terletak pada bagian atas gambar. Kemudian, penggambaran ‘*a clumsy giant*’ yang direpresentasikan oleh gambar seorang wanita paruh baya yang berukuran sangat besar dan terlihat seperti akan terjatuh (ceroboh). Dari ketiga paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa moda verbal yang memuat kata ‘*a cloud*’, ‘*a bird*’, dan ‘*a clumsy giant*’ saling berkomplemen dengan moda visual yang terdapat pada Gambar 2.29 untuk membentuk makna yang saling merepresentasikan satu sama lain.

Sedangkan, mengutip Jewitt, Bezemer, dan O’Halloran, resemiotisasi adalah sebuah proses ketika pilihan semiotik/moda yang ada dijelaskan kembali di dalam dan seluruh fenomena multimodalitas (Canadia 58). Berbeda dengan *intersemiosis* yang memiliki makna saling berkaitan antar pilihan semiotik/moda, resemiotisasi memiliki makna yang berbeda atau tidak berkaitan satu dengan lainnya. Namun, moda-moda tersebut masih dapat berdampingan. Iedema (41) juga



mendesripsikan istilah resemiotisasi sebagai proses ketika sebuah makna mengalami pergeseran dari konteks ke konteks, dari praktik ke praktik, atau pun dari satu tahap praktik ke tahap selanjutnya. Contoh resemiosis dapat dilihat pada Gambar 2.30.



**Gambar 2.30** Contoh Resemiosis

(Source: <https://www.istockphoto.com/id/vektor/ilustrasi-konsep-new-normal-dengan-orang-kantoran-saling-menjaga-jarak-dan-bekerja-gm1251344645-365164121>)

Pada Gambar 2.30, terdapat juga moda visual dan verbal. Moda visual yang terdapat pada gambar tersebut adalah seorang pria dan seorang wanita yang tengah duduk menghadap laptopnya masing-masing menggunakan pakaian rapi dan masker. Kemudian, di antara keduanya terdapat kursi kosong dengan tanda silang. Sedangkan, moda verbal yang terdapat pada gambar tersebut adalah frasa '*new normal*' yang memiliki arti literal 'normal baru'. Gambar 2.30 menunjukkan proses resemiosis karena moda verbal dan moda visual tidak memiliki keterkaitan makna jika dilihat dari arti literalnya. Namun, kedua moda tersebut menjadi memiliki makna yang berdampingan setelah ada pergeseran konteks. Pada Gambar 2.30,

konteks yang terdapat adalah gambar tersebut memiliki latar pada kondisi pandemi hingga pascapandemi, maka penggunaan masker dan *social distancing* (ditandai dengan kursi kosong bertanda silang di antara kedua partisipan) merupakan kehidupan ‘normal yang baru’. Oleh sebab itu, moda verbal ‘*new normal*’ menjadi memiliki makna yang berdampingan dengan moda visual pada gambar tersebut setelah melalui pergeseran konteks.