

**IMEJAN HAIWAN DALAM KARTUN LERANG LANGKAWIT
MELALUI PENDEKATAN IKONOGRAFI**
*THE IMAGES OF ANIMAL IN LANGKAWIT'S STRIP CARTOONS
THROUGH IKONOGRAPHIC APPROACH*

OSCAR GORDON WONG*¹
FARAH NABILA BINTI NORDIN²

^{1&2}Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan, Universiti Malaysia Sabah,
Jalan UMS, 88400 Kota Kinabalu, Sabah

*¹oscardordon.wong@yahoo.com, ²farahnabilanordin@yahoo.com
Tarikh dihantar: 25 Mac 2018 / Tarikh diterima: 16 September 2018

ABSTRAK Penulisan artikel ini bertujuan menganalisis fungsi imej haiwan dalam menghubungkan isu-isu semasa melalui kartun lerang Langkawit. Skop kajian dihadkan kepada empat karya terpilih imej haiwan dalam kartun lerang mengikut tema. Kajian ini menggunakan pendekatan Erwin Panofsky (1955) dalam memahami lapisan makna karya kartun lerang oleh Langkawit, sekali gus bagi mencapai objektif kajian. Maklumat berkaitan hasil koleksi kartun Langkawit didapati melalui pengumpulan data primer dan sekunder menerusi Kadazandusun Language Foundation (KLF), bahan bercetak seperti rujukan perpustakaan dan Arkib Negeri Sabah. Hasil kajian ini mendapati bahawa imej haiwan dalam kartun lerang Langkawit mempunyai simbolik yang berfungsi untuk memberi gambaran atau kritikan tentang nilai-nilai sosiobudaya, pendidikan, alam dan politik. Saluran imej haiwan karya Langkawit ini juga menjadi alat kiasan dan komunikasi yang berfungsi dalam menilai sesuatu isu, di samping menjadi senjata teguran khususnya di Sabah.

Kata kunci: Imej haiwan, kartun lerang, kartunis Langkawit, simbolik, alat kiasan, Sabah.

ABSTRACT *This paper aims to analyze the function of animal images in linking current issues through Langkawit's strip cartoons. The scope of the study is limited to four selected works of animal images in cartoon by theme. This study adopts the approach of Erwin Panofsky (1955) in understanding the layers of the illustration of the cartoon by Langkawit as well as achieving the objective of the study. The information related to the Langkawit cartoon collection was obtained through primary and secondary data collection through Kadazandusun Language Foundation (KLF), printed materials*

such as library references and Sabah State Archives. The research findings demonstrate that animal images in Langkawit's strip cartoons convey some elements of symbolism, functioning to illustrate or criticize sociocultural values, education, nature, and politics. Langkawit's animal images also serve as communication and metaphorical tools that function to assess certain issues as well as a reprimand weapon especially in Sabah.

Keywords: *Animal image, strip cartoons, Langkawit cartoonist, symbolic, metaphorical tools, Sabah.*

PENGENALAN

Menurut Kunzle (2017) menerusi penulisannya yang berjudul *Comic Strip* mentakrifkan kartun lerang ialah susunan lukisan bergambar. Lukisan ini juga disusun secara mendatar agar dapat dibaca mengikut urutan kronologi. Jalan cerita kartun ini berbentuk asli dan diikuti dengan elemen teks yang berdekatan dengan setiap imej digunakan atau digabungkan. Apabila teks lebih banyak digunakan daripada imej, kartun ini dianggap menjadi ilustrasi kepada teks. Kartun lerang secara umumnya merupakan media yang dicetak dalam akhbar, majalah atau buku. Kartun lerang juga ditakrifkan sebagai komik yang mengandungi teks dan ditulis dalam belon dialog pada setiap bingkai gambar.

Menurut Mey (2006) menerusi penulisannya yang berjudul *Comics: Pragmatics*, menyatakan kartun lerang ialah berbentuk naratif iaitu hasil gabungan tulisan teks dan lukisan bergambar. Kartun merupakan satu bersiri lukisan bergambar hasil gabungan teks yang saling berkaitan yang mana mempunyai hubungan secara langsung dengan unit sebelum. Susunan ini merupakan rangkaian rujukan. Berbanding dengan pengeluaran siri media massa seperti siri drama atau buku dan filem, kartun lerang mempunyai corak utama yang berterusan. Antara naratif kartun yang bagus ialah saling kebergantungan ilustrasi dan teks bertulis.

Penggunaan imej haiwan dalam penceritaan kartun merupakan satu tema dan gaya yang cukup terkenal dalam bidang seni visual. Malahan, penggunaan imej haiwan didapati digunakan secara meluas di seluruh dunia. Imej haiwan dalam kartun selalunya digambarkan sebagai watak haiwan

yang bercirikan manusia yang mana boleh bertutur dan boleh melakukan aktiviti manusia (Nurhasma, Kartina & Rosni, 2009). Kartun lerang banyak merujuk kepada cerita rakyat dan sastera tradisi dalam menonjolkan nilai-nilai moral dan teladan yang boleh dicontohi oleh manusia. Oleh itu, kartun lerang bukan sahaja dijadikan sebagai bahan hiburan malahan boleh menjadi bahan pendidikan (Muliyadi Mahamood, 2010b).

Dalam buku berjudul *The Type of Folklate*, cerita haiwan membawa tema sastera rakyat yang terkenal kerana sifatnya yang mengandungi teladan dan menghiburkan. Tema ini sesuai diterapkan dalam kalangan kanak-kanak (Antti Aarne & Stith Thompson, 1964). Oleh itu, pengkaji mendapati watak haiwan yang digunakan dalam kartun lerang selalunya membawa satu nilai teladan yang boleh dicontohi dan pengajaran yang boleh diambil untuk manusia. Walau bagaimanapun, simbol yang terdapat pada imej haiwan dalam kartun lerang boleh menimbulkan persepsi yang salah oleh masyarakat. Hal ini demikian kerana simbol tersebut mungkin ditafsirkan sebagai unsur penghinaan. Kenyataan ini disokong oleh Maizatul Azura dan Ainal Akmar (2015) yang menyatakan bahawa imej haiwan dalam kartun lerang boleh disalahertikan dan keadaan inilah yang boleh menyebabkan sensitiviti masyarakat terganggu.

Menurut Arifin Said (1996), karakter yang dibawa oleh haiwan ini disimbolkan sebagai lemah dan kecil. Manusia berfungsi hanya sebagai watak sampingan sahaja seperti seorang pengembara atau pemburu. Watak dalam cerita haiwan kebiasaannya terdiri daripada haiwan yang memainkan peranan watak utama. Cerita haiwan cukup terkenal dan boleh diambil sebagai teladan dan pengajaran dalam kalangan kanak-kanak. Dalam cerita haiwan, tema atau gaya sering difokuskan iaitu pertelingkahan antara manusia dan haiwan. Terdapat juga haiwan yang bertelingkah sesama haiwan. Haiwan yang bersaiz kecil dan lemah selalunya ditunjukkan dapat mengalahkan haiwan yang bersaiz besar dan kuat.

Umumnya, penampilan imej dalam cerita kartun lerang dilukis dalam sejumlah bingkai yang dibaca secara berturutan. Gaya dan tema kartun lerang juga mempersembahkan watak secara khusus, berbanding dengan kartun editorial yang lebih menampilkan imej cerita dalam satu bingkai sahaja serta gaya kartun ini lebih mengupas isu-isu sosiopolitik semasa menerusi watak atau tokoh yang berbeza (Muliyadi Mahamood, 2008).

TEORI ERWIN PANOFSKY: IKONOGRAFI

Pengkaji telah memilih kaedah dalam memahami lapisan makna karya seni oleh Erwin Panofsky (1892–1968). Melalui pendekatan ikonografi juga disebut ikonologi merupakan kaedah menganalisis imej dengan membuat tafsiran secara mendalam bagi mendapatkan makna daripada gambaran simbol yang berkaitan dengan sosiobudaya masyarakat. Pada abad ke-14 hingga ke-17 di Itali iaitu pada zaman Renaissance, istilah ikonografi digunakan secara meluas yang mana pengkritik seni pada masa itu menggunakan ikonografi untuk mentafsirkan kesenian melalui lukisan mahupun arca sebagai aktiviti keagamaan dalam gereja Kristian Ortodoks (Ismail Ibrahim & Mohd Puad Bebit, 2009).

Menerusi penulisan Ismail Ibrahim dan Mohd Puad Bebit (2009) hasil petikan Ratus (1992), ikonografi merupakan pembelajaran melibatkan perlambangan dalam bidang seni visual. Proses ikonografi ini melibatkan imej yang saling berkait rapat dalam karya asas seni visual. Mulyadi Mahamood (2010a) menerusi penulisannya yang berjudul *Dunia Kartun* turut menyarankan dalam memahami lapisan makna kartun ialah melalui pendekatan Erwin Panofsky (1892–1968). Tambah Mulyadi (2010a), penampilan simbol-simbol dalam kartun mungkin berkait rapat dengan kepercayaan dan kebudayaan masyarakat yang digambarkan oleh kartunis.

Erwin Panofsky (1939) dalam tulisannya yang berjudul *Meaning in the Visual Arts* pada asalnya diterbitkan sebagai *Studies in Iconology* (1939) menyarankan bahawa proses memahami seni terbahagi kepada tiga peringkat. Peringkat pertama iaitu peringkat *primary or natural subject matter* melibatkan hal benda primer ataupun semula jadi, seterusnya peringkat *secondary or conventional subject matter*, iaitu hal benda sekunder ataupun konvensional, dan peringkat ketiga disebut sebagai peringkat *intrinsic meaning or content* iaitu makna dalaman. Oleh itu, pendekatan Panofsky ini sememangnya menjadi satu teori utama bagi pengkaji untuk mentafsirkan lapisan makna dalam karya kartun lerang oleh Langkawit.

Dalam proses pertama, penghayatan daripada sudut luaran perlu diambil kira sebagai proses kenal pasti sifat-sifat asas objek dan peristiwa yang dipaparkan oleh Langkawit. Peringkat ini juga melibatkan bagaimana gaya lukisan Langkawit boleh menjadi satu subjek utama dengan cara menghubungkaitkannya melalui pelbagai aspek peristiwa sejarah yang

dipersembahkan secara visual. Oleh itu, pengalaman pengkaji juga penting dalam memahami dan menghuraikan makna asas serta bentuk kartun.

Proses kedua pula adalah penggunaan cerita, imej dan kiasan yang dipaparkan oleh Langkawit menerusi karya kartun lerangnya yang akan diinterpretasikan oleh pengkaji. Justeru, pengkaji mestilah menguasai pemahaman tentang sumber kesusasteraan atau perkara yang berkaitan dengan konsep dan tema yang terdapat dalam sesuatu persekitaran serta budaya. Pemahaman ini sangat penting dalam penyelidikan agar analisis dan tafsiran makna dapat dibuat pada peringkat ini.

Seterusnya, proses penelitian peringkat ketiga pula akan mengambil kira pemahaman makna intrinsik yang terdapat dalam karya kartun lerang oleh Langkawit. Peringkat ini merupakan proses yang mencabar kerana tafsiran ini memerlukan pengkaji menginterpretasi kepelbagaian simbol yang diutarakan oleh Langkawit. Ia mungkin berkaitan dengan ciri-ciri psikologi, sosiologi dan stail Langkawit.

Interpretasi Objek	Tindakan Interpretasi	Kata Kunci
Objek yang natural atau <i>primary</i>	Pra-ikonografi	Objek, peristiwa
Hal benda konvensional atau sekunder	Analisis ikonografi	Imej, cerita, kiasan
Makna intrinsik atau isi	Interpretasi ikonologikal	Interpretasi, tafsiran, simbol, psikologi, sosiologi, stail, kepercayaan, kebudayaan

Sumber: Panofsky (1955: 40–41)

Rajah 1 Interpretasi objek, tindakan interpretasi dan kata kunci dalam teori Erwin Panofsky

LANGKAWIT: KARTUNIS SABAH

David Buku Suning atau lebih dikenali sebagai Langkawit merupakan seorang kartunis tempatan Sabah yang telah lama menceburi bidang seni kartun editorial mahupun kartun lerang. Ismail Ibrahim (2005) menyifatkan Langkawit sebagai kartunis yang peka terhadap isu semasa di Sabah. Pada tahun 1994 sehinggalah tahun 2014, Langkawit telah berjaya menghasilkan kartun lerang bersiri sebanyak 17 terbitan koleksi. Pada tahun 1995 sehinggalah 2005, Langkawit

juga aktif dalam mempersembahkan karyanya menerusi pameran kartun yang dianjurkan oleh Balai Seni Lukis Sabah. Hasil penglibatan aktif ini, nama Langkawit telah melonjak naik sehinggakan berjaya menerima anugerah “Kartun Pengguna Terbaik” dalam Mass Media Award pada tahun 1997.

Langkawit banyak menggunakan bahasa Kadazandusun dalam karya kartunnya. Malahan, Langkawit juga banyak mengaplikasikan bahasa pasar ke dalam teks dialog kartunnya sebagaimana bahasa Melayu yang bercampur dengan bahasa lain untuk melambangkan kebudayaan Sabah itu sendiri. Langkawit mungkin disifatkan sebagai parokial, tetapi Langkawit masih lagi prolifik dalam menghasilkan karya sehingga kini. Oleh itu, tema dan gaya kartun Langkawit banyak menekankan nilai-nilai pendidikan, teladan, sindiran dan sokongan dalam pelbagai aspek. Hal ini sekali gus membolehkan karya kartun Langkawit dapat melestarikan nilai nostalgia budaya yang hampir hilang oleh kemodenan pada masa kini. Justeru, kartun Langkawit seperti inilah membawa kesan yang besar kepada masyarakat terutamanya di Sabah.

Selain itu, Langkawit menyatakan bahawa kartun lerang adalah karya yang mencabar minda serta unik dan canggih. Tambah Langkawit, kartun boleh dijadikan sebagai alat memberontak, membangkang, menyokong, memesong dan kadangkala tidak logik pada akal fikiran manusia. Langkawit juga berpendapat kartun seperti inilah yang boleh dijadikan alat retorik, mengubah pandangan dunia, menaikkan semangat rakyat dalam tuntutan kemerdekaan dan memperlekehkan pemimpin negara.

IMEJ HAIWAN DALAM KARTUN LERANG LANGKAWIT MELALUI PENDEKATAN IKONOGRAFI

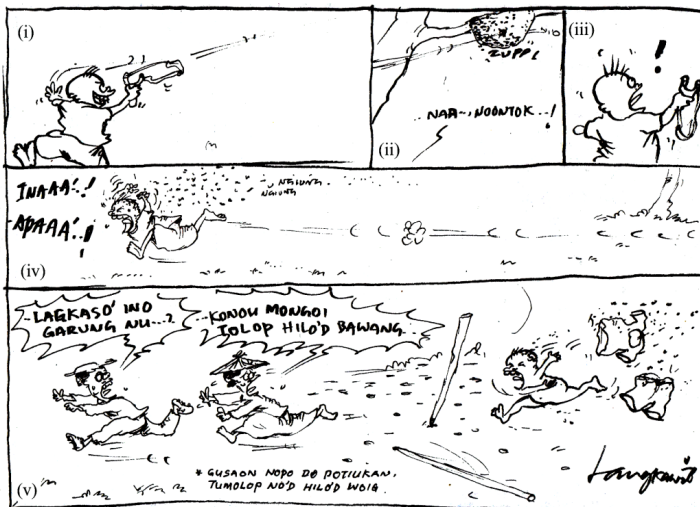
Secara umumnya, imej haiwan dalam kartun mempunyai banyak jenis tema mahupun gaya yang hendak disampaikan kepada penghayat sama ada ‘mengekod’ ataupun ‘mendekod’ untuk kegunaan pelbagai kesan emosi (Baha Zain, 215). Oleh itu, karya kartun boleh mempunyai isu politik mahupun sosial (Fairrington, 2009). Penghayatan karya kartun lerang hendaklah menekankan faktor-faktor kebudayaan seperti sosiopolitik, ekonomi, kebudayaan dan dasar media cetak yang menerbitkannya (Muliyadi Mahamood, 2008).

Dalam aspek psikologi, pengalaman diri menjadikan subjek utama dalam penghasilan karya yang mana berhubung kait dengan aspek sosiologi dan sistem kemasyarakatan. Disebabkan kartunis ini hidup dalam suatu sistem

kebudayaan, mereka banyak merujuk daripada pengalaman mereka sendiri sebagai subjek inspirasi dan sumber idea (Mulyadi Mahamood, 2010b). Berdasarkan kenyataan ini, pengkaji mendapati zaman kecil Langkawit banyak terdedah dengan elemen suku kaum Kadazandusun serta dipengaruhi oleh elemen-elemen kampung dan hubungan dengan haiwan. Sebagai contoh, masyarakat Kadazandusun banyak bergantung pada kerbau kerana haiwan ini dianggap sebagai haiwan yang sangat rapat dengan manusia. Oleh itu, kerbau dijadikan sebagai amalan *sogit*, amalan ritual, tenaga kerja dalam pertanian dan pemberian perkahwinan. Kesannya, haiwan yang terdapat di Sabah digunakan oleh Langkawit menerusi saluran karya seni kartunnya.

Walau bagaimanapun, masyarakat masih kurang mengenali makna imej haiwan dalam kartun lerang Langkawit. Justeru, imej haiwan ini boleh menjadi buruk ataupun negatif apabila imej yang diguna, disalahtafsirkan. Dengan itu, pengkaji akan menggunakan empat lakaran kartun lerang oleh Langkawit untuk mengupas dan menganalisis melalui pendekatan ikonografi dan ikonologikal.

NILAI SOSIOBUDAYA



Sumber: Terbitan komik Langkawit, Aramai iti (2002: 12)

Rajah 2 Bingkai (i), (ii), (iii), (iv) dan (v) merupakan naratif cerita dalam nilai sosiobudaya.

Terjemahan Keterangan

ANAK : NAA.., NOONTOK..!

: INAAA!!! APAAA!!

AYAH : LAGKASO'INO GARUNG NU...!

IBU : KONOU MONGOI TOLOP HILO'D BAWANG..

*GUSAON NOPO DO POTIUKAN, TUMOLOP

NO'D HILO'D WOIG.

ANAK : NAH, KENA SUDAH!

: MAK!!!AYAH!!

AYAH : BUKA BAJU KAU!

IBU : MARI PERGI MANDI DI SANA SUNGAI.

*KENA KEJAR OLEH TEBUAN,

TERUS MASUK KE DALAM AIR.

Pada peringkat praikonografi, keseluruhan cerita kartun lerang ini memiliki lima bingkai lukisan bergambar. Bingkai (i) daripada pembacaan ataupun pandangan arah kiri ke kanan sehinggalah ke pandangan bawah, iaitu bingkai (v) menunjukkan setiap bingkai yang digunakan mempunyai saiz yang berbeza. Dalam aspek sudut bingkai, Langkawit menggunakan sudut *medium long shot* pada bingkai (i), *medium shot* pada bingkai (ii) dan (iii), *full shot* ataupun *long shot* pada bingkai (iv) dan (v). Gambaran bingkai kartun ini sekali gus menimbulkan aspek rekaan penegasan dan kontra pada bingkai (v) iaitu *punch line*¹ dalam kartun lerang ini. Kesan *emanata*² banyak digunakan oleh Langkawit untuk menunjukkan unsur pergerakan watak, kesan emosi dan perwakilan kesan verbal atau dialog setiap watak yang dilakarkan. Sebagai contoh, kesan *emanata* dapat dilihat pada watak budak dan ibu bapanya yang dikelilingi lakaran garisan lurus yang memanjang, putus-putus, beralun dan kepelbagaian garisan lagi digunakan untuk menampakkan kesan pergerakan laju dan perlahan. Bagi *emanata* dalam emosi pula, Langkawit menggunakan simbol tanda seru sebagai kesan terkejut pada watak.

Dalam watak dan perwatakan, Langkawit melakarkan tiga watak yang berbeza iaitu terdiri daripada budak kecil dan ibu bapanya serta sekumpulan

¹ Frasa akhir cerita jenaka yang memberikan unsur humor.

² Bahasa komik yang merujuk kepada penggunaan representasi ikon dalam kartun.

tebuan. Watak tebuan yang digunakan bercirikan haiwan dalam habitat dan dunianya. Selain itu, Langkawit melakarkan watak tebuan dengan menggunakan unsur garisan titik-titik untuk menghasilkan gambaran sekumpulan tebuan yang banyak. Perwatakan sekumpulan tebuan ini juga kelihatan menyerang sesiapa pun apabila sarangnya diganggu. Gambaran ini dapat dilihat pada Rajah 2, iaitu sekumpulan tebuan ini telah menyerang manusia tanpa mengira sesiapa pun apabila sarang mereka telah dilastik menggunakan batu oleh budak kecil tersebut.

Seterusnya, Langkawit melakar figura budak kecil yang mempunyai perwatakan yang nakal dan kurang peka terhadap persekitarannya. Figura budak kecil ini juga digambarkan mempunyai objek permainan tradisional di Sabah iaitu lastik. Gambaran ini dapat dilihat melalui lakaran aksi budak kecil tersebut yang sedang melastik sarang tebuan. Keadaan ini sekali gus menyebabkan orang di sekelilingnya ditimpa kesusahan.

Tambahan lagi, Langkawit melakarkan figura dewasa iaitu watak ibu bapa yang mana secara fizikalnya agak kurus dan masing-masing memakai topi. Selain watak ayah yang memakai topi petani, watak ibu yang dilakarkan juga kelihatan sedang memakai *sirung* iaitu topi kaum Kadazandusun di Sabah. Keadaan ini jelas menunjukkan bahawa mereka sedang menjalankan aktiviti pertanian di kawasan perkampungan. Selain bahasa yang digunakan, jelaslah bahawa watak-watak yang digunakan juga menampilkan budaya Kadazandusun itu sendiri.

Dari segi lakaran latar belakang pula, Langkawit melakarkan latar belakang ruangan kosong dan luas. Latar belakang kesemua bingkai kartun lerang ini hanya mempunyai beberapa garisan halus dan bebas sahaja untuk menimbulkan kesan objek semula jadi. Selain itu, Langkawit menggambarkan latar tempat dalam kartun lerang ini melalui latar kawasan hutan yang luas dengan adanya subjek seperti sarang tebuan dan sungai menerusi pengamatan aspek verbal watak ibu. Di samping itu, Langkawit juga menekankan aspek latar peralatan cerita kartun lerang ini, iaitu lakaran objek lastik yang digunakan oleh budak kecil dan batang kayu yang digunakan oleh ibu bapa budak tersebut yang berfungsi sebagai alat dalam mengerjakan hasil pertanian mereka di kawasan hutan.

Dalam penceritaan kartun lerang ini, Langkawit melakarkan budak kecil tersebut sedang melastik ke arah sasaran dengan menggunakan lastiknya pada bingkai (i). Langkawit menggunakan unsur garisan pergerakan selari pada

permainan lastik untuk menunjukkan kelajuan pergerakan batu yang dilastik. Penggunaan garisan selari ke arah sarang tebuhan dapat dilihat pada bingkai (ii) dan ini memberi gambaran batu yang dilastik terkena ke arah sarang tebuhan. Tambah lagi, kesan *emanata* lastikan ini dapat diperhatikan melalui kesan suara “Zupp!” untuk menggambarkan kelajuan batu yang dilastik oleh budak kecil tersebut. “Nah, kena sudah!” Kata budak kecil itu.

Seterusnya dalam bingkai (iii), Langkawit melakarkan figura budak tersebut dengan ekspresi yang terkejut dan lakaran mulut terbuka luas. Langkawit juga menggunakan garisan menegak tajam di bahagian rambut budak tersebut untuk menimbulkan kesan emosi terkejut dan ketakutan. Penggunaan garisan tebal pada simbol tanda seru oleh Langkawit berfungsi untuk menandakan amaran dan berjaga. Dalam bingkai (iv), Langkawit menggambarkan figura budak tersebut sedang bertempiaran melarikan diri daripada serangan sekumpulan tebuhan. “Mak!!!Ayah!!!” Kata budak kecil itu sambil menjerit meminta tolong.

Dalam bingkai (v), Langkawit melakarkan figura watak ibu bapa yang sedang berlari menyelamatkan diri daripada serangan tebuhan. Penggunaan belon dialog yang terdapat di atas watak ibu bapa juga menunjukkan garisan berduri yang berfungsi untuk menimbulkan kesan suara teriakan yang sangat kuat. “Buka baju kau!” Kata ayah kepada anaknya yang sedang melarikan diri daripada serangan tebuhan. “Mari pergi mandi di sana sungai,” pesan ibu kepada anaknya. Justeru, Langkawit melakar keadaan budak tersebut yang tidak berpakaian sambil menyelamatkan diri daripada serangan tebuhan. Malahan, Langkawit juga menghasilkan teks kapsyen “Dikejar oleh tebuhan, terus masuk ke dalam air” untuk elemen *punch line* pada bingkai (v).

Pada peringkat ikonografi pula, kartun lerang ini bertemakan kenakalan budak dengan permainan lastiknya sehinggakan membawa masalah kepada kedua orang tuanya. Hal ini jelas apabila budak tersebut telah melastik sarang tebuhan, sekali gus sekumpulan tebuhan ini telah menyerang budak itu sehinggakan ibu bapanya juga tidak terkecuali daripada serangan tebuhan. Pengkaji mendapati kartun yang dilakarkan oleh Langkawit ini merupakan hasil daripada petikan peribahasa Melayu “sarang tebuhan jangan dijolok” yang mana bermaksud jangan sesekali mencari kesusahan dengan mengganggu sesiapa sahaja atau sesuatu yang dapat mencetuskan masalah.

Kenyataan ini disokong oleh Mulyadi Mahmood (2010b) yang menyatakan bahawa kartun yang dihasilkan sejak zaman pramerdeka lagi penuh dengan nilai-nilai simbolik yang digambarkan menerusi simpulan

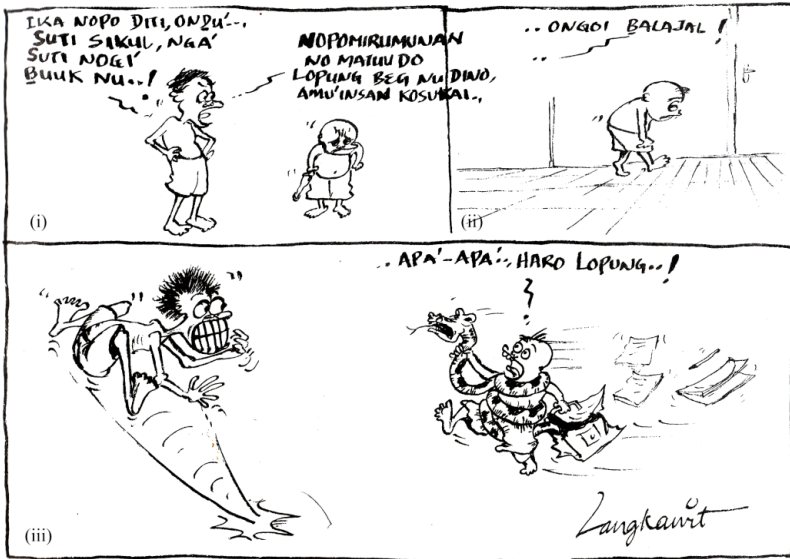
bahasa, pantun dan syair. Abdullah Hussain (2006) menyatakan bahawa kebanyakan peribahasa dan simpulan yang dihasilkan merupakan pengalaman datuk nenek kita dahulu kebanyakannya hidup bertani dan saling rapat dengan haiwan. Apabila sarang tebian dikacau atau diganggu, tebian-tebian ini akan menyerang sesiapa sahaja yang berada di sekitar mereka. Daripada situlah diambil tamsilan ini iaitu “sarang tebian jangan dijolok.”

Langkawit cuba mengimbuai kembali zaman budak kecilnya yang agak nakal itu sekali gus menyebabkan keadaan orang di sekelilingnya menjadi kucar-kacir. Keadaan ini menyebabkan Langkawit ingin mendedahkan nilai-nilai nostalgia dan unsur-unsur kebudayaan daripada masyarakatnya sendiri. Kenyataan ini disokong oleh Mulyadi Mahamood (2010b) yang menyatakan bahawa salah satu keistimewaan kartunis adalah keupayaannya merakam alam kehidupan serta persekitaran dengan terperinci lagi berkesan. Hal ini merangkumi corak hidup dan kebudayaan yang terungkuai dalam perhubungan manusia dengan manusia, ataupun dengan makhluk-makhluk dan objek-objek lain seperti haiwan dan tumbuh-tumbuhan. Banyak kartunis melukis pengalaman diri sebagai subjek karya kerana pengalaman merupakan sumber inspirasi yang paling penting.

Pada peringkat interpretasi ikonologikal pula, Langkawit menghasilkan lukisan yang mudah difahami dan jelas, iaitu situasi budak nakal yang menimbulkan masalah dengan alat permainan lastiknya. Langkawit menggunakan serangga tebian untuk melambangkan bahaya yang mana serangga ini mempunyai sengatan yang menyakitkan jika disengat. Tema keseluruhannya cuba memberitahu bahawa jangan sesekali mencari susah dengan mengganggu sesiapa sahaja atau sesuatu yang dapat mencetuskan masalah. Langkawit juga ingin memberitahu bahawa pendidikan awal kanak-kanak perlu diberi perhatian bahawa setiap perbuatan perlu dipantau oleh ibu bapa. Ibu bapa memainkan peranan penting agar kanak-kanak tidak melakukan perkara di luar jangkauan mereka dan tidak mencalarkan nama baik mereka.

Kita maklum bahawa kanak-kanak tidak berfikiran matang, nakal, malas, tidak berfikir panjang dalam membuat keputusan dan sering bertindak secara terburu-buru. Oleh itu, apabila kita bercakap tentang budak nakal, banyak sebenarnya perkara yang diketengahkan dalam karya seperti dalam Rajah 2. Budak nakal yang sering membuat masalah tanpa disedari akhirnya menyebabkan orang di sekelilingnya juga ditimpa masalah.

NILAI PENDIDIKAN



Sumber: Terbitan komik Langkawit Rimukut-rukut (2002:9)

Rajah 3 Bingkai (i), (ii), dan (iii) merupakan urutan cerita dalam nilai pendidikan

Terjemahan Keterangan

AYAH : IKA NOPO DITI, ONDU'.., SUTI SIKUL, NGA' SUTI NOGI' BUUK NU..!

: NOPOMIRUMUNAN NO MATUU DO LOPUNG BEG NU DINO, AMU'INSAN KOSUKAI.,

: ONGOI BALAJAL!

ANAK : APA'-APA'.., HARO LOPUNG..!

AYAH : KALAU MACAM INILAH ANAK, SEMASA CUTI SEKOLAH PUN KAMU TIDAK PERNAH USIK DALAM BEG ITU, MUNGKIN ADA SUDAH ULAR ITU.

PERGI BELAJAR!

ANAK : AYAH, AYAH.. ADA ULAR!

Pada peringkat praikonografi, keseluruhan cerita kartun lerang ini memiliki tiga bingkai susunan lukisan bergambar. Bingkai (i) daripada pembacaan ataupun pandangan arah kiri ke kanan sehinggalah ke pandangan bawah, iaitu bingkai (iii) menunjukkan setiap bingkai yang digunakan mempunyai saiz yang berbeza. Dalam aspek penggunaan sudut bingkai, Langkawit menggunakan sudut *full shot* pada bingkai (i) dan bingkai (ii), manakala *wide shot* pada bingkai (iii). Penggunaan unsur ruang pada bingkai (iii) juga menunjukkan saiz yang besar berbanding bingkai yang lain. Gambaran bingkai kartun ini sekali gus menimbulkan aspek rekaan penegasan dan kontra pada bingkai (iii), iaitu *punch line* dalam kartun lerang ini. Kesan *emanata* dapat dilihat pada watak budak dan bapanya yang dikelilingi lakaran garisan lurus yang memanjang, putus-putus, beralun dan kepelbagaian garisan untuk menghasilkan kesan pergerakan laju dan perlahan. Kesan *emanata* dalam ekspresi watak pula, Langkawit banyak menggunakan simbol tanda seru sebagai kesan terkejut dan marah pada watak.

Dalam watak dan perwatakan, Langkawit melakarkan tiga watak yang berbeza iaitu terdiri daripada budak kecil dan bapanya serta ular sawa. Watak ular sawa yang digunakan bercirikan haiwan dalam habitat dan dunianya yang mana watak haiwan dalam corak cerita ini tidak boleh bertutur seperti manusia. Selain itu, Langkawit melakarkan watak ular sawa ini mempunyai unsur rupa organik yang berwarna hitam pada sekitar anggota badannya. Justeru, kesan kontra dan penegasan dalam watak ular sawa lebih menonjol daripada watak lain. Langkawit melakarkan perwatakan ular sawa ini dengan ekspresi yang garang dan sedang melilit pada anggota badan watak budak. Lakaran watak budak kecil ini pula mempunyai perwatakan yang suka bermain dengan mainannya sehinggakan tidak menghiraukan pelajarannya semasa cuti sekolah. Walau bagaimanapun, budak kecil ini menunjukkan sikap taat dan tidak melawan suruhan bapanya sehinggakan dia pun pergi belajar. Tambahan lagi, watak ayah mempunyai perwatakan yang sangat bertanggungjawab dan menyayangi anaknya dengan tidak membiarkan anaknya mengabaikan pelajaran semasa cuti sekolah.

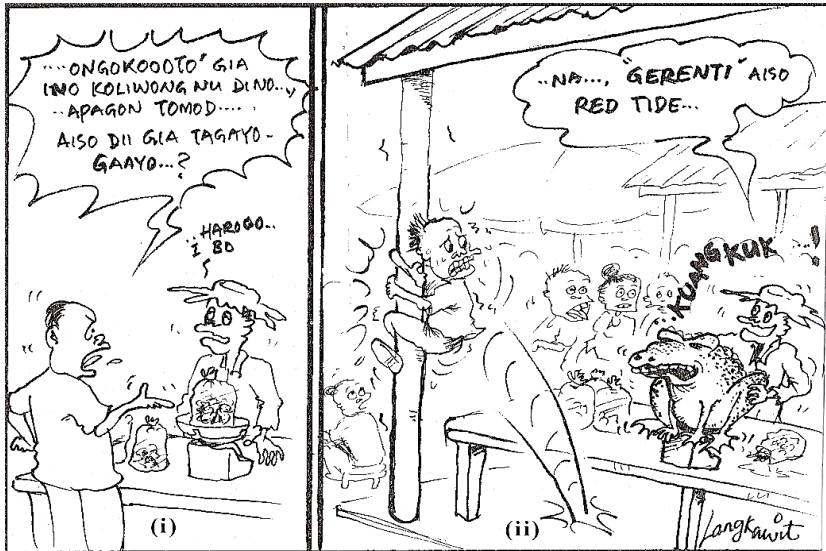
Pada peringkat ikonografi, Langkawit melakarkan watak anak yang sedang dimarahi oleh bapanya dalam bingkai (i). “Kalau macam inilah anak, semasa cuti sekolah pun kamu tidak pernah usik dalam beg itu, mungkin ada sudah ular itu,” kata bapa kepada anaknya sambil mencekak pinggangnya. Dalam bingkai (ii) pula, ekspresi budak kecil tersebut kelihatan kecewa

selepas dimarahi oleh bapanya. “Pergi belajar!” Kata bapa kepada anaknya. Seterusnya dalam bingkai (iii), watak anak dilakarkan dengan keadaan ular sawa yang sedang melilit pada bahagian sekeliling badannya. “Ayah, ayah.. ada ular!” Kata budak kecil kepada bapanya. Hal ini menyebabkan watak bapa budak tersebut terperanjat dan menyebabkannya melompat ke atas.

Pada peringkat ikonologikal, kartun ini secara keseluruhannya menampilkan satu cerita teladan berbentuk nasihat. Imej ular sawa ini memberikan satu gambaran apabila sesuatu tempat dibiarkan begitu lama, ia akan menyebabkan haiwan seperti ular akan mendiaminya. Menurut Abdullah Hussain (2006), barangkali nenek moyang kita dahulu kala biasa melihat ular yang mendiami kawasan yang lama tidak diusik lalu mendapat akal untuk membuat tamsil atau ibarat untuk menakut-nakutkan budak kecil. Cerita ini memberi teladan kepada seorang anak agar tidak sesekali meninggalkan pelajarannya sewaktu cuti sekolah. Tanggungjawab sebagai seorang anak perlu mentaati dan mematuhi suruhan ataupun ajaran daripada ibu bapa mereka. Mereka perlu rajin belajar demi masa hadapan mereka. Justeru, mendidik anak biarlah daripada usia yang muda lagi agar mereka sedar tentang kebaikan dan keburukan apabila meninggalkan pendidikan mereka.

Kartun lerang ini juga memberikan satu nilai tanggungjawab dan kasih sayang yang mencukupi daripada ibu bapa terhadap anak-anak mereka. Teguran daripada ayahnya dalam bingkai (i) jelas merupakan kasih sayang yang mencukupi agar anaknya membesar dengan seimbang dari segi emosi dan jasmani. Langkawit bijak memberi makna yang tersirat yang mana imej ular sawa adalah simbolik bahaya dan ditakuti oleh manusia. Oleh itu, kartun lerang ini memberikan satu gambaran apabila anak yang kurang mendapat perhatian dan kasih sayang daripada ibu bapa, kebiasaannya mereka cenderung untuk menjadi anak-anak yang nakal dan kurang berdisiplin. Imej ular yang dililit pada bahagian badan budak tersebut ternyata memberi gambaran musibah yang dibawa olehnya. Situasi ini sama apabila anak-anak kerap dimarahi oleh ibu bapa, mereka akan berasa tidak disayangi lalu mencari jalan keluar dengan melarikan diri dari rumah dan berkawan dengan remaja yang bermasalah.

NILAI ALAM



Sumber: Terbitan komik *Langkawit*, *Aramai iti* (2002: 40)

Rajah 4 Bingkai (i) dan (ii) merupakan urutan cerita dalam nilai alam

Terjemahan Keterangan

PEMBELI : ONGKOOOTO'GIA INOKOLIWONG NUDINO...APAGON TOMOD... .. AISO DII GIA TAGAYO-GAAYO...?

PENJUAL : HAROOO.. I BO

: NA..., "GERENTI" AISO RED TIDE...

PEMBELI : KECIL BETUL JUGA KAU PUNYA KATAK, TETAPI MAHAL. ADA KAH YANG BESAR SIKIT?

PENJUAL : ADA JUGA.

: NAH, INI SEMESTINYA TIADA KESAN DARIPADA AIR LAUT PASANG MERAH.

Pada peringkat praikonografi, cerita kartun lerang ini memiliki susunan dua bingkai lukisan bergambar. Bingkai (i) daripada pembacaan ataupun pandangan arah kiri ke kanan iaitu bingkai (ii) menunjukkan bingkai yang digunakan mempunyai saiz yang berbeza. Dalam aspek penggunaan sudut bingkai, Langkawit menggunakan sudut *full shot* pada bingkai (i) dan bingkai (ii). Kesan

emanata dapat dilihat pada watak pembeli dan penjual dengan menggunakan garisan pergerakan untuk menghasilkan pergerakan pada anggota badan.

Dalam watak dan perwatakan, Langkawit melakarkan tiga watak yang berbeza iaitu pembeli, penjual dan katak. Watak katak yang digunakan bercirikan haiwan dalam habitat dan dunianya yang mana watak haiwan dalam corak cerita ini tidak boleh bertutur seperti manusia tetapi hanya mengeluarkan bunyi berdengking seperti “kuangkuk”. Selain itu, Langkawit melakarkan watak ular sawa ini dengan garisan yang tebal untuk menimbulkan kesan penegasan dan kontra dalam kartun lerang ini. Langkawit juga menggunakan garisan titik-titik untuk menimbulkan kesan jalinan pada badan katak. Malahan, katak ini juga dilakarkan mempunyai gigi dan bersaiz besar seperti seekor anjing. Seterusnya, watak pembeli pula dilakarkan sebagai lelaki dewasa yang mempunyai perwatakan yang kurang bersyukur. Hal ini jelas kelihatan apabila watak pembeli ini meminta katak yang lebih besar berbanding katak yang dijual oleh pembeli tersebut. Di samping itu, watak peniaga pula dilakarkan sebagai lelaki dewasa yang memakai topi petani dan menjual katak sebagai makanan eksotik.

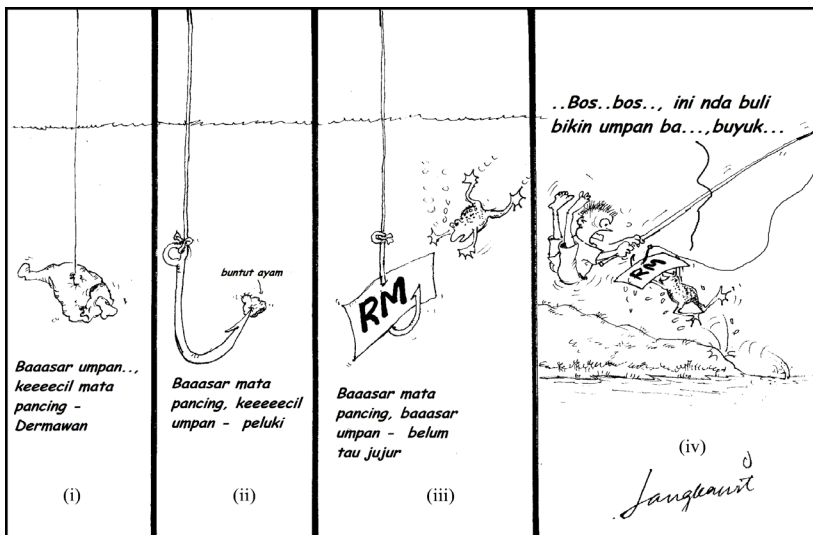
Dalam aspek latar tempat pula, Langkawit melakarkan suasana pasar yang riuh-rendah. Situasi ini dapat dilihat dengan beberapa lakaran figura manusia sebagai latar belakang pasar. Walau bagaimanapun, latar belakang bingkai (i) dibiarkan kosong tanpa lakaran objek untuk menimbulkan kesan penegasan dan kontra terhadap subjek peniaga dan pembeli.

Pada peringkat ikonografi, Langkawit melakarkan situasi antara penjual dan pembeli yang sedang berbincang tentang penjualan katak. Pembeli tersebut kelihatan tidak berpuas hati dengan harga dan saiz katak yang dijual oleh peniaga. “Kecil betul juga kau punya katak, tetapi mahal. Adakah yang besar sikit?” Tanya pembeli kepada peniaga katak. Peniaga katak ini pun seterusnya mengeluarkan seekor katak yang bersaiz besar. Katak ini mengeluarkan bunyi berdengking seperti “kuangkuk”, menyebabkan pembeli tersebut melompat ketakutan sehinggakan memanjat dan memeluk tiang pondok pasar. “Nah, ini semestinya tiada kesan daripada air laut pasang merah!” Kata peniaga katak kepada pembeli. Justeru, peniaga katak ini pun terhibur melihat reaksi pembeli yang sedang dalam ketakutan. Malahan, orang ramai di sekeliling pasar pun melihat gelagat pembeli dan peniaga katak.

Secara keseluruhannya, kartun lerang yang dilakarkan oleh Langkawit sebagai gambaran peristiwa fenomena alam yang pernah berlaku di Sabah.

Kedadaan ini menyebabkan Langkawit merakamkan peristiwa ini dalam bentuk kartun, sekali gus dihiasi dengan unsur humor. Walau bagaimanapun, penggunaan unsur penegasan dalam imej katak ini jelas sebagai simbolik makanan laut yang telah tercemar lalu digantikan dengan makanan eksotik yang masih diamalkan oleh masyarakat Kadazandusun. Dalam kartun lerang ini juga, Langkawit menyampaikan mesejnya yang mana masyarakat Kadazandusun di Sabah tidak sepenuhnya bergantung pada makanan laut, tetapi mereka juga boleh mengamalkan makanan eksotik tanpa berasa risau apabila mereka ditimpa fenomena air laut merah. Peristiwa ini dikaitkan dengan kejadian air merah di Sabah yang mula berleluasa pada akhir tahun 2012 dan berlarutan sehingga kini. Menurut sumber laporan Pusat Penyelidikan Perikanan Likas, Sabah, sebanyak 43 kes keracunan kerangan telah direkodkan sepanjang tahun 2012 kesan daripada termakan kerang-kerangan yang tercemar di kawasan Sabah (Lim Po Teen & Leaw Chui Pin, 2014: 8). Oleh itu, penduduk di Sabah dinasihatkan agar tidak mengambil sebarang makanan jenis hidupan laut pemakan plankton pada masa itu.

NILAI POLITIK



Sumber: Terbitan komik *Langkawit, Kasi Buli Saja* (2014: 39)

Rajah 5 Bingkai (i), (ii), (iii), dan (iv) merupakan urutan cerita dalam nilai politik

Terjemahan Keterangan

BINGKAI (i): BAAASAR UMPAN...,KEEEECIL MATA PANCING -
DERMAWAN

BINGKAI (ii): BAAASAR MATA PANCING, KEEEEEEECIL UMPAN –
PELUKI

BINGKAI (iii): BAAASAR MATA PANCING, BAAASAR UMPAN – BELUM
TAU JUJUR

BINGKAI (iv): BOS..BOS., INI NDA BULI BIKIN UMPAN BA., BUYUK..

BINGKAI (i): BESAR UMPAN, KECIL MATA PANCING – DERMAWAN

BINGKAI (ii): BESAR MATA PANCING, KECIL UMPAN – KEDEKUT

BINGKAI (iii): BESAR MATA PANCING, BESAR UMPAN – BELUM
TENTU JUJUR

BINGKAI (iv): BOS, BOS, INI TIDAK BOLEH DIBUAT UMPAN, INI
MERUPAKAN PENIPUAN.

Pada peringkat praikonografi, cerita kartun lerang ini memiliki empat bingkai susunan lukisan bergambar. Bingkai (i) daripada pembacaan ataupun pandangan arah kiri sehinggalah ke kanan bingkai (ii), (iii) dan (iv) menunjukkan bingkai yang digunakan mempunyai saiz yang berbeza. Bingkai (i) dan (ii) menunjukkan saiz bingkai yang digunakan adalah sama, manakala penggunaan bingkai (iii) menunjukkan saiz yang besar sedikit, tetapi bingkai (iv) iaitu *punch line* dalam kartun lerang ini menggunakan saiz ruang yang lebih besar daripada keseluruhan bingkai. Dalam aspek penggunaan sudut bingkai, Langkawit menggunakan sudut *close-up* pada bingkai (i), (ii) dan (iii) yang mana lebih memfokuskan subjek mata kail. Langkawit hanya menggunakan *full shot* pada bingkai (iv). Kesan *emanata* dapat dilihat pada watak katak dan lakaran figura manusia dengan menggunakan garisan pergerakan untuk menghasilkan pergerakan pada anggota badan.

Dalam watak dan perwatakan, Langkawit melakarkan dua watak yang berbeza yang terdiri daripada watak katak dan pemancing. Watak katak yang digunakan oleh Langkawit bercirikan haiwan yang boleh bertutur seperti manusia dan saling berinteraksi antara manusia. Malahan, katak ini juga mempunyai sifat menolak umpan berbentuk wang ringgit yang diberi oleh pemancing. Selain itu, Langkawit juga menggunakan garisan titik-titik untuk menimbulkan kesan jalinan pada badan katak. Seterusnya, watak pemancing

pula dilakarkan sebagai lelaki dewasa yang mempunyai joran pancing. Perwatakan pemancing ini juga mempunyai pelbagai helah dalam memancing. Hal ini dapat dilihat apabila watak pemancing ini menggunakan pelbagai umpan pada mata kailnya seperti ayam goreng pada bingkai (i), buntut ayam yang bersaiz kecil pada bingkai (ii) dan wang ringgit pada bingkai (iii).

Dari aspek latar tempat pula, Langkawit melakarkan gambaran dalam air dan kawasan sungai. Gambaran dalam air ini dapat dilihat dengan adanya unsur garisan beralun untuk menimbulkan kesan pergerakan air. Kawasan pinggir sungai pula dapat dilihat melalui lakaran figura lelaki yang sedang memancing. Selain itu, dari aspek latar peralatan cerita kartun lerang ini ialah joran pancing dan mata kail yang digunakan oleh pemancing.

Pada peringkat ikonografi pula, Langkawit menyampaikan mesej melalui kartun lerangnya dengan menggunakan subjek ayam goreng yang besar tetapi mata kail tidak kelihatan. Justeru, Langkawit menyatakan bahawa “besar umpan, kecil mata pancing” dalam bingkai (i) membawa simbolik sebagai seorang yang ‘dermawan’. Selain itu, Langkawit menggunakan sudut *close-up* pada mata kail yang besar tetapi umpan buntut ayam yang digunakan pula bersaizkan kecil. Langkawit menyatakan bahawa “besar mata pancing, kecil umpan” dalam bingkai (ii) membawa simbolik sebagai seorang yang ‘kedekut’, manakala dalam bingkai (iii) pula Langkawit menggunakan subjek umpan wang ringgit dalam penggunaan teks ‘RM’ yang disangkut pada mata kail. Malahan, Langkawit juga melakarkan seekor katak yang ingin mencapai wang ringgit yang disangkut pada mata kail. Langkawit menyatakan bahawa “besar mata pancing, besar umpan” membawa simbolik sebagai seorang yang “belum tentu jujur.”

Cerita seterusnya dalam kartun lerang pada bingkai (iv) ini menyebabkan katak tersebut telah melompat keluar daripada sungai sambil memegang wang ringgit yang disangkut pada mata kail. Katak ini juga kelihatan sedang melompat menuju ke arah pemancing. “Bos, bos, ini tidak boleh dibuat umpan, ini merupakan penipuan,” kata katak kepada pemancing. Pemancing ini juga menunjukkan ekspresi yang terkejut dan menyebabkannya melompat apabila melihat gelagat katak tersebut.

Melalui pengamatan pengkaji, kartun lerang ini mengiaskan terhadap segolongan ahli politik di Sabah. Penggunaan subjek mata kail sebagai simbolik dalam meraih sokongan daripada orang ramai. Justeru, tema politik ini dapat dilihat melalui perbezaan jenis umpan yang digunakan. Sebagai

contoh pada bingkai (i), walaupun dilihat mempunyai nilai dermawan, tetapi jika dilihat secara tersiratnya, ia masih menggunakan mata kail. Justeru, inilah yang dianggap sebagai meraih sokongan daripada orang ramai terutamanya apabila menjelang pilihan raya umum. Ahli-ahli politik ini akan berusaha mendapatkan sokongan daripada rakyat melalui sumbangan yang mereka berikan. Hal ini jelas melalui gambaran bingkai (i) yang mana subjek yang digunakan iaitu umpan yang lebih besar akan membuat orang ramai menganggapnya sebagai seorang yang dermawan. Dalam bingkai (ii) pula, situasi meraih sokongan adalah begitu ketara sehinggakan mata kail begitu jelas kelihatan. Gambaran ini dapat dilihat melalui hasil sumbangan yang begitu sedikit kepada rakyat sehingga mereka menganggapnya sebagai seorang ahli politik yang kedekut.

Walau bagaimanapun, apabila ahli politik yang menggunakan mata kail dan wang yang sama besar, Langkawit menggunakan bingkai (iii) kartun lerang ini sebagai perlambangan orang yang tidak jujur dalam politik. Bagi Langkawit, amalan ini sebagai rasuah kerana menggunakan bentuk wang ringgit dalam meraih sokongan daripada rakyat. Dalam bingkai (iv) pula, Langkawit menggunakan imej katak sebagai perlambangan penolakan rasuah dan politik wang. Dalam arena politik di Sabah, amalan rasuah sering berlaku dan sukar dibendung. Selain itu, ahli-ahli politik ini akan menggunakan pelbagai cara mahupun helah untuk menutupi mata pihak lain agar mendapatkan sesuatu yang dikehendaki dalam meraih sokongan dan kemenangan. Oleh itu, Langkawit menggunakan kartun lerang sebagai medium dalam menolak amalan politik rasuah dan wang. Kenyataan ini disokong oleh Che Abdullah (2016: 23) yang menyatakan bahawa apabila menjelang pilihan raya di Sabah, amalan politik wang ini dilihat begitu berleluasa dan menular sebagai masalah yang sukar untuk dibendung, justeru ia dilakukan dalam pelbagai helah yang sukar untuk dikesan.

KESIMPULAN

Secara keseluruhannya, karya kartun Langkawit yang dihasilkan mempunyai pelbagai gaya dan tema, sekali gus dihiasi dengan unsur humor. Penampilan simbol-simbol dalam kartun lerang ini mungkin berkait rapat dengan aspek sosial dan kebudayaan masyarakat yang digambarkan oleh Langkawit. Langkawit juga merakamkan elemen-elemen nostalgia dan kebudayaan dari

masyarakat Kadazandusun di Sabah. Tinjauan dalam karya kartun Langkawit menunjukkan bahawa sebagaimana yang digambarkan dalam kartun editorial, kartun lerang Langkawit juga mempunyai peranan yang penting dalam mencerminkan corak kehidupan masyarakat dan budaya, di samping menentang isu-isu dalam konteks sejarah sosial negara.

Walaupun bahasa Kadazandusun yang digunakan oleh Langkawit hanya boleh difahami oleh sesetengah orang sahaja, kartun ini mampu dijadikan sebagai bahan rujukan untuk generasi akan datang. Selain itu, hasil kajian dan dokumentasi dalam kartun lerang karya Langkawit adalah penting dan bermanfaat kepada kartunis tempatan kita yang masih baharu dalam arena kartun lerang. Para kartunis tempatan yang lain juga mampu mendalaminya dengan menggunakan pendekatan konsep ketulenan sosiobudaya di samping dapat melestarikan nostalgia sosiobudaya yang hampir tenggelam melalui saluran karya kartun Langkawit.

Pengarang juga berharap kajian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan rujukan dalam sistem pengajaran pendidikan seni visual di peringkat sekolah rendah, sekolah menengah, Institusi Pengajian Tinggi (IPTA) dan Institusi Pengajian Tinggi Swasta (IPTS). Berdasarkan topik pembelajaran yang terkandung dalam buku seni visual, ia didapati terlalu memfokuskan dalam seni catan, arca, media grafik dan sebagainya berbanding seni kartun. Justeru, pengarang berpandangan bahawa melalui kajian yang dijalankan ini, sedikit sebanyak akan mampu melahirkan satu keseimbangan dalam bidang seni.

RUJUKAN

- A. Annti & T. Stith. (1964). *The type of folktale*. Helsinki: Hoh, Rinehart and Winston Inc.
- Abdullah Hussain. (2006). *Canai budi*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Aripin Said. (1996). *Prosa warisan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Che Abdullah Che Ya. (2016). Gambaran konflik politik dalam kalangan masyarakat Sabah. *Malaysia Journal of Society and Space*, 12 (11), 16–28.
- David M. Kunzle. (2017). Comic Strip, <https://www.britannica.com/art/comic-strip>. 8 Mac. 2018
- Fairington, Brian. (2009). *Drawing cartoons and comics for dummies*. Canada: Wiley Publication Inc.
- Ismail Hj. Ibrahim. (2005). *Sejarah perkembangan seni lukis Sabah*. Kota Kinabalu: Universiti Malaysia Sabah.

- Ismail Ibrahim & Mohd Puad Bebit. (2009). Imej dan ikonografi dalam karya bersifat realisme dan abstrak. Kertas Prosiding *Persidangan Seni Kebangsaan*, 24–25 Julai 2009, Sekolah Pengajian Seni, Universiti Malaysia Sabah, Kota Kinabalu.
- Maizatul Azura & Ainal Akmar. (2015). Citra masyarakat Malaysia dalam kartun Jaafar Taib. Kertas Prosiding *Kuala Lumpur International Communication, Education, Language and Social Sciences 1 (KLICELSI)*, 6–7 Jun, 2015. Hotel Putra, Kuala Lumpur, Malaysia.
- Mey, K. A. L. (2006). *Comics: Pragmatics*. Oxford: United Kingdom: Elsevier.
- Mohammad Puad Bebit. (2009). Transformasi sosiobudaya seni kartun Sabah dalam karya kartunis Langkawit. Kertas Prosiding *Persidangan Seni Kebangsaan*, pada 24–25 Julai 2009, Sekolah Pengajian Seni, Universiti Malaysia Sabah, Kota Kinabalu.
- Muliyadi Mahamood. (2008). Perkembangan kartun lerang Melayu: Cerminan kehidupan masyarakat dan budaya. Kertas Kerja *Prosiding Sidang Seni SINI 08*. Balai Seni Lukis Negara, Kuala Lumpur. 19–20 Ogos, Kementerian Perpaduan, Kebudayaan, Kesenian dan Warisan Malaysia dan Balai Seni Lukis Negara.
- Muliyadi Mahamood. (2010a). *Dunia kartun: Menyingkap pelbagai aspek seni kartun dunia dan tempatan*. Shah Alam, Selangor Darul Ehsan: Pusat Penerbitan Universiti (UPENA), Universiti Teknologi MARA.
- Muliyadi Mahamood. (2010b). *Kartun editorial Melayu sejak 1990*. Kuala Lumpur: Creative Enterprise Sdn Bhd.
- Nurhasma, Kartina & Rosni. (2009). Fungsi cerita binatang dalam sastera kanak-kanak Melayu-Arab. Language and culture: Creating and fostering global communities. *Proceedings of the Seventh International Conference*. 5–6 Mei 2009. Putrajaya.
- Panofsky, E. (1955). *Meaning in the visual arts*. New York: Doubleday Anchor Books, Doubleday & Company, Inc.
- Panofsky, E. (2009). *Perspective as symbolic form*. New York: Zone Books.
- Panofsky, E. (2010). *Studies in iconology: Humanistic themes in the art of the renaissance*. Boulder, Colorado: Westview Press.
- Pepper, S. C., & Hauser, A. (1959). The philosophy of art history. *College Art Journal*, 19 (2), 187.
- Prosiding Persidangan Seni Kebangsaan, Ismail, I., Sim, C. C., & Che, H. C. (2009). *Isu-isu seni kontemporari: Kertas Prosiding Persidangan Seni Kebangsaan*, 24–25 Julai 2009. Sekolah Pengajian Seni, Universiti Malaysia Sabah, Kota Kinabalu.
- Rathus, L.F. (1992). *Understanding art* (3rd ed.). New Jersey: Prentice Hall.

Rujukan Kartun Lerang

- Langkawit. (2002). *Langkawit Rinkut-rukut*. Kota Kinabalu: Kadazandusun Language Foundation.
- Langkawit. (2002). *Langkawit Aramai Iti*. Kota Kinabalu: Kadazandusun Language Foundation.
- Langkawit. (2014). *Langkawit Kasi Buli Saja*. Kota Kinabalu: David Buku Sooning@Langkawit.

Rujukan Akhbar

- Utusan Malaysia*. (2014). Kejadian Ombak Merah di Persisiran Pantai, 10 Mac 2014.

