

Kajian Tema Majalah Kartun Popular Malaysia Ujang di Alaf Baharu

Nor Nadhirah Aniqah Abd Rahim*

*Kolej Pengajian Seni Kreatif, Universiti Teknologi MARA Shah Alam, Selangor, Malaysia
Email: nadhirahaniqah7@gmail.com*

Arbaiyah Ab. Aziz*

*Kolej Pengajian Seni Kreatif, Universiti Teknologi MARA Shah Alam, Selangor, Malaysia
Penulis koresponden
Email: arbaiyah@uitm.edu.my*

Mohamad Kamal Abd Aziz*

*Kolej Pengajian Seni Kreatif, Universiti Teknologi MARA Shah Alam, Selangor, Malaysia
Email: mkamal054@uitm.edu.my*

Tarikh Masuk: **15.04.2023**; Tarikh Diterima: **05.06.2023**; Tarikh Diterbit: **28.06.2023**

**Penulis memberi sumbangan yang sama kepada kajian ini*

ABSTRAK

Kajian ini membincangkan tentang tema kartun dalam majalah *Ujang* pada era alaf baharu. Pelbagai majalah kartun Malaysia yang telah berada dalam pasaran, merungkai pelbagai tema di dalam karya kartun lerang tersebut diantaranya kartun *Lawak Antarabangsa*, *Mat Despatch*, 'Workshop dan sebagainya. Namun, kajian terhadap kartun lerang dalam bidang ilmiah masih tidak banyak dan kajian ini akan melihat kepada aspek tema dalam majalah kartun Malaysia dimana identiti kartun haruslah berasaskan identiti Kemelayuan dan Kemalaysian. Sebagai kartunis tempatan, mereka bertanggungjawab untuk mengetengahkan identiti Kemalaysiaan dalam karya - karya kartun yang mencerminkan kehidupan masyarakat Malaysia khususnya dalam aspek tema. Objektif kajian ini adalah untuk menganalisis tema kartun dalam majalah *Ujang* pada alaf baharu. Antara kartun yang terlibat adalah *Mat Despatch*, *Workshop*, *Lawak Merdeka*, *Kehidupan dan Anda: Merdeka* dan *Hantu Lampor* oleh kartunis Lengkuas, Sukun, Bijan, Bawang dan Lepat. Pendekatan kajian ini adalah menggunakan kaedah kualitatif, iaitu melibatkan analisis kandungan yang merangkumi jalan cerita, Bahasa, dialog, watak dan simbol dalam kartun. Melalui perkaryaan kartun daripada aspek tema dalam Majalah *Ujang*, terdapatnya intipati kartun yang mencerminkan kehidupan masyarakat tempatan daripada pelbagai aspek antaranya sosio-budaya, sosio-ekonomi, kepercayaan dan mitos. Melalui kajian kartun ini, pengkaji berharap agar ianya dapat dijadikan sebagai suatu wadah kefahaman, maklumat dan memberi manfaat dalam bidang pengajian ilmiah kartun terutamanya dalam kalangan ahli akademik dan umum.

Kata Kunci: *Tema, Majalah kartun Malaysia, Kartun, Ujang, Sosiobudaya*

Malaysia's Popular Cartoon Magazine Ujang Theme Review in the New Millennium

Nor Nadhirah Aniqah Abd Rahim*

*College of Creative Art, Universiti Teknologi MARA Shah Alam, Selangor, Malaysia
Email: nadhirahaniqah7@gmail.com*

Arbaiyah Ab. Aziz*

*College of Creative Art, Universiti Teknologi MARA Shah Alam, Selangor, Malaysia
Corresponding author
Email: arbaiyah@uitm.edu.my*

Mohamad Kamal Abd Aziz*

*College of Creative Art, Universiti Teknologi MARA Shah Alam, Selangor, Malaysia
Email: mkamal054@uitm.edu.my*

Received Date: **15.04.2023**; Accepted Date: **05.06.2023**; Available Online: **28.06.2023**

** These authors contributed equally to this study.*

ABSTRACT

This research looks at the theme of cartoons in *Ujang* magazine in the new millennium. Various Malaysian cartoon publications that have been on the market have shown varied themes in the works of the cartoons, such as *Lawak Antarabangsa*, *Mat Despatch*, 'Workshop' and so on. However, the scientific study of strip cartoons is still limited, and this study will focus on the theme aspects in Malaysian cartoon magazines, where the identification of cartoons should be based on the identity of Malay and Malaysian essences. As local cartoonists, they are responsible for highlighting Malaysian identity in cartoon works that represent the lives of Malaysians, particularly in the element of the theme. The purpose of this research was to analyze the cartoon topic in *Ujang* magazine in the new millennium. *Mat Despatch*, *Workshop*, *Lawak Merdeka*, *Kehidupan dan Anda: Merdeka* and *Hantu Lampor* by cartoonists from Lengkuas, Sukun, Bijan, Bawang, and Lepat are among those participating. This study takes a qualitative approach, analyzing contextual elements such as narratives, languages, dialogues, characters, and symbols in cartoons. There is a cartoon essence that portrays the life of the local community from numerous elements such as socio-cultural, socio-economic, beliefs and myths through cartoons from the topic elements of *Ujang* Magazine. It is hoped that from this study, it will assist as a platform for learning, information, and benefit in the field of cartoon scientific studies, particularly among academics and the public.

Keywords: *Theme, Malaysian cartoon magazines, Cartoon, Ujang, Socio-cultural*

PENGENALAN

Majalah kartun *Ujang* merupakan sebuah majalah kartun tanah air yang popular selepas penerbitan *Gila-Gila*, 1978. Majalah kartun *Ujang* diterbitkan pada 1 Januari 1994 dan merupakan pesaing utama kepada majalah *Gila – Gila* kerana mendapat sambutan hangat di pasaran sejak tahun 1990an. Ianya menarik minat pembaca terutamanya dikalangan golongan muda. Konsep dan bentuk kartun diterbitkan dengan gaya terbuka, diluar kotak serta mudah diterima oleh setiap lapisan masyarakat. Majalah *Ujang* meletakkan Bahasa Melayu sebagai Bahasa utama dalam dialog kartun. Menurut Hafiz Azwany (2020) 'dunia kartun tanah air sekali lagi digegarkan dengan fenomena majalah *Ujang* yang diterbitkan hasil idea kartunis Ujang, tampil dengan moto Majalah Lawak Antarabangsa majalah ini

lari daripada konsep asal Gila – Gila dengan mempersembahkan jenaka yang lebih gila dan diluar kotak, seperti mana maskot rasmi majalah itu iaitu Din Beramboi'. Ia pada asalnya diterbitkan oleh Kharisma Publications Sdn. Bhd. lalu kemudiannya ditukar kepada MOY Publication. Moto majalah *Ujang* ialah *Majalah Lawak Antarabangsa*. Pelbagai tema diserap dalam majalah ini. Majalah ini memaparkan ciri- ciri dan pasaran sasaran tersendiri bagi mengekalkan permintaan dan minat yang berterusan daripada para pembaca.

Aspek tema dalam kartun ini bersifat hiburan disebalik kelucuannya. Salah satu landasan membentuk psikologi manusia kepada sesuatu yang menyenangkan. Kartun adalah lukisan berbentuk lucu dan mempunyai unsur humor, unsur tersebut mengandungi hiburan dan salah satu platform untuk membentuk psikologi manusia supaya berasa tenang dan melepaskan tekanan (Setiawan, 1990). Tiada humor yang tidak bermakna di dalam setiap karya kartun. Dalam kartun, pendekatan tema amat penting bagi menentukan jalan penceritaannya. Menurut Aminuddin (1987), tema ialah idea yang mendasari sesebuah cerita, atau menjadi asas sesebuah karya kartun. Idea penyampaian kartunis boleh berubah berdasarkan peralihan masa atau menuruti tuntutan sezaman. Pendekatan tema dalam majalah kartun tempatan seharusnya berteraskan identiti masyarakat di Malaysia terutamanya aspek budaya, sosial, agama, ekonomi dan politik. Mahamood (2003) menyokong pendapat bahawa kartunis tempatan harus merujuk kepada tradisi budaya mereka sendiri sebagai sumber inspirasi agar karya seni mereka diingati dan dihayati oleh generasi akan datang. Roziyah Mohamad (2010) juga menyatakan bahawa pelukis komik Malaysia harus meletakkan identiti atau pengayaan sendiri dalam karya seni mereka dan tidak terpengaruh dengan pengaruh dari luar seperti dari Jepun atau Amerika Syarikat.

Setiap kartun dalam majalah *Ujang* memaparkan tema yang berbeza. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji tema dari Majalah kartun Ujang di alaf baru. Secara dasarnya penerbitan kartun majalah Ujang diterbitkan pada awal tahun 1990-an, dimana pada waktu itu kartun berada dalam era pluralis dan penerbitan kartun majalah *Ujang* berterusan hingga ke alaf baharu iaitu bermula pada tahun 2000. Kartun yang dikaji merujuk kepada kartun zaman terkini; tahun 2000 dan keatas, dimana pada era itu kartunis didorong oleh pelbagai faktor perkembangan kartun antaranya persaingan setempat, global, trend, subjek, gaya dan tema dalam membentuk karya kartun. Pemilihan majalah kartun *Ujang* adalah berdasarkan tempoh penerbitan yang terus kekal lebih 15 tahun di pasaran tempatan. Menurut Fairuz (2013) 'selama lebih 25 tahun mencipta fenomena dalam dunia kartun tempatan, Ujang tidak perlu diperkenalkan lagi'. Kajian ini menganalisis lima kartunis dan majalah *Ujang* yang dipilih berdasarkan reputasi dan populariti mereka di alaf baru. Kartunis tersebut ialah Sukun, Lengkuas, Lepat, Bawang, dan Bijan. Kartun yang dipilih daripada majalah tersebut ialah *Mat Despatch*, *Workshop*, *Kehidupan dan Anda: Merdeka, Lawak Merdeka dan Hantu Lampor*.

Penyelidikan ini tentunya dapat menyumbang ke arah aspek pendidikan dalam industri kartun tempatan di Malaysia. Disamping menonjolkan kepentingan, fungsi, kesan dan tarikan terhadap kartun ianya dapat menggalakkan masyarakat pelbagai budaya untuk mewujudkan perpaduan dan membentuk sebuah keluarga Malaysia yang bersatu. Penemuan ini boleh menjadi suatu model kepada kartunis tempatan dan pemain industri kreatif dalam meningkatkan seni kartun tempatan di peringkat global. Malahan, ia adalah salah satu landasan budaya dalam bidang hiburan dan pendidikan. Dengan ini kartun tempatan akan lebih dihargai dan menjadi tarikan kepada generasi moden. Jelasnya, kartun tempatan boleh terus berkembang dan hidup subur di kalangan masyarakat.

KAJIAN LITERATUR

Definisi Kartun

Kartun memainkan peranan penting dalam masyarakat pada masa kini iaitu sebagai medium penyampaian idea dan kritikan dalam bentuk jenaka. Mulyadi Mahamood (2004), menjelaskan kartun ialah satu bentuk seni yang dihasilkan melalui proses yang akan mengubah rupa sesuatu objek atau subjek. Menurut David Low (1976), kartun ialah lukisan, representasi atau simbolik, yang membuat

titik satira, jenaka, atau jenaka. Ia mempunyai kapsyen atau tidak dan mungkin terdiri daripada lebih satu panel.

Kartun menggariskan tiga elemen penting, iaitu idea, penyampaian jenaka, dan lakaran yang ringkas (Abdul Wahid, 2003). Kartunis menggunakan kartun bergambar kerana ianya mempunyai elemen penting dalam menyampaikan sesuatu mesej. Elemen penting yang dimaksudkan adalah melalui penggunaan idea. Ianya bertujuan untuk memberi penerangan, penjelasan, dan sebagai salah satu bentuk hiburan. Idea tersebut memudahkan pembaca untuk memahami karya kartun. Kartun bergantung kepada kekuatan idea dan keberkesanannya dalam menyampaikan sesuatu dengan cara yang santai dan lucu.

Tema

Pelbagai jenis tema dapat dilihat dalam sesebuah karya kartun. Tema berkembang untuk membentuk plot, watak dan mesej. Tema juga berfungsi sebagai elemen penyatuan keseluruhan cerita. Dalam seni kartun, kartunis juga menggunakan tema untuk membentuk sebuah cerita. Tema bertindak sebagai idea asas atau idea yang menghidupkan keseluruhan karya. Ahmad Samin Siregar (1997) menjelaskan bahawa tema merujuk kepada idea atau pemikiran utama dalam sesebuah karya. Untuk membentuk sebuah karya, pengkarya selalunya menekankan pemilihan tema yang sesuai untuk dipersembahkan jalan cerita. Pemilihan tema yang sesuai penting bagi menentukan sesebuah karya kartun itu berjaya atau tidak.

Tema biasanya berkaitan dengan 'subjek' atau pokok persoalan tentang apa yang hendak dijadikan idea utama sesuatu perkara. Pemahaman umum tentang tema ialah idea atau titik yang penting untuk naratif yang kadangkala boleh disimpulkan dalam satu perkataan. Contoh tema adalah berkaitan dengan masyarakat dan kemasyarakatan, manusia dan kemanusiaan, budaya dan teknologi.

Sosiobudaya

Sosio dikaitkan dengan nilai kemasyarakatan. Menurut Noriati A. Rashid et.al. (2017) sosial dikaitkan dengan budaya masyarakat dan kemasyarakatan. Menurut Aziz Deraman (2003), budaya itu adalah sesuatu yang menjadi pemikiran dan amalan seseorang, atau kelompok masyarakat atau bangsa. Pemikiran dan amalan seseorang ini meliputi keseluruhan aspek kehidupan dan mempengaruhi cara hidupnya. Ia turut menjadi teras kepada masyarakat dalam membina peradaban, menyusun etika dan tatacara tingkahlaku, berpegang teguh kepada amalan kepercayaan, mempertingkatkan ilmu, membentuk kesenian, perundangan, ekonomi, dan lain – lain aspek bagi mewujudkan keharmonian dalam suasana terkawal.

Sosiobudaya adalah suatu amalan yang dikaitkan dengan gaya hidup dan peradaban bagi sesuatu masyarakat, dimana lahir dari pegangan dan kecenderungan diri masyarakat tersebut dalam pelbagai bidang hidup bagi memberi kepuasan dan merangsang pembangunan kemasyarakatan (Norfazila Rahman, 2019). Sosio- budaya merangkumi kepelbagaian aspek kemasyarakatan yang terdiri daripada bangsa, bahasa, adat resam, jantina, kaum, struktur masyarakat dan kepercayaan.

METODOLOGI KAJIAN

Penyelidikan ini menggunakan kajian kualitatif di mana data diperolehi daripada data primer dan sekunder. Data primer diperolehi melalui pemerhatian dan temu bual. Data sekunder dikumpul daripada buku, artikel, jurnal, tesis dan laman web. Penyelidikan ini tertumpu kepada tema kartun majalah popular kartun Malaysia *Ujang* di alaf baharu dengan menggunakan analisis kontekstual dan analisis kandungan. Bab ini menganalisis sampel daripada kartun *Ujang*, aspek tema tersebut yang diklasifikasikan dalam bentuk jadual. Analisis kontekstual digunakan untuk memahami tema sesebuah

karya. Untuk membangunkan analisis kontekstual dan analisis kandungan, penyelidik melihat bukti seperti dokumen, imej, buku, tulisan/karikatur kartunis dan sejarah. Melalui analisis kandungan, pengkaji boleh mengukur hubungan tema tertentu secara berasingan daripada sumber, medium dan hasil kerja. Kajian ini juga telah melalui proses temubual kartunis majalah Ujang seramai 5 informan iaitu kartunis Sukun, Lepat, Bijan, Bawang dan Sabrie Sab. Para informan mengklasifikasikan maklumat, tema, gaya dan jenaka dalam kartun.

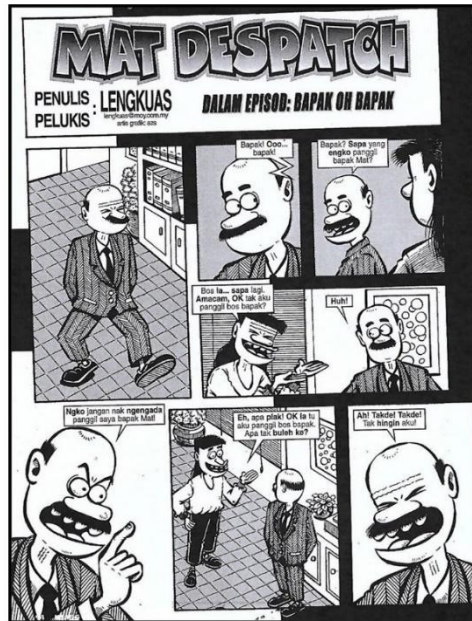
HASIL KAJIAN

Hasil kajian dibentangkan dalam bentuk jadual. Hasil dapatan dibincangkan berdasarkan kepada persoalan kajian. Data utama adalah daripada koleksi 5 karya seni kartun daripada Majalah Ujang pada iaitu tahun 2000-an. Data dikumpul daripada kedua-dua bahan data primer dan sekunder iaitu hasil daripada temu bual, pemerhatian, dan bahan bercetak seperti buku, artikel, jurnal, dan sumber web. Jadual di bawah menunjukkan senarai informan yang berkaitan dengan kajian ini.

Jadual 1. Senarai Informan

No.	Nama	Jantina	Pekerjaan	Sumbangan
1	Md. Hanafi bin Othman (Sukun)	Lelaki	Kartunis	Mengklasifikasikan maklumat kartun, tema, gaya dan jenaka kartun.
2	Mohd Rozie Ngah (Lepat)	Lelaki	Kartunis	Mengklasifikasikan maklumat kartun, tema, gaya dan jenaka kartun.
3	Syahrumaizam bin Ismail (Bijan)	Lelaki	Kartunis	Mengklasifikasikan maklumat kartun, tema, gaya dan jenaka kartun.
4	Shahrul Zaman Mohd Said (Bawang)	Lelaki	Kartunis	Mengklasifikasikan maklumat kartun, tema, gaya dan jenaka kartun.
5	Mohd Sabri Mohd Tahir (sabrie Sab)	Lelaki	Kartunis	Mengklasifikasikan maklumat kartun, tema, gaya dan jenaka kartun Lengkuas.

Jadual 1 menunjukkan tentang senarai informan yang terdiri daripada kartunis dalam majalah Ujang. Pemilihan kartunis berdasarkan kartun yang telah dipilih. Sumbangan kartunis dalam temu bual adalah mengklasifikasikan maklumat berkenaan kartun. Tema, gaya dan jenaka kartun. Antara kartunis yang terlibat adalah Sukun, Lepat, Bijan, Bawang dan Sabrie Sab (mewakili kartunis Lengkuas).



Rajah 1. Mat Despatch, 2004
 (Sumber: koleksi persendirian)

Jadual 2. Tema oleh Kartunis Lengkuas di Majalah Ujang pada tahun 2000-an.

Ujang	Huraian	
	Kartunis Lengkuas: <i>Kartun Mat Despatch</i> (2004)	
Jalan cerita	Tajuk Pembukaan: Mat Despatch Bapak oh Bapak	
	Penulis/ Pelukis: kartunis Lengkuas	
	Bingkai 1	Pengarah berjalan memasuki ruangan dalam pejabat.
	Bingkai 2	Mat telah memanggil pengarahnya
	Bingkai 3	Pengarahnya menyahut dan bertanyakan siapakah yang dimaksudkan oleh Mat.
	Bingkai 4	Mat menjelaskan dia telah memanggil pengarahnya dengan panggilan 'bapak' dan menyoalnya kembali adalah ianya elok atau tidak.
	Bingkai 5	Pengarah menafikan perkara tersebut dan melarangkan memanggilnya sebagai bapak.
Bingkai 6	Mat tetap memujuk pengarahnya supaya menerima panggilan tersebut.	
Bingkai 7	Pengarahnya tetap menolak panggilan tersebut.	
Karakter	Pengarah	Mat Despatch
Tema	Kemasyarakatan	Sosio ekonomi
Simbol	Masyarakat	Pemakaian
	Watak Pengarah dan Mat menunjukkan struktur masyarakat dan kelas, dua orang lelaki yang berbeza kelas pekerjaan iaitu seorang pengarah dan seorang lagi pekerja bawahan. Menunjukkan norma dan nilai masyarakat di kawasan pejabat. Perbualan antara pengarah dan pekerjaanya di sebuah pejabat secara tidak formal. Topik yang dibahaskan tidak merujuk kepada permasalahan di pejabat tetapi lebih kepada keperibadian. Toleransi – Mat cuba memujuk pengarah di pejabatnya untuk dijadikan sebagai bapa angkatnya. Gaya hidup Malaysia	Pemakaian melambangkan keperibadian seorang pengarah, pegawai, atau staf, ianya juga menunjukkan pakaian rasmi dan kemas sesuai dipakai di dalam sebuah pejabat. Rajin berusaha Membuka syarikat swasta dan mempunyai pekerja dalam organisasi pejabat. Mempunyai pekerja am seperti penghantar surat

	Mempunyai pelbagai bangsa seperti Melayu dan Cina Menghormati dan bekerjasama dengan rakan sepejabat	
Bahasa dan Dialog	Bahasa: Menggunakan bahasa pasar serta dialek perak dan terdapat campuran bahasa Melayu dan Inggeris. Dialog 1 Mat: 'bapak oh bapak' Dialog 2 Bos: 'Bapak? sapa yang engko panggil bapak Mat?' Dialog 3: Mat: Bos la.. sapa lagi..Amacam? Ok tak aku panggil bos bapak? Dialog 4: Bos: Huh.. Dialog 5: Bos: Engko jangan nak ngengade panggil bapak Mat! Dialog 6: Mat: Eh apa pulak? OK la tu aku panggil boss bapak. Apa tak boleh? Dialog 7: Bos: Ah! Takde!Takde ! Tak hingin Aku!	

Jadual 2 menunjukkan tentang tema dalam kartun ini iaitu kemasyarakatan dan sosio-ekonomi. Episod kartun *Mat Despatch* ini berkisarkan seorang pemuda Mat bekerja sebagai penghantar surat di sebuah pejabat di kawasan bandar. Pada hari tersebut Mat berjumpa dengan bosnya dan menceritakan perihal hidupnya sebagai anak yatim, di mana ayahnya telah tiada. Kemudian, bosnya berasa simpati dan mahu menjadi ayah angkat kepada Mat. Mat sangat gembira, disebabkan sikap Mat yang bersahaja dan suka mengusik orang lain, Mat telah menghantar notis ke salah seorang staf di pejabatnya supaya berhenti. Berita tersebut telah sampai kepengetahuan ketuanya dan Mat telah dimarahi kerana membuat keputusan melulu atau sesuka hatinya. Alasan Mat adalah kerana dia adalah anak ketuanya di syarikat itu. Penggunaan bahasa tema tersebut menceritakan hubungan antara seorang pekerja dan ketuanya melalui pbagai cerita dan karakter. Selain itu, aspek sosio-budaya yang ditonjolkan dalam kartun oleh kartunis Lengkuas adalah memaparkan suasana masyarakat Malaysia iaitu mempunyai etnik berbilang kaum. Kartunis turut menunjukkan perpaduan masyarakat khususnya hubungan antara pekerja dalam bidang pekerjaan yang diceburi.



Rajah 2. Workshop, 2007
(Sumber: Koleksi Perpustakaan Negara Malaysia)

Jadual 3. Tema oleh kartunis Sukun di Majalah Ujang pada tahun 2000-an.

Ujang	Huraian Kartunis Sukun: <i>Kartun Workshop (2007)</i>		
Jalan cerita	Tajuk Pembukaan: Workshop Hari Raya Aidilfitri 2007 Penulis/pelukis: Kartunis Sukun		
	Bingkai 1 Cupin dan Dicky sedang berjalan di sekitar bazar Ramadhan di kampungnya, lalu terserempak dengan jirannya Noni.		
	Bingkai 2 Cupin bertegur sapa dengan Noni dan memuji penampilan Noni yang semakin kurus apabila tiba bulan Ramadhan.		
	Bingkai 3 Noni mempertikaikan pujian tersebut dan masih bertanya tentang saiz badannya. Dicky mengiyakan pertanyaan Noni dan menegaskan bahawa Noni seperti pelakon Wanita Fasha Sandha.		
	Bingkai 4 Cupin menambah bahawa sekiranya Noni ingin kurus, Noni haruslah menjaga pemakanan.		
	Bingkai 5 Cupin menegaskan kepada Noni makanan yang telah dibelinya tidak perlu dimakan.		
	Bingkai 6 Noni dengan sukarela memberi semua makanan yang dibeli kepada Cupin dan Dicky.		
	Bingkai 7 Noni berprasangka bahawa semua orang memuji melihatnya semakin kurus. Hakikatnya Cupin dan Dicky sedang mengambil kesempatan dengan memuji Noni supaya percaya kepada mereka.		
Karakter	Cupin	Dicky	Noni
Tema	Kemasyarakatan	Sosio-ekonomi	Keagamaan/Kepercayaan
Simbol	Masyarakat	Bazar	Masjid
	Berpuasa pada bulan Ramadhan menjadi satu entiti budaya dalam masyarakat Melayu.	Kegiatan ekonomi bagi masyarakat Melayu apabila menjelang Ramadhan. Ramai peniaga berbangsa Melayu khususnya pengusaha kecil dan sederhana beroperasi	Tuntutan ibadat dalam islam bagi bangsa Melayu Setiap tahun, umat Islam akan berpuasa pada bulan Ramadhan dan hukumnya adalah wajib, kerana ia

	<p>Tuntutan agama tersebut selari dengan elemen budaya orang Melayu. Norma dan nilai. Kehidupan masyarakat di kampung dengan pelbagai situasi dan aktiviti seperti hidup dalam kejiranan, mempunyai pergaulan, dan menunjukkan hubungan kekeluargaan dan sahabat. Malaysia mempunyai pelbagai budaya dan agama. Umat Islam di Malaysia berpuasa dibulan Ramadhan, menyambut Hari Raya Aidil Fitri, dan mereka menziarahi sanak saudara dan jiran tetangga.</p>	<p>menjual di bazar Ramadhan sekaligus menyumbang kepada pembangunan ekonomi.</p>	<p>merupakan ibadah dan salah satu daripada lima rukun Islam. Setiap kebaikan yang dilakukan oleh umat islam sepanjang Ramadhan akan mendapat ganjarannya.</p>
<p>Bahasa dan Dialog</p>	<p>Bahasa: Menggunakan bahasa pasar serta dialek Johor dan terdapat campuran bahasa Melayu dan Inggeris.</p> <p>Dialog 1 Noni : Dik, bagi mi goreng tu dua ringgit ye, nasi ambeng dua bungkus. Cupin : Eh! Noni tu, jm kita perasankan dia. Untung- untung berbuka free hari ni.</p> <p>Dialog 2 Cupin : Eh! Hampir tak kenal tadi, Noni kan ni, wah...wah...bulan puasa ni engko nampak kurus sangat la Noni.</p> <p>Dialog 3 Noni :Ala, jangan la usik-usik Noni, ye ke dah kurus ni? Dicky :Betul, dari jauh tadi aku ingatkan Fasha Sandha tadi. Rupanya Noni.</p> <p>Dialog 4 Cupin : Tapi kalau nak lagi slim engko kena diet. Berbuka puasa dengan ulam – ulam aje.</p> <p>Dialog 5 Cupin : Yang bungkus – bungkus tu tak yah makan.</p> <p>Dialog 6 Noni : Eh Noni memang tak nak semua ni, engko ambik jela. Cupin : Bagus, bahaya engko makan semua ni. Kolestrol tinggi.</p> <p>Dialog 7 Noni : Patutla semua orang senyum kat Noni. Noni dah kurus rupanya. Cupin :Kah..kah..kah... kan aku cakap kena puji sikit cair Noni tu. Dicky : Kah..kah..kah...</p>		

Jadual 3 menunjukkan tema sosiobudaya dan isunya adalah tentang bulan Ramadhan iaitu umat Islam melakukan ibadah puasa, menyambut perayaan Aidil Fitri pada setiap tahun, dan masyarakat beragama Muslim akan berpuasa selama sebulan. Setelah selesai berpuasa, mereka akan menyambut kemenangan dengan merayakan Hari Aidil Fitri. Melalui gambar 2 cerita kartun ‘Workshop’ berkisar tentang penduduk kampung yang menyambut Ramadhan, iaitu kedatangan Ramadhan yang dinantikan oleh semua penduduk terutamanya melibatkan watak utama kartun iaitu Cupin dan rakan sekerjanya. Oleh kerana mereka masih berstatus bujang, keperluan seperti memasak tidak diutamakan dan mereka mencari idea untuk mendapat makanan percuma untuk berbuka puasa. Semasa pergi ke bazar Ramadhan mereka berdua telah terserempak dengan jirannya Noni, yang mempunyai fizikal berbadan besar. Mereka memuji Noni semakin cantik setelah berpuasa, termakan dengan pujian Cupin dan Dicky, kesemua makanan yang dibeli oleh Noni terus diberi kepada Cupin. Disebabkan itu mereka terus membuat taktik yang sama sehinggalah bulan syawal tiba. Oleh kerana mendapat makanan

percuma pada setiap hari, fizikal Cupin dan Dicky mulai berubah daripada kurus menjadi gemuk. Mereka sangat menyesali perbuatan tersebut. Sambutan Hari Raya sangat dinantikan oleh semua lapisan masyarakat terutamanya kanak – kanak kerana suasana pada Hari Raya sangat meriah dan semua ahli keluarga dapat berkumpul di kampung halaman. Pelbagai makanan, pakaian, perabot baharu dapat dilihat pada hari tersebut, termasuklah orang yang tinggal di bandar turut akan pulang ke kampung. Ia menunjukkan persekitaran yang berwarna-warni dalam menyambut Hari Raya. Seperti yang ditunjukkan dalam kartun ‘Workshop’, pada bulan Ramadhan, banyak gerai atau bazar akan menjual pelbagai juadah makanan untuk berbuka puasa. Kartunis Sukun juga menunjukkan sesetengah gaya hidup masyarakat Melayu yang dilalui pada bulan Ramadhan iaitu walaupun sedang berpuasa, masih ada manusia yang bersikap tidak jujur iaitu melakukan perkara yang tidak baik seperti menipu.



Rajah 3. Lawak Merdeka, 2009
 (Sumber: Koleksi Persendirian)

Jadual 4. Tema oleh kartunis Bijan di malajah *Ujang* pada tahun 2000-an.

Ujang	Huraian
	Kartunis Bijan: <i>Kartun Lawak Merdeka</i> (2009)
Jalan cerita	Tajuk Pembukaan: Lawak Merdeka Penulis/pelukis: Kartunis Bijan
	Bingkai 1 Nenek bertanyakan kepada anaknya tentang perkara yang diceritakan oleh seorang datuk kepada cucunya.
	Bingkai 2 Anaknya mengatakan bahawa ayahnya suka bercerita.
	Bingkai 3 Nenek memaklumkan pada anaknya bahawa atuknya bercerita.
	Bingkai 4 Nenek berasa risau sekiranya atuk membohongi cucu mereka.
	Bingkai 5

	Anak mengatakan bahawa seperti biasa bapanya akan bercerita tentang topik (penjajahan komunis) yang sama.		
	Bingkai 6 Hakikatnya atuk sedang seronok bercerita tentang kekasih lamanya.		
Karakter	Nenek	Atuk	Anak
Tema	Kemasyarakatan		Sosio politik
Simbol	Keluarga		Patriotik
	Nilai dan norma. Masyarakat Melayu yang tinggal di sebuah kampung. Suasana kampung dapat dilihat melalui imej rumah kayu dan sekitarnya. Rumah kayu tersebut mempunyai ruang bawah dan dibina tinggi serta mempunyai tangga. Di ruang legar rumah terdapat bangku kecil dibina di tepi pokok. Gambaran imej antara atuk dan cucunya yang sedang menikmati suasana kampung sambil bercerita. Meluangkan waktu kepada ahli keluarga bagi memupuk keharmonian, dan keakraban dalam hubungan kekeluargaan. Ia menunjukkan suasana keluarga menghabiskan masa bersama di kampung.		Patriotisme Kisah itu menunjukkan perjuangan semasa pemberontakan komunis.
Bahasa dan Dialog	Bahasa: Penggunaan bahasa pasar Dialog 1 Nenek: Ape la yang diborakkan tiga beranak tu? Atuk: Bla! Bla! Bla! Dialog 2 Anak: Ala...mak bukan tak tau bapak tu ada je modal nak bercerita. Dialog 3 Nenek: huh! Cerita merapu la tu. Dialog 4 Nenek: Mesti dicongnya cucu bertuahnya tu. Konon berperang ngan komunis masa zaman Jepun dahulu. Dialog 5 Anak: Macam yang bapak cerita kat saya masa kecik-kecik dulu, Mati – Mati saya percaya. Dialog 6: Kat sini le atuk dating ngan gelfren pertama atuk dulu.		

Jadual 4 menunjukkan tema dalam *Lawak Merdeka* iaitu aspek sosio budaya dan patriotisme iaitu berkisarkan tentang hari Kemerdekaan, dan gaya hidup masyarakat Malaysia yang tinggal di kampung dan bandar. Simbol yang dapat dikenal pasti dalam kartun adalah imej kampung dan simbol kasih sayang. Kisah ini menunjukkan sebuah keluarga, seorang nenek yang beranggapan bahawa seorang 'atuk' menceritakan pengalamannya semasa melalui zaman komunis kepada cucu- cucunya dimana atuk mengenangkan masa lalu semasa zaman penjajahan komunis dan beliau terselamat dan bebas daripada askar komunis. Tetapi pada akhir cerita, kartunis Bijan memutarbalikkan plot pada cerita kartun tersebut, dimana atuk hanya bercerita tentang bekas kekasih hatinya. Pada hari sambutan kemerdekaan, masyarakat akan mengambil peluang untuk berkumpul bersama. Kartunis Bijan membentuk ceritanya berkisarkan pada hari sambutan kemerdekaan, disamping menyampaikan dalam bentuk humor kartunis Bijan cuba menerapkan semangat patriotik kepada pembaca, dan memupuk nilai budaya yang tinggi malahan mengetengahkan nilai kasih sayang dalam keluarga.



Rajah 4. Kehidupan dan Anda : Merdeka, 2009
 (Sumber: Koleksi Persendirian)

Jadual 5. Tema oleh kartunis Bawang di majalah *Ujang* pada tahun 2000-an.

Ujang	Huraian	
	Kartunis Bawang: <i>Kartun:</i> Kehidupan dan Anda: Merdeka, 2009	
Jalan cerita	Tajuk Pembukaan: Kehidupan dan Anda: Merdeka	
	Penulis/pelukis: Kartunis Bawang	
	Bingkai 1	Sabirin menaiki bot ke sebuah pulau.
	Bingkai 2	Sabirin menaiki bot sehingga 2 jam untuk sampai ke Pulau.
	Bingkai 3	Pakcik menyatakan pulau jauh dari kesesakan kota dan lebih tenang.
	Bingkai 4	Pakcik dan Sabirin telah sampai ke Pulau yang di tuju.
	Bingkai 5	Pak cik berpesan supaya berhati – hati kerana tempat tersebut keras.
Bingkai 6	Sabirin menyindir dan melawak tempat itu keras kerana banyak batu.	
Bingkai 7	Pak cik hairan dan menegur percakapan Sabirin.	
Karakter	Sabirin	Pak cik
Tema	Budaya	Sosio ekonomi

Simbol	<p>Kampung dan Pulau</p> <p>Penempatan luar bandar, jauh daripada pembangunan dan kenderaan.</p> <p>Tanggungjawab dan hormat-menghormati. Gaya hidup masyarakat melayu yang tinggal di kampung.</p> <p>Seorang lelaki bujang yang sedang mencari rezeki sendirian. Konsep kartun berkisar Hari Kemerdekaan. Iaitu seorang pemuda menjauhkan diri dari kesibukan kota dan berehat, malahan sangat rajin.</p> <p>Kepercayaan Merujuk kepada kepercayaan masyarakat Melayu, dimana percaya tentang kewujudan makhluk lain, dan sesuatu tempat 'keras'. Tingkah laku dan percakapan perlu dijaga apabila berada di sesuatu tempat.</p>	<p>Bot</p> <p>Pekerjaan memandu bot, mengambil penumpang dan mengambil upah daripada pekerjaan tersebut. Ianya sebagai sumber pendapatan masyarakat dan menyumbang kepada penjana ekonomi.</p> <p>Sabirin</p> <p>Rajin berusaha Sabirin bekerja di sebuah pejabat di bandar. Hidup Sabirin hanya diisi dengan kerja, gajinya digunakan untuk menyelesaikan semua hutang seperti rumah, kereta, perabot, kad kredit, dan peralatan elektrik.</p>
Bahasa dan Dialog	<p>Bahasa: Penggunaan Bahasa pasar dan campuran Bahasa Melayu dan Inggeris.</p> <p>Dialog 1 Sabirin: haa, dah nampak dah pulau tu.</p> <p>Dialog 2 Sabirin: Dekat dua jam nak sampai sini, tak sabar rasanya.</p> <p>Dialog 3 Pak cik: Tu la yang bestnya pulau ni. Jauh dari kesesakan bandar, tenang dari kebisingan kenderaan.</p> <p>Dialog 4 Pak cik: Haa... Kita dah sampai.</p> <p>Dialog 5 Pak cik: Tapi ingat pesan pak cik, tempat ini keras. Hati – hati...</p> <p>Dialog 6 Sabirin: Keras? Banyak batu ke? Keh! Keh! Keh! Kelakar tak lawak yang saya buat ni? Hehehe...</p> <p>Dialog 7 Pak cik: Eh, berani kau cakap bermain macam tu ye. Takpe...takpe...</p>	

Jadual 5 menunjukkan tema dalam kartun *Kehidupan dan Anda: Merdeka* ialah aspek budaya melibatkan sosio ekonomi, dan ulasan sosial tentang gaya hidup rakyat Malaysia, yang bekerja di bandar sementara menyentuh isu kemerdekaan. Tema budaya merujuk kepada norma seseorang itu bertahan hidup di bandar dengan pelbagai pekerjaan. Simbol yang dapat dilihat dalam kartun adalah menggunakan imej kampung/pulau, bot dan pemakaian. Cerita kartun ini berkisahkan seorang pemuda yang tinggal di kawasan bandar, mencari waktu yang sesuai untuk meluangkan waktu bercuti di pulau yang jauh daripada kawasan bandar untuk menghirup udara dan menikmati suasana yang tenang dan harmoni. Pemuda tersebut suka pergi ke pulau berbanding kehidupan di bandar yang penuh dengan hiruk pikuk kota dan kenderaan. Pemuda tersebut sangat rajin dengan membuat pelbagai pekerjaan bagi menampung segala kos keperluan dan kemahuannya sepanjang berada di bandar tersebut. Malahan kerajinan pemuda tersebut dapat melangsaikan segala hutang peribadinya seperti hutang rumah, kenderaan, dan kad kredit. Namun cerita berakhir dengan kesedihan kerana semasa sedang bergembira atas kebebasan berhutang pemuda tersebut telah dilanggar lori dan mati di tempat kejadian. Walaupun pemuda tersebut berjaya bebas daripada segala hutang di dunia, namun hutang di akhirat masih tidak terlaksana seperti zakat. Kartun ini telah memperihalkan konsep Hari Kemerdekaan, di mana ia diterbitkan pada Ogos 2009 dalam isu Hari Merdeka. Isu kemerdekaan yang

ditonjolkan dalam kartun ini adalah tentang kebebasan daripada menyelesaikan hutang piutang, kebebasan setelah penat bekerja, iaitu pergi ke sesuatu tempat yang menyenangkan seperti pulau untuk melepaskan tekanan dan lelahan semasa tinggal di bandar. Kartunis Bawang merujuk kehidupan sebenar masyarakat yang tinggal di bandar dan melalui pelbagai kesibukan kota.



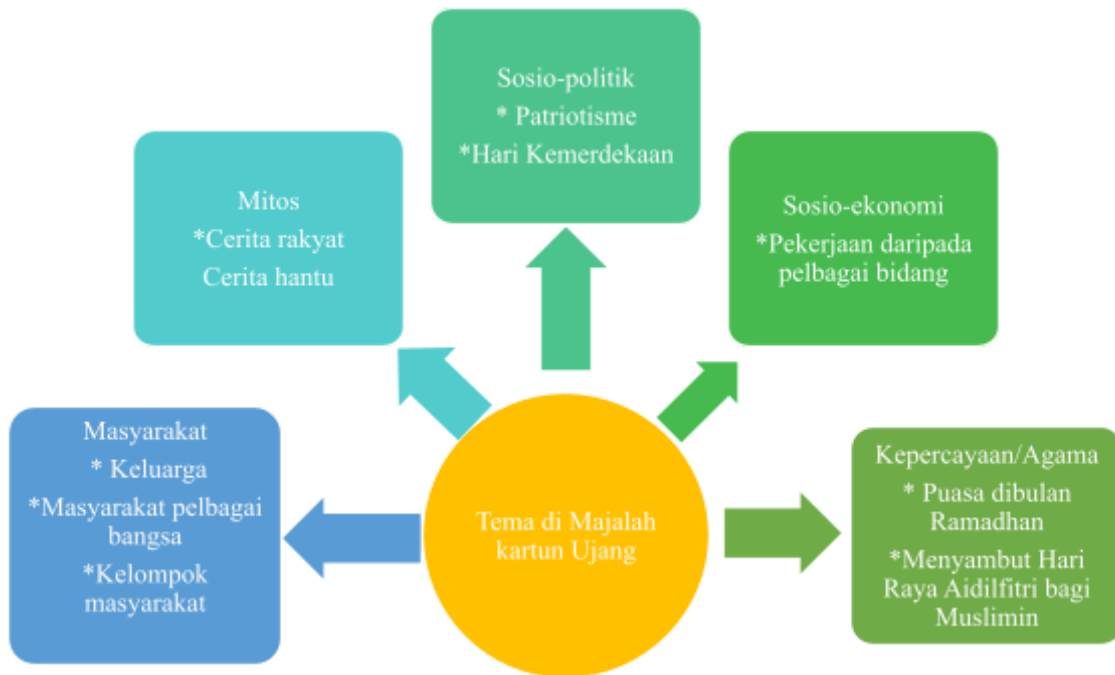
Rajah 5. Hantu Lampor, 2002
 (Sumber: Koleksi Perpustakaan Negara Malaysia)

Jadual 6. Tema oleh kartunis Lepat di majalah Ujang pada tahun 2000-an.

Ujang	Huraian
	Kartunis Lepat: <i>Kartun Hantu Lampor</i> (2002)
Jalan cerita	Tajuk Pembukaan: <i>Hantu Lampor</i> Penulis/pelukis: Kartunis Lepat
	Bingkai 1 Suasana suram di sebuah kampung.
	Bingkai 2 Terdapat dua makhluk di dalam hutan.
	Bingkai 3 Hantu Lampor menyapa manusia yang disangkakan jerangkung
	Bingkai 4 Manusia tersebut tidak mengenali <i>Hantu Lampor</i> .
	Bingkai 5 Hantu Lampor menegaskan bahawa dirinya adalah kawan jerangkung.
	Bingkai 6 Lampor bertanya khabar kepada manusia tersebut.
Karakter	Jerangkong (Manusia) <i>Hantu Lampor</i>
Tema	Masyarkat dan mitos

<p>Simbol</p>	<p>Hantu Jerangkung Gambaran kepada masyarakat yang terlalu kurus disebabkan dadah atau dikenali sebagai Mat gian.</p> <p>Karakter hantu Mitos atau kepercayaan iaitu menggunakan karakter hantu, wujud di alam nyata mahupun ghaib. Hantu memainkan watak sikap masyarakat. Kehidupan sekumpulan hantu yang tinggal di dalam hutan dan kampung dengan pelbagai sikap dan kerenah.</p> <p>Norma, dan sosial Masyarakat yang mempunyai masalah sosial, penyalahgunaan dadah menyebabkan saiz badan berubah menjadi kurus, bawah mata menjadi gelap, dan kerap menyentuh bahagian hidung seperti dalam gambar 5 bingkai 6. Pengambilan dadah juga penyumbang kepada permasalahan sosial dalam budaya masyarakat Malaysia. Begitu juga pengurusan wang yang tidak teratur dan habis kerana ingin memiliki dadah dan melepaskan gian.</p> <p>Perihatin Bingkai 6 gambar 5, <i>Hantu Lampor</i> merangkul badan manusia dan dialog perbualan menunjukkan hantu Lampor prihatin tentang masalah manusia tersebut. Episod ini mengetengahkan nilai belas kasihan dan sokongan, di mana <i>Hantu Lampor</i> ingin membantu rakannya, Jerangkung, yang kelihatan lebih kurus berbanding sebelum ini.</p>
<p>Bahasa dan Dialog</p>	<p>Bahasa: Menggunakan bahasa pasar serta dialek terengganu dan terdapat campuran bahasa Melayu dan Inggeris</p> <p>Dialog 1 Lampor: hoh!</p> <p>Dialog 2 Lampor: la nkau rupanya hantu jerangkung. Manusia: hoh!</p> <p>Dialog 3 Manusia: Lu sapa? Gua tak cam, muka tak familiar la!</p> <p>Dialog 4 Lampor: Gua Lampor la... mana lu pergi, lama hilang!</p> <p>Dialog 5 Apsal ni, sedih je gua tengok. Lu ada problem, soundla sama gua.</p>

Jadual 6 menunjukkan tema kartun tentang kemasyarakatan. Simbol yang ditunjukkan dalam kartun adalah Jerangkung, norma, dan nilai prihatin. Simbol tersebut dapat dilihat dalam penggunaan imej, karakter dan dialog perbualan dalam kartun. Mesej utama dalam karya kartun ini adalah tentang sikap baik iaitu prihatin. *Hantu Lampor* mahu membantu rakannya yang dianggap sebagai hantu, namun Jerangkung tersebut adalah manusia yang ketagihan dadah. Jerangkung atau karakter anatomi tengkorak telah membuatkan Lampor tersalah orang kerana manusia tersebut terlalu kurus sehingga menampakkan bentuk tulang pada susuk tubuhnya. *Hantu Lampor* sangat marah kepada manusia tersebut kerana yang disangkakannya adalah kawannya Jerangkung. Atas perkara tersebut, hantu lampor telah menghulurkan pelbagai bantuan kepada manusia itu. Kartunis Lepat menyoroti kehidupan penagih dadah yang kelihatan kurus dan gelap. Seorang penagih dadah juga akan bercakap perkara yang tidak masuk akal. Walaupun kartunis Lepat menggunakan watak -watak yang menakutkan, kartunis juga berupaya membuat kritikan masyarakat yang mempunyai masalah sosial seperti isu ketagihan dadah.



Rajah 6. Tema di Majalah kartun Ujang

(Sumber: Kajian Penyelidikan 2019)

Rajah 6 menunjukkan pelbagai tema yang dapat dilihat dalam kartun dalam majalah *Ujang*. Tema tersebut telah dikenal pasti melalui analisis data kartun yang menggunakan kaedah kualitatif pemerhatian, temu bual, dan tinjauan. Kartunis Sukun (2019), menjelaskan, "Kita mesti meletakkan tema dalam lukisan kerana tema itulah yang membentuk jalan cerita dan pengakhiran cerita. Itulah sebabnya tema itu sangat penting untuk kita cipta. Dengan tema ini, kita boleh membuat jalan cerita kartun yang teratur" (Temubual Peribadi, 2019). Sebagai tambahan kepada tema, gaya ini juga memainkan peranan dalam pembentukan kartun kerana ia saling berkaitan. Tema yang dikenal pasti adalah sosio-budaya iaitu masyarakat, kepercayaan/ keagamaan, kesusasteraan, psikologi, sosio-ekonomi dan sosio-politik masyarakat Malaysia.

Kartunis mampu memanipulasi kartun dengan tatacara mempermudah dan membesar-besarkan teks dan imej dengan mewujudkan suasana latar belakang mood dan naratif dalam menyampaikan sesuatu mesej seperti kehidupan keluarga, remaja sekolah, pekerja, fantasi, dan cerita rakyat yang berteraskan tema sosial budaya sebagai pemangkin dalam memperkenalkan subjek budaya dikalangan masyarakat Malaysia. Secara umumnya, latar belakang kehidupan masyarakat telah mempengaruhi bentuk dan makna kartun. Sosiobudaya yang ditonjolkan dalam kartun menggambarkan kepelbagaian hubungan etnik, sama ada kehidupan di bandar atau luar bandar, aspek sosio-ekonomi dari pelbagai perspektif.

PENUTUP

Peranan kartunis adalah sebagai perakam dan penterjemah kepada kehidupan masyarakat. Walaupun pelbagai tema dikenal pasti daripada kajian ini, para kartunis masih tegar mengekalkan identiti

Kemalaysiaan, sama ada dari latar belakang cerita mahupun aspek sosial dan sosiologi yang menunjukkan norma, pemikiran, dan gaya hidup masyarakat Malaysia. Hasil kajian menunjukkan bahawa kartunis adalah seperti ahli sejarah dan mampu mengolah isu-isu kehidupan dan budaya masyarakat secara visual menggunakan aspek formalisme. Budaya secara umumnya adalah berkaitan dengan masyarakat tanpa mengira kaum, etnik, dan agama. Budaya mentakrifkan keseluruhan cara hidup manusia, termasuk cara berfikir, bertindak, bertingkah laku atau berinteraksi yang meliputi gaya kehidupannya. Malaysia adalah sebuah negara yang unik dan rencam dengan pelbagai budaya, adat resam, kaum, kepercayaan, agama, dan ekonomi. Berikutan itu, kartun-kartun tersebut dipaparkan berdasarkan identiti dan budaya masyarakat Malaysia yang berbilang kaum dan mempunyai pelbagai aspek budaya berteraskan budaya kebangsaan.

PENGHARGAAN

Penulis ingin merakamkan setinggi penghargaan kepada Kolej Seni Kreatif, Universiti Teknologi MARA, Shah Alam, Selangor, Malaysia kerana memberi sokongan dalam menyiapkan kajian ini.

RUJUKAN

- Abdul Wahid, P.R. (2003). *Pendekatan Sosiokognitif dalam Seni Kartun: Kajian Kes Lat*. Journal. Malaysian Citation Centre, 2003 vol (3), 433-456.
- Aminuddin. (1987). *Pengantar Apresiasi Sastra*. Bandung: Sinaar Baru.
- Deraman, A. (2003). *Masyarakat dan Kebudayaan Malaysia Edisi Baharu*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Bawang. (2009). *Kehidupan dan Anda : Merdeka*. Majalah Ujang. No 362:122
- Bijan. (2009). *Lawak Merdeka*. Majalah Ujang. No 362:94
- D'Alleva, A. (2010). *How to Write Art History*. United Kingdom Laurence King Publishing Ltd.
- Feldman, E. B. (1994). *Practical Art Criticism*. Uper Saddle River, NJ: Pearson Prentice Hall.
- Lengkuas. (2004). *Mat Despatch: Bapak Oh Bapak*. Majalah Ujang. No 238:94
- Lepat. (2002). *Hantu Lampur*. Majalah Ujang. No 195:73
- Low, D. 1976. *Cartoon*. In *Encyclopedia Americana*. New York: American Corporation, vol (5), pp. 728-34.
- Mahamood, M. (2004). *The History of Malay Editorial Cartoons (1930s- 1993)*, Kuala Lumpur Malaysia: Utusan Publication & Distributor Sdn Bhd.
- Mahamood, M. (2010). *Dunia Kartun*, Kuala Lumpur Malaysia: Creative Enterprise Sdn Bhd.
- A. Rashid, N., A. Majid, Z., Boon, P. Y., & Syed Ahmad, S. Z. (2017). *Budaya dan Pembelajaran*. Selangor: Oxford Fajar
- Halliday, M. A. K. (1994). *An Introduction to Functional Grammar*. London: Edward Arnold.
- Siregar, A (1997). *Analisis Tema dan Perwatakan Cerita Jenaka Melayu Klasik*. Jurnal Pengajian Melayu (7), 70 – 91.

Sukun. (2007). *Workshop*. Majalah Ujang. No 318:50

Setiawan, Arwah. (1990). *Teori Humor*. Jakarta: Majalah Astaga,3(3), 34-35.

Rahman, R. (2019). Kesepaduan sosiobudaya dalam kepelbagaian Masyarakat Majmuk. *Jauhar*, 3(1), 44-50. Tersedia di http://kuis.edu.my/jauhar/image/rtike/Jilid3bil/07-Dr_Rosfazila_Abd_rahman-KUIS.pdf (2019)

Azwany, H. (2020). Kartunis Malaysia: Khazanah Berharga Yang Wajar Dipelihara. Tersedia di <https://www.gendang.com.my/2020/03/19/kartun-malaysia-khazanah-berharga-wajar-dipelihara/> (Mac, 2020)

Roziyah. (2010). Komik Malaysia perlukan identiti. *Julai*, 2010, <https://pts.com.my/berita/komik-malaysia-perlukan-identiti>.

Merujuk kepada Sabariah Jais (Cabai) (Komunikai Persendirian, October 14th dan 25th 2019)

Merujuk kepada Md. Hanafi bin Othman (Sukun) (Komunkasi Persendirian, Oktober 14th 2019)