



UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA

IMPLIKASI BAHASA VISUAL DALAM PERMAINAN RAGBI

MOHD IZWARDI BIN MOHD YUSOFF

FBMK 2011 8

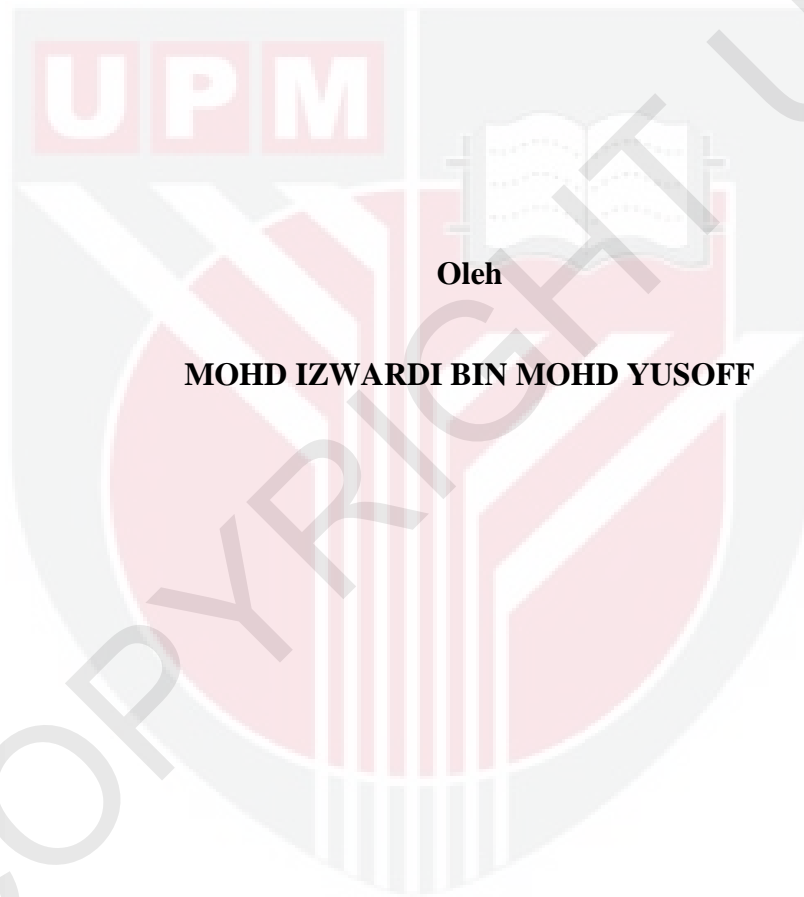
IMPLIKASI BAHASA VISUAL DALAM PERMAINAN RAGBI



MOHD IZWARDI BIN MOHD YUSOFF

**MASTER SASTERA
UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA
2011**

IMPLIKASI BAHASA VISUAL DALAM PERMAINAN RAGBI



Oleh

MOHD IZWARDI BIN MOHD YUSOFF

**Tesis Ini Dikemukakan kepada Sekolah Pengajian Siswazah, Universiti Putra
Malaysia, sebagai Memenuhi Sebahagian Daripada Keperluan untuk Ijazah
Master Sastera**

JUN 2011

Abstrak tesis yang dikemukakan kepada Senat Universiti Putra Malaysia
sebagai memenuhi keperluan untuk Ijazah Master Sastera

IMPLIKASI BAHASA VISUAL DALAM PERMAINAN RAGBI

Oleh

MOHD IZWARDI BIN MOHD YUSOFF

Jun 2011

Pengerusi : Normahdiah Bt Sheikh Said, PhD

Fakulti : Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi

Kajian ini bertujuan untuk memperlihatkan kemampuan permainan komputer yang sering dianggap sebagai sesuatu aktiviti yang boleh memberi kesan negatif kepada pemain dijadikan sebagai satu aktiviti yang bermanfaat yang boleh memberi kesan positif kepada para pemain. Kajian akan menunjukkan bagaimana permainan komputer mampu membantu pemain mempelajari sesuatu kemahiran bermain sukan. Objektif kajian ini adalah untuk mengenal pasti bentuk bahasa visual dalam kalangan sampel terpilih, menganalisis bahasa visual dalam kalangan kanak-kanak yang sedang bermain permainan berkomputer; dan mensintesis bahasa visual ke dalam permainan ragbi sebenar bagi mengetahui implikasi bahasa visual dalam permainan ragbi. Sampel kajian ini terdiri daripada 10 orang kanak-kanak berusia 12 tahun. Kajian ini menggunakan eksperimental melalui pendekatan pengubahsuaian teori dan kaedah pemerhatian

melalui rakaman video permainan ragbi berkomputer dan permainan ragbi sebenar di atas padang.

Dapatan kajian ini menunjukkan bahawa kanak-kanak mampu menginterpretasi bahasa visual yang terdapat dalam permainan komputer ke dalam permainan ragbi sebenar di padang. Analisis ini dapat dilihat melalui bahasa pergerakan yang terdapat dalam permainan ragbi berkomputer, pelahiran emosi melalui mimik muka, dan kemudiannya mensintesis bahasa visual tersebut ke dalam permainan ragbi sebenar. Dapatan kajian telah membuktikan apabila pemain itu berada pada tahap keasyikan, seseorang itu akan melakukan gerak balas terhadap visual yang dilihat dan apabila ia dimanfaatkan, bahasa visual dalam permainan komputer dapat membantu meningkatkan pengetahuan mempelajari sesuatu kemahiran. Ini akan memberikan satu anjakan paradigma dalam dunia pendidikan negara, walaupun Pengajaran dan Pembelajaran (P&P) di luar negara sudah lama menggunakan permainan komputer sebagai salah satu alat dalam pembelajaran, di Malaysia kaedah ini masih baru. Bagi mengetahui cara yang betul untuk memanfaatkan keasyikan bermain komputer, faedah dalam bermain komputer merupakan perkara yang harus dikaji oleh pengkaji-pengkaji akan datang agar nilai yang negatif pada awalnya bertukar menjadi nilai yang positif.

Abstract of thesis presented to the Senate of Universiti Putra Malaysia in fulfillment of the requirement for the Master of Arts

IMPLICATIONS VISUAL LANGUAGE IN RUGBY GAMES

By

MOHD IZWARDI BIN MOHD YUSOFF

June 2011

Chairperson : Normahdiah Bt Sheikh Said, PhD

Faculty : Faculty Modern Language And Communication

This study aims to demonstrate the ability of computer games is often regarded as an activity that could have negative effects on the players serve as a useful activity that can positively affect the players. The study will show how computer games can help players to learn a skill sport. The objective of this study is to identify the form of visual language among the selected samples, analyzing visual language among children who were playing computer games, and synthesizing visual language in a real rugby game to find out the implications of visual language in rugby. This study sample comprised 10 children aged 12 years. This study used experimental approach in theory and observation modification through video recording and a computerized game of rugby real rugby on the pitch.

The findings of this study indicate that the child is able to interpret visual language in the computer game into a real rugby game on the field. This analysis can be seen through the language movement in rugby computerized labor mimic emotions through the face, and then synthesize them into a visual language in a real rugby game. The findings showed that when the player is at the level of immersion, a person will do a visual response to be seen and when it is used, the visual language of computer games can help increase the knowledge to learn a skill. This will give the world a paradigm shift in education. Although the Teaching and Learning (P & P) overseas has long been using computer games as a learning tool, in Malaysia is still new methods. To know the proper way an attempt to take advantage of fun playing computer games, interest in playing computer games is a matter that should be studied by the researchers to come to a negative value at first turned into a positive value.

PENGHARGAAN

Kesyukuran yang tidak terhingga saya panjatkan ke hadrat Ilahi kerana telah mengurniakan saya sebuah kehidupan dan keazaman yang tinggi untuk menyiapkan penyelidikan dan penulisan tesis ini. Pada kesempatan ini, saya ingin merakamkan jutaan terima kasih kepada Pengerusi Jawatan Kuasa Penyeliaan, Dr. Normahdiah Sheikh Said serta kedua- dua ahli jawatan kuasa, Prof. Madya Dr. Zaitul Azma Hamzah dan Dr. Adi Yasran Abd Aziz dari Jabatan Bahasa Melayu, Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi, UPM yang telah memberikan bimbingan dan tunjuk ajar bagi menyempurnakan tesis ini dengan jayanya. Tidak ketinggalan juga para pegawai di Perpustakaan Negara Malaysia dan kakitangan Perpustakaan Sultan Abdul Samad, Universiti Putra Malaysia yang banyak membantu.

Jutaan terima kasih dan terhutang budi juga kepada ayahanda dan bonda yang dikasihi iaitu Mohd Yusoff Bin Abdul Rahman dan Fatimah Binti Ramli yang sentiasa memberikan dorongan yang tidak terhingga sepanjang pengajian ini. Juga tidak terkecuali seluruh ahli keluarga iaitu kekanda, Mohd Izwan Bin Mohd Yusoff dan keluarga, adinda, Muhammad Izzat Bin Mohd Yusoff dan Muhammad Izzuddin Bin Mohd Yusoff yang sentiasa bersama mengharungi suka duka sepanjang perjalanan ini. Istimewa buat isteri tersayang, Nurhidayah Binti Jumaat, Atok, Esah Binti Mahmud dan tidak lupa juga kepada semua mak cik dan pak cik saya, setiap sokongan dan dorongan kalian membuatkan diri ini semakin kuat untuk terus berjuang demi mencari ilmu yang tiada penghujungnya.

Rasa terhutang budi juga diabdikan kepada rakan seperjuangan, dan yang lain-lain atas sokongan dan kecerian kalian bagi melupakan kepayahan yang dilalui selama perjalanan ilmu ini. Tidak dilupakan juga, jutaan terima kasih kepada semua pensyarah di Jabatan Bahasa Melayu dan Jabatan Bahasa Asing, FBMK yang begitu dedikasi dalam menyampaikan ilmu. Akhir kata, terima kasih kepada semua yang pernah membantu saya secara langsung mahupun tidak langsung. Semoga ilmu yang secebis ini dapat dimanfaatkan untuk kebaikan bersama.



Saya mengesahkan bahawa satu Jawatankuasa Peperiksaan Tesis telah berjumpa pada 22 Jun 2011 untuk menjalankan peperiksaan akhir bagi Mohd Izwardi B. Mohd Yusoff bagi menilai tesis beliau yang bertajuk “Implikasi Bahasa Visual Dalam Permainan Ragbi” mengikut Akta Universiti dan Kolej Universiti 1971 dan Perlembagaan Universiti Putra Malaysia [P.U.(A) 15 Mac 1998. Jawatankuasa tersebut telah memperakukan bahawa calon ini layak dianugerahi Ijazah Master Sastera.

Ahli Jawatankuasa Peperiksaan Tesis adalah seperti berikut:

Arba'ie bin Sujud, PhD

Prof. Madya

Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi

Universiti Putra Malaysia

(Pengerusi)

Abdul Rashid bin Daeng Melebek, PhD

Prof. Madya

Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi

Universiti Putra Malaysia

(Pemeriksa Dalam)

Jama'yah binti Zakaria, PhD

Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi

Universiti Putra Malaysia

(Pemeriksa Dalam)

Puteri Roslina Abdul Wahid, PhD

Prof. Madya

Akademi Pengajian Melayu

Universiti Malaya

(Pemeriksa Luar)

SHAMSUDDIN SULAIMAN, PhD

Profesor dan Timbalan Dekan

Sekolah Pengajian Siswazah

Universiti Putra Malaysia

Tarikh:

Tesis ini telah dikemukakan kepada Senat Universiti Putra Malaysia dan telah diterima sebagai mematuhi syarat keperluan untuk Ijazah Master Sastera. Ahli Jawatankuasa Penyelidikan adalah seperti berikut:

Normahdiah Sheikh Said, PhD

Pensyarah Kanan
Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi
Universiti Putra Malaysia
(Pengerusi)

Zaitul Azma Hamzah, PhD

Profesor Madya
Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi
Universiti Putra Malaysia
(Ahli)

Adi Yasran Abdul Aziz, PhD

Pensyarah Kanan
Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi
Universiti Putra Malaysia
(Ahli)

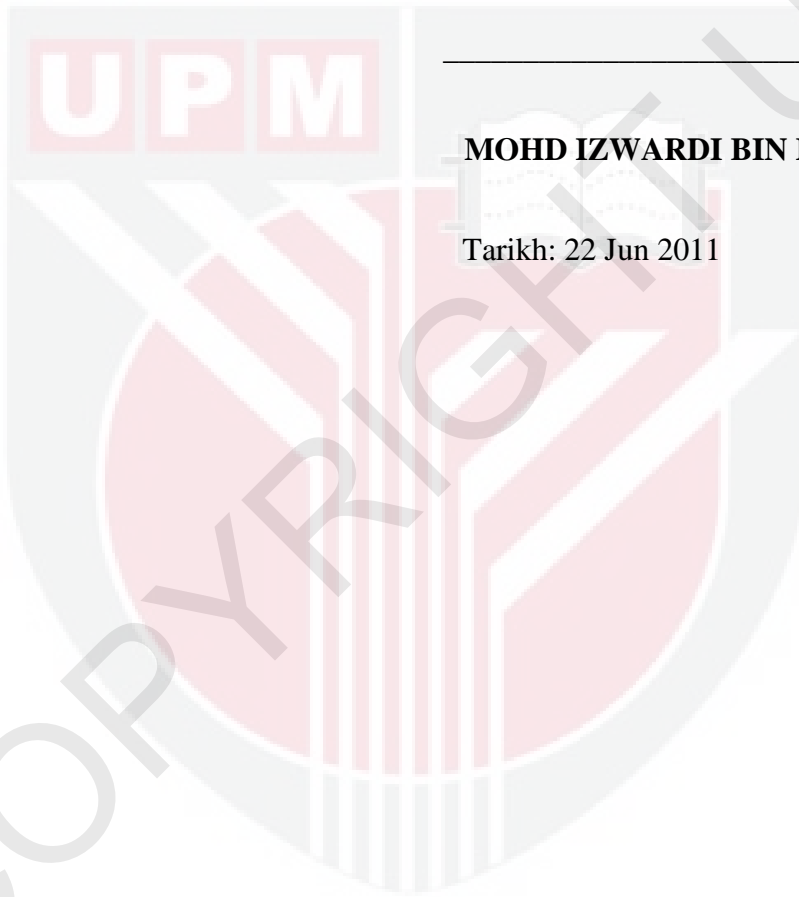
HASANAH MOHD GHAZALI, PhD

Profesor dan Dekan
Sekolah Pengajian Siswazah
Universiti Putra Malaysia

Tarikh:

PERAKUAN

Saya mengaku bahawa tesis ini adalah hasil kerja saya yang asli melainkan petikan dan sedutan yang tiap- tiap satunya telah dijelaskan sumbernya. Saya juga memperakui bahawa tesis ini tidak pernah dimajukan sebelum ini, dan tidak dimajukan serentak dengan ini, untuk ijazah lain sama ada di Universiti Putra Malaysia atau di institusi lain.



MOHD IZWARDI BIN MOHD YUSOFF

Tarikh: 22 Jun 2011

JADUAL KANDUNGAN

	Muka surat
ABSTRAK	i
ABSTRACT	iii
PENGHARGAAN	v
PENGESAHAN	vii
PERAKUAN	ix
SENARAI JADUAL	xii
SENARAI GAMBAR RAJAH	xiii
SENARAI SINGKATAN	xiv
BAB	
1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Penyataan Masalah	4
1.3 Persoalan Kajian	6
1.4 Objektif Kajian	7
1.5 Kepentingan Kajian	7
1.6 Skop Kajian	8
1.7 Definisi Istilah	9
1.7.1 Implikasi	9
1.7.2 Bahasa Visual	9
1.7.3 Ragbi	10
2 SOROTAN LITERATUR	12
2.1 Pendahuluan	12
2.2 Kajian oleh Pengkaji Tempatan	12
2.3 Kajian oleh Pengkaji Barat	16
3 METADOLOGI KAJIAN	21
3.1 Pendahuluan	21
3.2 Kaedah Kajian	21
3.3 Batasan Kajian	22
3.4 Bahan Kajian	22
3.5 Tatacara Kajian	23
3.6 Konsep dan Kerangka Teori	24
3.6.1 Teori Relevan	24
3.6.2 Teori Nemd (Norma`S Engagement Multimedia Design Model)	32
3.6.3 Teori Kognitif	33
3.6.4 Rangka Konseptual	37
4 HASIL DAN PERBINCANGAN	38
4.1 Pendahuluan	38

4.2 Bentuk Bahasa Visual dalam Permainan Ragbi.	38
4.2.1 Bahasa Pergerakan	39
4.3 Bahasa Verbal dalam Kalangan Kanak-Kanak melalui Permainan Berkomputer	61
4.3.1 Bentuk Bahasa Verbal yang Menunjukkan Perasaan Marah	62
4.3.2 Bentuk Bahasa Verbal yang Menunjukkan Perasaan Kecewa	68
4.3.1 Bentuk Bahasa Verbal yang Menunjukkan Perasaan Yakin	71
4.3.1 Bentuk Bahasa Verbal yang Menunjukkan Perasaan Terkejut	72
4.4 Bahasa Bukan Verbal dalam Kalangan Kanak-Kanak Melalui Permainan Berkomputer	75
4.5 Sintesis Bahasa Visual ke dalam Permainan Ragbi Sebenar	91
5 RUMUSAN DAN CADANGAN	99
5.1 Pengenalan	99
5.2 Rumusan	99
5.3 Implikasi dan Cadangan	102
5.3.1 Implikasi	102
5.3.2 Cadangan	103
5.4 Kesimpulan	104
RUJUKAN	105
BIODATA PELAJAR	109