



INTERNATIONAL JOURNAL OF  
HUMANITIES, PHILOSOPHY  
AND LANGUAGE (IJHPL)  
[www.ijhpl.com](http://www.ijhpl.com)



**SEMANTIK BANDINGAN: PENGENALAN KEPADA TEORI  
PENGADUNAN KONSEPTUAL**

*COMPARATIVE SEMANTICS: AN INTRODUCTION TO CONCEPTUAL  
BLENDING THEORY*

Khairulanwar Abdul Ghani<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup> Pusat Pengajian Bahasa, Tamadun dan Falsafah, Universiti Utara Malaysia  
Email: [ujanasastera.ka3@gmail.com](mailto:ujanasastera.ka3@gmail.com)

\* Corresponding Author

**Article Info:**

**Article history:**

Received date: 15.04.2021

Revised date: 25.04.2021

Accepted date: 10.05.2021

Published date: 15.06.2021

**To cite this document:**

Abdul Ghani, K. (2021). Semantik Bandingan: Pengenalan Kepada Teori Pengadunan Konseptual. *International Journal of Humanities, Philosophy and Language*, 4 (14), 28-51.

**DOI:** 10.35631/IJHPL.414003.

This work is licensed under [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



**Abstrak:**

Teori Pengadunan Konseptual (seterusnya ialah TPK) atau *Conceptual Blending Theory* gagasan Fauconnier dan Turner (2002) bertujuan menyediakan sebuah model kognitif umum berkaitan konstruksi makna. Wawasan Fauconnier dan Turner (2002) dalam teori ini berakar daripada persoalan pokok yang dibangkitkan oleh linguis-linguis kontemporari tentang bagaimana satu-satu konsep baharu terbentuk berdasarkan sistem kognisi manusia. Kata Fauconnier, teori ini merangkumi semua domain penciptaan makna, sama ada yang melibatkan bahasa (metafora, iklan dan sindiran) atau penggunaan gerak isyarat untuk menyampaikan makna bukan linguistik, seperti cara orang beratur untuk mendapatkan tiket di pawagam atau simbolik tertentu dalam komunikasi. Jika dilihat pada senario semasa dalam penyelidikan linguistik masa kini, teori ini telah menarik perhatian yang luas dalam pelbagai bidang penyelidikan, dari kajian analisis wacana oleh Oakley (2008), kajian Haiku oleh Hiraga (1999) hinggalah ke kajian ritual oleh Sweetser (2000). Oleh sebab sifatnya yang sedemikian holistik, maka tidak hairanlah jika teori ini dikritik hebat oleh beberapa linguis dari aliran struktural (rujuk kajian oleh Broccias, 2004; Gibbs, 2000), malah tidak kurang juga terdapat beberapa sarjana aliran Vygotskian (dinisbahkan kepada kelompok linguis yang cenderung kepada pemikiran ahli psikologis Rusia, iaitu Vygotsky) yang meragui akan keupayaan teori ini. Oleh itu, makalah ini ditulis bagi (i) memberikan gambaran keseluruhan mengenai teori yang diusulkan; (ii) memaparkan beberapa bentuk pengadunan konseptual yang bersifat bukan linguistik; dan sekali gus (iii) menolak dakwaan umum terhadap TPK ini.

**Kata Kunci:**

Semantik Kognitif, Metafora, Ruang Input, Ruang Mental, Ruang Pengadunan

**Abstract:**

Conceptual Blending Theory (Fauconnier & Turner, 2002) aims to provide a general cognitive model related to meaning construction. This theory was created based on the fundamental question raised by contemporary linguists about how a new concept is formed based on the human cognition system. According to Fauconnier, the theory encompasses all domains of meaning creation, whether involving language domains (metaphors, advertisements, and satire) or the use of gestures to convey non-linguistic meaning, such as the way people line up to get tickets at the cinema or certain symbolism in communication. If we can see at the current scenario in linguistic research, this theory has attracted wide attention in various fields of research, from the study of discourse analysis by Oakley (2008), the study of Haiku by Hiraga (1999) to the study of ritual by Sweetser (2000). Due to its holistic nature, it is not surprising that this theory has been heavily criticized by some linguists from the structural school (Broccias, 2004; Gibbs, 2000), and not least there are some Vygotsky scholars (scholars that influenced by Vygotsky thought) who doubted the ability of this theory. Therefore, this paper is written to (i) provide an overview of the proposed theory; (ii) display some analysis of non-linguistic domains based on conceptual blending perspective; and lastly (iii) some counter respond to a previous criticism about this theory.

**Keywords:**

Cognitive Semantic, Metaphor, Input Space, Mental Space, Blending Space

**Pengenalan**

Pada penghujung abad ke-18 hinggalah awal abad ke-19, pendekatan yang amat berpengaruh ialah pendekatan sejarah atau dikenali juga sebagai linguistik diakronik. Disebabkan pengaruh teori evolusi biologi yang cukup kuat pada ketika tu, maka pendekatan dalam bidang ilmu bahasa juga turut condong ke arah menganalisis bahasa dari sudut sejarah selari dengan pertumbuhannya dengan haiwan dan tumbuhan. Fenomena ini tidak terkecuali bagi bidang semantik pada ketika itu yang dilihat turut menerima pengaruh yang sama. Meskipun semantik diakronik dilihat cuba mewujudkan perkaitannya dengan aspek sains kognitif, namun tumpuannya masih mendasar pada aspek sejarawi. Pengaruh yang kuat dalam bidang sejarah evolusi tumbuhan dan haiwan telah menyebabkan bidang cakupan kajian linguistik hanya berkisar tentang sejarah dan perbandingan bahasa. Antara sarjana awal yang lantang menyebarkan ideologi diakronik pada era tersebut termasuklah Christian Reisig di Jerman, Michel Breal di Perancis dan Gustaf Stern di Sweden.

Aliran linguistik diakronik tidak bertahan lama apabila munculnya fahaman baharu yang mementingkan aspek sinkronik yang dibawa oleh Ferdinand de Saussure. Konsep linguistik yang dikemukakan oleh Saussure adalah bertujuan untuk mengatasi kelemahan-kelemahan pendekatan sejarah atau komparatif. Kata Saussure, kelompok diakronik sama sekali tidak mementingkan aspek sistem bahasa, sebaliknya yang menjadi tumpuan mereka hanyalah aspek sejarah. Tambah Saussure, pengkajian bahasa dari perspektif penganut-penganut sejarah tidak memberi apa-apa maklumat mengenai fungsi bahasa dari aspek pengguna bahasa tersebut. Tegas Saussure lagi, aspek yang signifikan dalam kajian bahasa adalah mengenai hubungan

antara unit-unit bahasa dan konteks sistem bahasa itu sendiri. Tidak terhenti setakat itu, Saussure turut menarik kesimpulan awal dengan mengatakan bahawa pengkajian bahasa perlu diteliti dari perspektif sains psikologi.

Pengaruh ketiga yang boleh dikatakan memberi pengaruh yang terkuat terhadap bidang semantik pada abad ke-19 bukanlah berasal dari faham linguistik sejarawi mahupun struktural tetapi didasari oleh idea-idea yang berasal dari falsafah logik dan matematik. Linguis yang bertanggungjawab menggerakkan fahaman logik dalam kajian bahasa ketika itu, tidak lain dan tidak bukan ialah Alfred Tarski pada tahun 1940-an, dan usaha oleh Tarski tersebut mula menampakkan hasil dengan munculnya beberapa kaedah dan teori baharu yang menerima pakai kaedah formal dalam kajian semantik.

Hasilnya, menjelang akhir abad ke-19, ramai dari kalangan linguis beraliran semantik formal mula mencipta kaedah dan teori-teori baharu dalam semantik kognitif. Jika diteliti secara saksama, sememangnya teori-teori yang wujud dalam semantik kognitif tersebut adalah berbeza. Namun, satu hal yang perlu diakui, kesemua teori yang dihasilkan tersebut berkongsi satu tujuan yang sama, iaitu melihat perkaitan bahasa dan makna dari perspektif kognisi manusia. Mungkin ada teori yang tercipta hasil pengembangan konsep-konsep luar bidang, umpamanya sains psikologi, teknologi maklumat, matematik dan mantik, mungkin juga ada teori yang terhasil melalui tatakaedah yang bersifat tradisi (berakar dari teori lama). Walau apa pun kaedahnya, yang terpenting kata Saussure adalah penumpuan kepada unit-unit bahasa yang bersifat dalaman dan bukan luaran.

Oleh itu, dalam makalah ini penulis bercadang untuk membawa khalayak pembaca melihat perkaitan antara bahasa, makna dan kognitif dari perspektif Teori Pengadunan Konseptual. Fokus penulis pada ruangan kali ini adalah mengenai tatakaedah yang ditawarkan oleh Fauconnier dan Turner untuk memahami makna linguistik dan bukan linguistik.

### **Permasalahan Kajian**

Mungkin ada yang berpendapat bahawa Teori Metafora Konseptual (seterusnya ialah TMK) oleh Lakoff dan Johnson sudah memadai untuk menganalisis konsep metafora dari sudut pandang sains kognitif. Dalam hal ini, penulis tidak meragui akan kekentalan teori tersebut dalam bidang semantik kognitif. Namun begitu, pada hemat dan pengamatan penulis, TMK gagasan Lakoff dan Johnson masih terdapat lompong di sana sini yang boleh ditambah baik. Untuk menyokong hujah yang diperkata tersebut, penulis membawa beberapa ungkapan metafora yang sering digunakan oleh linguis tersebut dalam bidang semantik kognitif sebagai contoh.

TMK gagasan Lakoff dan Johnson (1980) melibatkan pemetaan dua domain, iaitu dari domain sumber ke domain sasaran. Namun begitu, satu masalah yang terlihat dalam teori ini adalah kegagalan Lakoff dan Johnson menjelaskan mengenai pemilihan domain sumber dan domain sasaran dalam ungkapan metafora yang dikaji. Perhatikan pada contoh berikut:

#### ***Cognitive Psychology Is Still in Its Infancy. (Lakoff And Johnson, 1980: 47)***

Persoalannya, mengapakah elemen-elemen tertentu bagi bayi seperti perkembangan awal dan masih muda sahaja yang diprojeksikan ke dalam domain sasaran, sedangkan elemen-elemen lain seperti menangis, menyusu, sering tidur dan sebagainya tidak diprojeksi sama? (selanjutnya rujuk kajian oleh Jackendoff, 1983; Keysar, Shen, Glucksberg, & Horton, 2000; Glucksberg, 2001; McGlone, 2007; Pinker, 2007). Sebagai tambahan terhadap hujah

tersebut, penulis turut mengemukakan salah satu contoh yang populer dalam bidang linguistik kognitif untuk menunjukkan bahwa pemetaan domain bagi TMK gagal menjelaskan interpretasi metaforikal bagi contoh berikut:

### ***The Surgeon Is a Butcher***

Ketika menghuraikan metafora tersebut, Lakoff dan Turner (1989: 79) ada mengusulkan sebuah wawasan. Lakoff dan Turner, misalnya, bertanya, ketika kita menyebut tentang soal kematian, mengapa kita sering membayangkan wajah malaikat pencabut nyawa (istilah yang digunakan oleh Lakoff dan Turner ialah *reaper grim*) sebagai bengis dan menakutkan? Sedangkan malaikat pencabut nyawa yang sebenar tidaklah seperti yang dibayangkan, begitu juga bagi domain pemotong daging (tanggapan Lakoff dan Turner). Anehnya, mengapakah sistem kognitif manusia bertindak balas sedemikian? Secara sederhana kita boleh menjawab bahawa sistem kognitif manusia secara tidak sedar akan menilai penampilan dan karakter sesuatu watak berdasarkan keadaan dan peristiwa yang sedang berlangsung. Dalam konteks kematian misalnya, perasaan takut terhadap kematian secara tidak langsung akan mewujudkan sebuah karakter bengis dan menyeramkan bagi watak malaikat pencabut nyawa. Walaupun begitu, logik tersebut tidak dapat digunakan dalam kes '*the surgeon is a butcher*'. Anehnya, mengapakah Lakoff dan Turner merasakan pemilihan 'pemotong daging' itu sebagai sebuah domain sumber yang tepat bagi 'pakar bedah', dan bagaimanakah pemilihan tersebut membayangkan konsep ketidakcekapan? Lantas, di manakah jurang pemisah antara pemotong daging yang cekap dan yang tidak cekap? Logiknya begini, pemilihan domain sumber dan interpretasi keseluruhan ayat adalah bergantung pada kontras antara dua watak, iaitu 'pemotong daging dan pakar bedah'; inilah mengapa dikatakan mekanisma Teori Metafora Konseptual gagal menjelaskan interpretasi metaforikal bagi contoh tersebut (rujuk juga kajian oleh Murphy, 1996; Vervaeke & Kennedy, 1996; Jakel, 1999; Gibbs, 2000, 2006; Steen, 2007; Kertesz & Rakosi, 2009).

Oleh hal yang demikian, dalam makalah ini penulis meyakini bahawa Teori Pengadunan Konseptual oleh Faunnonier dan Turner (2002) dapat menjelaskan unsur metafora tersebut melalui beberapa tatakaedah yang bersistem dan berstruktur melalui tiga objektif utama.

### **Objektif Kajian**

Kajian ini diusahakan untuk memenuhi objektif berikut:

- 1) Memberikan gambaran keseluruhan mengenai teori yang diusulkan;
- 2) Memaparkan beberapa bentuk pengadunan konseptual yang bersifat bukan linguistik.
- 3) Menjawab beberapa dakwaan umum yang dilemparkan terhadap Teori Pengadunan Konseptual.

### **Metodologi**

Sesuai dengan fokus kajian ini, maka tatakaedah yang digunakan juga adalah berlandaskan pendekatan semantik kognitif. Maknanya, kajian yang didasarkan kepada psikologi manusia dalam penciptaan makna. Apabila kita menyebut tentang keupayaan kognitif, yang terlintas di fikiran adalah mengenai kemampuan manusia untuk mengkategorikan, iaitu membentuk konsepsi berstruktur yang bersifat pelbagai tingkat dan lapis, dan mengkonsepsi, iaitu membayangkan sesuatu situasi mengikut tahap abstrak yang pelbagai. Aspek seterusnya yang sering dikaitkan dengan sistem kognitif manusia adalah makna. Makna merupakan objek yang terwujud atau diwujudkan dalam pemikiran manusia (*meaning is embodied*). Hal ini bermaksud, apabila mengkaji makna, tujuan utama bukan mencari persamaan antara ujaran dengan dunia nyata, sebaliknya kajian tersebut berkenaan cara makna itu dimotivasikan oleh persepsi manusia

berdasarkan pengalaman dan pergaulannya dengan dunia sekitarnya. Dalam Teori Pengadunan Konseptual yang diperkenalkan oleh Fauconnier dan Turner (1998; 2002), terdapat dua analogi yang dicadangkan dalam pembinaan kerangka semantik kognitif. Antaranya termasuklah analogi Pendakian Gunung (*hiking up a mountain model*) dan analogi Perlumbaan dengan Kapal Hantu (*A race with a ghost boat model*). Bagi tujuan analisis, penulis memetik beberapa ungkapan metafora yang biasa digunakan dalam bidang semantik kognitif, ditambah dengan data-data yang diperoleh melalui pemerhatian, video Pembelajaran dan Pengajaran (P&P) (video oleh mskaymaths, 2021) dan pengalaman penulis sendiri.

### Perbincangan

Perbincangan dalam konteks ini mengandungi tiga sub-subahagian, sesuai dengan objektif kajian yang dibina, iaitu (i) konsep-konsep dasar bagi TPK; (ii) bentuk pengadunan konseptual dalam data yang berupa gerak isyarat dan bahasa isyarat; dan (iii) menjawab beberapa dakwaan umum berkaitan TPK.

### *Konsep-Konsep Dasar*

Fauconnier (1994) ketika membahaskan mengenai TPK ada memberi sebuah analogi ringkas berkaitan ruang mental manusia. Analogi yang digambarkan oleh Fauconnier (1994) ini boleh dilihat melalui grafik berbentuk animasi di mana seorang biksu Buddha mendaki gunung pada siang hari, bermeditasi semalamam dan kemudian pada keesokan harinya biksu tersebut kembali (menuruni gunung). Persoalannya, bagaimanakah kita boleh mengaitkan peristiwa tersebut dengan sistem kognitif manusia? Analogi yang diberikan oleh Turner tersebut sebenarnya mengandungi teka-teki yang perlu dirungkai, iaitu “adakah biksu tersebut berada di setiap tempat sepanjang laluan itu pada masa yang sama dalam dua perjalanan yang berasingan?” Fauconnier dan Turner (1998, 2002) kemudiannya telah meluaskan teka-teki ini bagi memberi analogi ringkas tentang rekonstruksi masa nyata (*real-time construct*).

Sebelum membahaskan dengan lebih mendalam mengenai TPK ini, semoleknya kita menghalusi terlebih dahulu gagasan awal Fauconnier (1994) mengenai konsep ruang mental (*mental spaces*). Kata Fauconnier (1994), ruang mental terbentuk ketika wacana dihubungkan dengan struktur kognitif yang nyata. Hal ini bermaksud bahawa ruang mental sememangnya telah terbina dalam memori manusia. Konsep ruang mental tersebut dijelaskan oleh Fauconnier dan Turner (2002: 40) melalui pernyataan yang berikut:

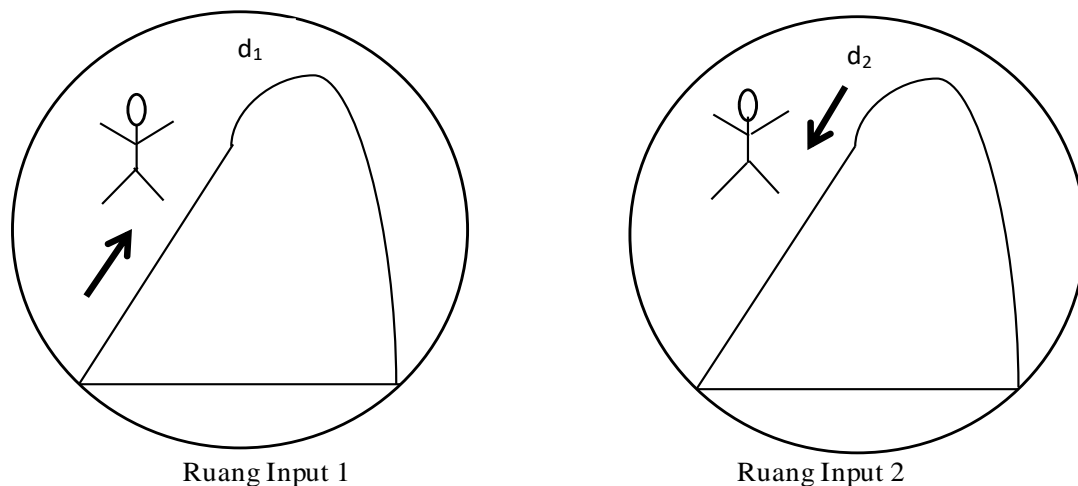
*“conceptual packets constructed as we think and talk for purposes of local understanding and action”.*

Maknanya, ruang yang dimaksudkan oleh Fauconnier dan Turner dalam pengertian tersebut mengandungi unsur-unsur dan pertautan hubungan dengan unsur-unsur lain yang boleh bertambah secara beransur-ansur sementara ruang mental pula secara dinamik akan beradaptasi mengikut wacana yang sedang berlangsung. Berdasarkan analogi pendakian gunung oleh biksu tersebut, kebanyakan orang boleh membayangkan keadaan yang dimaksudkan, sama ada secara fizikal, iaitu melalui pengalaman peribadi mendaki gunung atau pengalaman yang diperoleh melalui pemerhatian seperti menonton televisyen dan membaca buku. Ertinya, kesemua jenis maklumat dan latar belakang ini boleh dihubungkan dengan ruang mental yang sedia ada dalam sistem kognitif manusia. Sistem kognitif yang dimaksudkan ini dapat dihuraikan melalui tiga peringkat (Khairulanwar Abdul Ghani, 2021: 239). Pertama adalah proses pengumpulan data yang berupa pengalaman dan pengetahuan. Peringkat kedua adalah

proses penyimpanan, iaitu data yang telah diperoleh akan disimpan dalam ingatan (*memory*) jangka panjang dalam bentuk kerangka (*frame*). Peringkat ketiga pula adalah proses pengadunan, iaitu kerangka yang sedia tersimpan tersebut akan berfungsi sebagai ingatan apabila konteks penggunaannya diperlukan kelak. Setelah asas teori diperkemas, barulah perbincangan konsep teori yang lebih kompleks diteruskan.

### Proses Pengadunan

Untuk menjayakan proses pengadunan, sekurang-kurangnya dua ruang mental input mesti hadir (lihat Rajah 1.0). Dalam contoh biksu mendaki dan menuruni gunung, satu ruang input ditandai ketika biksu mendaki gunung pada hari pertama ( $d_1$ ) dan ruang input kedua pula ditandai ketika biksu menuruni gunung pada hari berikutnya ( $d_2$ ). Cuba halusi paparan rajah berikut:

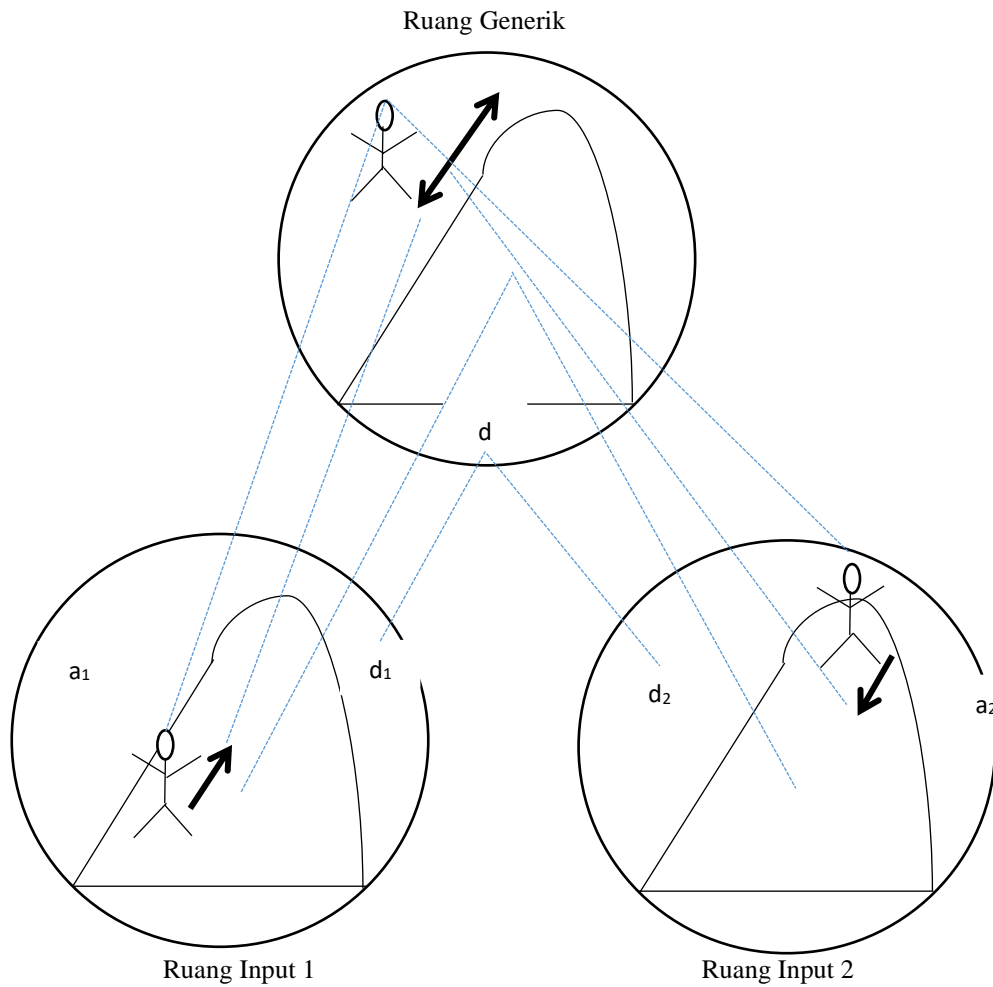


(Sumber: Dipetik dan diubah suai daripada Fauconnier dan Turner, 2002: 41)

Rajah 1.0: Ruang Input

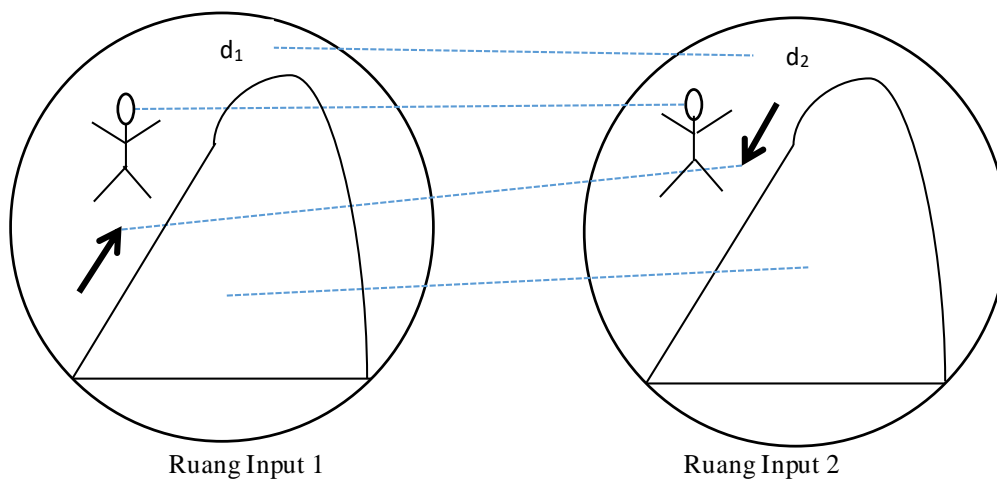
Ruang input membolehkan penciptaan ruang generik, iaitu ruang yang menghubungkan persamaan antara kedua-dua ruang input yang berkongsi unsur-unsur yang sama seperti ejen (biksu); lokasi (gunung); masa (siang hari); dan aktiviti (pergerakan ke atas dan ke bawah, mendaki dan menuruni). Struktur dalam proses pengadunan tidak hanya terdiri daripada sejumlah ruang input, sebaliknya ia juga boleh bercambah melalui proses komposisi, pengembangan dan penyempurnaan (Fauconnier & Turner, 2002: 48). Jika mengamati konsep umum yang dinyatakan oleh Fauconnier (1994) dalam *Mental Space*<sup>1</sup>, pemetaan rentas-ruang antara kedua-dua ruang input ini secara tidak langsung akan mewujudkan hubungan baru yang dipanggil komposisi. Perhatikan rajah-rajah berikut:





(Sumber: Dipetik dan diubah suai daripada Fauconnier dan Turner, 2002: 41)

**Rajah 1.1: Ruang Generik**



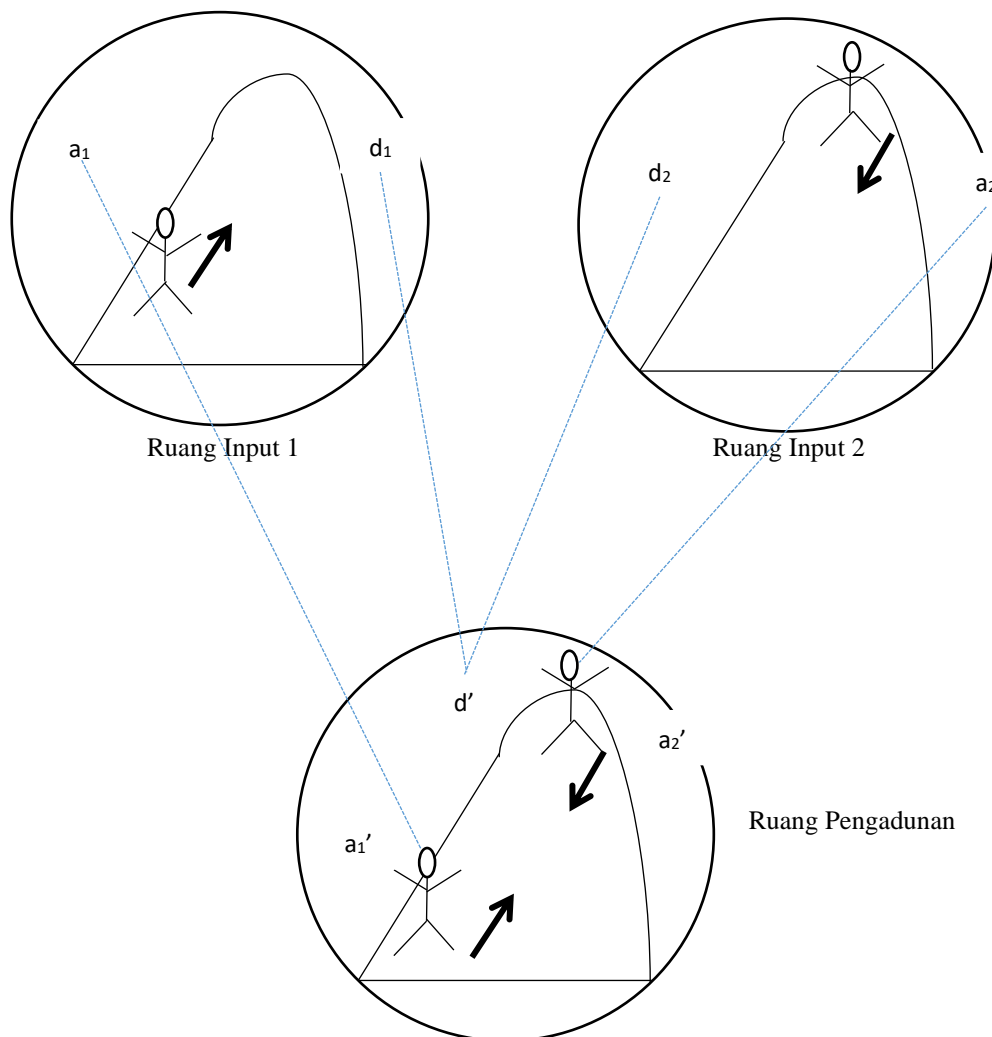
(Sumber: Dipetik dan diubah suai daripada Fauconnier dan Turner, 2002: 41)

**Rajah 1.2: Pemetaan Rentas-Ruang**

Tegas Fauconnier (1994) lagi, elemen tambahan seperti pengetahuan latar belakang, konteks wacana dan kebolehan kognitif asas yang tinggi sedikit sebanyak akan membekalkan pembaca dengan struktur tambahan bagi menghubungkan ruang-ruang input yang ada; dipanggil juga sebagai proses penyempurnaan. Ruang input ini secara selektif akan diprojeksi ke dalam ruang pengadunan.

Pada tahap pengadunan, seorang biksu mampu menjalankan dua peranan secara serentak, iaitu menjadi biksu yang mendaki gunung (a1') dan pada masa yang sama menjadi biksu yang menuruni gunung (a2'). Hal ini secara teoretisnya membawa kita kepada satu implikasi yang signifikan, iaitu biksu tersebut dapat bertemu dengan dirinya sendiri. Mungkin akan ada yang bertanya, bagaimana hal tersebut boleh berlaku? Konsepnya begini, di ruang pengadunan inilah jawapan untuk teka-teki yang muncul tersebut (seperti yang dibincangkan pada perenggan awal) dapat dirungkai. Proses yang terakhir ini disebut sebagai pengembangan, iaitu melibatkan projeksi antara unsur-unsur bagi dua ruang input dan gabungan atau fusion bagi kedua-dua ruang input tersebut di dalam ruang pengadunan. Pendek kata, pada tahap ini pembaca akan mensimulasi dan membayangkan secara kreatif bahawa biksu yang mendaki gunung (a1') dan biksu yang menuruni gunung (a2') akan bertemu sesama sendiri di pertengahan jalan. Walaupun tampak mustahil pada realitinya, tetapi itulah gerak kerja sistem kognitif manusia seperti yang dizahirkan melalui rajah berikut:





(Sumber: Dipetik dan diubah suai daripada Fauconnier dan Turner, 2002: 41)

### Rajah 1.3: Ruang Pengadunan

#### Hubungan Vital

Fauconnier dan Turner (2002: 93) memberikan beberapa tatakaedah bagaimana cara untuk menghubungkan elemen-elemen (adakalanya istilah unsur-unsur turut digunakan) sepunya berdasarkan ruang input yang ada. Hubungan konseptual ini disebut Fauconnier dan Turner sebagai hubungan vital. Dalam analogi biksu mendaki gunung, biksu di setiap ruang input dipisahkan sementara oleh malam dan siang atau disebut juga sebagai masa/waktu secara terminologinya (hubungan vital). Hubungan vital ini dimanfaatkan dalam ruang pengadunan dan ini secara tidak langsung membolehkan pembaca membayangkan biksu yang sama secara serentak naik dan turun gunung dan sekali gus teka-teki tersebut akan terjawab. Mengikut saranan Fauconnier dan Turner (2002: 93) terdapat beberapa jenis hubungan vital yang wujud, antaranya termasuklah masa, ruang, sebab-akibat, perubahan, sebahagian-keseluruhan, representasi, peranan/fungsi, analogi, dan dis-analogi. Untuk memahami dengan lebih mendalam jenis hubungan vital seperti yang disebut itu, ada baiknya kita perhatikan jadual berikut:

**Jadual 1.0: Hubungan Vital**

<b>Hubungan Vital-Ruang Luar</b>	<b>Contoh Hubungan Vital-Ruang Dalam</b>
Masa	Cth: Waktu di antara dua peristiwa (analogi biksu mendaki dan menuruni gunung) MASA BERSKALA: Pengadunan masa antara dua peristiwa
Jarak	Cth: Ruang antara dua peristiwa JARAK BERSKALA: Pengadunan ruang antara dua peristiwa.
Sebab-akibat	Cth: Cuaca yang hangat mencairkan salji dan sekarang kelihatan becak air di tanah. MASA BERSKALA: Waktu mula cuaca telah hangat-sehingga mencairkan salji. PERUBAHAN kepada KEKHASAN: Salji telah berubah menjadi air
Perubahan	Cth: Coklat boleh menggemirakan hati. SIFAT: Coklat bersifat manis yang dibuat daripada gula dan koko, tetapi dalam campuran itu mempunyai sifat yang menyebabkan emosi, kebahagiaan.
Sebahagian-keseluruhan	Cth: Seorang kanak-kanak berubah menjadi dewasa. KEKHASAN
Reprentasi/Perwakilan	Cth: "Tangan berseni, lukis apa pun cantik". Tangan (SEBAHAGIAN) adalah sebahagian daripada komponen badan manusia (KESELURUHAN). KEKHASAN
Peranan	Cth: Kanak-kanak yang sedang bermain di luar rumah (situasi), mengambil sebatang kayu untuk dijadikan sebagai tongkat sihir. Kayu itu sekarang dianggap reprentasi bagi tongkat sihir dan walaupun ia adalah unsur khas di dua ruang input, namun dalam ruang pengadunan tongkat di tangan kanak-kanak tersebut kini dilihat sebagai tongkat sihir. KEKHASAN
Analogi (bergantung kepada hubungan peranan-nilai)	Cth: Steve Jobs ialah CEO Apple. CEO bertindak sebagai PERANAN dan Steve Jobs sebagai NILAI. KEKHASAN
	Cth: Pavillion Mall dianggap sebagai KLCC ketiga. Di sini kita mempunyai dua pengadunan. Kedua-duanya

*Dis-analogi* (disebut juga sebagai kebalikan)

mendukung ciri sepunya yang sama, iaitu (i) sebagai sebuah kawasan metropolitan yang besar; (ii) BERPERANAN sebagai sebuah pusat beli-belah yang prestij. Satu ruang mental akan menyimpan maklumat berkaitan NILAI Pavillion Mall tersebut, manakala ruang mental yang satu lagi pula akan merekod NILAI bagi KLCC. Kedua-dua hubungan PERANAN-NILAI bagi hubungan vital ini digunakan untuk mencipta ANALOGI. ANALOGI ini seterusnya akan diproses menjadi IDENTITI dalam ruang pengadunan.

Cth: “Jika saya ialah kamu, saya pasti akan melantik diri saya sebagai CEO”. Dalam ayat kebalikan tersebut, ruang mental luaran, iaitu *dis-analogi* hubungan vital bagi fungsian ‘kamu’ akan diadunkan bersama fungsian ‘saya’ bagi membentuk KEKHASAN. Ringkasnya, pada ruang pengadunan, entiti baharu dibentuk yang memegang peranan sebagai bos ‘kamu’ dan juga latar pengetahuan berkaitan kemampuan pekerja, iaitu ‘saya’ (‘saya’ dalam konteks ini berfungsi juga sebagai pemohon).

Melihat pada jadual yang dipaparkan tersebut, dengan mudah kita boleh membuat kesimpulan bahawa kebanyakan ruang luaran hubungan vital akan diadunkan ke dalam ruang dalaman yang kemudiannya akan menghasilkan **kekhasan**. Pada bahagian ini, penulis tidak bercadang untuk bercelotoh secara panjang lebar tentang contoh-contoh yang dipaparkan tersebut, sebaliknya perkara pokok yang perlu kita sedari adalah unsur **kekhasan** dalam bahasa sering kali gagal ditafsir atau ditanggapi oleh manusia baik secara sedar mahupun tidak sedar. Sebagai contoh, cuba kita fikirkan bagaimana representasi diadunkan menjadi **kekhasan**. Dalam contoh yang diberikan tersebut, seorang kanak-kanak menjumpai sebatang kayu yang menyerupai tongkat. Tongkat itu hanyalah sebatang kayu, tetapi mungkin mempunyai kemiripan dengan tongkat sihir yang telah dilihat oleh budak tersebut di televisyen (kerangka memori memainkan peranannya apabila konteks penggunaan diperlukan). Budak tersebut kemudian menggunakan tongkat itu sebagai tongkat sihir, jadi kedua-dua entiti yang berbeza ini, iaitu kayu (tongkat) dan tongkat sihir, diadunkan bagi menghasilkan sebuah entiti khas dalam ruang pengadunan. Proses pengadunan merupakan salah satu komponen terpenting dalam TPK. Kemampuan komponen ini terserlah melalui keupayaannya memproses sejumlah struktur konseptual yang wujud sehingga berjaya mensintesis maklumat tersebut supaya menjadi lebih mudah difahami dan dikawal. Keupayaan inilah yang disebut oleh Fauconnier dan Turner (2002) sebagai skala kognitif manusia (darjah kemampuan tertinggi manusia).

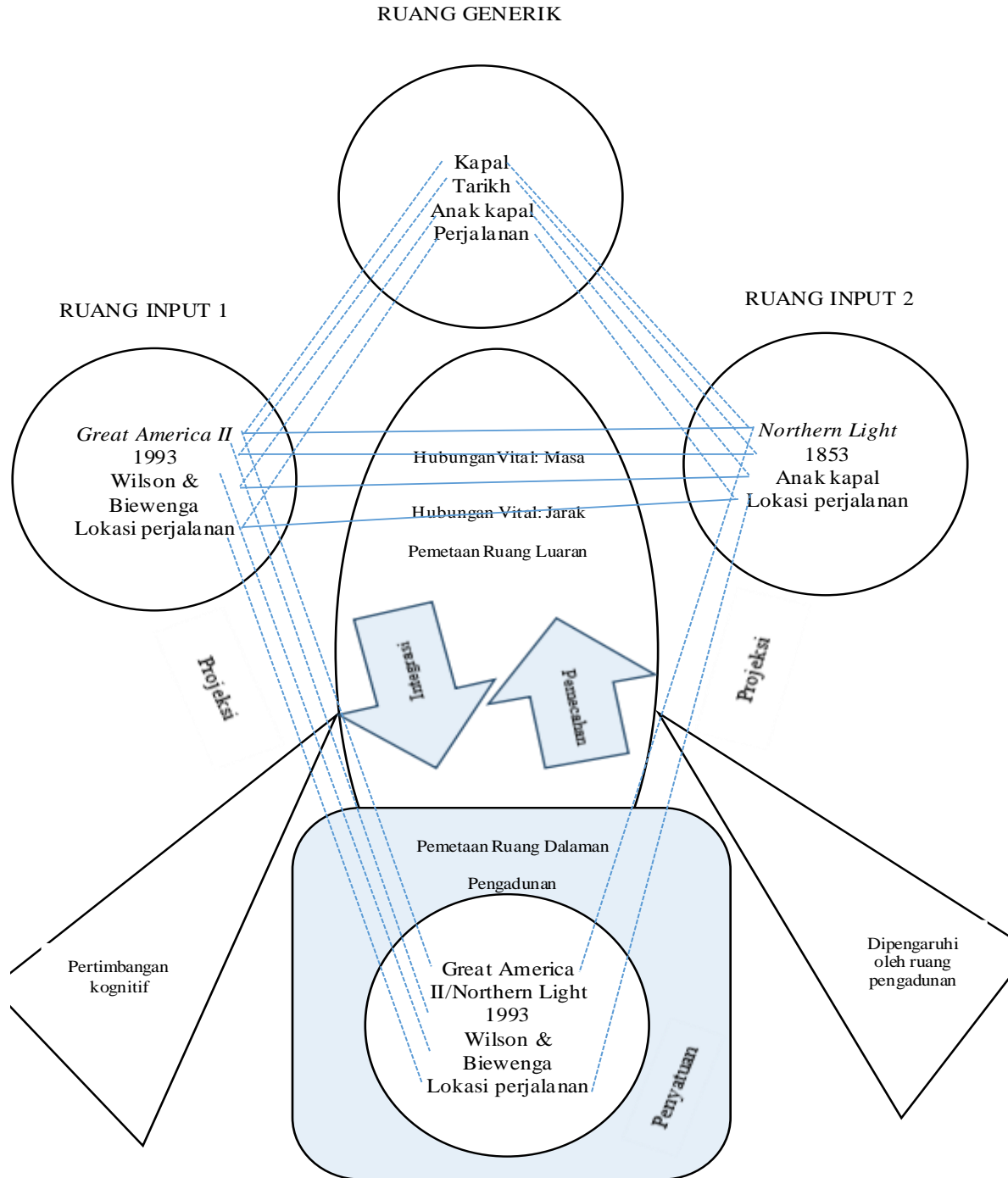
### Perlumbaan dengan Kapal Hantu

Satu lagi contoh yang digunakan oleh Fauconnier (1994: 156) bagi menjelaskan mengenai proses pengadunan adalah contoh perlumbaan dengan kapal hantu (*A Race with a Ghost Boat*). Perlumbaan yang dimaksudkan dalam konteks Fauconnier ini melibatkan dua buah kapal, iaitu katamaran (kapal layar yg mempunyai dua badan yang berkembar dan selari kedudukannya) dan kapal *Clipper* (kapal termoden pada abad ke-18; dibina untuk tujuan pelayaran yang melibatkan jarak perjalanan yang jauh). Katamaran yang diberi nama *Great America II* itu

berlayar dari San Francisco ke Boston pada tahun 1993 mengikuti jalan yang sama seperti yang pernah dilalui oleh kapal Clipper atau namanya *Northern Light* pada tahun 1853.

1) Ketika kami menghadiri wawancara sebuah akhbar, Rich Wilson dan Bill Biewenga (anak kapal *Great America II*) mengatakan bahawa ketika pelayaran, mereka berjaya memintas kapal *Clipper Northern Light* dan meninggalkannya sejauh hampir 4.5 hari di hadapan...

Rajah berikutnya memberikan gambaran umum mengenai proses pengadunan untuk ayat di atas. Proses pengadunan ini terdiri daripada dua ruang input, ruang generik dan ruang pengadunan. Pada bahagian ini, penulis akan memberikan dua contoh bagaimana hubungan vital yang berbeza boleh digunakan dalam pemetaan rentas-ruang antara dua ruang input. Dalam contoh ini, MASA atau lebih tepat lagi 140 tahun yang memisahkan kedua-dua peristiwa ini, diproses atau diadunkan dalam ruang pengadunan (MASA BERSKALA). Satu lagi hubungan penting yang perlu ditekankan adalah JARAK, iaitu jarak antara laluan kedua-dua buah kapal turut terlibat dalam proses pengadunan (JARAK BERSKALA). Oleh sebab laluan kapal *Clipper Northern Light* tidak diketahui secara tepat, memproses ruang antara kedua-dua kapal memungkinkan mereka untuk bersaing secara sebelah menyebelah (realiti) antara satu sama lain sepanjang jalan yang sama, seperti yang ditunjukkan oleh ungkapan 4.5 hari di hadapan. Paparan ruang mental bagi ungkapan tersebut boleh difahami melalui rajah yang berikut:



Rajah 1.4: Perlumba Kapal Hantu

## Jenis-jenis Pengadunan

Fauconnier dan Turner (2002: 120) mengusulkan beberapa jenis hubungan integrasi yang dapat digunakan dalam pelbagai kerumitan dan keadaan yang terdiri daripada empat tahap kontinum yang berangkai, iaitu hubungan pemudahan, hubungan pantulan, hubungan kandungan-tunggal dan akhir sekali hubungan kandungan-berganda.

## Hubungan Pemudahan

Hubungan pemudahan, seperti dalam contoh “Ali ialah ayah kepada Aminah”, menghasilkan pengadunan bagi domain kekeluargaan dan pengetahuan tentang hubungan kekeluargaan. Hubungan pemudahan menggunakan hubungan vital bagi NILAI-PERANAN. Pada tahap ini, satu ruang input akan memainkan peranan sebagai bapa dan anak perempuan, manakala ruang input yang satu lagi pula akan bertindak sebagai nilai bagi Ali dan Aminah. Begitu juga pada tahap generik, ruang tersebut akan mengisi jantina bagi setiap individu yang berperanan, dalam konteks ini ialah lelaki dan perempuan. Hubungan vital bagi PERANAN-NILAI ini diproses dalam ruang pengadunan bagi menghasilkan kekhasan. Hubungannya cukup jelas, dalam ruang pengadunan, Ali bertindak sebagai individu yang berbeza dalam jaringan kekeluargaan ini yang dapat dilabel secara khusus sebagai bapa kepada Aminah. Hubungan pemudahan ini kelihatan begitu mudah sesuai dengan namanya sehingga sering diabaikan, apatah lagi dilihat sebagai suatu hubungan integrasi.

## Hubungan Pantulan

Hubungan pantulan adalah tempat di mana ruang input, ruang generik, dan ruang pengadunan berkongsi kerangka pengorganisasian serupa. Hubungan pantulan boleh dilihat melalui dua contoh yang ditampilkan pada awal perbincangan ini, iaitu teka-teki biksu mendaki dan menuruni gunung dan perlumbaan dengan kapal hantu. Dalam hal ini, kedua-dua contoh tersebut berkongsi kerangka pengorganisasian yang sama, iaitu biksu mendaki gunung *sepanjang jalan* dan perlumbaan kapal *sepanjang jalan*.

## Hubungan Kandungan-Tunggal

Tidak seperti hubungan pantulan seperti yang dibincangkan sebelum ini, hubungan kandungan-tunggal mempunyai kerangka pengorganisasian yang berbeza. Maknanya, dalam keadaan ini hanya satu kerangka pengorganisasian yang akan diprojeksikan ke dalam ruang pengadunan sementara yang lain kekal. Fenomena ini boleh dilihat melalui pemetaan data yang bersifat metafora yang melibatkan domain sumber dan sasaran. Perhatikan pada contoh berikut:

- 1) “Jika kamu ingin menyentuh isi hatinya, kirimkanlah sepucuk surat buatnya”

Ungkapan ini berfungsi sebagai metafora dalam bahasa Melayu yang mendukung nilai konseptual, iaitu berkomunikasi dengan seseorang (sama ada melalui telefon, e-mel, surat, atau media sosial) adalah untuk menyentuh orang itu. Ungkapan ini sebenarnya membawa metafora konseptual KOMUNIKASI IALAH SATU SENTUHAN. Pemetaan rentas-ruang berlaku antara ruang input bagi komunikasi (dalam contoh ini perbuatan menulis surat) dan menyentuh seseorang secara fizikal (dalam contoh ini menyentuh isi hati). Perlu dinyatakan bahawa pada ruang input pertama, terdapat dua orang yang saling mengenali dan jarak antara kedua-dua mereka adalah jauh, lantas salah seorang daripada mereka mengutuskan sepucuk surat kepada yang satu lagi. Ertinya, ruang input pertama dalam konteks tersebut diproses oleh kerangka 'menulis-surat' dan semua yang berkaitan dengan kerangka ini, termasuklah tulisan, dakwat, kertas dan sebagainya turut diproses sama. Pada ruang input kedua pula, atau ruang input 'sentuhan', masih lagi terdapat dua orang yang saling mengenali seperti ruang input pertama,



tetapi jarak di antara mereka telah dikurangkan, iaitu mereka secara ‘fizikalnya saling bersentuhan’ (sentuhan melalui kiriman surat). Elemen yang melibatkan sentuhan fizikal manusia, norma, adat budaya dan emosi tentang cinta berperanan sebagai kerangka. Hanya satu kerangka pengorganisasian yang boleh diprojeksikan ke ruang pengadunan, dan dalam hal ini kerangka ‘menulis-surat’ mengambil fungsi tersebut. Untuk memahami gambaran metafora tersebut secara logik, seseorang mesti terlebih dahulu memahami metafora dalam ungkapan tersebut, iaitu menulis surat kepada seseorang secara metaforikalnya ‘menyentuh’ mereka, dan kemudian barulah secara selektif kita memprojeksi ruang input bagi kerangka jarak dan sentuhan ke dalam ruang pengadunan bersekali dengan kerangka ‘menulis-surat’. Di sinilah kita dapat melihat bagaimana metafora secara realitinya seakan-akan hidup dan mampu menawan hati seseorang (menyentuh isi hati).

### Hubungan Kandungan-Berganda

Ketika hubungan kandungan-tunggal mempunyai dua ruang input yang berbeza kerangka pengorganisasiannya dan hanya salah satunya sahaja yang diprojeksi ke dalam ruang pengadunan, hal ini sedikit berbeza bagi hubungan kandungan-berganda. Sesuai dengan namanya kandungan-berganda, maka fungsinya juga lebih luas berbanding jenis hubungan sebelumnya. Bagi hubungan kandungan-berganda ia terlihat lebih ekstensif sifatnya, iaitu dua ruang input dengan kerangka pengorganisasian yang berbeza diprojeksi ke dalam ruang pengadunan, malah ruang-ruang input itu juga turut digunakan bersama apabila muncul struktur kognitif yang baharu. Penulis menggunakan ikon dalam sistem komputer sebagai contoh bagi menjelaskan hubungan jenis ini. Contoh hubungan kandungan-berganda ini boleh dilihat melalui kerangka ‘office work’ dan ‘paparan muka komputer’. Pada ruang pengadunan, kedua-dua kerangka ini digunakan seperti bakul sampah dan folder pemfailan dari kerangka ‘office work’ dan kunci perintah kawalan atau *control command keys* dari kerangka ‘paparan muka komputer’. Disebabkan proses pengadunan melibatkan unsur dari kedua-dua kerangka tersebut, maka terdapat kemungkinan berlakunya pertindihan, yang sekali gus akan mengarah kepada proses pengadunan yang bersifat kreatif dan imaginatif. Berkenaan dengan pertindihan (sempadan antara dua dunia, iaitu alam realiti dan ‘alam’ komputer) yang dimaksudkan tersebut, penulis ada membincangkan dalam makalah yang lepas (Khairulanwar Abdul Ghani, 2021: 254). Dalam perbincangan tersebut penulis ada memberi contoh antara bakul sampah (*trash can*) dan *desktop* (meja). Secara realitinya, kita tidak akan meletakkan bakul sampah di atas meja, sebaliknya keadaan ini berlaku dalam sistem pengkomputeran di mana *trash can* sememangnya berada di ruangan *desktop*. Berdasarkan contoh tersebut, apa yang dapat kita rumuskan adalah ketika berlaku pertembungan antara hubungan bagi unsur-unsur dalam ruang input (disebut juga oleh penteori sebagai topologi) dengan proses integrasi dalam ruang pengadunan, kita cenderung untuk menghadkan daya kognitif kita bahawa papan komputer hanya mempunyai dua dimensi dan tidak lebih daripada itu. Jika berlaku pertembungan seperti itu, maka topologi mesti dilonggarkan supaya proses integrasi dapat berlangsung dengan lancar dalam ruang pengadunan. Jaringan kandungan-berganda ini membayangkan kepada kita sebuah hipotesis, iaitu ruang mental manusia terangkum dalam jalur kognitif yang unik dan inovatif, atau disebut juga oleh Fauconnier dan Turner (2002: 229) sebagai ‘manusia moden berkognitif tinggi’.

### Makna Bukan Linguistik

Seperti yang disebutkan dalam perenggan awal, TPK tidak hanya terbatas pada teori penciptaan makna dalam bahasa semata-mata, sebaliknya dapat diperluas kepada domain bukan linguistik juga.

### **Gerak Isyarat - Bola Keranjang Tong Sampah**

Bagi memberi gambaran mengenai idea yang diperkata ini, fenomena bola keranjang tong sampah boleh dijadikan contoh. Konteks situasinya adalah di pejabat. Keadaannya begini; seorang pekerja mengambil sekeping kertas kotor lalu merenyuknya dan kemudian membalung ke dalam tong sampah sambil membayangkan gumpalan kertas tersebut sebagai bola keranjang sementara tong sampah sebagai jaring. Untuk seseorang memahami aktiviti tersebut, seseorang itu harus memiliki pengetahuan mengenai sukan bola keranjang. Perbuatan tersebut secara tidak langsung membayangkan kita bahawa permainan bola keranjang dan perbuatan membalung sampah ke dalam tong sampah bertindak sebagai ruang input pertama, manakala persekitaran pejabat dan perbuatan merenyuk sekeping kertas pula berfungsi sebagai ruang input kedua. Kedua-dua ruang ini kemudiannya diintegrasikan secara konseptual menjadi ruang pengadunan baru. Unsur seperti sampah dan sekeping kertas yang digumpal kini dilihat sebagai bola keranjang dan tong sampah pula kini menjadi jaring. Hubungan vital ruang luar dan analogi diproses menjadi kerangka persamaan dalam ruang pengadunan. Untuk merealisasikan difusi atau gabungan bagi unsur-unsur tersebut, latar belakang pengetahuan mengenai bola keranjang sangat diperlukan. Perkara yang menarik mengenai proses pengadunan ini adalah apabila struktur baharu yang unik tercipta, ruang mental manusia akan terus berkembang dengan kreatif dan inovatif. Sekarang pekerja tersebut boleh membayangkan dirinya sebagai Michael Jordan, ruang pejabat sebagai pentas NBA yang sohor dan bunyi mesin pencetak kertas pula sebagai sorakan peminat. Penjelasan ini sekali gus menunjukkan kuasa imaginatif yang dimiliki oleh ruang pengadunan dalam TPK.

### **Gerak Isyarat - Berdiri dalam Barisan**

Hutchins (2005) menunjukkan bagaimana proses pengadunan boleh terbentuk melalui interaksi antara mental dengan struktur material. Ketika membahaskan mengenainya, Hutchins menggelarkan struktur material tersebut sebagai 'material maujud' yang merangkumi objek dalam budaya material seperti jam tangan, wang, pakaian dan sebagainya. Jelas Hutchins (2005: 1559), oleh sebab proses pengadunan turut melibatkan material maujud, elemen terpilih dalam ruang input akan diprojeksi ke dalam ruang pengadunan dan struktur yang disumbangkan oleh satu atau lebih ruang input kemudiannya akan terwujud sebagai bentuk fizikal. Bagi memperkukuh konsep yang dicadangkan tersebut, Hutchins tampil dengan sebuah contoh logik. Katanya, contoh yang mudah bagi mempertali dua bahagian ini, iaitu proses pengadunan dan material maujud adalah ketika kita menafsirkan orang yang berdiri dalam satu baris sebagai sebuah barisan, sedangkan pada hakikatnya setiap kali kita berbaris, kita tidak semestinya beratur. Contoh tersebut agak mengelirukan bukan? Tegas Hutchins, badan fizikal mereka yang sejajar akan mewujudkan hubungan linear dengan orang lain dan sekali gus menetapkan susunan yang berurutan. Untuk menggubah garisan orang ramai ini menjadi sebuah barisan, kita mesti secara konseptualnya menggabungkan dua ruang input. Ruang input pertama adalah orang-orang yang membentuk garisan, manakala ruang input kedua pula adalah trajektori yang kita bayangkan, iaitu titik permulaan (permulaan garisan; orang yang berada paling hadapan) dan titik akhir (orang yang berada paling belakang). Dalam hal ini, Hutchins (2005) cuba memberi gambaran bagaimana struktur boleh muncul dalam ruang pengadunan melalui *komposisi*, *penyempurnaan* dan *pengembangan*. Pada tahap pengembangan, mereka yang berdiri dalam sebuah baris tersebut mula menyedari hubungan linear antara diri mereka dengan yang lain, dan pada tahap ini juga sistem kognitif mereka akan merekonstruksi maklumat bahawa mereka sedang beratur dalam satu barisan yang sama. Sekiranya secara tiba-tiba seseorang datang dan memotong barisan, sudah pasti akan menimbulkan suatu keadaan yang kurang menyenangkan atau lebih teruk lagi berlakunya pertenggaran. Mengapakah keadaan ini berlaku? Sekarang pada mereka, yang dilakukan oleh mereka tersebut bukanlah

sekadar berdiri dalam satu garisan lurus, sebaliknya perbuatan beratur menunggu giliran, lantas konseptual mereka sedar bahawa setiap orang perlu beratur dan mengikut barisan yang telah dibuat. Secara teorinya, pada tahap ini ruang pengadunan bukan sahaja memiliki trajektori konseptual dari ruang input, sebaliknya turut mengandungi struktur material, yang seterusnya akan terwujud sebagai satu bentuk fizikal seperti yang dapat kita lihat perbuatan orang ramai berdiri dalam satu barisan yang sama.

### **Gerak Isyarat - Ritual dan Budaya**

Ketika bercakap mengenai domain bukan linguistik, Sweeter (2000) ada memberi satu contoh ritual yang terdapat dalam sebuah komuniti di Itali. Ritual yang dimaksudkan oleh Sweeter tersebut melibatkan upacara di mana orang dewasa akan membawa bayi mereka yang baru dilahirkan untuk menaiki tangga. Untuk memahami ritual yang dijalankan itu, seseorang perlu mencipta sebuah jaringan konseptual. Seperti juga contoh sebelumnya, ruang input pertama mengandungi maklumat bayi yang dibawa menaiki anak tangga, manakala ruang input kedua pula melibatkan maklumat tentang perjalanan hidup dan masa depan bayi tersebut. Perjalanan bayi tersebut dalam kehidupan mendatang boleh dikonsepsikan seperti perbuatan menaiki anak tangga yang tinggi, iaitu untuk sampai ke puncak (anak tangga paling atas), tenaga dan kesungguhan yang tidak terperi amat ditagih. Bagi Bagi komuniti tersebut, ritual berkenaan mendukung falsafah tentang kehidupan, iaitu semakin kita meningkat usia kita akan melalui pelbagai cabaran dan ujian, sesuai dengan tahap (anak tangga) yang kita berada. Metafora konseptual yang jelas terpancar melalui ritual tersebut adalah KEHIDUPAN ADALAH SEBUAH PERJALANAN.

### **Gerak Isyarat - Mencari Kunci**

Apabila kita menyebut tentang bahasa bukan lisan, sudah pasti ramai di antara kita membayangkan fungsi bahasa isyarat atau gerak isyarat sebagai elemen bagi memenuhi definisi bahasa bukan lisan tersebut. Soalnya, bagaimanakah kedua-dua aspek tersebut boleh memenuhi takrifan bagi bahasa bukan lisan seperti yang kita bayangkan itu? Adakah isyarat mata, bibir dan mimik muka juga terangkum dalam komunikasi bukan lisan? Persoalan tersebut sebenarnya telah pun lama dibahaskan oleh sarjana dalam bidang komunikasi dan bahasa sejak dahulu lagi. Umpamanya sarjana seperti DeVito (2002) yang memberi takrifan bahasa isyarat sebagai:

*“all of the messages other than words that people exchange”*

Maknanya, bahasa isyarat menurut pengertian DeVito boleh difahami sebagai gelagat kinestetik yang merangkumi pergerakan badan seperti perubahan air muka, pergerakan mata, cara bertindak dan berjalan, gaya cara dan bahasa isyarat. Selain DeVito, kajian mengenai gerak isyarat turut dilakukan oleh linguis-linguis terkenal seperti Liddell (1998, 2003), Kendon (2004) dan McNeil (1992). Kajian awal oleh McNeil pada tahun 1992 telah membuka mata linguis-linguis yang lain untuk melakukan kajian intensif terhadap gerak isyarat dan perkaitannya dengan bahasa.

Antaranya ialah Liddell (1998) yang menerapkan TPK dalam kajian bahasa isyarat dan gerak isyarat. Liddell melihat representasi mental bagi unsur-unsur fizikal dalam persekitaran fizikal (gerak isyarat dan bahasa isyarat) sebagai salah satu ruang sebenar (ruang sebenar akan menggantikan ruang input apabila unsur fizikal muncul; unsur yang boleh dilihat secara fizikal) yang penting. Tambah Liddell lagi, ruang sebenar yang mengandungi maklumat berkaitan persekitaran fizikal yang dilihat tersebut boleh diprojeksikan ke dalam ruang pengadunan bagi

tujuan merekonstruksi makna. Gagasan idea oleh Liddell tersebut boleh dilihat dengan jelas dalam kehidupan harian kita, contohnya:

- 1) Khairul sedang mencari kunci keretanya yang hilang (sambil tangan meraba-raba poket baju dan seluarnya; sebagai isyarat menandakan kunci tersebut tidak ada).

Isyarat inilah yang disebut oleh McNeil sebagai isyarat ikonik, iaitu membuat pergerakan konkrit yang boleh dilihat sebagai perwakilan terhadap maksud yang ingin disampaikan. Dalam hal ini, tangan dan anggota tubuh badan yang lain berfungsi sebagai struktur yang mengisi ruang sebenar dan apabila diproses dalam ruang pengadunan, satu maklumat baharu akan terbentuk, iaitu seseorang sedang mencari sesuatu yang hilang. Hal ini difahami melalui gerak isyarat meraba-raba ke poket baju dan seluar, seolah-olah menandakan orang tersebut sedang mencari sesuatu. Tanpa lisan atau kata-kata bersuara, pergerakan tersebut menjadi sebuah permainan teka-teki sekali gus menimbulkan persoalan, "apa yang dicarinya?". Sebaliknya, apabila gerak isyarat tersebut disertakan dengan kata-kata, maka makna gerak isyarat tersebut menjadi lebih jelas.

### **Gerak Isyarat - Pengajaran dan Pembelajaran Matematik**

Penulis menggunakan kerangka pengadunan konseptual oleh Fauconnier dan Turner sebagai salah satu kerangka alternatif untuk menganalisis gerak isyarat dalam pengajaran matematik. Dalam kajian tersebut, penulis mengumpulkan data berdasarkan perlakuan berunsur gerak isyarat dari sebuah rakaman video yang memaparkan proses pengajaran dan pembelajaran (P&P) oleh seorang guru di sebuah sekolah rendah. Konteks situasinya begini; seorang guru sedang mengajar murid-muridnya menyelesaikan satu masalah matematik berkaitan topik pecahan, maka gerak isyarat yang digunakan oleh guru tersebut ialah *memotong* unsur sepunya bagi penyebut yang sama. Untuk memahami bagaimana makna tercipta berdasarkan gerak isyarat yang ditunjukkan itu, Edwards seterusnya menguji cuba data tersebut dengan berpandukan wawasan TPK. Pada tahap pertama, ruang input (ruang sebenar) mengandungi maklumat berkaitan tangan, bentuk tangan dan pergerakan ayunan tangan di udara, sementara ruang input kedua pula terdapat representasi mental berkaitan gambaran tentang objek pisau, bentuk pisau dan pergerakan ayunan pisau di udara. Penyatuan kedua-dua ruang input ini seterusnya akan diprojeksikan ke dalam ruang pengadunan bagi membentuk sebuah maklumat baharu. Hasilnya adalah pada ruang pengadunan, tangan tersebut akan dikonsepsikan oleh ruang mental sebagai pisau yang digunakan untuk memotong sesuatu atau membahagikannya menjadi pecahan. Gambaran yang terbentuk berdasarkan ruang mental ini secara tidak langsung memudahkan pembelajaran matematik tentang konsep pecahan.

### **Kritikan dan Kekangan Teori Pengadunan Konseptual (TPK)**

Dalam perenggan ini penulis tertarik untuk menukilkan saranan linguistik semantik terkenal beraliran Vygotskyan (dinisbahkan kepada kelompok yang cenderung kepada pemikiran Lev Semenovitch Vygotsky), iaitu Chris Sinha (2005). Sinha meninggalkan pesan pada Fauconnier dan Turner agar penyusunan semula teori dan tatakaedah dalam TPK dilakukan dengan lebih rapi supaya konsep-konsep yang dibawa oleh teori tersebut lebih utuh dan universal. Tambah Sinha (2005:1538) lagi, proses pengadunan dalam TPK banyak bergantung kepada konsep individu dan bagaimana individu tersebut mencipta makna berdasarkan konteks situasi. Sinha melihat sistem kognitif manusia sebagai satu entiti yang boleh berdiri sendiri, yakni yang melampaui konsep individu. Maknanya, minda manusia seharusnya bebas daripada input-input

budaya dan sosial. Tegas Sinha, kewujudan sesuatu konsep atau penciptaan makna perlu melangkaui sistem kognitif yang semata-mata bergantung kepada input-input luar, dan memberi tumpuan terhadap tindak balas kognitif melalui skema budaya yang dihubungkan dengan objek yang bersifat budaya material. Penciptaan objek wujud dalam artifak budaya material dan artifak tersebut sememangnya terselit dalam struktur tindakan dan interaksi normatif yang sesuai dengan budaya setempat. Dari perspektif ini, minda dihubungkan secara sosial antara kelompok manusia, dan proses mental pula disokong oleh objek yang menjelma dan mewakili pemetaan sosial yang ada. Sinha mengemukakan sebuah contoh bagi memperkuat hujahnya. Dalam contohnya tersebut, Sinha menganalisis sebuah simbolik permainan oleh sekelompok kanak-kanak Brazil yang sedang asyik bermain dengan sebuah topi. Topi tersebut pada tahap pertama hanyalah dilihat sebagai sebuah objek tetapi lama-kelamaan ketika permainan berlanjutan, topi tersebut membawa makna yang lebih luas. Perkara yang menarik untuk diperhatikan adalah bagaimana kanak-kanak perempuan tersebut mengolah konsep asal yang ada. Melalui perkongsian maklumat yang sama mengenai nama watak lelaki yang tertulis pada topi tersebut, iaitu 'Beto Carrero', kemudian seorang kanak-kanak perempuan yang sedang memakai topi tersebut tidak semena-mena menggelar dirinya sebagai 'Bete Carrera'. Kanak-kanak tersebut secara dinamis menyesuaikan bahasanya dengan konteks situasi, lantas mengubah jantina watak (lelaki 'o') agar sesuai dengan jantina sendiri (penerapan 'e' dan 'a').

Pendek kata, ketika sistem kognitif manusia berusaha menyesuaikan ruang mental dengan konteks situasi, pada tahap ini pengadunan konseptual dan sistem tatabahasa akan berdifusi dan seterusnya membentuk identiti baharu yang dikenali sebagai 'Bete Carrera'. Jika diimbas kembali, konsep yang dicadangkan oleh Sinha ini telah pun dulu digagaskan oleh Fauconnier dan Turner (2002) melalui contoh bola keranjang tong sampah atau *trashcan basketball* dan gerak isyarat ritual. Kesimpulan mudah yang boleh kita buat daripada contoh tersebut adalah ruang pengadunan secara bebas dan kreatif boleh menyesuaikan identiti diri dengan bahasa dan material budaya yang wujud, sekali gus memenuhi konsep pengembangan seperti yang dicadangkan oleh Fauconnier dan Turner (2002).

Selain itu, salah satu kritikan terhadap TPK yang paling awal dan sohor adalah dari Raymond Gibbs (2000). Gibbs tampil dengan sebuah persoalan yang menuntut penyelesaian segera, iaitu adakah TPK ini dapat diaplikasikan dengan menggunakan data yang empirikal dan alami? Tambah Gibbs lagi, teori ini mempunyai implikasi psikologi dan sains kognitif, lantas amatlah perlu dilakukan sebuah tatakaedah yang dinamanya sebagai 'uji cuba' bagi membuktikan kesahannya. Oleh sebab sifatnya yang sedemikian holistik, maka amat sukar teori ini untuk diuji secara empirik (Gibbs, 2000: 349). Kritikan oleh Gibbs (2000) ini disambut baik oleh Fauconnier dan Turner (2002: 55) dan mereka sendiri mengakui akan kekurangan dalam teori ini. Walaupun begitu, kelemahan yang dikatakan oleh Gibbs tersebut bukanlah suatu isu yang besar, masalah yang timbul bukanlah pada kerangka konsep yang dibina, cuma sedikit kekurangan pada kesahannya sahaja. Yang perlu dilakukan oleh Fauconnier dan Turner dalam konteks kritikan Gibbs tersebut hanyalah menjawab tiga persoalan yang dibangkitkan, iaitu (i) apakah jenis-jenis pengadunan yang wujud?; (ii) bagaimanakah caranya untuk menentukan sesebuah pengadunan itu baik atau buruk?; dan yang terakhir (iii) bagaimanakah satu-satu pembentukan pengadunan itu dikatakan bergantung pada tujuan lokal atau peribadi?.

Selepas Gibbs, seorang lagi sarjana yang lantang mengkritik TPK ialah Broccias (2004). Broccias mengatakan bahawa TPK gagal menawarkan alternatif tambahan sebagai pilihan ketika menganalisis. Lantas, Broccias tampil dengan sebuah interpretasi tambahan bagi



contoh 'Teka-teki Pendakian Gunung oleh Biksu' seperti yang diusulkan oleh Fauconnier dan Turner (2002). Kata Broccias, hubungan vital yang tidak relevan perlu diabaikan, umpamanya pemisahan masa antara waktu mendaki dan menuruni gunung, iaitu masa sebenar atau disebut juga sebagai konsep *token masa* (masa yang bersifat konkrit; ketika peristiwa tersebut berlaku) perlu digantikan dengan konsep asal bagi masa yang sememangnya bersifat abstrak. Broccias mengkritik konsep TPK ini dengan sebuah persoalan logik, iaitu mengapakah kita perlu bersusah payah mengubah konsep masa yang sedia ada yang sememangnya sejak azali bersifat abstrak kepada konsep masa bersifat konkrit? Bukankah lebih mudah jika teka-teki tersebut diselesaikan hanya dengan menggunakan konsep sedia ada? Yang berubah hanyalah kemampuan kita menginterpretasi konsep masa itu sahaja, maka tidaklah perlu bagi kita melalui proses pengadunan yang sebegitu rumit semata-mata untuk merungkai teka-teki tersebut. Jika dibaca sepintas lalu, pendapat oleh Broccias ini ada benarnya.

Sebagai tindak balas terhadap beberapa kritikan yang dilemparkan, terutamanya mengenai kritikan yang mengatakan bahawa proses pengadunan adalah tidak terkawal, Fauconnier dan Turner (2002: 309) memberikan dua jenis kekangan bagi proses pengadunan: (i) prinsip konstitutif, yang merupakan konsep integrasi berstruktur dan dinamik; dan (ii) kemunculan prinsip kuasa. Prinsip kuasa dalam teori ini berfungsi mengoptimumkan struktur yang muncul. Tujuannya supaya proses pengadunan dapat dioptimumkan, sekaligus mencapai tahap yang disebut oleh Fauconnier dan Turner sebagai skala kognitif manusia. Fauconnier dan Turner (2002) juga mengusulkan beberapa fokus bagi prinsip kuasa ini, antaranya termasuklah: 'memproses setiap input atau maklumat yang dicerap, tonjolkan hubungan vital yang wujud dan membentuk sebuah kerangka konsep yang utuh hasil pengadunan ruang-ruang input yang diprojeksi (Fauconnier and Turner, 2002: 312, 323, 346).

Pada bahagian berikutnya, penulis akan memberi gambaran ringkas mengenai kepelbagaian prinsip kuasa melalui beberapa perspektif. Pertama, prinsip topologi menyatakan bahawa ruang input tidak berubah dengan sendirinya melainkan melalui penskalaan dan pemampatan. **Prinsip kesempurnaan** pula bertindak menyelesaikan proses pengadunan yang melibatkan projeksi tambahan yang terdiri daripada kerangka maklumat baharu. Jika diimbak kembali contoh 'Perlumbaan Kapal Hantu' seperti yang dibincangkan pada awal makalah, untuk proses pengadunan mencapai kesempurnaan, seseorang perlu memprojeksi kerangka 'kapal hantu' yang secara tidak langsung menyediakan struktur tambahan seperti 'fakta mengenai perlumbaan yang mempunyai titik mula dan titik tamat, perkembangan semasa sepanjang perlumbaan dan kapal yang manakah yang memimpin perlumbaan.' **Prinsip integrasi** menggunakan pengetahuan kita tentang dunia dan imaginasi kita untuk mengisi jurang dalam kerangka konsep. **Prinsip hubungan vital** pula menekankan hubungan dalam ruang pengadunan, yakni unsur-unsur dalam kerangka yang tidak serupa atau yang tidak berkaitan akan disingkirkan dari ruang pengadunan. Sementara itu, **prinsip jaringan** pula menyatakan bahawa ruang input dalam jaringan konseptual adalah saling bertaut dan tidak berdiri sendiri. **Prinsip pembongkaran** adalah keupayaan timbal balik, iaitu pembalikan dari ruang pengadunan kepada ruang input dan kemudian merekonstruksi semula jaringan yang bermasalah dalam ruang pengadunan. **Prinsip relevan** pula merujuk kepada kemampuan manusia menghubungkan rangkaian maklumat yang ada bagi tujuan merekonstruksi makna atau sesuatu konsep yang baharu.



### Metafora dari Perspektif Teori Pengadunan Konseptual

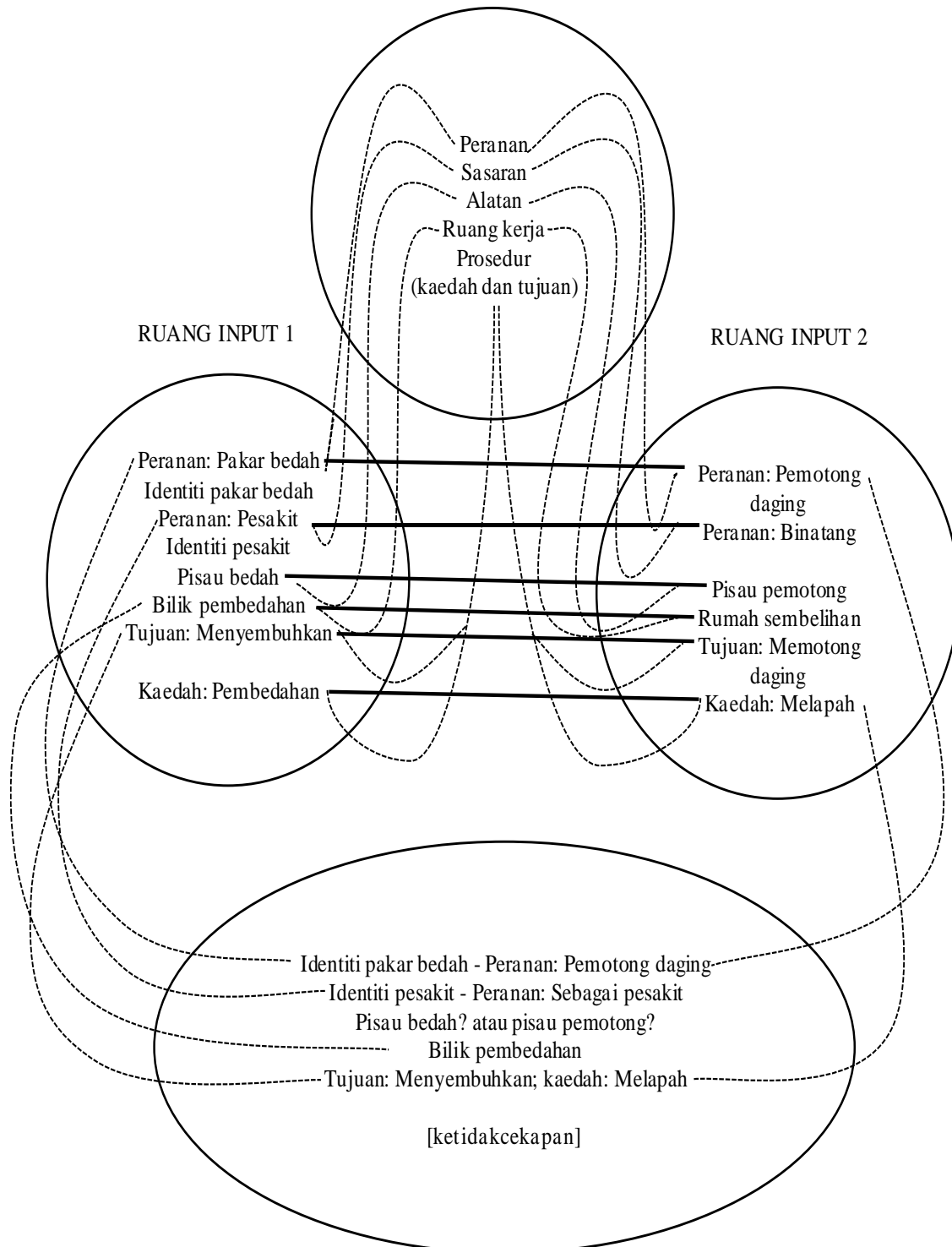
Sebagai mengakhiri perbincangan makalah ini, penulis menutupnya dengan sebuah jawapan sederhana bagi persoalan yang ditimbulkan pada perenggan awal yang berkaitan ungkapan metafora berikut:

#### *The Surgeon Is a Butcher*

Penulis mencadangkan bagaimana TPK dapat menjelaskan metafora tersebut melalui beberapa struktur yang muncul. Ruang input pertama mengandungi maklumat berkaitan peranan dan identiti bagi pakar bedah, pesakit (manusia), alatan bedah (misalnya pisau bedah), bilik pembedahan dan prosedur pembedahan. Prosedur dalam konteks perubatan mempunyai tujuan, iaitu untuk *menyembuhkan* pesakit. Berbeza dengan ruang input pertama, ruang input kedua pula mendukung informasi berkaitan peranan dan identiti bagi pemotong daging, jenis daging (cebisan daging), alat pemotong daging, rumah sembelihan dan prosedur. Prosedur dalam konteks pemotong daging tidak melibatkan *penyembuhan* binatang, sebaliknya bertujuan untuk menyembelih dan melapah menjadi potongan-potongan kecil.

Seperti yang dapat dilihat pada rajah di bawah, ruang input yang mendukung identiti dan peranan bagi 'pakar bedah' dan 'pesakit' diprojeksikan bersama dengan ruang input yang mengandungi peranan 'pemotong daging' ke dalam ruang pengadunan. Jika diteliti, terdapat penjajaran kaedah atau jukstaposisi antara peranan pakar bedah dengan pemotong daging. Kebiasaannya, elemen jukstaposisi banyak digunakan dalam karya sastera. Tujuannya adalah untuk memberi penekanan terhadap imej, menyerlahkan perbezaan atau persamaan dan memperluas maksud melalui konotasi dan asosiasi imej. Berbalik kepada perbincangan asal, peranan doktor yang sebenar (dalam konteks ini adalah cekap), iaitu membedah pesakit dengan teliti dan berhati-hati digantikan atau dikiaskan dengan peranan sebagai pemotong daging. Tujuannya adalah ingin memberi ekspresi metaforikal dengan mengatakan bahawa doktor bedah tersebut adalah tidak cekap. Konteksnya begini; tindakan seorang doktor yang berusaha menyembuhkan pesakit dengan menggunakan pendekatan yang sama seperti pemotong daging (menunjukkan ketidakcepan) pasti akan meninggalkan bekas luka yang tidak mungkin dilupakan dan dari perspektif pesakit pastinya doktor tersebut dilabel sebagai seorang doktor yang tidak cekap. Pemetaan ungkapan metafora bagi '*the surgeon is a butcher*' boleh dilihat pada Rajah 1.5 berikut:

RUANG GENERIK



RUANG PENGADUNAN

**Rajah 1.5: Pengadunan Metafora ‘The Surgeon Is a Butcher’**

## Kesimpulan

Kata Gibbs (2006), perdebatan mengenai teori tidak akan pernah menemui jalan noktah. Namun, itulah hakikat yang menjadikan ilmu linguistik tetap terus berevolusi hingga ke hari ini. Kelahiran teori atau idea baharu berlaku apabila adanya proses perdebatan dengan idea-idea sebelumnya. Walaupun begitu, satu perkara penting yang perlu kita sedar adalah kesemua teori baharu yang muncul tersebut membawa satu dogma yang sama, iaitu ilmu wajib diteroka. Begitulah juga halnya dengan Teori Pengadunan Konseptual gagasan Faunconier dan Turner (2002). Makalah ini bukanlah bertujuan mencari teori siapa yang lebih cemerlang, sebaliknya bermatlamat untuk menawarkan satu mekanisme baharu dalam memahami sistem kognitif manusia. Hasilnya, tiga objektif penting yang dibina pada awal kajian telah pun dijawab secara berpada dan sederhana. Pokok pangkalnya hanyalah satu, iaitu memerikan kekuatan dan kelebihan Teori Pengadunan Konseptual melalui contoh-contoh yang dijelmakan. Kita tidak meragui akan kekentalan teori-teori metafora kognitif yang lain. Walau bagaimanapun, konsep dalam TPK ini dilihat lebih bersifat holistik berbanding teori-teori sebelumnya. Buktinya, teori ini mencadangkan satu tatakaedah baharu bagaimana manusia seharusnya melihat interaksi antara bahasa, pemikiran dan budaya sebagai satu kontinum yang tidak terpisah dalam kerangka sains kognitif. Oleh hal yang demikian, agak tidak keterlaluan jika penulis secara peribadi mencadangkan agar teori ini dijadikan sebagai asas atau model konseptual utama dalam memahami satu-satu ungkapan metafora yang bercirikan budaya dan alam Melayu. Konsep-konsep yang terdapat dalam teori ini memungkinkan kajian terhadap metafora Melayu dapat dianalisis menggunakan data yang empirikal secara lebih saintifik.

## Rujukan

- Broccias, C. (2004). Review of Fauconnier and Turner: *The way we think. Conceptual blending and the mind's hidden complexities* (2002). *Cognitive Linguistics*, 15, 575–94.
- DeVito, J. A. (2002). *The Interpersonal Communication Book*. New York: Longman
- Fauconnier, G. (1994). *Mental Spaces*. New York: Cambridge University Press.
- Fauconnier, G. & Turner, M. (1998). Conceptual integration networks. *Cognitive Science*, 22(2), 133–87.
- Fauconnier, G. & Turner, M. (2002). *The Way We Think: Conceptual Blending and the Mind's Hidden Complexities*. New York: Basic Books.
- Gibbs, R. W. (2000). Making good psychology out of blending theory. *Cognitive Linguistics*, 11(4), 347–58.
- Gibbs, R. (2006). *Embodiment and cognitive science*. New York, NY: Cambridge University Press.
- Glucksberg, S. (2001). *Understanding figurative language: From metaphors to idioms*. New York, NY: Oxford University Press.
- Hiraga, M. (1999). Blending and the interpretation of Haiku. *Poetics Today*, 20(3), 461–82.
- Huchins, E. (2005). Material anchors for conceptual blends. *Journal of Pragmatics*, 37, 1555–77.
- Jackendoff, R. (1983). *Semantics and cognition*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Jakel, O. (1999). *Some forgotten contributions to the cognitive theory of metaphor*. Amsterdam, the Netherlands: Benjamins.
- Keysar, B., Shen, Y., Glucksberg, S., & Horton, W. (2000). Conventional language: How metaphoric is it? *Journal of Memory and Language*, 43, 576–593.
- Kertesz, A., & Rakosi, C. (2009). Cyclic vs. circular argumentation in conceptual metaphor theory. *Cognitive Linguistics*, 20, 703–732.

- Khairulanwar Abdul Ghani. (2021). Analisis semantik kognitif dalam puisi Cinta Tanpa Tanda: Konsep metafora dan ikon dari perspektif teori ruang mental. *International Journal of Education, Psychology and Counselling*, 39(4), 237-256.
- Lakoff, G. & Johnson, M. (1980). *Metaphors We Live By*. Chicago: University of Chicago Press.
- Lakoff, G. & Turner, M. (1989). *More than Cool Reason: A Field Guide to Poetic Metaphor*. Chicago: Chicago University Press.
- Liddell, S. K. (1998). Grounded blends, gestures, and conceptual shifts. *Cognitive Linguistics*, 9, 283–314.
- Liddell, S. K. (2003). *Grammar, Gesture, and Meaning in American Sign Language*. Cambridge, MA: Cambridge University Press.
- McNeill, D. (1992). *Hand and Mind: What Gestures Reveal About Thought*. Chicago: University of Chicago Press.
- McGlone, M. (2007). What is the explanatory value of a conceptual metaphor? *Language & Communication*, 27, 109–126.
- Mskaymaths. (2021, Februari 27). Matematik tahun 6: Hubungan perpuluhan juta & pecahan juta dengan nombor bulat [video]. Youtube. <https://youtu.be/ZZh7H2gD>
- Murphy, G. (1996). On metaphoric representations. *Cognition*, 60, 173–204.
- Pinker, S. (2007). *The stuff of thought*. New York, NY: Basic Books.
- Sinha, C. (2005). Blending out of the background: Play, props and staging in the material world. *Journal of Pragmatics*, 37, 1537–1554.
- Steen, G. (2007). *Finding metaphor in grammar and usage*. Amsterdam, the Netherlands: Benjamins.
- Sweetser. (2000). Blended spaces and performativity. *Cognitive Linguistics*, 11(3), 305–33.
- Taski, A. (1940). On the calculus of relations. *Journal of Symbolic Logic* 6, 73–89.
- Vervaeke, J., & Kennedy, J. (1996). Metaphors in language and thought: Disproof and multiple meanings. *Metaphor and Symbolic Activity*, 11, 273–284.