

RELEVANSI GAMBAR DAN TUTURAN PADA KOMIK SHIN KOBOCHAN TINJAUAN PRAGMATIK

Idrus

Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Andalas

Email: idrus_unand@hotmail.com

Abstract

This article discusses the relevance between the image and the speech in Japanese. This study is a qualitative research that discusses and explains the relevance between the image and the speech in strip comic. The aims of this research to analyze the relevance between the image and the speech that triggered the formation of story in strip comic. The data of this study are taken from "Shin Kobochan" strip comic by Masashi Ueda volume 28, 29 and 30, published in 2014 by Houbunsha. The theories employed in this study are Sperber and Wilson's relevance theory, which aims to see the relevance between the speech and the images in the form of humor utterances, Danesi and Peron's iconicity theory, Pierce's theory of semiosis process, which aim to interpret the images and Grice's implicatures theory which aims to reveal the implicit meaning of the utterances. The results show that Images showing the speaker and hearer performing certain activity are required in the process of understanding the whole humor, so that the communicated meaning and the message can be found.

Key words: *relevance, image, utterance, icons, and semiosis*

Abstrak

Artikel ini membahas relevansi gambar dan tuturan bahasa Jepang. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang membahas dan memaparkan kaitan gambar dan tuturan dalam komik strip bahasa Jepang. Tujuan penelitian ialah untuk menganalisis relevansi gambar dan tuturan yang membentuk cerita pada komik strip, dengan menganalisis makna gambar dan tuturan yang mengandung implikatur pada komik strip dalam membentuk cerita. Data penelitian ini ialah komik strip *Shin Kobochan* karya Masashi Ueda jilid 28, 29, dan 30 yang diterbitkan pada tahun 2014 oleh penerbit Houbunsha. Teori yang dipakai ialah teori Relevansi Sperber dan Wilson untuk melihat relevansi gambar dan tuturan, ikonisitas Danesi dan Peron, serta teori proses semiosis Pierce untuk memaknai gambar dan teori implikatur Grice untuk

mengungkapkan makna tersirat tuturan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gambar memiliki peran penting dalam membentuk cerita. Gambar menampilkan penutur dan mitra tutur melakukan suatu aktivitas tertentu yang mendukung jalan cerita komik.

Pendahuluan

Scott Mccloud (1993:20) mendefinisikan komik sebagai gambar-gambar atau lambang-lambang yang tersusun dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Komik menggunakan dua alat komunikasi utama, yaitu gambar-gambar dan kata-kata (Eisner, 1985:13). Fungsi dasar komik ialah untuk menyampaikan ide dan atau cerita melalui kata-kata dan gambar yang dilibatkan dalam pergerakan gambar-gambar tertentu melalui ruang (Eisner, 1985:38). Komik juga menggunakan sekumpulan gambar berulang dan simbol-simbol yang sudah dikenal (Eisner, 1985:8).

Salah satu bentuk komik ialah komik strip yang dapat ditemukan di koran-koran atau majalah. Komik strip yang dimuat di koran-koran atau majalah tersebut digabungkan menjadi buku disebut buku komik (*comic book*) yang secara umum lebih dikenal dengan sebutan komik (*comic*) saja. Pada awalnya komik strip ditemukan dalam media cetak, tetapi pada era modern ini komik strip juga sudah ditemukan di dunia maya dalam bentuk komik digital.

Komik strip yang paling populer di Amerika Serikat berjudul *Peanuts* yang diciptakan Charles Schults. Komik strip ini telah diterjemahkan ke dalam 24 bahasa dengan tokoh-tokohnya adalah Charlie Brown; saudara perempuan Charlie, yaitu Sally, anjing dan burung Charlie yang dinamainya Snoopy dan Woodstock, serta teman-teman Charlie, yaitu Lucy, Linus, Schroeder, Peppermint Patty, dan Marcie (Danesi, 2004:158). Di Jepang, ada komik strip *Kobochan*, *Kariagenkun* yang dikarang oleh Masashi Ueda.

Komik strip *Kobochan* merupakan salah satu komik bergenre humor yang populer di Jepang. Komik strip ini pertama kali dimuat di harian *Yomiuri Shinbun* pada tahun 1982. Versi buku komik (*comic book*) yang dalam bahasa Jepang disebut *tankoubon* diterbitkan oleh penerbit Soyosha, lalu komik *Kobochan* versi baru diterbitkan oleh penerbit Houbunsha dengan judul *Shin Kobochan*. Tokoh-tokoh utama yang menjadi penutur dalam komik ini ialah Kobo Tabata, Sanae Tabata, Koji Tabata, Miho Tabata, Iwao Yamakawa, dan Mine Yamakawa. Komik ini bercerita tentang kehidupan sehari-hari keluarga Kobo yang terdiri atas tiga generasi yang terdiri atas kakek-nenek, orang tua, dan anak-anak yang sudah jarang dapat ditemukan saat ini.

Cerita dalam komik strip *Shin Kobochan* ini mengangkat tema-tema yang sederhana dengan cara yang tidak sederhana karena diperlukan

pemahaman dan pembacaan yang berulang-ulang untuk dapat memahami ceritanya. Masalah dikaji secara mendalam sehingga dapat memperluas wawasan pembaca. Dalam hal ini, kekuatan komik strip *Kobochan* terletak pada tuturan tokoh yang diungkapkan secara implisit menggunakan implikatur percakapan.

Pada penelitian ini, dipilih komik sebagai objek karena di dalam komik kita dapat melihat diri kita sebagaimana yang dikemukakan oleh Mccloud (1993:36) bahwa ketika kamu masuk dalam dunia kartun, kamu akan melihat dirimu sendiri. Gambar pada komik berupa gambar abstrak yang dapat diisi sendiri oleh pembaca. Hal ini juga dipercayai sebagai penyebab utama anak-anak 'tergila-gila' pada komik. Duncan dan Smith (2009:13—17) menjelaskan empat alasan perlunya komik diteliti, yaitu (1) komik merupakan bentuk komunikasi yang unik dan potensial karena komik menyampaikan suatu cerita dan melibatkan pembaca dengan cara-cara yang tidak dapat ditiru oleh bentuk seni lain (novel atau film), (2) komik merupakan bentuk karya sastra baru karena kata-kata dan gambar dibaca sebagai teks yang terintegrasi, (3) komik memiliki sejarah yang panjang, dan (4) komik merupakan media komunikasi yang potensial karena apa pun dapat dilakukan menggunakan kata-kata dan gambar.

Dalam kehidupan manusia, bahasa digunakan sebagai alat komunikasi untuk memaparkan keinginan, pikiran, hasrat, dan maksud kepada mitra tutur untuk memenuhi tujuan tertentu. Dalam penelitian ini, makna hal-hal tersebut diperoleh dengan memaknai bahasa, dalam hal ini tuturan, yang digunakan di dalam komik strip *Shin Kobochan*. Cerita pada komik strip *Shin Kobochan* tidak hanya digulirkan dengan teks (tuturan), tetapi juga dengan gambar. Tuturan dan gambar tersebut dipisahkan oleh panel-panel. Oleh karenanya, untuk memahami cerita secara keseluruhan diperlukan analisis keterpaduan gambar dan tuturan pada komik tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti menganggap perlu adanya penelitian untuk mengetahui relevansi gambar dan tuturan pada komik. Pada penelitian ini, gambar dan tuturan-tuturan dalam komik strip *Shin Kobochan* dianalisis untuk mengungkapkan makna tersirat percakapan tokoh-tokohnya. Gambar dalam komik strip *Shin Kobochan* dianalisis untuk pengungkapan makna tersirat sebagai konteks tuturan para penutur. Pengungkapan makna tersirat percakapan itu bertujuan untuk menemukan kaitan setiap tuturan yang membentuk cerita. Hasil penelitian ini bermanfaat dalam mengetahui dan memahami, serta memaknai makna tersirat percakapan pada komik strip bahasa Jepang.

Teori Relevansi

Teori Relevansi yang berkaitan dengan komunikasi menurut Sperber dan Wilson (1995:158) berbunyi, "*Every act of ostensive communication communicates a presumption of its own optimal relevance*". 'Setiap tindakan

komunikasi ostensif mengomunikasikan anggapan tentang relevansi optimalnya sendiri'. Sperber dan Wilson (1995:194—195) dalam Teori Relevansi menuntun petutur dengan menjelaskan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mengidentifikasi maksud penutur, yaitu:

- a. merumuskan hipotesis yang cocok mengenai asumsi kontekstual yang dimaksud (dalam teori relevansi disebut premis yang diimplikasikan);
- b. merumuskan hipotesis yang cocok mengenai implikasi kontekstual yang dimaksud (dalam teori relevansi disebut kesimpulan yang diimplikasikan).

Sperber dan Wilson (1995:108) juga mengemukakan bahwa suatu implikasi kontekstual ialah informasi baru dalam arti bahwa informasi tersebut tidak diambil dari persediaan asumsi-asumsi yang ada. Dengan demikian, hal ini bukan hanya informasi baru karena juga bukan suatu implikasi analitis ataupun sintetis dari informasi yang baru disajikan. Hal ini merupakan suatu sintetis dari informasi lama dan baru, suatu hasil interaksi antara keduanya.

Ikonsitas

Ikon merupakan tanda yang tercipta sebagai referen melalui berbagai bentuk, seperti replikasi, simulasi, imitasi, dan kemiripan (Danesi dan Peron 1999:85). Ikonsitas melimpah ruah dalam semua wilayah representasi manusia. Potret, peta, angka romasi, seperti I, II, dan III merupakan wujud ikon yang dirancang atau diciptakan agar mirip dengan sumber acuannya secara visual. Parfum adalah ikon penciuman yang meniru wangi alamiah. Zat tambahan makanan kimiawi adalah ikon pengecap yang menstimulasi rasa makanan alamiah.

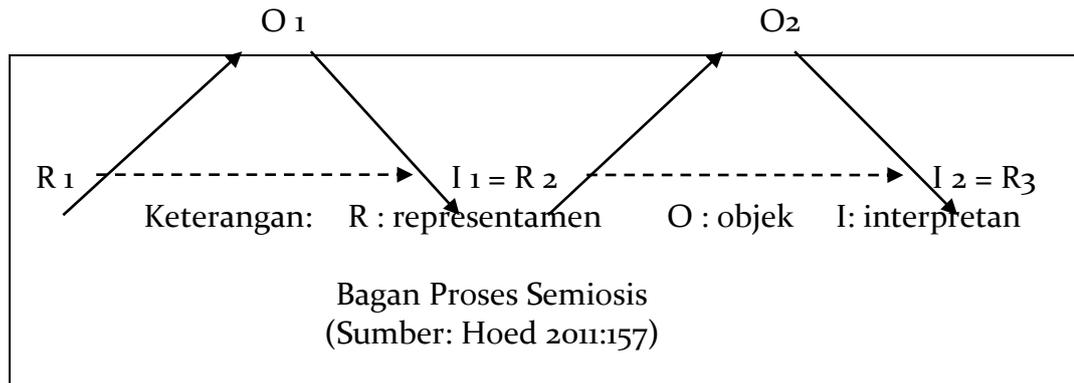
Berdasarkan definisi ikon yang dikemukakan Danesi dan Peron di atas, dapat diketahui bahwa gambar-gambar pada komik merupakan salah satu bentuk ikon. Tokoh orang atau binatang digambarkan menyerupai manusia atau binatang yang sesungguhnya. Properti atau benda-benda yang ada di dalamnya juga dibuat dengan mengacu pada bentuk yang sesungguhnya di dunia nyata. Dialog dan onomatope yang terdapat pada komik juga merupakan representasi dari tuturan para tokoh atau penggambaran keadaan yang menjadi *setting* cerita. Danesi (2004:29) menyatakan bahwa ikon ini memiliki fungsi komunikasi ketika interaksi vokal tidak memungkinkan atau terbatas. Ikon pada komik menurut Mccloud (1994:27) merupakan segala bentuk gambar yang digunakan untuk merepresentasikan orang, tempat, benda, atau ide. Gambar-gambar pada komik dibentuk melalui penyederhanaan dengan tidak terlalu banyak menghilangkan detail-detailnya karena pengarang fokus pada detail-detail tertentu.

Ikonsitas digunakan untuk menganalisis data ikonis untuk mendukung analisis data tuturan. Hasil analisis data ikonis ini ialah makna perilaku atau makna ekspresi atau gambar yang terdapat pada komik strip.

Proses Semiosis

Prinsip dasar pemikiran Peirce ialah tanda bersifat representatif, yaitu tanda merupakan sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain. Pemaknaan tanda terjadi dalam proses yang disebut proses semiosis. Peirce (dalam Nth, 1995:39—47) menggambarkan bahwa proses itu dimulai dengan masuknya unsur tanda yang berada di luar ke dalam indera manusia, yaitu representamen atau *ground*. Jika proses penginderaan sudah terjadi, proses selanjutnya di dalam kognisi manusia ialah pengacuan pada apa yang disebutnya objek, yakni hal yang diwakili oleh representamen. Proses selanjutnya ialah interpretan, yaitu saat kita memberikan penafsiran berkaitan dengan situasi tempat kita berada. Interpretan mempengaruhi perilaku kita dalam situasi tertentu.

Peirce (dalam Merrell, 2001:28) menjelaskan proses pemaknaan tanda mengikuti hubungan antara representamen (R), objek (O), dan interpretan (I). Proses pemaknaan tanda dari representamen, objek, dan interpretan yang disebut semiosis itu terjadi dengan sangat cepat dalam pikiran manusia. Karena sebenarnya yang diindera ialah representamen yang seringkali disebut tanda. Lebih jelas lagi mengenai proses semiosis, dapat dilihat pada bagan di bawah ini.



Merujuk pada teori Peirce, tanda-tanda dalam gambar dapat dilihat dari jenis tanda yang digolongkan dalam semiotik. Teori Proses Semiosis dipakai untuk menganalisis makna tanda yang pada penelitian ini berbentuk ikon.

Teori Implikatur

Implikatur merupakan suatu komponen makna dari penutur yang menjadi bagian dari aspek yang dimaksudkan dalam suatu tuturan tanpa menjadi apa yang disebutkan (Horn dan Ward, 2006:3). Grice (1975:43—45) membedakan dua macam implikatur, yaitu implikatur konvensional dan implikatur nonkonvensional (implikatur percakapan). Implikatur konvensional adalah implikatur yang diperoleh langsung dari makna kata dan bukan dari prinsip percakapan. Implikatur nonkonvensional atau implikatur percakapan adalah implikasi pragmatis yang tersirat dalam suatu percakapan. Implikasi pragmatis berbeda dari fungsi pragmatis yang disajikan secara eksplisit oleh tuturan. Dalam tuturan percakapan, terimplikasi suatu maksud atau tersirat fungsi pragmatis yang dinamakan implikatur percakapan. Grice juga

membedakan implikatur percakapan atas implikatur percakapan khusus yang berlaku pada konteks tertentu dan implikatur percakapan umum yang berlaku pada semua konteks.

Teori implikatur ini digunakan dalam proses pemahaman tuturan yang tidak selalu mudah dan sederhana karena proses pemahaman melibatkan unsur bahasa dan luar bahasa, yaitu konteks dan situasi. Hal ini disebabkan oleh fungsi komunikasi yang tidak hanya upaya penyampaian pesan atau informasi.

Metode Penelitian

Penelitian yang berjudul “Relevansi Gambar dan Tuturan pada Komik *Shin Kobochoan* Tinjauan Pragmatik” ini merupakan penelitian yang dilaksanakan dengan metode kualitatif. Creswell (2003:74) menyatakan bahwa penelitian kualitatif paling tepat digunakan dalam memahami serta mengeksplorasi suatu konsep atau fenomena.

Data pada penelitian ini ialah komik strip *Kobochoan* karya Masashi Ueda yang dimuat setiap hari di harian *Yomiuri Shinbun* mulai dari tahun 1982 sampai saat ini (Thompson, 2007). Akan tetapi, yang digunakan pada penelitian ini ialah komik strip *Kobochoan* yang sudah digabungkan dalam bentuk buku komik, yaitu *Shin Kobochoan* jilid 28, 29, dan 30 yang diterbitkan masing-masing bulan Februari, Juli, dan November 2014 oleh penerbit Houbunsha. Setiap jilid terdiri atas 126 cerita sehingga jumlah data dari ketiga komik ini ialah 378 cerita. Dengan demikian, dapat dikatakan komik strip *Shin Kobochoan* jilid 28, 29, dan 30 tersebut merupakan cerita kehidupan keluarga *Kobochoan* selama lebih kurang setahun.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode simak. Menyimak merupakan langkah awal yang dilakukan dengan membaca dan mempelajari dengan seksama objek yang diteliti, yaitu humor pada komik strip *Shin Kobochoan*. Data diambil secara utuh, lalu difotokopi dan dipindai untuk dapat diolah. Data yang terjaring dari sumber data selanjutnya diolah. Pengolahan data diawali dengan penerjemahan data menggunakan teknik terjemahan bebas dengan tujuan untuk mempermudah memahami cerita.

Uraian tahapan analisis data penelitian ini dilakukan melalui tahapan-tahapan di bawah ini:

- 1) Gambar yang terdapat pada masing-masing strip dianalisis maknanya sehingga didapatkan makna gambar.
- 2) Pengungkapan implikatur tuturan dan teks lain yang terdapat pada komik.
- 3) Analisis relevansi gambar dan tuturan untuk mengetahui dan memahami cerita komik.

Analisis Relevansi Gambar dan Tuturan pada Komik *Shin Kobochoan*

Berikut ini dianalisis relevansi gambar dan tuturan pada Komik *Shin Kobochoan*.

Data 1

	<p>Miho: Aku saja yang melakukan!! Kakek: Kamu anak 3 tahun yang ingin mengerjakan apa pun ya. (ting tong)</p>
	<p>Kakek: Terima kasih.</p>
	<p>Kakek: Mau coba dorong?</p>
	<p>Kakek: Masih belum paham soal <i>hanko</i> ya?</p>

Analisis gambar yang terdapat pada setiap strip data di atas ialah:

	representamen	objek	Interpretan
Strip 1	Miho membuka/ menutup botol.	Miho berkeinginan melakukan bermacam hal sendiri.	Miho mandiri.
Strip 2	Kakek memegang paket.	Seseorang mengirimkan paket kepada kakek.	Kakek menerima paket.
Strip 3	Miho di belakang kakek.	Miho mengikuti kakek.	Miho ingin menerima paket.
Strip 4	Badan kakek miring.	Tangan Miho mengarah ke depan.	Miho mendorong kakek.

Miho ingin mandiri dengan melakukan bermacam hal sendirian. Ketika kakek menerima paket yang dikirimkan seseorang kepadanya, Miho pun ingin menerima paket dengan mengikuti kakek di belakang. Miho mendorong kakek ketika disuruh membubuhkan *hanko* pada surat tanda terima.

Analisis tuturan-tuturan yang terdapat pada setiap strip data di atas:
strip 1



- (1) (a) Miho : あたしがやるの!!
atashi ga yaru no!!
'Aku saja yang melakukan!!'
- (b) Kakek: なんでもやりたがる三歳児^{さんさいじ}
nan demo yaritagaru sansaiji
'Kamu anak 3 tahun yang mau mengerjakan apa pun ya.'
- (c) ピンポン
pin pong
'ting tong'

Pada tuturan (1a) 「あたしがやるの!!」 'Aku saja yang melakukan!', Miho mengatakan bahwa dia ingin membuka/menutup botol sendiri tanpa bantuan kakek atau nenek. Penggunaan *shuujoshi* 「の」 'no' menunjukkan besarnya tekad Miho untuk membuka atau menutup tutup botol tanpa bantuan orang lain. Hal ini juga diperkuat oleh tuturan kakek (1b) 「なんでもやりたがる^{さんさいじ}三歳児」 'Kamu anak 3 tahun yang mau mengerjakan apa pun ya'. Implikasi kontekstual dari tuturan ini ialah bukan hanya membuka atau menutup botol, Miho juga berkeinginan mencoba melakukan hal-hal lain. Teks (1c) 「ピンポン」 'ting tong' merupakan onomatope untuk bunyi bel. Asumsi kontekstual dari bel yang berbunyi ialah seseorang yang menekan bel sehingga ada bel berbunyi. Implikasi kontekstual yang dilibatkan ialah ada seseorang yang mau bertamu ke rumah. Orang tersebut menekan bel sebab ada maksud ingin bertemu dengan pemilik rumah karena suatu keperluan tertentu.

strip 2



- (2) Kakek: ごくろうさま
gokurousama
 'Terima kasih.'

Pada strip 2 ini, kakek mengatakan (2) 「ごくろうさま」 'Terima kasih' kepada petugas pos. Tuturan ini mengandung implikasi 'Saya berterima kasih karena Anda sudah bekerja keras sehingga kiriman ini dapat sampai di sini (alamat/tujuan)'. Dengan kata lain, petugas pos sudah melakukan perbuatan jasa, yaitu membawakan kiriman dari alamat pengirim ke alamat tujuan pengiriman.

strip 3



- (3) Kakek: お押ししてみるか?
oshite miru ka?
 'Mau coba tekan?'

Asumsi kontekstual dari menerima kiriman ialah memberikan pernyataan sudah menerima kiriman. Surat pernyataan menerima kiriman pada strip 3 ini dapat dilihat masih tertempel di atas kiriman tersebut yang mesti ditanda-tangani atau distempel dengan *hanko/inkan*. Kakek menawarkan Miho untuk membubuhkan 「ハンコ」 *hanko* 'stempel' pada surat pernyataan menerima kiriman dengan mengatakan (3) 「お押ししてみるか?」 'Mau coba dorong?' karena kakek mengetahui bahwa pada strip 1 Miho berkeinginan melakukan bermacam-macam hal. Keberadaan Miho yang selalu mengikuti kakek di belakang kakek menguatkan asumsi Miho ingin membubuhkan stempel.

strip 4



- (4) Kakek: ハンコはまだ理解してないのね
hanko wa mada rikai shite nai no ne
 'Masih belum paham soal *hanko/inkan* (stempel) ya?'

1 「お押し」 *osu* dalam bahasa Jepang dapat berarti mendorong/menekan atau membubuhkan.

Pada strip 4 ini, terdapat gambar Miho mendorong kakek yang memegang *hanko/inkan*². Merespon tindakan Miho ini, kakek berkata (4) 「ハンコはまだ理解してないのね」 ‘Masih belum paham soal *hanko/inkan* (stempel) ya?’ Asumsi kontekstual 「押す」 *osu* menurut Miho ialah mendorong kakek sehingga tanpa pikir panjang Miho langsung mendorong tubuh kakek dari belakang. Sementara itu, asumsi kontekstual 「押す」 *osu* menurut kakek ialah Miho memegang *hanko/inkan* dengan tangannya lalu membubuhkan *hanko/inkan* tersebut pada surat pernyataan.

Relevansi gambar pada pada strip 1 memperlihatkan bahwa Miho tidak mau dibantu dalam hal membuka/menutup tutup botol yang menunjukkan bahwa Miho dapat melakukan apa pun. Pada strip 4, terdapat gambar badan kakek yang miring karena Miho mendorong Kakek agar *hanko/inkan* di tangan kakek menempel pada surat pernyataan. Relevansi gambar pada strip 4 ini menunjukkan bahwa Miho tidak mengetahui cara membubuhkan *hanko/inkan*. Kakek mengharapkan *hanko/inkan* di tangan kakek diambil oleh Miho lalu ditempelkan ke surat pernyataan.

Data 2

	Tung
	Papa : Kalau di rumah masuk berkali-kali ya Plok plok plok
	Papa : Ini kalau di lapangan golf dilihat orang-orang makanya nggak masuk.
	Kobo : Ayo papa, latihan, latihan.

Analisis gambar yang terdapat pada setiap strip pada data di atas adalah:

	representamen	objek	Interpretan
Strip 1	Onomatope: コン	Bunyi benturan <i>stick</i> golf dengan bola.	Pukulan papa tepat.
Strip 2	Onomatope: パチパチパチ	Kobo dan Miho bertepuk tangan.	Papa hebat.
Strip 3	Papa mengambil bola.	Bola masuk ke dalam lubang.	Papa hebat.

² 「ハンコ」 *hanko* merupakan stempel pengganti tanda tangan dalam budaya Jepang.

Strip 4	Papa di balik tembok.	Papa bersembunyi.	Papa malu.
---------	-----------------------	-------------------	------------

Ayunan *stick* golf papa tepat memukul bola sehingga bola masuk ke dalam lubang. Melihat hal ini, Kobo dan Miho memberi apresiasi terhadap kehebatan papa tersebut. Namun, papa tidak mau latihan bermain golf di depan gerbang rumah. Papa malu kalau nanti ayunan *stick* golfnya tidak dapat memasukkan bola.

Analisis tuturan-tuturan yang terdapat pada setiap strip data di atas:

strip 1



- (1) コン
kon
'tung'

Pada strip 1 ini terdapat gambar Kobo dan Miho yang melihat papa sedang latihan golf di rumah. Bunyi (1) 「コン」 'tung' merupakan onomatope tiruan bunyi pukulan atau benturan *stick* golf ke bola golf. Asumsi kontekstual dari gambar papa yang latihan golf ini ialah latihan golf dapat dilakukan di rumah menggunakan alat bantu latihan golf tertentu.

strip 2



- (2) (a) Papa: ^{はい}うちだといくらでも入るんだよね
uchi da to ikura demo hairu n da yo ne
'Kalau di rumah masuk berkali-kali ya.'

- (b) パチパチパチ
pochi pochichi
'plok plok plok'

Papa mengatakan tuturan (2a) 「うちだといくらでも^{はい}入るんだよね」 'Kalau di rumah masuk berkali-kali ya'. Implikasi kontekstual dari tuturan papa ini ialah papa mau memperlihatkan bahwa dirinya mahir bermain golf karena setiap kali memukul bola golf selalu dapat masuk ke lubangnya. Kemahiran

papa memasukkan bola golf ini mendapatkan tepuk tangan/applause dari Kobo dan Miho. Bunyi tepuk tangan Kobo dan Miho dinyatakan dengan dengan onomatope (2b) 「パチパチパチ」 ‘plok plok plok’.

strip 3



- (3) Papa: ^{じょう}これが^みゴルフ場^{はい}でみんなに見られてると入らないんだ
kore ga gorufujou de wa minna ni mirareru to hairanai n da
 ‘Ini kalau di lapangan golf dilihat orang-orang makanya nggak masuk.’

Tuturan pada strip 3 ini merupakan alasan kenapa papa tidak dapat memasukkan bola di lapangan golf, yaitu (3) 「これがゴルフ場でみんなに見られてると入らないんだ」 ‘Ini kalau di lapangan golf dilihat orang-orang makanya nggak masuk’. Asumsi kontekstual dari tuturan ini ialah papa grogi kalau dilihat oleh orang. Padahal, itu hanya alasan yang dibuat-buat untuk menutupi ketidakhadiran papa dalam bermain golf. Implikasi kontekstualnya ialah papa perlu latihan sehingga semakin mahir. Berdasarkan tuturan papa tersebut, papa harus latihan di hadapan banyak orang agar terbiasa dengan suasana diperhatikan oleh orang-orang.

strip 4



- (4) Kobo: ^{れんしゅうれんしゅう}ホラパパー練習練習
hora papa- renshuu renshuu
 ‘Ayo papa, latihan, latihan.’

Pada strip 4, Kobo menyuruh papa 「練習」 ‘latihan’ dengan mengatakan (4) 「ホラパパー^{れんしゅうれんしゅう}練習練習」 ‘Ayo papa, latihan, latihan’. Berdasarkan gambar, dapat diketahui bahwa Kobo memindahkan alat latihan golf papa ke depan pintu gerbang rumah, lalu menyuruh papa 「^{れんしゅう}練習」 ‘latihan’ di sana. Kobo berasumsi bahwa rasa grogi yang menyebabkan papa tidak dapat memasukkan dapat dihilangkan dengan latihan. Asumsi kontekstual 「^{れんしゅう}練習」 ‘latihan’ di depan gerbang rumah dilihat oleh orang-orang yang lewat. Penggambaran

orang-orang yang lewat di depan rumah ini yang tidak detil menunjukkan bahwa orang-orang itu bukanlah orang-orang yang dikenal. Lalu, penggambaran papa yang tertutup tembok rumah menggoyangkan tangan menandakan tidak mau 「練習」 'latihan' diperhatikan/dilihat orang-orang yang lewat di jalan depan rumah. Implikasi kontekstualnya ialah latihan di depan rumah memalukan.

Relevansi papa yang berada di balik dinding pagar berkaitan papa malu dilihat orang ketika main golf yang dapat dilihat dari gambar papa yang bersembunyi di balik pagar rumah dan menolak 「練習」 'latihan' golf dengan melambaikan tangannya pada strip 4. Padahal, Kobo ingin papa latihan bermain dilihat banyak orang sehingga tidak grogi lagi sehingga di permainan golf yang sesungguhnya dapat memasukkan bola golf ke lubangnya dengan baik.

Data 3

	<p>Miho : Miho yang kerjakan. Mama : Nggak boleh, nggak boleh.</p>
	<p>Miho : Miho yang kerjakan. Mama : Mana bisa. (nguuung)</p>
	<p>Miho : Aku mau membantu pekerjaan mama! Aku pulang.</p>
	<p>Kobo : (Kamu) Disuruh melihat apa aku benar-benar mengerjakan PR? Kobo : Pekerjaan yang sangat membosankan ya.</p>

Analisis gambar yang terdapat pada setiap strip pada data di atas adalah:

	representamen	objek	Interpretan
Strip 1	Mama menyetrিকা.	Menyetrিকা perlu keahlian.	Miho tidak diizinkan menyetrিকা.
Strip 2	Mama membersihkan	Mengoperasikan vacuum cleaner perlu	Miho tidak diperbolehkan

	rumah dengan <i>vacuum cleaner</i> .	kekuatan.	mengoperasikan <i>vaccum cleaner</i> .
Strip 3	Alis Miho naik ketika berbicara	Miho serius.	Miho benar-benar ingin membantu mama.
Strip 4	Miho berpangku tangan mengawasi Kobo.	Miho tidak melakukan apa-apa.	Miho bosan.

Miho tidak diizinkan menyetrika pakaian karena untuk menyetrika pakaian itu diperlukan keahlian. Keahlian yang dibutuhkan itu berkaitan dengan kemampuan mengatur panas setrika sesuai dengan bahan pakaian dan cara melipat pakaian. Miho juga tidak diperbolehkan mengoperasikan vacuum cleaner untuk membersihkan rumah karena untuk mengoperasikan *vacuum cleaner* diperlukan kekuatan karena mesin vacuum cleaner itu besar dan berat. Meskipun begitu, Miho tetap ingin membantu mama sehingga ketika disuruh mengerjakan sesuatu yang ditugaskan mama Miho merasa bosan.

Analisis tuturan-tuturan yang terdapat pada setiap strip data di atas:

strip 1



(1) (a) Miho: ミホがやる
miho ga yaru
'Miho yang kerjakan.'

(b) Mama: だめだめ
dame dame
'Nggak boleh, nggak boleh.'

Pada strip 1, Miho mengatakan (1a) 「ミホがやる」 'Miho yang mengerjakan' ketika melihat mama menyetrika pakaian. Mama melarang dengan menjawab (1b) 「だめだめ」 'Nggak boleh, nggak boleh'. Asumsi kontekstual dari setrika yang menyala ialah panas. Panasnya setrika digambarkan dengan garis bergelombang yang menunjukkan hawa panas yang berbahaya karena dapat menyebabkan luka bakar.

strip 2



(2) (a) Miho: ホがやる
miho ga yaru
'Miho yang kerjakan.'

(b) Mama: むりよ
muri yo
'Mana bisa.'

(c) グオー
guo-
'nguong'

Selanjutnya pada strip 2, ketika melihat mama membersihkan rumah dengan *vacuum cleaner*, Miho kembali mengatakan (2a) 「ミホがやる」 'Miho yang mengerjakan'. Mama merespon dengan mengatakan (2b) 「むりよ」 'Kamu nggak bisa'. Asumsi kontekstual yang dilibatkan berkaitan dengan *vacuum cleaner* ialah untuk menggunakan mesin *vacuum cleaner* ini diperlukan kekuatan tubuh. Kekuatan tubuh diperlukan untuk mengendalikan mesin *vacuum cleaner* yang bergetar yang digambarkan dengan adanya 2 garis pada tangkai *vacuum cleaner* dan tangan mama. Kondisi *vacuum cleaner* yang sedang menyala digambarkan onomatope (2c) 「グオー」 'nguong' sebagai tiruan bunyi mesin yang sedang bekerja.

strip 3



(3) (a) Miho : ママのしごとのおてつだいしたいの!
mama no shigoto no otetsudai shitai no!
'Aku mau membantu pekerjaan mama!'

(b) ただいまー
tadaima-
'Aku pulang.'

Setelah berkali-kali dilarang membantu, di strip 3 Miho menegaskan ingin membantu pekerjaan mama dengan mengatakan (3a) 「ママのしごとのお

てっだいしたいの！」 ‘Aku mau membantu pekerjaan mama’. Implikasi kontekstual dari tuturan ini ialah Miho sangat serius ingin membantu mama. Keinginannya membantu Mama yang kuat ditandai dengan penggunaan *shuujoshi* 「の」/no di akhir kalimat yang fungsinya 「...聞き手に軽く念を押しながら...」 ‘menekankan keinginan pada penutur’ (Kamus Elektronik Kojien edisi ke-6, 2009). Hal ini diperkuat lagi dengan gambar ekspresi serius pada wajah Miho dan mulutnya yang terbuka lebar ketika menyampaikan tuturan (3a). Tuturan (3b) 「ただいまー」 ‘aku pulang’ berimplikasi bahwa ada anggota keluarga rumah ini yang pulang.

strip 4



- (4) (a) Kobo: ^{しゅくだい}宿題ちゃんとやるか見てるって?
shukudai chanto yaru ka mite ru tte?
 ‘(Kamu) Disuruh melihat apakah aku benar-benar mengerjakan PR?’

- (b) K: ^{さいこう}最高につまらないしごとだな
saikou ni tsumaranai shigoto da na
 ‘Pekerjaan yang sangat membosankan.’

Pada strip 4, Kobo berkata (4a) 「^{しゅくだい}宿題ちゃんとやるか見てるって?」 ‘Disuruh melihat apa aku serius mengerjakan PR?’. Asumsi kontekstual yang dilibatkan pada Kobo seorang anak SD kelas 3 ialah adanya PR yang harus dikerjakan di rumah. Implikasi kontekstual dari disuruhnya Miho mengawasi Kobo ialah Kobo tidak serius mengerjakan PR sehingga perlu diawasi/dijaga. Selanjutnya, Kobo mengatakan (4b) 「^{さいこう}最高につまらないしごとだな」 ‘Pekerjaan yang sangat membosankan’ melihat Miho yang mengawasinya mengerjakan PR. Tuturan ini merupakan sindiran yang disampaikan Kobo kepada Miho. Asumsi kontekstual dari kata 「しごと」 ‘bekerja’ ialah menggerakkan badan dan mengeluarkan tenaga untuk melakukan sesuatu. Pekerjaan yang diperintahkan mama kepada Miho ialah melihat Kobo mengerjakan PR. Asumsi kontekstual dari pekerjaan mengawasi ialah diam memperhatikan orang yang diawasi secara terus-menerus. Implikasi kontekstualnya ialah Miho bekerja, tetapi tidak melakukan apa-apa.

Relevansi gambar dengan tuturan pada cerita ini ialah Miho melakukan pekerjaan sebagai pengawas. Dengan menjadi pengawas, Miho tidak perlu melakukan apa-apa. Miho cukup berpangku tangan/menyilangkan tangannya

di dada pada strip 4 sambil memperhatikan Kobo mengerjakan PR yang dianggap Kobo itu merupakan hal yang membosankan.

Penutup

Gambar pada komik memiliki peran sebagai pelengkap informasi yang tidak disampaikan melalui tuturan. Ekspresi wajah atau aktivitas yang dilakukan tokoh-tokoh cerita menjadi informasi yang nonverbal yang melengkapi informasi yang dikemukakan melalui tuturan. Mengetahui makna gambar mempermudah dalam menginterpretasi tuturan. Dalam proses penarikan kesimpulan, untuk menemukan pesan yang dikomunikasikan ekspresi wajah dan aktivitas tokoh-tokoh cerita, harus diperhatikan karena tidak dapat dipisahkan dari tuturan.

DAFTAR PUSTAKA

- Danesi, M. 2004. *Messages, Signs, and Meanings: A Basic Textbook in Semiotics and Communication Theory*. Toronto: Canadian Scholars' Press Inc.
- Danesi, M., & Perron, P. 1999. *Analyzing Culture: An Introduction & Handbook*. Indiana: Indiana University Press.
- Eisner, W. 1985. *Comic and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press.
- Grice, H. P. 1975. "Logic and Conversation" dalam P. Cole, & J. Morgan, *Syntax and Semantics*. New York: Academic Press.
- Hoed, B. H. 2011. *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya*. Jakarta: Komunitas Bambu.
- Horn, L. R., & Ward, G. 2006. *The Handbook of Pragmatics*. Malden, Oxford and Victoria: Blackwell Publishing.
- McCloud, S. 1993. *Understanding Comic The Invisible Art*. New York: Kitchen Sink Press.
- Merrel, F. 2001. *Charles Sanders Peirce's Concept of the Sign*. dalam P. Cobley, *Routledge Companion to Semiotics and Linguistics*. London and New York: Routledge.
- Nöth, W. 1995. *Handbook of Semiotics*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- Sperber, D., & Wilson, D. 1986. *Relevance: Communication and Cognition*. Oxford UK and Cambridge USA: Blackwell.
- Thompson, J. 2007. *Manga The Complete Guide*. New York: Del Rey of Random House Inc .