

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Komik dan Naratologi

Komik adalah media baca bergambar yang memiliki narasi di dalamnya. Dengan elemen (gambar visual, balon bicara, dan teks) yang terkait pada sebuah komik, media baca tersebut menjadi suatu alasan mengapa komik mudah dicerna ceritanya. Komik tidak hanya sederet gambar, komik adalah kumpulan gambar yang berurutan dan sedikit teks untuk memperjelas pesan yang akan disampaikan kepada pembaca.

2.1.1 Konsep dan Argumentasi

Komik dan narasi terkait satu sama lain, dimana komik memiliki beberapa unsur seperti gambar visual, untuk menceritakan sebuah pesan yang ada pada komik. Rangkaian elemen yang ada pada komik, adalah pemersatu dari sebuah narasi yang menceritakan pesan penulis kepada pembaca. Elemen tersebut terdiri dari gambar ilustrasi yang tersusun untuk mengetahui tindakan suatu karakter yang diceritakan oleh penulis dan balon bicara yang berisi kata-kata yang beragam (kata informatif dan efek suara) dibuat oleh penulis sebagai alat komunikasi terhadap pembacanya.

Menurut (Pratt, 107-117), pada komik kata-kata ditemukan dalam empat bentuk yang berbeda. Bentuk yang paling jelas merupakan media yang paling khas yaitu kata balon, pidato atau pemikiran karakter disajikan di dalam panel dengan beberapa indikasi bergambar yang saling berkaitan, mengarahkan mereka ke karakter itu. Kedua, menemukan teks yang tidak dalam bentuk balon, tapi sering terkandung dalam kotak atau dalam keterangan di luar panel.

Secara umum, teks semacam ini tidak menyampaikan dialog, tetapi berfungsi sebagai narasi. Suara siapa pun yang bercerita, apakah salah satu karakter atau narator impersonal.

Ketiga, ada efek suara. Ini terjadi di dalam panel dan digambar dalam jenis huruf yang mencerminkan secara visual dan volume suara yang mereka gambarkan. Artinya, komik adalah sebuah karya sastra yang memiliki elemen pemersatu untuk mendapatkan pesan cerita yang dicari.

Banyaknya gambar yang ada pada komik, belum cukup untuk mengetahui sebuah narasi yang disampaikan penulis dan sebaliknya bila komik pada dasarnya buta hanya dapat dipahami dari gambar, penulis komik akan kesulitan untuk menyampaikan cerita. Maka dari itu sebuah komik perlu keterkaitan antar elemennya untuk mendapatkan pesan dari seniman komik.

Berfokus pada definisi komik, (Harvey, 640) berpendapat bahwa komik adalah bagian dalam narasi, yakni narasi yang diceritakan oleh urutan gambar. Menambahkan pernyataan Harvey tersebut, (Carrier, 119-122) mendefinisikannya komik sebagai "urutan naratif" dengan balon bicara. Bersepakat dengan pakar komik sebelumnya, (Hayman dan Pratt, 419-424) melihat komik sebagai gambar yang disandingkan, yang terdiri dari sebuah narasi. Tetapi bahkan jika beberapa komik bukan narasi, proses membaca komik masih mengharuskan pembaca untuk mencari kelengkapan pemersatu. Meskipun ada komik tanpa kata, kebanyakan komik berisi kata-kata berupa balon kata, keterangan, atau efek suara. Jadi, komik memiliki beberapa elemen pemersatu untuk merangkai sebuah narasi, narasi yang disajikan untuk menjelaskan bahwa komik tanpa elemen-elemen seperti balon bicara dan urutan gambar yang dijadikan penulis sebagai alat komunikasi terhadap pembaca tersebut, tidak dapat dipahami pesannya hanya melalui penglihatan maupun hanya dibaca saja. Oleh karena itu, komik disajikan lengkap dengan elemen pemersatu lainnya agar pembaca dapat memahami isi pesan yang ada pada komik itu sendiri dan dapat mengikuti arah cerita penulis komik pada lembar berikutnya.

2.1.2 Komik Digital

Seiring dengan kemajuan teknologi digital, karya sastra komik berevolusi sebagai bentuk adaptasi perubahan gaya dan cara hidup masyarakat. Guna menarik minat baca terhadap karya komik, perubahan adaptif terjadi dengan tujuan menarik minat pembacanya, tak ayal tindakan ini berhasil mengubah cara dan budaya baca masyarakat.

Fungsi majunya teknologi komik digital tersebut memudahkan pembaca dalam membaca komik, dari mulai penyajian yang mudah dipahami dan segala sesuatunya dilakukan dengan hanya satu kali klik. Belum lagi fitur yang disajikan oleh komik digital, seperti semiotik yang dapat didengar langsung atau bahkan gambar komik yang sudah bergerak. Media komunikasi pembaca dan penulis disajikan lebih detail dengan cara praktis.

Dengan mengacu pada komik “digitalisasi” dapat menunjuk pada setidaknya tiga fenomena yang berbeda versi (Wilde, 4):

1. *Webcomics*, awalnya diproduksi untuk dan dinikmati terutama secara *online* melalui situs web, blog, atau media sosial (lih. Kukkonen 2014);

Webcomics juga dikenal sebagai komik *online* atau komik internet yang diterbitkan di situs web atau aplikasi seluler. *Webcomics* juga dapat diakses oleh banyak penulis dengan mudah seperti menulis karyanya sendiri dan diterbitkan sendiri dalam web tersebut karena siapapun yang memiliki koneksi internet dapat mengakses penerbitan karyanya. Sifat format dalam komik web sangat tak terbatas untuk semua penulis karya, sehingga memudahkan para penulis dalam berkarya.

2. *eComics* – terlepas dari asalnya – dikirimkan dan diterima oleh platform seperti ComiXology dan dengan membaca teknologi seperti Guided View (lih. Wershler 2011; Den Haag 2014); *e-Comics* pada ComiXology menampilkan komik digital yang hadir pada sebuah web atau aplikasi seluler. Pada platform ComiXology digital komik ditampilkan secara “Guded View” dimana ketika komik digital diketuk atau digesek pada panel, komik akan berpindah

secara sinematik ke panel selanjutnya untuk memberikan pengalaman membaca komik digital yang menyenangkan.

3. Digitalisasi dan pengarsipan buku komik yang ada, seperti dalam kasus scan atau scanlations (lih. Wright 2008; Douglass, Huber & Manovich 2011; Wershler, Siervo Tien 2014).

Digitalisasi pada pengarsipan buku komik yang ada, dilakukan dengan cara “scanlation” scan tersebut berupa scan dari urutan gambar hingga terjemahan pada buku komik yang ada.

2.1.3 Dimensi Narasi Sastra dan Dimensi Bergambar

Meskipun beberapa karya sastra khususnya komik ada yang berbentuk tanpa kata, balon bicara, dan onomatope kata-kata dalam komik akan tetap hadir walau jumlahnya tidak banyak. Walau pada dasarnya komik berisi penuh dengan gambar, kata-kata pemersatu naratif biasanya dihadirkan sebagian dan ini disebut dengan dimensi narasi sastra. Seperti pada meme, selain bahasa verbal, visual berpartisipasi dalam menginisiasi tindakan. Cara-cara gerak tubuh mengusulkan proposisi tertentu untuk dievaluasi guna merangsang tindakan. Ekspresi wajah, gestur, dan postur tubuh umumnya menjadi sarana para pembuat meme internet untuk menyampaikan pemikirannya (Afifah N, Sari R.P, 171-172). Bahasa visual pada komik berperan dalam penyampaian pesan narasi, khususnya pesan yang dibawa onomatope.



Gambar 2. 1 Dimensi Narasi Sastra

<https://readcomiconline.li/Comic/Supergirl-2016/Issue-30?id=155213#8>

Seperti terlihat pada gambar 2.1, komik menampilkan dimensi narasi sastra berupa balon bicara sebagai informasi cerita atau pesan yang disampaikan penulis kepada pembaca bahwa adegan sebuah karakter Supergirl di episode 30 sedang melakukan aksi berkelahi antar dua karakter yaitu Supergirl sendiri dan wanita bersalju. Rangkaian balon bicara dari mulai wanita bersalju berkata “*Wh-what are you doing?*” yang bertanya apa yang dilakukan *supergirl* terhadapnya dimana Supergirl meninju wanita bersalju di udara tanpa sebab, dan dilanjutkan dengan perkataan Supergirl “*Nothing more than you deserve, you psycho!*” Supergirl berkata tidak lebih dari yang kau lakukan dan menuduh wanita bersalju psiko sebagai jawaban dari pertanyaan wanita bersalju. Balon bicara tersebut membuat pesan atau alur cerita, agar pembaca memahami komik tersebut dan ini yang disebut dengan dimensi narasi sastra yang ada pada komik.

Selain kata-kata, komik juga tampil dengan dimensi gambar sebagai media lain untuk bernarasi dalam sebuah komik, karena kata-kata saja tidak mewakili penggambaran atau narasi dalam sebuah komik untuk mencapai pesan yang diberi oleh penutur komik. Maka dalam sebuah komik ada yang disebut dengan “Dimensi Narasi Sastra dan Dimensi Bergambar” dan (Pratt, 107-117) mengatakan bahwa komik adalah karya seni “Hybrida” dimana komik membutuhkan alat pemersatu yaitu narasi sastra dan gambar yang memiliki gestur untuk membangun sebuah narasi.



Gambar 2. 2 Dimensi Bergambar

<https://readcomiconline.li/Comic/Supergirl-2016/Issue-30?id=155213#8>

Pada Gambar 2.2, ditunjukkan sebuah dimensi bergambar dan diiringi dengan kata onomatope sebagai elemen pada komik yang dapat membantu mengetahui pesan maupun cerita dalam adegan tersebut. Adegan dua karakter yaitu Supergirl dan wanita bersalju dalam komik yang tengah berkelahi di udara ini jelas dapat dilihat pada gambar dengan Supergirl yang sedang mengangkat lengan kanannya dengan tinju ke arah atas dan ditandai onomatope “POW” sebagai onomatope yang merepresentasikan suara tinjauan dari Supergirl, dan wanita bersalju tersebut terlempar dengan bagian kepala ke atas disertai rasa sakit yang ditandai oleh onomatope “OOOF”.

2.2 Onomatope

Onomatope adalah penggunaan kata-kata yang terkait dengan gerak objek atau tindakan yang dirujuk. Menurut Ini juga mencakup kata-kata yang dibuat atau hanya serangkaian huruf. Onomatope hadir relatif sedikit untuk memaknai suara yang dirujuknya. Sebuah onomatope adalah kata tertentu yang meniru suara alami yang ditunjukkannya atau sebuah kiasan suara. Onomatope ditemukan dalam semua bahasa di seluruh dunia, meskipun dalam bahasa dan kata yang berbeda namun tetap mewakili suara yang sama.

“BUZZZ”

“DING-DONG”

Secara sederhana, (Akita dan Dingemane, 3-4) berpendapat bahwa onomatope diistilahkan sebagai ideofon (Inggris. *ideophone*). Ideofon diartikan sebagai ‘mimetika atau ekspresif’ dimana kata-kata tersebut ditandai dengan menggambarkan citra sensorik yang hidup di suatu masyarakat dengan cara meniru. Ideofon banyak ditemukan dan tercatat dengan baik dalam bahasa Asia, Amerika, serta Afrika dimana ideofon tersebut tidak terbatas pada peniruan suara hewan (*meow* dan *smack*) saja, tetapi juga mencakup berbagai domain pada

sensorik seperti psikologis (*Wakuwaku* ‘bersemangat’ Jepang), tekstur (*Tsaklii* ‘kasar’ dalam bahasa Ewe) dan cara gerak (*Splash-Splash* bahasa Basque). Namun, ideofon yang selanjutnya disebut onomatope, juga hadir dalam bentuk-bentuk yang beragam.

2.2.2 Bentuk Onomatope

Onomatope merupakan bentuk bahasa yang menjadi salah satu objek kajian morfologi. Penelitian morfologi pun dapat disebut ‘*morphemics*’ yaitu studi tentang morfem. Secara morfologis, onomatope memiliki proses struktur pembentukan yang melibatkan silabel. (Wijana, 4) menyebutkan onomatope dapat dikonstruksi oleh tiga kategori silabel. Berikut ini adalah tiga kategori silabel menurut Wijana.

1. Mono Silabel, yaitu sebuah bentuk peniruan bunyi yang terdiri dari satu suku kata (dibaca, ‘satu silabel’).



Gambar 2. 3 Onomatope “RUFF!”

<https://readcomiconline.li/Comic/Supergirl-2016/Issue-33?id=160357>

Terlihat pada gambar 2.3 “RUFF!” onomatope dibentuk dari satu suku kata (mono silabel) untuk menirukan bunyi, dan dapat ditranskripsikan secara fonetis menjadi ‘rəf.’

2. Bisilabel, yaitu bentuk kata peniruan bunyi yang terdiri dari dua silabel.



Gambar 2. 4 Onomatope “KRACKKLEK”

<https://readcomiconline.li/Comic/Supergirl-2016/Issue-32?id=157988>

Kata “KRACKKLEK” pada Gambar 2.4 merupakan kata yang dikonstruksi oleh dua suku kata, dimana pengucapan peniruan bunyi tersebut terjadi dalam satu kali ucap dan dapat ditranskripsikan menjadi ‘kra-kəl’ secara fonetis.

3. Multi Silabel, yaitu bentuk kata peniruan bunyi yang memiliki lebih dari dua suku kata secara berulang.



Gambar 2. 5 Onomatope “BARK” Berulang

<https://readcomiconline.li/Comic/Supergirl-2016/Issue-25?id=145889>

Onomatope “BARK-BARK-BARK” pada Gambar 3.5 menunjukkan onomatope yang memiliki lebih dari dua suku kata di dalamnya untuk meniru bunyi gongongan anjing yang

marah. “BARK-BARK-BARK” dapat ditranskripsikan secara fonetis menjadi 'bärk-'bärk-'bärk-'bärk.

Menelaah klasifikasi Wijana tersebut, onomatope memiliki bentukan meliputi, bentuk kata ulang utuh dan kata ulang bunyi berdasarkan jumlah silabel pembentuknya.

Adapun berdasarkan ciri khas berdasarkan sumber peniruan bunyi, (Thomas dan Clara, 4) mengklasifikasikan onomatope ke dalam lima kelompok onomatope. Dasar pengelompokan Thomas dan Clara ini merupakan penyempurnaan dari klasifikasi gagasan (Enckell dan Reazeau, 53-54). Berikut adalah klasifikasi kelompok Onomatope berdasarkan (Thomas dan Clara, 4).

1. Onomatope Suara Binatang, tiruan suara yang dihasilkan dari panggilan binatang. Seperti suara tiruan anjing (RUF!), suara tiruan kucing (MEOW!), suara tiruan kuda (BAA!)
2. Onomatope Suara Alam, tiruan suara yang dihasilkan dari alam. Seperti gemuruh ombak(SURF), suara aliran air (BLOOP BLOOP), suara dentuman petir (ZZZAPT!).
3. Onomatope Suara Manusia, tiruan suara yang dihasilkan dari manusia. Seperti suara kesakitan (GAH!).
4. Aneka Ragam Tiruan Bunyi Onomatope, tiruan suara yang dihasilkan dari benda dalam keadaan tertentu pada suatu tindakan. Seperti suara hembusan angin (WHOOSH,WHUSH), suara tiruan ledakan benturan antar benda (BOOM,CRASH,RIIP).

2.2.3 Makna Onomatope

Selain bentuk, makna onomatope mengindikasikan keterkaitan antara onomatope dan gambar. Makna dipahami secara kontekstual.

Pada tahapan awal pemaknaan onomatope, makna dikaji berdasarkan hubungan bentuk bunyi bahasa (signifiant) dan unsur yang diartikan atau konsep (signifie) (Chaer, 2). Makna formal (disebut juga makna semantis) dinyatakan dalam relasi manasuka (arbiter). Artinya,

antara tanda berbentuk bunyi bahasa (signifiant) dan yang ditandai (signifie) tidak ada keterkaitan, serta bebas sesuai kesepakatan antar penutur bahasa.

Namun, makna tidak selalu bersifat arbiter. Hubungan antara tanda berbentuk bunyi bahasa dan yang ditandainya dapat juga saling berkaitan. Keterkaitan tersebut bisa dilihat dari pelambangan bahasa berdasarkan tiruan bunyi yang dihasilkan oleh barang, gerak, atau orang yang disebut dengan istilah onomatope. Sudaryanto (117-136) mengungkapkan bahwa makna onomatope dikategorikan berdasarkan sesuatu yang diikonlingualkan. Seperti pada Gambar 2.3, onomatope “RUFF!” dapat dimaknai sebagai bentuk endusan anjing yang tengah senang diusap pada bagian kepalanya sebagai respon komunikasi antara *Supergirl* dan anjingnya. Keterkaitan onomatope (“RUFF!”) dan gambar anjing yang tengah diusap kepalanya menentukan makna “RUFF!”

Akan tetapi, makna sering kali dinamis berdasarkan konteksnya (disebut juga makna pragmatis). Makna dapat dipahami berdasarkan: (1) maksud pembicara; (2) makna kontekstual; (3) makna ujaran, yakni makna yang dikomunikasikan atau terkomunikasikan oleh pembicara; dan (4) makna ekspresi menurut jarak sosial yang membatasi partisipan yang terlibat dalam percakapan tertentu Yule (3-28). Akibatnya, makna yang disampaikan memiliki makna lain yang terkandung secara implisit di dalam suatu bentuk bahasa.

Makna tersebut ditunjukkan oleh penutur dengan maksud supaya lawan bicaranya dapat memahami apa yang diinginkan oleh penutur tanpa mengatakannya secara langsung karena dalam situasi tutur tertentu bisa jadi suatu makna tidak bisa serta merta disampaikan secara literal. Hal ini bisa bergantung pada beberapa faktor seperti prinsip kesopanan, budaya, dan nilai-nilai yang berlaku dalam suatu komunitas tutur. Misalnya,

“Perutku kosong sekali”

Dalam tuturan tersebut, penutur memiliki maksud lain dibalik tuturannya yang menyebutkan keadaan perutnya yang kosong. Namun, penutur juga secara tidak langsung memungkinkan

lawan bicaranya untuk memberikannya atau menawarkannya makan agar ia tidak merasa perutnya kosong ketika hendak menjalankan aktivitas.

Mengadopsi gagasan-gagasan tersebut, makna onomatope karya sastra komik digital ditelaah dan dipahami. Dengan kalimat lain, makna onomatope yang ditemukan dalam sebuah karya sastra komik digital mencakup dua jenis pemaknaan: makna semantis dan makna pragmatis. Onomatope kerap dipahami melalui pemahaman terhadap makna yang diberikan pada suku kata yang menirukan suara-suara, dan gambar sebagai bentuk konteks pembantu lainnya guna menentukan makna yang terkandung atau pesan yang terkandung dalam narasi komik tersebut.

2.2.3.1 Jenis Makna Onomatope

(Chaer, 44-45) membagi makna ke dalam lima jenis makna. Pertama, onomatope adalah bentuk nama benda dan tiruan bunyi berdasarkan tiruan bunyi atau bunyi benda yang dijadikan acuan. Nama suatu benda atau bunyi yang khas suatu benda adalah bunyi yang secara langsung atau tidak langsung menyiratkan bunyi tertentu. Kedua, onomatope adalah pembentuk nama akta. Penggunaannya didasarkan pada kesan suara atau suara saat melakukan aktivitas tertentu.

Selanjutnya, onomatope adalah indikator keadaan. Keadaan yang dimaksud di sini adalah sifat benda, seperti kecil, besar, menakutkan, panjang, dan bulat. Keempat, onomatope adalah pembentuk emosi seorang tokoh. Onomatope yang memiliki makna ini biasanya terdapat dalam karya sastra seperti komik, novel, atau cerita. Terakhir, onomatope adalah pemberi efek tertentu bagi pembaca. Salah satu tujuan penggunaan onomatope dalam menulis adalah agar pembaca dapat menggambarkan dengan jelas situasi dalam cerita dan seolah-olah mereka juga merasakan peristiwa dalam cerita tersebut. Makna onomatope yang memberikan efek tertentu pada pembaca sering digunakan dalam tulisan dalam bentuk prosa dan komik.

2.2.3.2 Makna Relevansi

Komunikasi yang digunakan dalam setiap harinya memerlukan proses timbal balik kerja sama antar penutur dan petutur agar tercapai percakapan yang dapat berlanjut dengan jelas. Tentunya dalam sebuah karya sastra, komik diciptakan tidak hanya sebagai alat baca, tetapi juga sebuah interaksi antara manusia dengan manusia lainnya untuk dapat memahami pesan yang ingin disampaikan dalam komik tersebut. Proses tersebut hadir pada teori relevansi yang membantu dalam proses pemahaman makna suatu percakapan dalam sebuah komik digital antar penutur dan petutur.

Seperti yang dijelaskan (Grice, 41-58), prinsip kerja sama hendaknya dapat dipatuhi oleh penutur dan petutur untuk berkomunikasi dengan baik. Prinsip kerja sama tersebut terdiri dari empat maxim yaitu maxim kuantitas, maxim kualitas, maxim relevansi, dan maxim cara. Komunikasi dalam sebuah konteks kadang membuat tuturan itu menjadi ambiguitas dan menimbulkan kesalahpahaman akibat pelanggaran maxim yang ada. Seperti yang disampaikan (Grice, 41-58), untuk mewujudkan komunikasi yang baik empat maxim tersebut tidak boleh dilanggar.

Berbeda dengan (Sperber dan Wilson, 142) mereka membuat teori relevansi yang memiliki definisi berbalik dengan teori Grice. Sperber dan Wilson merangkum empat maxim yang dinyatakan oleh Grice karna menurut mereka komunikasi tidak hanya melulu harus sesuai dengan tuturan percakapan. Timbal balik dalam percakapan tidak selalu soal kesesuaian tuturan, namun kesepahaman dan lingkungan yang juga perlu diperhatikan dalam pemaknaan. Karena ketika percakapan terjadi, kita selalu merasa nyaman dengan bagaimana kita bicara untuk menyampaikan suatu informasi kepada lawan bicara yang sudah memiliki kesepahaman dalam melakukan percakapan (Sperber dan Wilson, 142). Teori relevansi ini tertuju pada konteks kesepahaman makna dalam percakapan.

Konsep kesepahaman teori berikut juga hadir dalam sebuah karya sastra khususnya komik. Penutur dalam komik ingin menyampaikan pesan atau informasi yang terkait pada karyanya.

Contohnya, petutur membuat onomatope yang sesuai dengan konteks pada komiknya agar pembaca dapat menerima pesan atau informasi yang ingin disampaikan melalui penggambaran pada narasi komik tersebut.