

AMBIGUITAS DALAM KOMIK STRIP *PEPEKOMIK*: KAJIAN SEMANTIK

Muhammad Naufal Nashshar

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Surel: Muhammad.17020074037@mhs.unesa.ac.id

Dr. Mulyono, M.Hum

Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Surel: mulyono@unesa.ac.id

Abstrak

Komik strip *Pepekomik* sangat terkenal dan digemari oleh kalangan anak muda masa kini khususnya bagi anak muda pengguna media sosial instagram, karena memiliki jumlah pengikut akun instagram yang banyak dan menghasilkan cerita yang menarik untuk dibaca. Salah satu ciri yang membedakannya dengan komik yang lain adalah banyak terdapat ambiguitas dalam cerita yang diangkat. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan bentuk ambiguitas fonetik, leksikal dan gramatikal dalam komik strip *pepekomik* di akun instagram *@Pepekomik*. Data penelitian ini berupa teks dialog yang mengandung ambiguitas pada komik strip *pepekomik* yang terposting di media sosial instagram pada akun *@pepekomik* mulai bulan Juni hingga Desember 2020. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode simak bebas libat cakap. Dalam menganalisis data, metode yang digunakan ialah metode padan intralingual. Hasil penelitian ditemukan 21 komik yang mengandung ambiguitas. Jenis ambiguitas yang paling banyak ditemukan adalah ambiguitas tingkat leksikal dengan jumlah komik sebanyak 8 data, yang terbagi pada homonimi sebanyak 5 komik, dan terbagi lagi pada polisemi hanya 3 komik. Sementara itu, urutan kedua adalah ambiguitas gramatikal dengan jumlah komik sebanyak 7 data yang terbagi lagi berdasarkan konteks sebanyak 5 komik dan terbagi lagi berdasarkan frasa yang mirip hanya 2 komik. Kemudian urutan ketiga adalah jenis ambiguitas tingkat fonetik dengan jumlah 6 komik. Secara umum komik strip tersebut menghasilkan humor, karena terjadi perbedaan pemaknaan sehingga menghasilkan sebuah alur cerita lain (*plot twist*) yang tidak diduga oleh pembaca.

Kata Kunci: semantik, ambiguitas, komik strip

Abstract

The *Pepekomik* comic strip is very well known and favored by young people today, especially for young Instagram social media users, because it has a large number of followers on Instagram accounts and produces interesting stories to read. One of the characteristics that distinguishes it from other comics is that there is a lot of ambiguity in the stories that are raised. This study aims to describe the forms of phonetic, lexical and grammatical ambiguity in the *pepekomik* comic strip on the *@Pepekomik* Instagram account. The data of this research is in the form of dialogue texts that contain ambiguity on the *pepekomik* comic strips posted on social media Instagram on the *@pepekomik* account from June to December 2020. This research is a qualitative research using descriptive method. The technique of collecting data in this study was using the method of listening without speaking. In analyzing the data, the method used is the intralingual equivalent method. The research found 21 comics that contained ambiguity. The most common type of ambiguity is lexical level ambiguity with 8 comics, divided into 5 comics for homonymy, and only 3 comics in polysemy. Meanwhile, the second order is grammatical ambiguity with the number of comics as much as 7 data which are further divided based on context as many as 5 comics and further divided based on similar phrases with only 2 comics. Then the third order is the type of phonetic level ambiguity with the number of 6 comics. In general, these comic strips produce humor, because there are different meanings that result in a different plot twist (*plot twist*) that the reader does not expect.

Keywords: semantic, ambiguity, comic strips.

PENDAHULUAN

Manusia dalam kehidupannya butuh berkomunikasi dengan orang lain untuk mengungkapkan perasaan, menyatakan pendapat, dan mempengaruhi orang lain. Salah satu cara berkomunikasi dengan sesamanya adalah dengan memakai sarana bahasa, baik bahasa lisan maupun tulis. Dengan bahasa, seorang manusia dapat berinteraksi satu dengan yang lain. Bahasa merupakan sarana komunikasi yang penting bagi manusia. Melalui bahasa, manusia dapat mudah berkomunikasi dengan manusia lain. Grice dalam Rahardi (2005:52) menyatakan agar sebuah komunikasi dapat berjalan dengan baik antara mitra tutur dan penutur, komunikasi yang terjadi harus mempertimbangkan suatu prinsip yang harus dipatuhi

Seiring dengan berkembangnya zaman saat ini, bahasa juga ikut mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Perkembangan bahasa ini memicu timbulnya persoalan dalam setiap bidang, termasuk bidang semantik. Semantik merupakan studi linguistik yang di dalamnya mempelajari tentang makna dan arti bahasa. Salah satunya yang ada persoalan dalam bidang semantik yaitu ambiguitas, yaitu tentang penafsiran arti atau makna suatu tuturan tulisan. Penafsiran yang lebih dari satu ini dapat menimbulkan keraguan dan kebingungan dalam mengambil makna yang dimaksud. Pateda (2010:201) berpendapat bahwa Ambiguitas muncul dalam berbagai variasi bahasa tertulis dan ujaran. Terkadang, mendengarkan ujaran seseorang dan membaca sebuah tulisan, sulit memahami apa yang diujarkan atau yang dibaca.

Fenomena ambiguitas dapat terjadi di beberapa situasi kebahasaan, baik dalam situasi lisan maupun tulis. Ambiguitas dalam bentuk lisan dapat dijumpai di media elektronik seperti, berita di radio, televisi, sedangkan secara tulisan sering dijumpai di media cetak seperti koran, komik dan majalah. Menurut Pateda (2010:202) menyatakan jenis-jenis ambiguitas dapat terjadi dalam tiga tingkatan. Tingkatan pertama ialah tingkat fonetik, kedua tingkatan leksikal, dan yang ketiga tingkat gramatikal. Ambiguitas tingkat fonetik terjadi jika bercampurnya bunyi bahasa yang dikarenakan ketidakjelasan intonasi, jeda, dan nada lalu menyebabkan pendengar atau pembaca salah menafsirkan makna. Ambiguitas tingkat leksikal terjadi karena faktor kata yang memiliki arti lebih dari satu. Lalu yang terakhir yaitu ambiguitas tingkat gramatikal, ambiguitas gramatikal terjadi karena proses pada pembentukan tata bahasa baik itu pada sebuah kata ataupun frasa (Pateda, 2010:202-214).

Komik strip merupakan salah satu alat komunikasi menarik yang di dalamnya berisi rentetan cerita yang memadukan unsur-unsur gambar tokoh cerita dalam bahasa yang terdiri atas 3 – 5 panel (Maharsi, 2011:3). Dalam komik strip tuturan yang mampu mempengaruhi pembacanya untuk memahami sesuatu. Bahasa dalam komik strip bisa menyampaikan informasi sesuai gambar-gambar yang disajikan.

Komik strip *pepekomik* merupakan komik yang banyak digemari dan terkenal di kalangan anak muda

masa kini, hal ini disebabkan dengan jumlah pengikut yang banyak dalam akun instagram *@pepekomik* serta menghasilkan cerita yang menarik untuk dibaca (tribunnews.com, diakses pada 2 April 2021). Komik strip *pepekomik* memiliki daya tarik tersendiri untuk dikaji secara aspek kebahasaan. Komik dari sang kreator Prasetia Pradana ini berisikan percakapan antar tokoh yang dapat mengecoh pembaca. di dalam cerita komik ini biasanya terdapat sebuah perubahan mendadak pada cerita yang terdapat plot atau *ending* cerita, dari perubahan mendadak atau *plot twist* tersebut tidak sedikit para pembaca yang dibuatnya salah paham oleh maksud dari cerita komik strip *Pepekomik*. Dibalik semua itu, ternyata hal ini sengaja dibuat oleh penulisnya agar para pembaca merasa *mind blowing*. *Mind blowing* bisa diartikan sebagai suatu pemikiran yang sulit dicerna dan bisa bermakna lebih dari satu atau yang disebut ambiguitas (Agatha, 2017).

Penelitian pertama terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan Annisa Lestari pada tahun 2016 dengan judul “Ambiguitas dalam judul berita pada surat kabar harian *kompas* dan *pos kota*” ini berusaha mengkaji bentuk ambiguitas dengan mendeskripsikan tingkat ambiguitasnya mulai dari ambiguitas tingkat fonetik, ambiguitas tingkat leksikal, dan ambiguitas tingkat gramatikal. Penelitian kedua dilakukan oleh Dwi Purwanti pada tahun 2013 dengan judul “Makna ambiguitas slogan iklan sepeda motor di televisi”. Penelitian ini bertujuan Mendeskripsikan tingkat ambiguitas slogan iklan sepeda motor di televisi dan bentuk ambiguitas pada slogan iklan sepeda motor di televisi. Data dalam penelitian ini difokuskan pada bentuk pemakaian ambiguitas slogan iklan pada iklan sepeda motor di televisi.

Berdasarkan uraian penelitian terdahulu dan permasalahan latar belakang di atas, maka fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah Bagaimana bentuk ambiguitas fonetik, ambiguitas leksikal dan ambiguitas gramatikal yang terdapat dalam komik strip *Pepekomik*. Adapun tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan bentuk ambiguitas fonetik, ambiguitas leksikal, dan ambiguitas gramatikal yang terdapat dalam komik strip *Pepekomik*.

Chaer (2009:104) mendefinisikan ambiguitas sebagai kata yang bermaksud ganda atau mendua arti. Kemudian, Subroto (2011:147) berpendapat bahwa ambiguitas muncul bila pendengar dan pembaca memahami makna yang didengar atau dibaca. Ambiguitas juga timbul dalam berbagai variasi tulisan dan tuturan. Selanjutnya, Empson dalam Pateda (2010:201) berpendapat ada tujuh tipe ambiguitas yang dibagikan menjadi tiga bentuk utama, yaitu ambiguitas fonetik, leksikal dan gramatikal.

Pateda (2010:202) menjelaskan bahwa Ambiguitas tingkat fonetik ini timbul akibat membaurnya bunyi-bunyi bahasa yang diujarkan. Untuk menghindarkan ambiguitas seperti ini, pendengar dan pembaca harus bertanya lagi kepada pembicara dan penulis (jika tuturan dalam bentuk tulisan) agar tidak terjadinya kesalahpahaman yang dapat merugikan diri sendiri ataupun banyak orang.

Kemudian, Pateda (2010:211-214) berpendapat Ambiguitas leksikal menjelaskan setiap kata dapat saja mengandung lebih dari satu makna. Pateda (2010:212) menjelaskan Ambiguitas leksikal dapat dilihat dari dua segi, yaitu disebabkan oleh polisemi dan homonimi. Polisemi adalah kata yang mengandung makna yang lebih dari satu, sedangkan untuk homonimi ialah kata-kata yang sama bunyinya tetapi maknanya berbeda. Selanjutnya, Pateda (2010:203) berpendapat ambiguitas tingkat gramatikal muncul pada satuan kebahasaan yang disebut kelompok kata atau kalimat. Ambiguitas ini dapat dilihat dari tiga segi, yaitu ambiguitas yang disebabkan pembentukan kata, ambiguitas karena frasa yang mirip, dan ambiguitas pada konteks.

Ambiguitas karena pembentukan kata disebabkan oleh pembentukan kata secara gramatikal. Misalnya pada tataran morfologi yang terjadi proses morfemis yang mengakibatkan perubahan makna, Kemudian ambiguitas karena frasa yang mirip disebabkan kombinasinya dapat ditafsirkan lebih dari satu makna, dan ambiguitas pada konteks terjadi karena ketidakjelasan atau minimnya konteks pada suatu tuturan baik berupa tulis dan lisan (Pateda, 2010: 203-206).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif dengan berfokus pada penunjukan makna, deskripsi dan kecocokan data pada konteksnya (Mahsun, 2014:257). Dalam rangka penyediaan data digunakan metode simak bebas libat cakap, yaitu menyimak penggunaan kebahasaan tanpa ikut berpartisipasi dalam proses pembicaraan. Penelitian ini berfokus pada tuturan ambiguitas yang terkandung dalam dialog komik strip *pepekomik*. Sedangkan dalam objek penelitian ini berupa teks dialog komik strip *pepe komik* dalam akun instagram @pepekomik. Sumber data dalam penelitian ini berupa komik strip yang berasal dari media sosial instagram, tepatnya di postingan akun @Pepekomik mulai bulan Juni hingga Desember 2020. Data yang diambil dan dianalisis berupa teks dialog komik strip yang terdapat ambiguitas. Teks dialog tersebut kemudian dideskripsikan berdasarkan ambiguitas fonetik, ambiguitas leksikal dan ambiguitas gramatikal. Menurut Kesuma (2007:47) ada dua jenis metode penganalisan dalam penelitian bahasa, yaitu metode padan dan metode agih. Data yang sudah terkumpul dalam penelitian ini dianalisis menggunakan metode padan. Metode padan adalah sebuah metode analisis data yang alat penentunya berada di luar, terlepas dan tidak menjadi bagian dari bahasa yang diteliti (Subroto dalam Kesuma, 2007:47).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian berupa teks dialog komik strip yang mengandung ambiguitas. Jenis ambiguitas akan dibagi berdasarkan: 1) ambiguitas tingkat fonetik, ambiguitas tingkat leksikal dan 3) ambiguitas tingkat gramatikal.

Dari 116 komik strip periode bulan juni-desember 2020, ditemukan 21 komik dengan selera ambiguitas yang paling tinggi. Ambiguitas fonetik terdapat 6 data. Pada ambiguitas leksikal yang disebabkan homonimi sebanyak 5 data, dan disebabkan polisemi terdapat 3 data. Lalu, pada ambiguitas gramatikal berdasarkan konteks terdapat 5 data, berdasarkan frasa yang mirip terdapat 2 data, dan berdasarkan pembentukan kata tidak ditemukan dalam komik ini.

Untuk memperjelas informasi tersebut, data tentang deskripsi jenis-jenis ambiguitas dalam akun instagram komik strip @pepekomik akan dipaparkan hasil analisisnya.

1. Ambiguitas Tingkat Fonetik

Ambiguitas pada tingkat fonetik terjadi karena persamaan bunyi bahasa dan kecepatan intonasi bunyi bahasa yang diucapkan sehingga dapat menyebabkan pendengar salah menafsirkan makna. Dari keseluruhan data, telah ditemukan 6 komik strip terdeteksi mengandung ambiguitas fonetik. Berikut hasil analisisnya.

1) Data 1



“*Aku aman?...*”

Pada data (1), Tuturan “*Aku Aman*” memiliki maksud yang ambigu apabila diucapkan dengan intonasi yang tidak tepat. Jika jeda diletakkan di antara kata *aku* dan kata *aman?* akan bermaksud si Adik (berbaju ungu) bertanya apakah dirinya dalam situasi aman. Namun, jika tidak ada jeda akan bermakna nama tokoh film yang bernama *Akuaman*. Sehingga, tuturan “*Aku Aman*” tergolong ambiguitas fonetik karena persamaan bunyi bahasa dan kecepatan pelafalan bunyi bahasa yang

diucapkan sehingga muncul keraguan dalam mengartikannya.

2) Data 2



“Aku tuh mau jadi **Pro, mah...**”

Pada data (2), Tuturan “Pro, Mah” memiliki maksud yang ambigu apabila diucapkan dengan intonasi tidak tepat. Jika jeda diletakkan di antara kata *pro* dan kata *mah* akan bermaksud si Anak (berbaju merah) ingin menjadi Pro atau Profesional. Namun, jika tidak ada jeda akan bermakna nama merek obat sakit lambung yang bernama *promah*. Dengan demikian, tuturan “Pro, Mah” tergolong ambiguitas fonetik karena persamaan bunyi bahasa dan kecepatan pelafalan bunyi bahasa yang diucapkan sehingga muncul keraguan dalam mengartikannya.

3) Data 3



“Eh keluar dari WC jangan lupa **kesetan** dulu....”

Pada data (3), Tuturan “Kesetan” memiliki maksud yang ambigu apabila diucapkan dengan intonasi tidak tepat. Jika jeda diletakkan di antara kata *ke* dan kata *setan* akan bermaksud si tokoh tersebut pergi ke tempat setan. Namun, jika tidak ada jeda akan bermakna mengeringkan kaki dengan keset atau biasa yang disebut *kesetan*. Dengan demikian, tuturan “Kesetan” tergolong ambiguitas fonetik karena persamaan bunyi bahasa dan kecepatan pelafalan bunyi bahasa yang diucapkan sehingga muncul keraguan dalam mengartikannya.

4) Data 4



“Nak mu **maktabrak** gak?...”

Pada data (4), Tuturan “Maktabrak” memiliki maksud yang ambigu apabila diucapkan dengan intonasi

tidak tepat. Jika jeda diletakkan di antara kata *mak* dan kata *tabrak* akan bermaksud Ibu akan menabrak sesuatu. Namun, jika tidak ada jeda akan bermakna makanan yang bernama *maktabrak*. Dengan demikian, tuturan “Maktabrak” tergolong ambiguitas fonetik karena persamaan bunyi bahasa dan kecepatan pelafalan bunyi bahasa yang diucapkan sehingga muncul keraguan dalam mengartikannya.

5) Data 5



“Pesen satu gak usah pake *micin*...”

Pada data (5), Tuturan “Micin” memiliki maksud yang ambigu apabila diucapkan dengan intonasi tidak tepat. Jika terdapat jeda di antara kata *mi* dan kata *cin* maka tuturan tersebut bermaksud seorang memesan tidak pakai mie. Namun, jika tidak ada jeda tuturan tersebut bermakna seorang memesan tidak pakai micin. Dengan demikian, tuturan “Micin” tergolong ambiguitas fonetik karena persamaan bunyi bahasa dan kecepatan pelafalan bunyi bahasa yang diucapkan sehingga muncul keraguan dalam mengartikannya.

6) Data 6



“Pesen satu gak usah pake *micin*...”

Pada data (6), Tuturan “Hamtaro” memiliki maksud yang ambigu apabila diucapkan dengan intonasi tidak tepat. Jika terdapat jeda di antara kata *ham* dan kata *taro* maka tuturan tersebut bermaksud Ibu (berbaju merah muda) menyuruh anaknya (berbaju biru) yang bernama Ilham untuk menaruh barang. Namun, jika tidak ada jeda tuturan tersebut bermakna nama tokoh kartun yang bernama *Hamtaro*. Dengan demikian, tuturan “hamtaro” tergolong ambiguitas fonetik karena persamaan bunyi bahasa dan kecepatan pelafalan bunyi bahasa yang diucapkan sehingga muncul keraguan dalam mengartikannya.

2. Ambiguitas Tingkat Leksikal

Ambiguitas tingkat leksikal terdapat pada satuan kebahasaan kata. Setiap kata dapat bermakna lebih dari satu atau mengacu pada sesuatu yang berbeda sesuai dengan penggunaannya. Ambiguitas leksikal dapat dilihat dari dua segi yaitu (1) homonimi dan (2) polisemi.

a. Homonimi

Homonimi adalah nama yang sama untuk benda yang berbeda. Dari seluruh data, telah terdapat 5 komik strip mengandung ambiguitas yang disebabkan oleh homonimi. berikut hasil analisisnya:

1) Data 7



“Rani minta dibeliin **nugget** tapi tante lagi ga punya duit...”

Data (8) di atas termasuk ambiguitas leksikal yang disebabkan homonimi, karena tuturan *Nugget* yang dilontarkan Ibu (berbaju hijau) bermakna ganda. Kata *Nugget* dapat bermakna sebagai nama makanan yang bernama nugget. Namun dalam komik tersebut pemaknaan *nugget* dianggap sebagai nama klub basket asal Amerika. Makna *nugget* yang dimaksud Ibu ialah nama makanan, sedangkan makna *nugget* dalam tafsiran Anak (berbaju putih) ialah nama klub basket apabila melihat respons perempuan pada gambar panel terakhir yang memperlihatkan anak tersebut sedang berkomunikasi dengan salah satu atlet dari klub *nugget*.

“Mumpung orangtuamu gak di rumah, bikin **dosa** bareng yuk hehe...”

Data (7) di atas termasuk ambiguitas leksikal yang disebabkan homonimi, karena tuturan *Dosa* yang dilontarkan Pria (berbaju hijau) bermakna ganda. Kata *Dosa* dapat bermakna sebagai perbuatan yang melanggar agama. Namun dalam komik tersebut pemaknaan *dosa* dianggap sebagai nama makanan khas India yang bernama dosa. Makna *dosa* yang dimaksud pria ialah perbuatan melanggar agama, sedangkan makna *dosa* dalam tafsiran Perempuan (berbaju merah) ialah nama makanan khas India apabila melihat respons perempuan pada gambar panel terakhir yang memperlihatkan orang sedang membuat kue *dosa*.

3) Data 9



“Adek mama minta tolong dong beliin **leker**...”

Data (9) di atas termasuk ambiguitas leksikal yang disebabkan homonimi, karena tuturan *Leker* yang dilontarkan Ibu (berbaju hijau) bermakna ganda. Kata *leker* dapat bermakna sebagai nama makanan yang bernama leker. Namun dalam komik tersebut pemaknaan *leker* dianggap sebagai nama klub basket asal Amerika. Makna *leker* yang dimaksud Ibu ialah nama makanan, sedangkan makna *leker* dalam tafsiran Anak (berbaju putih) ialah nama klub basket apabila melihat respons perempuan pada gambar panel terakhir yang memperlihatkan Anak tersebut sedang berkomunikasi dengan salah satu atlet dari klub *leker*.

2) Data 8



4) Data 10



“Sepertinya kamu harus lebih banyak dan sering mengonsumsi **B2**...”

Data (10) di atas termasuk ambiguitas leksikal yang disebabkan homonimi, karena tuturan *B2* yang dilontarkan Dokter (berbaju putih) bermakna ganda. Kata *B2* dapat bermakna sebagai nama vitamin yang bernama *B2*. Namun dalam komik tersebut pemakaian *B2* dianggap sebagai penyebutan daging babi. Makna *B2* yang dimaksud Dokter ialah nama vitamin, sedangkan makna *B2* dalam tafsiran Pasien (berbaju merah) ialah nama penyebutan daging babi apabila melihat respons Pasien pada gambar panel terakhir yang menyebut kata haram, di mana kata tersebut identik dengan daging *B2*.

5) Data 11



“Untuk PR bikin gambar pemandangan di **A3** ya...”

Data (11) di atas termasuk ambiguitas leksikal yang disebabkan homonimi, karena tuturan *A3* yang dilontarkan Guru (berbaju coklat) bermakna ganda. Kata *A3* dapat bermakna sebagai kertas berukuran *A3*. Namun dalam komik tersebut pemakaian *A3* dianggap sebagai mobil bermerek Audi *A3*. Makna *A3* yang dimaksud Guru ialah ukuran kertas, sedangkan makna *A3* dalam tafsiran Murid (berbaju putih) ialah Mobil bermerek Audi *A3* apabila melihat respons Murid pada gambar panel terakhir yang menggambar pemandangan di mobil bermerek Audi *A3*.

b. Polisemi

Polisemi adalah kata yang mengandung konsep atau makna lebih dari satu. Dari seluruh data, terdapat 3 data komik strip yang mengandung ambiguitas yang disebabkan oleh polisemi. berikut hasil analisisnya.

1) Data 12



“Alhamdulillah, tapi Ibu tetap dikasih uang belanjanya seperti biasanya saja, Pak. Sisanya buat simpanan...”

Data (12) di atas termasuk ambiguitas leksikal yang disebabkan polisemi, karena tuturan *simpanan* pada dialog tersebut berkonsep ganda. Konsep pertama menghasilkan makna sesuatu yang disimpan (merujuk pada barang) sedangkan konsep kedua menghasilkan makna selingkuhan. Dalam komik di atas konsep makna yang disebutkan oleh Suami (berbaju hijau) merujuk pada selingkuhan, namun dalam konsep makna yang dimaksud Istri (berbaju ungu) merujuk pada sesuatu yang disimpan, yaitu uang.

2) Data 13



“Bentar aku cari *penawarnya*...”

Data (13) di atas termasuk ambiguitas leksikal yang disebabkan polisemi, karena tuturan *penawar* pada dialog tersebut berkonsep ganda. Konsep pertama menghasilkan makna obat penyembuh sedangkan konsep kedua menghasilkan makna orang yang sedang menawar. Dalam komik di atas konsep makna yang disebutkan oleh teman 1 (baju berwarna hijau) merujuk pada obat penyembuh, namun dalam konsep makna yang dimaksud teman 2 (baju berwarna oren) merujuk pada orang yang sedang menawar.

3) Data 14



“*Seratus ya, Mas...*”

Data (14) di atas termasuk ambiguitas leksikal yang disebabkan polisemi, karena tuturan *seratus* pada dialog tersebut berkonsep ganda. Konsep pertama menghasilkan makna jumlah barang sedangkan konsep kedua menghasilkan makna nominal harga. Dalam komik di atas konsep makna yang disebutkan oleh Perempuan (berbaju ungu) merujuk pada nominal harga, namun dalam konsep makna yang dimaksud Pria (berbaju merah) merujuk pada jumlah barang.

3. Ambiguitas Tingkat Gramatikal

Ambiguitas tingkat gramatikal muncul pada kelompok kata atau satuan kebahasaan kalimat. Ambiguitas pada tingkat gramatikal dapat dibagi menjadi 3 segi, yaitu (1) ambiguitas karena frasa yang mirip, (2) ambiguitas pada konteks, dan (3) ambiguitas karena pembentukan kata. Dalam analisis berikut ini hanya menyajikan ambiguitas karena frasa dan ambiguitas pada konteks, karena ambiguitas karena pembentukan kata tidak ditemukan dalam komik ini.

a. Ambiguitas karena frasa yang mirip

Pada ambiguitas jenis frasa, tiap kata yang membentuk frasa sebenarnya sudah jelas, tetapi kombinasinya dapat ditafsirkan lebih dari satu makna. Dari data yang diperoleh, terdapat 2 komik strip yang merupakan ambiguitas karena frasa yang mirip. Berikut ini disajikan pembahasan.

1) Data 15



“*kami Cuma membantu mengeringkan maling yang ketangkap basah pak...*”

Data (15) di atas termasuk ambiguitas gramatikal karena frasa yang mirip. Frasa *Ketangkap basah* atau tertangkap basah yang dilontarkan Warga (berbaju ungu)

dapat bermakna: Tertangkap dalam keadaan basah dan tertangkap karena terpegok dalam melakukan kriminal. Tuturan tersebut termasuk frasa idiom, yaitu frasa yang mempunyai dua makna (denotasi dan konotasi). Dalam komik di atas, frasa *ketangkap* basah yang disebutkan Warga merujuk pada makna denotasi, namun frasa *ketangkap basah* dalam tafsiran Pak RT (berbaju putih) ialah makna konotasi. Pemaknaan yang berbeda tersebut menghasilkan ambiguitas karena frasa yang mirip dalam komik tersebut.

2) Data 16



“Nek, Kakek pengen *nikah lagi*...”

Data (16) di atas termasuk ambiguitas gramatikal karena frasa yang mirip. Frasa *Nikah lagi* yang dilontarkan Kakek (berbaju oren) dapat bermakna: menikah dengan orang lain dan menikah kembali atau mengulangi pernikahan dengan pasangan yang sama. Tuturan tersebut mengandung ambiguitas disebabkan kombinasi dalam frasa sehingga maknanya menjadi berubah. Pada gambar panel akhir yang terjadi ialah menikah lagi dengan pasangan yang sama, dengan ini pembaca dibuat ambigu oleh penulis komik pada tuturan *nikah lagi*.

b. Ambiguitas pada konteks

Ambiguitas pada konteks terjadi disebabkan ketidakjelasan atau minimnya konteks. Dari data yang diperoleh, terdapat 5 komik strip yang merupakan ambiguitas pada konteks

1) Data 17



“Makasih ya Sis kapan nih *nyusul kita*...”

Data (17) di atas termasuk ambiguitas gramatikal pada konteks. Klausa *nyusul kita* yang dilontarkan Istri (berbaju putih) dapat bermakna: menyusul menikah dengan suaminya dan menyusul menikah seperti suami dan istri tersebut. Maksud yang dimaksud Istri ialah menyusul menikah, namun si teman (berbaju merah muda) menafsirkan tuturan *nyusul kita* sebagai menyusul menikah dengan Suami (berbaju putih) dari Istri tersebut. Tuturan tersebut mengandung ambiguitas pada konteks, karena dapat ditafsirkan bermacam-macam karena minimnya konteks.

2) Data 18



“Dicurigai *mendung babi*, penjual bakso diamankan...”

Data (18) di atas termasuk ambiguitas gramatikal pada konteks. Klausa *mengandung babi* yang pada judul Koran di panel gambar pertama dapat bermakna: mengandung daging babi dan mengandung bayi babi. Namun sang Istri (berbaju merah mudah) bisa dikatakan ia mengandung bayi babi jika menafsirkan tuturan “*lalu suami saya mulai ngepet, tapi sepulang beraksi dia ngajak main*” yang dilontarkan Istri bermakna mengajak hubungan intim. Tuturan tersebut mengandung ambiguitas pada konteks, karena dapat ditafsirkan bermacam-macam karena minimnya konteks.

3) Data 19



“*kok hampir tiap hari dipanggil kepala sekolah..*”

Data (19) di atas termasuk ambiguitas gramatikal pada konteks. Klausa *dipanggil kepala sekolah* yang dilontarkan Murid laki-laki (berbaju putih dan tidak berdasi) dapat bermakna: dipanggil karena kenakalannya dan dipanggil karena jabatan orang tersebut menjadi kepala sekolah. Pada panel gambar ketiga, yang dimaksud Guru perempuan ialah nama jabatan sebagai kepala sekolah, namun dalam tafsiran Murid laki-laki ialah dipanggil kepala sekolah karena kenakalannya. Di Negara Indonesia, orang yang dipanggil kepala sekolah identik dengan kenakalannya di sekolah. Tuturan tersebut mengandung ambiguitas pada konteks, karena dapat ditafsirkan bermacam-macam karena minimnya konteks.

4) Data 20



“*Aku akan pergi menemui ayahmu..*”

Data (20) di atas termasuk ambiguitas gramatikal pada konteks. Klausa *menemui ayahnya* yang dilontarkan Pria (berbaju hijau) bermakna ganda. Pembaca komik umumnya mengira akan bertemu secara langsung bertatap muka dengan Ayah dari Perempuan (berbaju merah), tetapi pada panel gambar terakhir Pria tersebut menemui Ayah dari Perempuan tersebut di alam kubur, karena pada gambar tersebut memperlihatkan arwah dan makam. Tuturan tersebut mengandung ambiguitas pada konteks, karena dapat ditafsirkan bermacam-macam karena minimnya konteks.

5) Data 21



“*Tetangga kalo bikin anak berisik banget...*”

Data (21) di atas termasuk ambiguitas gramatikal karena frasa yang mirip. Frasa *bikin anak* yang

dilontarkan teman 2 (berbaju biru) dapat bermakna: berhubungan intim dan membuat boneka kayu Pinokio. Dalam cerita Pinokio, diceritakan sebuah kakek tua yang mempunyai seorang anak kecil di mana anak tersebut berasal dari pahatan kayu. Karenanya, dalam komik di atas pemahatan kayu menjadi sebuah boneka dianggap sebagai upaya menghasilkan anak. Karena hal tersebut terjadi pemaknaan ganda dalam klausa *bikin anak*.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa ambiguitas yang terdapat dalam komik *Pepekomik* menghasilkan suatu humor atau cerita lucu. Kelucuan tersebut disebabkan adanya perbedaan pemaknaan yang terjadi sehingga menghasilkan sebuah alur cerita lain (*plot twist*) yang tidak diduga oleh pembaca komik. Komik ambiguitas yang menghasilkan humor tersebut sengaja dibuat oleh keator komik agar komik ciptaannya lebih banyak mengundang daya tarik sendiri oleh pembaca. Mengacu pada hasil analisis data, dari 21 komik yang terdapat ambiguitas paling banyak ditemukan adalah jenis ambiguitas tingkat leksikal dengan jumlah komik sebanyak 8 data, yang terbagi pada homonimi sebanyak 5 komik, dan terbagi lagi pada polisemi hanya 3 komik. Sementara itu, urutan kedua adalah ambiguitas gramatikal dengan jumlah komik sebanyak 7 data yang terbagi lagi berdasarkan konteks sebanyak 5 komik dan terbagi lagi berdasarkan frasa yang mirip hanya 2 komik. Kemudian urutan ketiga adalah jenis ambiguitas tingkat fonetik dengan jumlah 6 komik.

Saran

Dengan keberadaan penelitian ini, diharapkan dapat membantu seseorang untuk memahami secara mendalam fenomena ambiguitas atau ketaksaan dalam akun instagram *@pepekomik* dan berbagai akun hiburan di media sosial lainnya.

Selain itu, penulis penelitian ini menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk menggunakannya sebagai tambahan pengetahuan dan referensi untuk mengkaji bidang semantik khususnya fenomena ambiguitas di media sosial, media massa dan komunikasi di masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Agatha, G. (2017, April 30). *MIND BLOWING BERSAMA MIND BLOWON*. Retrieved from Kompas.id: <https://muda.kompas.id/baca/2017/04/30/mind-blowing-bersama-mind-blowon/>
- Chaer, A. (2009). *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, A. (2012). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djajasudarma, F. (2009). *Semantik I*. Bandung: Refika Aditama.
- Hendik, R. (2010). *PS Mania*. Lamongan: Gramedia.
- Lestari, A. (2016). *Ambiguitas dalam Judul Berita pada Surat Kabar Harian Kompas dan Pos Kota*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Maharsi, I. (2011). *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Mahsun. (2014). *Metode Penelitian Bahasa Tahapan Strategi, Metode, dan Teknik*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Pateda, M. (2010). *Semantik Leksikal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pateda, M. (2014). *Semantik Leksikal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purwanti, D. (2013). Makna Ambiguitas Slogan Iklan Sepeda Motor di Televisi. *UMS ETD-db*.
- Rahardi, K. (2005). *Pragmatik: Kesantunan Imperatif Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Subroto, E. (2011). *Pengantar Semantik dan Pragmatik*. Surakarta: Cakrawala Media.
- Tribunnews. (2017, Februari 2). *Komik Ini Gambarkan Kekonyolan Orang Indonesia Demi Eksis Di Sosial Media*. Retrieved from Tribunnews.com: <https://www.tribunnews.com/lifestyle/2017/02/02/komik-ini-gambarkan-kekonyolan-orang-indonesia-demi-eksis-di-sosial-media>.