

Analisis Tuturan Yang Mengandung Mirativitas Dalam Komik Trilogi Sekuel "Avatar, The Legend Of Aang"

Bimo Putra Wicaksono¹, M.R. Nababan², Dyah Ayu Nila Khrisna³

^{1,2,3} Program Studi S2 Ilmu Linguistik, Pascasarjana Universitas Sebelas Maret,
Jl. Ir. Sutami no 36 Ketingan Surakarta

Email: ¹quinscarecrow1313@gmail.com, ²amantaradja@gmail.com, ³dahayu@staff.uns.ac.id

Abstract: The aim of this research is to identify and describe the types of expressions that contain mirativity in the sequel comic trilogy "Avatar, the Legend of Aang". This research is a descriptive qualitative research to describe the various types of mirativity that appear in the dialogues between characters. The data used in this research were obtained from the dialogues between the characters in the sequel comic trilogy "Avatar, the Legend of Aang" and had gone through a validation process done by three raters through FGD (Focus Group Discussion). The validated data were analysed using domain analysis, taxonomy, componential and cultural themes. The results of this study indicate that in the sequel comic trilogy "Avatar, the Legend of Aang", there are five types mirativity in the dialogues between characters. The five types are surprises, new information, unprepared thoughts, sudden discoveries, and counter expectations.

Keywords: Linguistic, Emotional Expression, Mirativity, Comic

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan jenis tuturan yang mengandung mirativitas dalam komik trilogi sekuel "Avatar, the Legend of Aang". Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif untuk menggambarkan macam-macam tipe mirativitas yang muncul di dalam dialog antar karakter. Data yang digunakan dalam penelitian ini didapatkan dari tuturan antar karakter di dalam komik trilogi sekuel komik "Avatar, the Legend of Aang" dan telah melalui proses validasi oleh tiga rater melalui FGD (Focus Group Discussion). Data yang telah divalidasi kemudian dianalisis menggunakan analisis domain, taksonomi, komponensial dan tema budaya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa di dalam komik trilogi sekuel "Avatar, the Legend of Aang" terdapat lima tipe tuturan yang mengandung mirativitas pada dialog antar karakter. Kelima tipe tersebut adalah *surprise*, *new information*, *unprepared mind*, *sudden discovery*, dan *counterexpectation*.

Kata kunci: Linguistik, Ekspresi Emosional, Mirativitas, Komik

1. PENDAHULUAN

Komik merupakan salah satu karya yang telah digemari oleh banyak orang di berbagai negara. Selain menyuguhkan cerita yang menghibur, komik juga menampilkan gambar atau tampilan yang selalu berbeda di setiap ceritanya. Untuk mendukung cerita yang disajikan, komik selalu memadukan dua aspek yang saling mendukung. Kedua aspek tersebut adalah aspek verbal dan aspek visual. Aspek verbal sering ditemui di dalam percakapan antar tokoh atau karakter di dalam sebuah komik. Aspek verbal akan mempermudah pembaca untuk memahami isi cerita dari komik tersebut. Selain aspek verbal, terdapat pula aspek visual. Aspek visual juga merupakan bagian penting di dalam sebuah komik yang dapat memperkuat atau memperjelas konteks situasi di sebuah cerita. Selain itu, aspek visual juga dapat memperkuat emosi yang ditampilkan oleh salah satu karakter di dalam sebuah komik.

Di dalam sebuah komik, seringkali ditampilkan wajah seorang karakter dan emosi yang sedang dialaminya. Saat sedih, seorang karakter bisa ditampilkan dengan air mata yang menetes. Begitu pula saat seorang karakter sedang merasa senang, senyum di wajahnya bisa menunjukkannya. Salah satu ekspresi emosional yang sering muncul di sebuah komik adalah

ekspresi keterkejutan. Keterkejutan dalam sebuah komik dapat digambarkan lewat ekspresi wajah dari seorang karakter dan berbagai ungkapan yang diucapkannya. Dalam ilmu linguistik, ungkapan yang menandakan keterkejutan disebut mirativitas. Mocini (2014) menyebutkan bahwa mirativitas berfokus pada keterkejutan dan aspek-aspek yang terkait pada keterkejutan seperti hal-hal yang tidak terduga, hal-hal yang muncul secara tiba-tiba, dan munculnya hal-hal baru.

Penelitian mirativitas yang menggunakan pendekatan semantik antara lain; (Anderbois, 2018), (Aksu-Koç & Slobin, 1989 pada Turkish), (Peterson, 2000 pada Nepali), (Montaut, 2006 pada Hindi), (Dickinson, 2000 pada Tsafiki), (Peterson, 2017 pada Gitksan), (Wiklund, 2009 pada Swedish), (Ahmed, 2017 pada Kashmir), (Mocini, 2014 pada Klub Motor). Contoh-contoh penelitian di atas masih terbatas pada menemukan penanda mirativitas pada berbagai bahasa di beberapa negara di dunia. Penanda mirativitas yang diteliti oleh peneliti-peneliti di atas juga masih terfokus pada percakapan sehari-hari, belum merambah ke karya sastra atau karya digital.

Pendekatan multimodalitas mulai sering digunakan di berbagai penelitian. Penggunaan pendekatan multimodalitas di dalam penelitian antara lain pada brosur pariwisata (Hippala, 2007) dan komik (Wen-Huang, 2009; Connors, 2016). Dalam penelitian di atas, penggunaan multimodalitas yang dilakukan oleh beberapa peneliti, seperti milik Hippala bertujuan untuk mengetahui pemilihan kata dan pemilihan gambar yang diambil dari brosur pariwisata. Pendekatan yang digunakan lebih ke *Sistemic Functional Linguistic (SFL)* dengan menganalisis kata yang tertera dalam brosur tersebut. Kemudian dari penemuan tersebut peneliti mencoba menemukan perbedaan brosur satu dengan yang lain dilihat dari pendekatan multisemiotik. Sementara penelitian yang dilakukan oleh Wen-Huang dan Connors hanya berfokus untuk memberi pemahaman tentang pembentukan narasi visual yang berurutan, bagaimana fokus semiotik yang berbeda dapat digunakan untuk mengembangkan narasi visual dan bagaimana penggambaran narasi visual dapat dikembangkan.

Berdasarkan beberapa *review* yang telah dicantumkan di atas, peneliti menemukan beberapa celah yang dapat digunakan untuk dikaji lebih lanjut berkaitan dengan ungkapan mirativitas. Penelitian ini terbatas pada mendeskripsikan ungkapan yang mengandung mirativitas dan bentuk-bentuknya. Penggunaan semantik masih banyak digunakan untuk menganalisis ungkapan mirativitas, sehingga peneliti mencoba menggunakan pendekatan multimodalitas sebagai ganti dari pendekatan semantik untuk mencari ungkapan yang keluar saat seseorang terkejut.

2. METODE PENELITIAN

Metode berkaitan dengan cara-cara pokok dalam menentukan lokasi, sumber data, data percontoh (*sampling*), validitas, dan cara analisisnya (Santosa, 2017). Berdasarkan pernyataan Santosa tersebut, penelitian ini juga akan dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu menentukan lokasi penelitian, data dan sumber data, *sampling*, validitas, dan menganalisis temuan data tersebut. Data yang telah ditemukan dan dikumpulkan akan dianalisis menggunakan analisis domain, analisis taksonomi, dan analisis komponensial sehingga dapat ditemukan pula pola-polanya untuk menemukan tema budayanya.

Penelitian ini mengambil data dari tiga komik sekuel "*Avatar, The Legend of Aang; The Promise, The Search, dan The Rift*". Data tersebut berupa interjeksi, kata, dan kalimat yang mengiringi ekspresi emosional para tokoh dalam komik. Data ditentukan oleh penulis dan dibantu oleh penilai dalam *Focus Group Discussion (FGD)*. Tahap ini digunakan untuk menentukan dialog yang bisa dianggap sebagai data dan dialog yang tidak bisa. Penentuan data didasarkan pada salah satu dari 6 ekspresi emosi dasar yang dikemukakan oleh Ekman (1977), yaitu ekspresi keterkejutan.

3. TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, peneliti pertama-tama menggunakan teori tentang ekspresi emosional yang dikemukakan oleh Ekman (1999) untuk memilah data. Data tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan teori mirativitas milik Aikvald (2012). Terdapat 5 jenis mirativitas yang ditemukan di komik "Avatar, the Legend of Aang"; *surprise, new information, unprepared mind, sudden discovery*, dan *counterexpectation*.

Tabel 1. Tipe Mirativitas

No.	Tipe	Jumlah
1.	<i>Unprepared mind</i>	37
2.	<i>Surprise</i>	19
3.	<i>Sudden discovery</i>	16
4.	<i>New information</i>	7
5.	<i>Counterexpectation</i>	4
		83

Pada penelitian ini, peneliti juga menemukan bahwa tuturan yang mengandung mirativitas tidak terbatas hanya pada bentuk kalimat saja namun juga muncul pula dalam bentuk interjeksi dan kata. Berikut ini adalah rincian bentuk-bentuk tuturan yang mengandung mirativitas pada komik "Avatar, the Legend of Aang".

Tabel 2. Bentuk Verbal Tuturan yang Mengandung Miratarivitas

No.	Bentuk	Jumlah
1.	Interjeksi	13
2.	Kata	20
3.	Kalimat	50
		83

3.1. Contoh Tipe Mirativitas

3.1.1. *Unprepared Mind*

Suatu kejadian yang dialami sendiri oleh penutur dan membuatnya terkejut. Rangsangan yang menjadi pemicu terkejutnya penutur biasanya tidak diketahui lebih dulu oleh penutur, dan tiba-tiba menghampiri penutur begitu saja.

Contoh :

Konteks : Aang bersama-teman-temannya tiba di sebuah kota. Salah satu dari mereka menyarankan untuk mencari sebuah tempat makan yang tenang untuk makan siang dan melakukan hal lain. Lalu, mereka tiba di sebuah tempat makan.

Saat Aang masuk ke tempat makan tersebut, si pemilik toko sedang mengurus kubis-kubis kesayangannya. Dia tidak tahu Aang dan teman-temannya masuk ke toko miliknya. Lalu, Aang menyapa si pemilik toko dan membuat si pemilik toko tersentak karena terkejut. Aang dianggap sebagai pemicu munculnya kategori mirativitas ini. Aang yang tiba-tiba menyapa si pemilik toko yang tidak menyadari kehadirannya membuat pemilik toko itu terkejut.



“Aaah!”

Gambar 1. Contoh *Unprepared Mind*

3.1.2. Surprise

Penutur dan lawan tutur telah sama-sama mengetahui pemicu yang bisa membuat penutur merasa terkejut. Namun, ada satu bagian di mana salah satu hal yang diberitahukan atau ditunjukkan lawan tutur membuat penutur merasa terkejut.

Contoh :

Konteks : Setelah adanya percobaan pembunuhan yang dilakukan oleh seorang anak perempuan bernama Kori, Zuko yang saat itu berhasil menangkap anak tersebut kemudian membawanya ke rumah Kori untuk bertemu dengan orang tuanya.



“Kori?!”

Gambar 2. Contoh *Surprise*

Zuko berkenalan dengan orang tua Kori dan menceritakan telah ada percobaan pembunuhan atas dirinya. Dia juga mengatakan bahwa pelaku dari percobaan pembunuhan tersebut adalah Kori, anak mereka. Data dapat dimasukkan ke dalam kategori surprise karena Kori yang berperan sebagai pemicu sedang dibicarakan oleh Zuko dan orang tua Kori. Karena kedua belah pihak, penutur dan lawan tutur telah mengetahui atau mengenal pemicu yang menyebabkan munculnya tuturan yang mengandung mirativitas, maka data ini dapat dimasukkan ke dalam kategori *surprise*.

3.1.3. Sudden Discovery

Suatu kejadian yang dialami sendiri oleh penutur dan membuatnya terkejut. Rangsangan yang menjadi pemicu terkejutnya penutur biasanya tidak diketahui lebih dulu oleh penutur, dan tiba-tiba dihampiri oleh penutur begitu saja.

Contoh :

Konteks : Di sebuah kota, Aang dan Katara diserang oleh orang tidak dikenal. Setelah berhasil menangkis semua serangannya, Aang dan Katara mengejar orang tak dikenal itu hingga ke sebuah bangunan.



“Aw, an *ax factory*?! Why’d it have to be an *ax factory*?!”

Gambar 3. Contoh *Sudden Discovery*

Aang dan Katara diserang oleh orang tak dikenal dengan lemparan kapak. Kemudian mereka mengejar orang itu hingga masuk ke sebuah bangunan. Aang yang datang lebih dulu masuk ke bangunan itu terkejut karena bangunan itu ternyata pusat pembuatan kapak. Bangunan pembuatan kapak itu adalah pemicu yang membuat Aang terkejut dan Aang sebagai penutur yang dibuat terkejut bergerak menuju pemicu tersebut. Maka dari itu, data ini termasuk dalam *sudden discovery*.

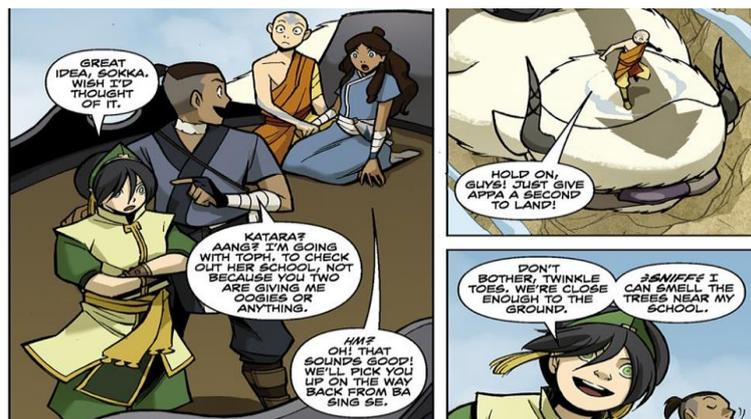
3.1.4. New Information

Sesuatu yang awalnya tidak diketahui oleh penutur. Penutur baru saja mengetahui hal tersebut setelah mendengar, melihat, atau merasakannya sendiri.

Contoh :

Konteks : Aang dan teman-temannya sedang melakukan perjalanan menuju ibukota. Mereka hendak melaporkan apa yang terjadi di kota yang baru saja mereka singgahi.

Awalnya, Aang dan teman-temannya hendak pergi bersama ke ibukota. Namun, di tengah jalan salah satu teman Aang, Sokka, tiba-tiba ingin melihat sekolah yang didirikan oleh teman Aang lainnya, Toph. Hal itu membuat Aang dan Katara terlihat terkejut, karena tujuan awal mereka adalah segera pergi ke ibukota. Informasi yang diberikan oleh Sokka kepada Aang dan Katara bahwa dia akan pergi ke sekolah Toph merupakan pemicu untuk kategori *new information*. Hal tersebut dikarenakan rencana Sokka tersebut tidak pernah dibahas sebelumnya dan hal itu merupakan informasi baru bagi Aang dan Katara.



“Hm? Oh! That sounds good! We’ll pick you up on the way from Ba Sing Se.”

Gambar 4. Contoh *New Information*

3.1.5. Counterexpectation

Kenyataan yang dipikirkan oleh penutur sebelumnya ternyata tidak sesuai atau bahkan berbanding terbalik dengan kenyataan yang dialami olehnya saat itu.

Contoh :

Konteks : Sokka dan Toph sedang mengajari murid-murid Toph mengendalikan besi. Saat itu datanglah sebuah balon udara di atas bangunan sekolahnya. Dari balon udara tersebut muncul kekasih Sokka, Suki. Dia menyampaikan maksud dan tujuannya datang ke tempat itu.



“You’re leaving already?!”

Gambar 5. Contoh *Counterexpectation*

Sokka sangat senang karena Suki datang menemuinya. Setelah berbincang beberapa lama, tiba-tiba Suki berbalik menuju balon udara. Ternyata Suki hanya datang untuk menyampaikan tujuannya dan segera kembali setelah berita itu tersampaikan. Sokka terkejut karena dirinya mengira Suki akan tinggal beberapa saat di tempat Toph. Namun ternyata, dia langsung kembali setelah menyampaikan keperluannya. Ekspektasi Sokka pada Suki ternyata berbanding terbalik. Hal tersebut menjadikan data ini termasuk ke dalam counterexpectation.

3.2. Contoh Bentuk Verbal Mirativitas

3.2.1. Interjeksi

Total jenis verbal yang dianggap masuk ke dalam kategori interjeksi memiliki total kemunculan sebanyak 13 kali. Penggunaan interjeksi paling banyak ditemukan pada unprepared mind dengan total jumlah kemunculan sebanyak 11 kali. Lalu, pada surprise dan sudden discovery juga dapat ditemui jenis bentuk verbal berupa interjeksi dengan frekuensi kemunculan masing-masing 1 kali. Namun, pada new information dan counterexpectation tidak ditemukan bentuk verbal yang berupa interjeksi

3.2.2. Kata

Jenis bentuk verbal yang termasuk dalam kategori kata memiliki total frekuensi kemunculan sebanyak 20 kali. Penggunaan bentuk verbal berupa kata paling banyak mengiringi unprepared mind dengan jumlah kemunculan sebanyak 12 kali. Lalu, pada surprise juga dapat ditemui bentuk verbal berupa kata dengan jumlah kemunculan sebanyak 7 kali. Pada new information juga ditemukan bentuk verbal berupa kata sebanyak 1 kali. Namun, pada sudden discovery dan counterexpectation sama sekali tidak ditemukan bentuk verbal berupa kata.

3.2.3. Kalimat

Jenis bentuk verbal yang dapat dianggap sebagai kategori kalimat memiliki total jumlah kemunculan sebanyak 50 kali. Jenis bentuk verbal ini paling banyak mengiringi sudden discovery dengan frekuensi kemunculan sebanyak 15 kali. Lalu, diikuti dengan unprepared mind yang memiliki jumlah kemunculan bentuk verbal berupa kalimat terbanyak kedua dengan jumlah kemunculan sebanyak 14 kali. Pada surprise muncul sebanyak 11 kali. Pada new information muncul sebanyak 6 kali. Yang terakhir pada counterexpectation jenis bentuk verbal berupa kalimat mengiringi dengan jumlah kemunculan sebanyak 4 kali.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan tuturan yang mengandung mirativitas dengan pendekatan yang berbeda, yaitu pendekatan multimodalitas. Peterson (2021) mengungkapkan mirativitas adalah istilah linguistik yang sering digunakan untuk menggambarkan ucapan yang digunakan penutur untuk mengungkapkan keterkejutan mereka pada beberapa keadaan, peristiwa, atau aktivitas tak terduga yang mereka alami. Setiap kategori memiliki presentase kemunculan yang berbeda-beda. Pada kategori unprepared mind, jumlah kemunculan dalam komik tersebut adalah 37 kali. Pada kategori surprise muncul sebanyak 19 kali. Kategori sudden discovery memiliki jumlah kemunculan 16 kali. Kategori new information memiliki jumlah kemunculan 7 kali, dan yang terakhir counterexpectation muncul sebanyak 4 kali. Temuan di atas menunjukkan bahwa tuturan atau ujaran yang mengandung mirativitas di dalam trilogi sekuel "*Avatar, The Legend of Aang*" tidak terbatas pada bentuk verbal berupa kalimat, namun bisa juga berupa interjeksi dan kata. Pada kategori interjeksi muncul sebanyak 13 kali. Kategori kata memiliki 20 kali kemunculan dan bentuk verbal berupa kalimat muncul sebanyak 50 kali. Dalam beberapa penelitian mengenai mirativitas, sebagian besar dari penelitian tersebut menggunakan pendekatan semantik untuk menentukan tuturan yang mengandung mirativitas. Penggunaan pendekatan yang berbeda menimbulkan sebuah temuan yang berbeda. Penelitian yang menggunakan pendekatan semantik terbatas pada tuturan yang memiliki mirativ marker atau penanda mirativitas. Dengan penggunaan pendekatan multimodalitas, tuturan yang berisi satu kata juga dapat dimasukkan ke dalam ekspresi keterkejutan, selama ekspresi wajah penutur memiliki ciri-ciri wajah yang menunjukkan ekspresi keterkejutan.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan tuturan atau ujaran yang mengandung ekspresi terkejut atau mirativitas pada komik trilogi sekuel "Avatar, The Legend of Aang". Dari temuan yang ada menunjukkan bahwa ada 5 kategori atau tipe mirativitas di komik tersebut, yaitu unprepared mind, surprise, sudden discovery, new information, dan counterexpectation. Selain itu, dari temuan di atas terlihat bahwa tuturan yang mengandung ekspresi keterkejutan atau mirativitas tidak hanya terbatas pada bentuk verbal kalimat saja, namun juga muncul dengan bentuk interjeksi dan kata. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan yang berbeda dengan penelitian mirativitas lain, sehingga diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat membuktikan atau memvalidasi apakah penggunaan multimodalitas dapat menggantikan pendekatan semantik untuk menganalisis tuturan yang mengandung mirativitas. Selain itu, diharapkan penelitian ini juga bisa membuka jalan menuju gerbang penelitian untuk ekspresi selain terkejut dan penggunaan pendekatan lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmed, M. (2017). A case for mirativity and mirative markers in Kashmiri. *XLinguae*, 10(3), 163–175. doi: 10.18355/xl.2017.10.03.13.
- Aksu-Koç, A. & Slobin, D. I. (1986). A psychological account of the development and use of evidentials in Turkish. In W. Chafe & J. Nichols (eds.), *Evidentiality: The linguistic coding of epistemology. Advances in Discourse Processes XX*, 159–167. Norwood, N J: Ablex.
- Aikhenvald, A. Y. (2012). The essence of mirativity. *Linguistic Typology*, 16(3). doi: 10.1515/lity-2012-0017.
- Anderbois, S. (2018). Illocutionary revelations: Yucatec Maya Bakáan and the typology of miratives. *Journal of Semantics*, 35(1), 171–206. doi: 10.1093/jos/ffx019.
- Connors, S. (2016). Designing meaning: a multimodal perspective on comics reading. In: C. Hill, ed., *Teaching comics through multiple lenses: Critical perspectives*. Routledge.
- Dickinson, C. (2000). Mirativity in Tsafiki. *Studies in Language - STUD LANG*. 24. 379-422. 10.1075/sl.24.2.06dic.
- Ekman, P. (1999). *Basic emotions*. In T. Dalgleish & M. J. Power (Eds.), *Handbook of cognition and emotion* (p. 45–60). John Wiley & Sons Ltd. <https://doi.org/10.1002/0470013494.ch3>.
- Ekman, P. & Friesen, W. V. (1977). *Manual for the facial action coding system*, Palo Alto: Consulting Psychologists Press.
- Hiippala, T. (2007). Helsinki: A multisemiotic analysis of tourist brochures, University of Helsinki, Helsinki.
- Huang, C. W. (2009) A multimodal social semiotic approach to the analysis of manga: A metalanguage for sequential visual narratives. Unpublished Masters dissertation, University of Cape Town.
- Mocini, R. (2014). Expressing surprise a cross-linguistic description of mirativity. *Altre Modernità*. 10.13130/2035-7680/4049.
- Montaut, A. (2006). Mirative meanings as extensions of aorist in Hindi/Urdu. *The Yearbook of South Asian Languages and Linguistics (2006)*. doi: 10.1515/9783110186611.71.

- Peterson, J. (2000). Evidentials, inferentials, and mirativity in Nepali. *Linguistics of the Tibeto-Burman Area*, 23 (2) , 13-37.
- Peterson, T. (2017). Problematizing mirativity. *Review of Cognitive Linguistics The Linguistic Expression of Mirativity Review of Cognitive Linguistics. Published under the Auspices of the Spanish Cognitive Linguistics Association*, 15(2), 312–342. doi: 10.1075/rcl.15.2.02pet.
- Peterson, T. (2021). Mirativity in Morphology. In *The Oxford Encyclopedia of Morphology*. : Oxford University Press. Retrieved 4 May. 2021, from <https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780190682361.001.0001/acref-9780190682361-e-497>.
- Santosa, R. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif Kebahasaan*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Wiklund, A. (2009). The syntax of surprise. Unexpected event readings in complex predication. *Working Papers in Scandinavian Syntax* 84, 181-224.
- Yang, L. (2012). *Avatar: The Last Airbender: The Promise*. Oregon, Dark Horse Comic.
- Yang, L. (2013). *Avatar: The Last Airbender: The Search*. Oregon, Dark Horse Comic.
- Yang, L.(2014). *Avatar: The Last Airbender: The Search*. Oregon, Dark Horse Comic