

## EKSPRESI MODALITAS BAHASA JEPANG DALAM BAHASA VISUAL

<sup>1)</sup>Riza Lupi Ardiati, <sup>2)</sup>Popo Febrian

<sup>1)</sup>Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Padjadjaran

email : riza.lupi@unpad.ac.id (penulis 1)

<sup>2)</sup>Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Padjadjaran

email : popo\_febrion07@yahoo.com (penulis 2)

### Abstrak

Manusia menggunakan tiga jenis modalitas untuk mengekspresikan sebuah konsep: mengeluarkan suara (bahasa lisan), menggerakkan bagian tubuh (bahasa tubuh), dan membuat representasi grafis (bahasa visual). Kebiasaan membuat cerita dengan runtutan gambar telah dilakukan masyarakat Jepang sejak abad ke-12, sejak saat itu komik (*manga*) Jepang telah membuat cara unik untuk mengkonversi ekspresi modalitas ke dalam bahasa visual. Makalah ini meneliti bentuk dan pola ekspresi modalitas bahasa visual pada manga Jepang. Makalah ini juga menyelidiki kemungkinan apakah modalitas verbal bahasa Jepang memiliki struktur konseptual umum seperti yang ditemukan pada bahasa visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemunculan modalitas pada bahasa visual secara umum didukung oleh dua hal; pertama adalah model karakter dan emosi yang ditunjukkan oleh karakter tersebut dalam setiap *interface*, kedua adalah struktur *speech balloon* dan kaitannya dengan *root*. Kesamaan struktur konseptual antara modalitas bahasa verbal dan visual juga ditemukan pada beberapa aspek.

**Kata Kunci:** Bahasa Visual, Manga, Modalitas

### Abstract

*Humans use three modalities to express concept: creating sounds (spoken language), moving bodies (sign language), and creating graphic representation (visual language). The traditions of sequential image narrative have existed in Japan since twelfth century, over that time Japanese manga have developed their own unique way to convert modality expression into visual language. In this paper we examine the form and pattern of Japanese modality expression in visual language based on structure of spoken language in manga. We also explore whether modalities in visual language share a common conceptual structure with those in spoken language. We found variation of Japanese modality expression in visual language: (a) Unfied expression showed in interface, (b) stylisation of the speech balloon as a carrier of the actual content and existence of the tail as a connector between carrier and root. We argue that in some point there are similarities between conceptual structure of modalities in spoken and visual language.*

**Keywords:** Visual language, manga, modality

### 1. PENDAHULUAN

Istilah bahasa visual (*visual languages*) dikemukakan oleh Neil Cohn sebagai sebuah bentuk komunikasi manusia melalui rentetan gambar. Cohn (2013) memberikan sebuah analogi `jika rentetan suara yang terstruktur membentuk bahasa verbal, rentetan gerakan tubuh yang terstruktur membentuk bahasa tubuh, maka rentetan gambar yang terstruktur pada hakikatnya membentuk bahasa visual`. Tujuan utama dari studi bahasa visual bukan untuk mencari `terjemahan` bahasa verbal ke bahasa visual, tapi lebih kepada pemahaman bagaimana dua sistem bahasa menggunakan struktur dan fungsi yang sejalan (Cohn, 2016). Pada dasarnya semua bahasa mengikuti sebuah

aturan kognisi yang serupa, baik itu bahasa verbal, bahasa tubuh maupun bahasa visual. Jadi, untuk mempelajari bahasa visual dapat dimulai dengan metode yang sama digunakan dalam linguistik, kognitif, psikologi, dan *cognitive neuroscience* (Cohn, 2016).

Studi bahasa visual mencakup topik yang sangat luas dan beragam, sama halnya dengan bahasa verbal dan bahasa tubuh. Pemahaman mengenai bahasa visual sejatinya harus dimulai dari cabang-cabang utama ilmu linguistik itu sendiri. Oleh karena itu Cohn mengemukakan beberapa cabang linguistik yang bisa diimplementasikan kedalam bahasa visual seperti: *grapemics, photology (visual-graphic analogues to phonetics and phonology), morphology, semantics, grammar, multimodality, dan acquisition*.

Pembahasan modalitas bahasa visual sejatinya harus dimulai dari pemahaman modalitas bahasa verbal. Istilah modalitas berasal dari bahasa Inggris *modality* yang dibedakan maknanya dengan *mood* atau *modus*. Hal ini dinyatakan oleh Aristoteles berdasarkan sudut pandang secara logika modal, yaitu keperluan (*necessity*), kemungkinan (*possibility*), dan ketakmungkinan (*impossibility*) (Alwi, 1992:01). Tetapi pada perkembangannya, tafsiran mengenai modalitas ini menjadi beragam antara ahli yang satu dengan yang lain. Maniguenau (periksa, Alwi, 1992:01) membedakan *modalitas pikiran*, yaitu sikap pembicara yang membenarkan pikiran dengan *modalitas apresiatif*, yaitu yang menggambarkan perasaan gembira dan sedih.

Alwi (1992: 02) menjelaskan dengan lebih rinci kembali bahwa bentuk yang menggambarkan sikap pembicara itu ada yang berupa unsur leksikal dan ada pula yang berupa unsur gramatikal. Penggambaran sikap pembicara secara gramatikal disebut *modus (mood)*, dan pengungkapan sikap pembicara secara leksikal berarti bahwa bentuk bahasa yang digunakan tergolong sebagai kata, frasa atau, klausa, seperti *akan, harus, barangkali, ingin, dapat* dan seterusnya. Dalam bahasa Inggris hal ini terlihat pada pemakaian verba pewatas (*auxiliary verbs*) seperti, *can, may, shall, will, must*, dan seterusnya.

Nitta dan Masuoka (1991:01) mengungkapkan bahwa modalitas adalah ungkapan ekspresi gramatikal yang berkaitan dengan pengungkapan tuturan, atau sikap penyampaian dari pembicara, serta pemahaman terhadap realita tuturan dilihat dari posisi pembicara pada waktu ia mengungkapkan sesuatu yang berkaitan dengan realita. Ia mengungkapkan bahwa kalimat terdiri atas dua struktur atau lapisan yang secara kualitas sangat berbeda, yaitu ; □□□□ *Genpyoujitai* (realita tuturan) dan □□□□ *Genpyoutaidou* (sikap tutur). *Genpyoutaido* ini sendiri terdiri atas *Genpyoujitaimete no modaritiy* yaitu ungkapan gramatikal yang berhubungan dengan cara pandang penutur terhadap situasi pada saat bertutur dan *hatsuwadentatsu no modaritiy* yang merupakan substansi sikap penyampaian tuturan saat bertutur. Modus dalam bahasa Jepang pada sebuah kalimat dapat terdiri atas lebih dari satu yang bergabung dengan kala, aspek juga negasi, atau dapat dikatakan multi modus dalam dimensi lain. Akankah modalitas visual verbal pun memiliki kekhasan seperti tersebut, hal itulah yang akan dibahas pada makalah ini. Untuk mengetahui modalitas dalam bahasa Jepang, ada baiknya mengetahui fungsi modalitas itu sendiri, seperti yang terlihat pada tabel di bawah ini;

Tabel 1. Klasifikasi fungsi modalitas bahasa Jepang (Naito:1985)

Meaning	Japanese expression	English expression
Negation	nai, zu	not, never
Ability	dekiru, uru, reru, rareru	can, be able to, be possible
Spontaneity	reru, rareru	become to
Obligatoriness	nakerebanaranai, nebanaranai, bekida	must, should, have to
Necessity	hitsuyougaaru	be necessary

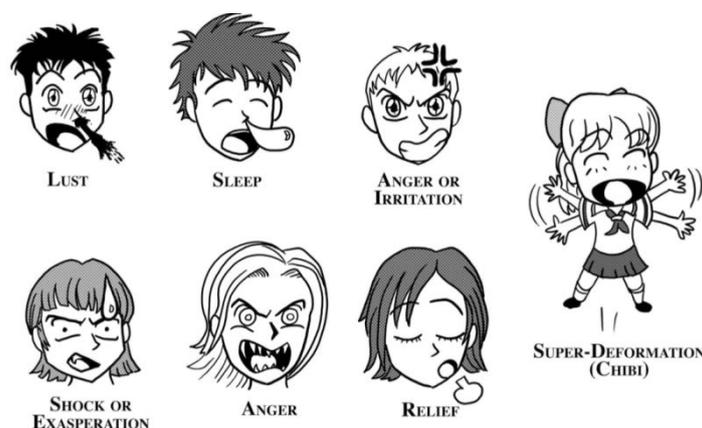
Meaning	Japanese expression	English expression
Inevitability	zaruwoenai, hokanai	cannot help ... ing
Preference	hougayoi, nikoshitakotohanai	be enough
Sufficiency	saesurebayoi, bajuubunda, bayoi	be enough
Stress	noda, nodearu	do
Certain presumption	hazuda, nichigainai	must
Uncertain conclusion	youda, souda	be likely
Presumption	rashii	seem
Guess	u, you, darou, toomowareru	think
Uncertain guess	kamoshirenai	may
Hearsay	souda	I hear that ... It is said that ...
Intention	u, tsumorida, utoshiteru	be going to, will
Plan	yoteidearu, kotonishiteiru	have a plan to
Hope	tai, tehoshii, temoraitai	hope, want
Try	temiru	try
Command	nasai, [imperative form of verb]	[imperative form of verb]
Question	ka	[interrogative transformation]
Request (to 2nd person)	tekure, retai	please ...
Permission	teyoi	may, can
Invitation	u	Let`s, Shall we
Causation	seru, saseru	make (a person) to do, have
Request ( to 3rd person)	temorau	get (a person) to do, have
Passive	reru, rareru	[passive transformation]
Affected-passive	reru, rareru	[affected-passive transformation]
Benefit	tekureru	have (a person) to do
Politeness	desu, masu	-
Respect	reru, rareru	-
[Evaluation]	saiwainimo, zannennakotoni, odoroitakotoni, ...	fortunately, regretably, to our surprise, ...
[Judgement]	osoraku, kanarazu, akirakani, omouni, ...	perhaps, surely, evidently, in my opinion, ...
[Statement-manner]	genmitsuniitte, yousuruni, hon-tounotokoro	in short, strictly speaking, in all fairness, ...

Modalitas dalam bahasa verbal dapat dipahami dari penggunaan penanda unik pada unit leksikal tertentu. Pada bahasa visual, modalitas dapat dipahami dari model dan pola penanda tertentu dalam rentetan gambar. Manifestasi bahasa visual bisa ditemukan dalam komik. Hal ini secara tidak langsung menegaskan keterkaitan linguistik dan studi mengenai komik, jika bahasa visual adalah kemampuan kognisi manusia dalam menyampaikan konsep melalui rentetan gambar, maka komik adalah konteks sosiokultural tempat munculnya bahasa visual.

Natsume (1997) mengutarakan model grafis dalam manga disebut dengan Keiyu (□□). Model grafis ini digunakan untuk merepresentasikan gradasi emosi tokoh dalam manga. Keiyu dapat dibagi menjadi dua yaitu model konvensional dan non-konvensional. Model konvensional seperti garis-garis melengkung yang menandakan pergerakan dan model balon yang mengelilingi teks. Model non-konvensional meliputi berbagai jenis bentuk, model ini banyak ditemukan pada shojo manga. Shojo manga acapkali menggunakan tanda pada latar belakang sebagai pendukung emosi tokoh, seperti bunga sebagai penanda kebahagiaan dan kilatan bintang sebagai penanda perasaan yang meluap.

Keberagaman model non-konvensional ini terkadang sulit dimengerti oleh orang yang tidak familiar dengan manga, seperti tetesan air besar di kepala tokoh, darah yang keluar dari hidung, dan lain sebagainya seperti gambar berikut:

Tabel 2. Model grafis emosi tokoh (Cohn 2016)



Berdasarkan uraian dalam latar belakang penelitian, dapat dipertegas dan dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

Bagaimana bentuk dan pola modalitas bahasa Jepang dalam bahasa visual?

Apakah modalitas verbal bahasa Jepang memiliki struktur konseptual umum seperti yang ditemukan pada bahasa visual?

Hasil penelitian ini diharapkan akan dapat memberikan kontribusi baik yang bersifat teoritis maupun praktis. Kontribusi teoritis tampak pada diterapkannya teori Cohn pada data berupa manga *Kimi no Todoke*, teori ini merupakan teori yang belum banyak diketahui umum sehingga masih terbuka jika diterapkan pada data yang lain. Adapun secara praktis penelitian ini dapat memberikan pemahaman budaya masyarakat Jepang yang tercermin pada data tersebut. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi rujukan pada mata kuliah linguistik bahasa Jepang.

## 2. METODE PENELITIAN

Data penelitian ini diambil dari volume pertama manga 'Kimi Ni Todoke' (□□□□) yang terdiri dari empat *chapter*. *Kimi Ni Todoke* adalah shojo manga dengan genre *school romance* yang ditulis Karuho Shiina. Manga ini diterbitkan oleh Shueisha dalam *Bessatsu Margaret* sejak tahun 2005 sampai sekarang. Tahun 2008 manga ini menang *The Best Shojo Manga Award* pada *the 32nd Annual Kodansha Manga Award*. Manga ini juga menjadi nominasi pada *Manga Taisho Awards* di tahun yang sama.

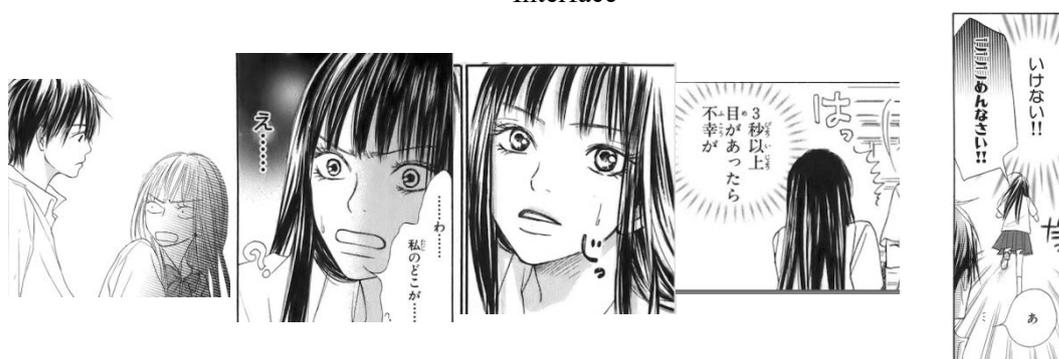
Penelitian ini bersifat deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif dilakukan untuk memberikan sebuah deskripsi dan ekplanasi atas gejala-gejala kebahasaan yang muncul (Mahsun, 2011). Penelitian ini sepenuhnya mengacu pada teori bahasa visual Neil Cohn dan didukung oleh beberapa teori modalitas secara umum dan modalitas bahasa Jepang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan mengenai modalitas bahasa visual akan dilakukan dengan pemaparan beberapa *interface* (rentetan gambar yang berperan sebagai struktur bahasa visual) untuk mengetahui modalitas yang mungkin muncul. Selanjutnya, ekspresi yang muncul pada setiap *interface* akan dirangkum sebagai penegas modalitas yang mungkin muncul. Teks pada *speech balloonyang* memiliki penanda modalitas verbal juga akan mendukung proses pemunculan modalitas visual. Jenis modalitas bahasa visual akan dideskripsikan berdasarkan makna grafis, baik konvensional maupun non-konvensional.

Manifestasi modalitas pada bahasa visual dapat dilihat pada data yang diambil dari chapter satu manga kimi ni todoke. Data berupa rentetan visual ekspresi tokoh saat terkejut melihat seseorang dan lari ketakutan. Model interface modalitas ini adalah sebagai berikut:

Gambar 1. Model mata dan mulut sebagai penanda modalitas  
Interface



Unified expressions

Verbal modality

Visual modality marker

Shocked, curious, stunned, scared

ikenai (negation)

shape of eyes, Speech balloon stylisation.

Pada *interface* ini, tokoh perempuan terkejut saat menyadari bahwa orang yang sedang dibicarakannya berada tepat dibelakangnya. Saat melihat tokoh pria, dia takut karena rumor negatif yang sudah beredar tentang dirinya, lalu dia sadar bahwa sepertinya tokoh pria tidak tau tentang rumor tersebut. Tokoh wanita membayangkan kembali rumor bahwa orang yang melihat matanya selama tiga detik akan mengalami kesialan, lalu dia lari sambil meminta maaf.

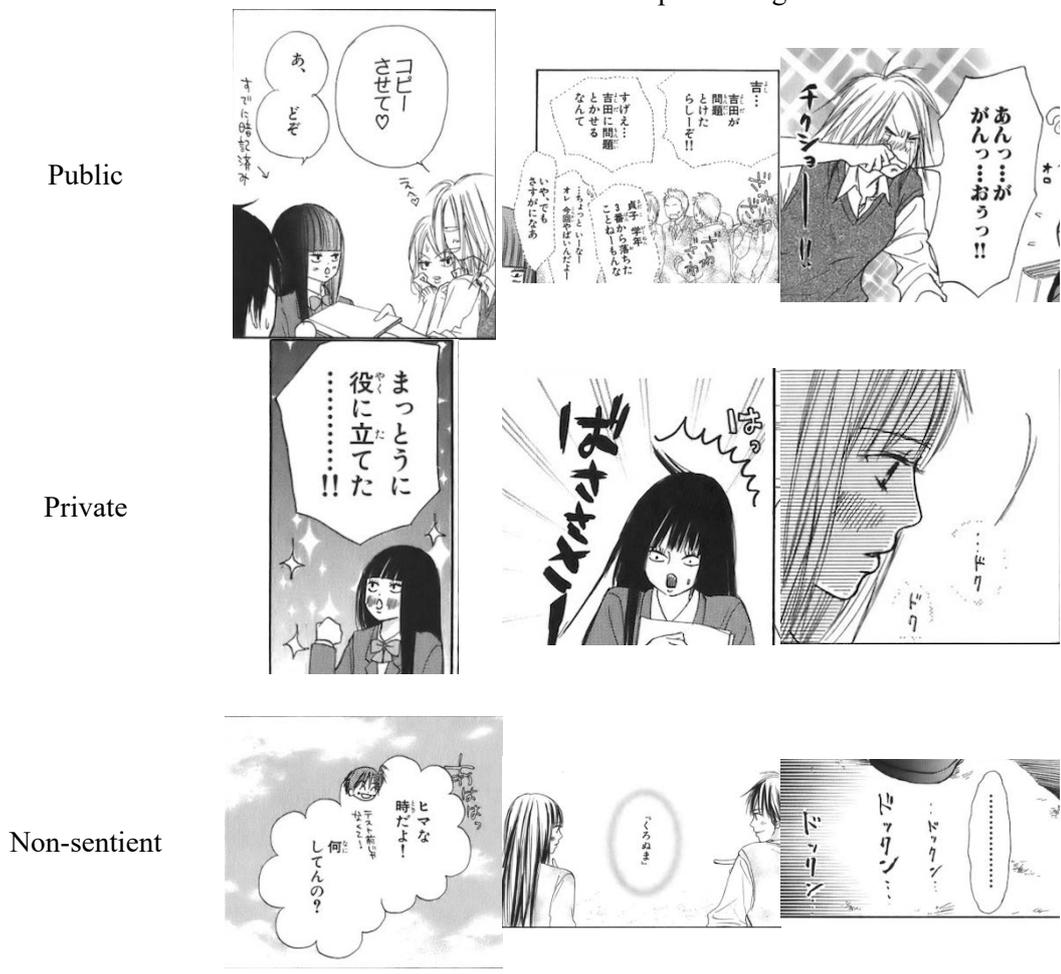
*Interface* data diatas memiliki beberapa penanda grafis yang mengikuti ekspresi tokoh yaitu model mata dan model *speech balloon*. Model mata saat pertama kali menyadari kejadian hanya terdiri dari dua coretan melengkung tipis sebagai mata dan titik sebagai pupil. Model seperti ini juga ditemukan pada chapter lain manga ini seperti berikut:



Carrier jenis *private* berisi informasi yang hanya diketahui oleh *root* yang memproduksi konten didalamnya. Carrier jenis *public* mengandung konten yang diketahui oleh *root* dan tokoh lain yang ada disekitarnya. Carrier jenis *satellite* berisi informasi yang tidak diketahui oleh *root* dan orang disekitarnya (informasi yang hanya dimengerti oleh pembaca). Carrier jenis *Non-sentient* berisi konten yang tidak terlalu disadari oleh *root*, tapi dimengerti sepenuhnya oleh orang disekitarnya. Pada *interface* data ini terdapat beberapa jenis *speech balloon* yang sudah dimodifikasi oleh penulis manga. Pada dasarnya *speech balloon* pada *interface* kedua adalah *public* karena berisi konten yang didengar dan diketahui kedua tokoh. Pada *interface* kedua ini juga terdapat modifikasi *speech balloon private*, konten dimuat tanpa *carrier* tapi menggunakan gradasi warna yang menandakan konten tersebut hanya dirasakan oleh *root*.

*Interface* empat dan lima juga memuat model *speech balloon private* yang sudah dimodifikasi menjadi sekumpulan garis yang melingkari konten. Variasi model *carrier* juga banyak ditemukan pada chapter lain manga ini, sebagai berikut:

Tabel 5. Variasi model carrier pada manga





#### 4. SIMPULAN

Studi bahasa visual sebagai salah satu kajian linguistik masih memiliki banyak aspek untuk diteliti. Pada makalah ini dapat disimpulkan bahwa pemunculan modalitas pada bahasa visual secara umum didukung oleh dua hal; pertama adalah model karakter dan emosi yang ditunjukkan oleh karakter tersebut dalam setiap interface, kedua adalah struktur speech balloon dan kaitannya dengan root. Kesamaan struktur konseptual antara modalitas bahasa verbal dan bahasa visual juga mulai terlihat dari contoh analisis data, tapi hal ini harus ditinjau lebih jauh dengan berbagai model *interface* yang berbeda.

Keberlanjutan penelitian ini masih memiliki banyak ruang bagi para peneliti, khususnya mereka yang tertarik dengan modalitas bahasa visual dan manga sebagai objeknya. Aspek lain yang mendukung pemunculan modalitas seperti visual vocabulary dan visual grammar juga menjadi hal penting yang membutuhkan perhatian para peneliti bahasa.

#### 5. REFERENSI

- Ali, Hasan dkk. 2003. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Cohn, N. 2005. *Cross-cultural space: Spatial representation in American and Japanese Visual Language*. <http://www.emaki.net/essays/spatial.pdf>.
- Cohn, N. 2013. *Beyond speech balloon and thought bubbles: Integration of text and image*. *Semiotica*, 2013:35-63.
- Cohn, N. 2016. Multimodal parallel architecture: A cognitive framework for multimodal interactions. *Cognition*, 146:304-323.
- Mahsun. 2011. *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Naito, S. 1985. *Classification of modality function and its application to Japanese language analysis*. Tokyo: MECL, N.T.T
- Natsume, Fusanosuke. 1997. *Manga wa naze omoshiroi no ka [why are Manga Fascinating?: Their visual idioms and grammar]*. Tokyo: NHK Library.