



METAFORA DALAM KOMIK

SKRIPSI

FANNY FAJARIANTI

0703100121

**UNIVERSITAS INDONESIA
FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA
PROGRAM STUDI PRANCIS
DEPOK
JULI 2008**



METAFORA DALAM KOMIK

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Humaniora**

FANNY FAJARIANTI

0703100121

**UNIVERSITAS INDONESIA
FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA
PROGRAM STUDI PRANCIS
DEPOK
JULI 2008**

Skripsi ini telah diajukan pada hari Senin, tanggal 7 Juli 2008

PANITIA UJIAN

Ketua

Pembimbing

Dr. Tresnati S. Solichin

Dr. Myrna Laksman-Huntley

Panitera

Pembaca I

Airin Miranda, DEA

Dr. Tresnati S. Solichin

Pembaca II

Irzanty S. Sutrasno, M. Hum

Disahkan pada hari Senin, tanggal 7 Juli 2008, oleh:

Ketua Program Studi S1 Prancis

Dekan Fakultas Ilmu

Pengetahuan Budaya UI

Ari Anggari Harapan, M. Hum

Dr. Bambang Wibawarta

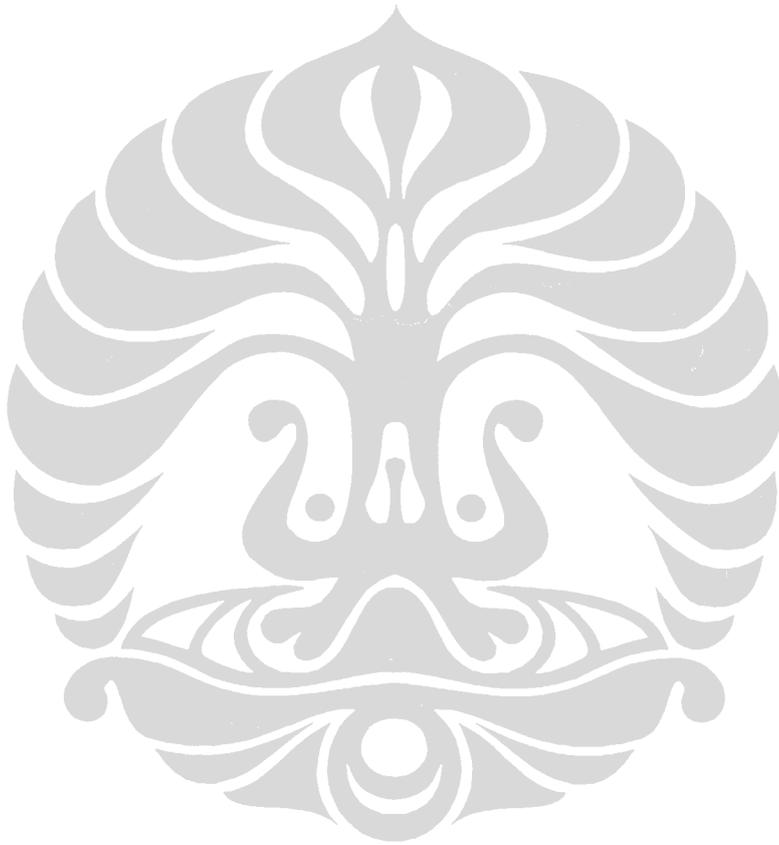
Seluruh skripsi ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Depok, 5 Juli 2008

Penulis,

Fanny Fajarianti

NPM. 0703100121



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah....

Kata pertama yang terucap ketika skripsi ini akhirnya selesai juga. Sebuah kerja keras yang panjang dan lama untuk bisa menyelesaikan ini. Ternyata tema yang saya angkat dalam “proyek nekat” ini tidak semudah yang saya bayangkan. “Kesalahan” saya adalah mengambil sumber data yang banyak dan beragam sehingga pada saat menganalisis pun jadi memusingkan. Ditambah lagi kesulitan saya dalam merangkai kalimat ilmiah. Meskipun banyak yang mengatakan skripsi saya asik karena “hanya” membaca komik, namun percayalah proses pengerjaan skripsi ini jauh dari asik dan menyenangkan. Oleh karena itu, dalam kata pengantar ini saya ingin mengucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT atas kesehatan fisik dan mental serta semangat yang dianugerahkan selama mengerjakan skripsi ini. Terima kasih telah menemani malam-malamku, Tuhan....

Tak lupa saya ucapkan terima kasih kepada kedua orang tua saya yang tidak merongrong dan memaksa anaknya untuk menyelesaikan kuliahnya dengan segera. Terima kasih telah membiarkan saya berproses secara alami. Dan juga atas dukungan dan dorongan baik berupa materi dan doa agar anaknya mendapatkan hasil yang terbaik. Untuk adik saya Ranny “Chibi” Rastati yang sering disangka kembaran saya, terima kasih atas keceriaan, cerita yang telah diberikan. Sukses juga untuk skripsimu, Cib! Tak sabar menanti wisuda di Balairung bersama! ☺

Terima kasih yang tak terhingga bagi pembimbing skripsi saya yang cerdas dan tiada duanya Ibu Myrna Laksman-Huntley atas pinjaman buku-bukunya, waktu, kesabaran, perhatian, dan pengertiannya selama saya mengerjakan skripsi ini. Terima kasih telah mau ikut belajar semantik dan metafora. Saya merasa sangat beruntung mengerjakan skripsi ini di bawah bimbingan beliau.

Saya juga mengucapkan terima kasih kepada pembaca-pembaca saya Ibu Irzanti yang teliti dan kritis serta telah berbaik hati meminjamkan buku-bukunya kepada saya, Ibu Ayu atas kritik dan sarannya bagi skripsi saya pada saat seminar, dan Ibu Tresnati atas masukan-masukan yang diberikan sebelum sidang. Berkat kritik, saran, dan bantuan yang saya terima dari ketiga pembaca tersebut membuat saya paham kekurangan yang terdapat dalam skripsi saya. Terima kasih juga saya

sampaikan kepada Bapak Djoko Marihandono selaku pembimbing akademis saya selama lima tahun kuliah di Program Studi Prancis. Tentunya tak lupa ucapan terima kasih kepada dosen-dosen Program Studi Prancis Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia atas dedikasinya dalam mendidik mahasiswi dan mahasiswanya menjadi Sarjana Humaniora yang tangguh.

Terima kasih tentunya saya ucapkan kepada “petelur-petelur” tangguh 2003. Kebersamaan selama lebih dari empat tahun benar-benar membuat saya kesepian ketika satu per satu kalian menjadi Sarjana Humaniora. Untuk Anita Siagian (seseorang yang kreatif dan punya gaya yang unik), Abi (orang yang super kritis dan cerdas. Sukses S2 Manajemen-nya, bi!), Anggie Natalia (si pecinta Fantje Pondaag), Astari Indahingtyas (yang heboh banget), Dini (si dewi sastra 2003), Erryn (si pecinta pria berseragam loreng), Lita (gadis piano yang lucu, lugu, polos, dan baik hati), Nadia Marlene alias Lene (gadis baik hati dan santai dalam menjalani hidup), Nanda (teman *chatting* di YM waktu insomnia! Sukses untuk S2-nya di Dijon), Nurma alias Narmi (gadis cerdas berotak kreatif), Ode alias Audrey Anjani (punya mimik dan ekspresi yang kocak *banget* kalau lagi cerita lucu...), Olivia (jagoannya sejarah Prancis di '03), Retta (si pecinta musik dan *love fool*), Rezza alias Cici (anak'03 benar-benar *gak* bisa menghitung uang tanpa dirimu...), Rizka Nadia (si pendiam berhati emas), Tiki (gadis cerdas dan kreatif yang namanya sering *nyaru* dengan Titipan Kilat), Yanti alias mumun (gadis asli betawi yang cantik!), Yollanda (mbak *drama queen* yang baik hati). Terakhir untuk Lia Ratna Sagita alias nyong yang selama beberapa bulan sempat *ngekos bareng* di Wisma Ayunda B8. Sukses ya, nyong! Termasuk para anak kos Ayunda, teman susah-senang bersama.... Dan terima kasih juga kepada seluruh mahasiswa Program Studi Prancis atas dukungan dan semangatnya, termasuk mahasiswa Program Studi Prancis di seluruh Indonesia.

Saya ingin berterimakasih pula kepada teman-teman di Badan Otonom Pers Suara Mahasiswa Universitas Indonesia angkatan dari angkatan pertama sampai 17 - terutama angkatan 14,15,16,17- atas dukungan dan *sumangat* yang telah diberikan. Selama tiga tahun tercebur di sana telah membuat saya belajar berbagai hal terutama jurnalistik, bertemu banyak teman dan sahabat yang menyenangkan.

Skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan orang-orang yang tidak saya kenal dengan baik yaitu bapak-bapak dan ibu-ibu penjaga perpustakaan FIB UI termasuk para OB-nya. Terima kasih telah membantu mencarikan saya buku-buku langka semantik, metafora, dan komik meskipun buku-buku yang tersedia sudah “kadaluarsa” alias tua. Kepada para petugas *médiathèque*, juga kepada para mbak-mbak *bule* Prancis di CCF Salemba yang dengan baik hati membantu saya memecahkan teka-teki metafora yang saya tidak pahami. Merci beaucoup! Juga kepada para karyawan FIB UI, khususnya mbak-mbak Satpam dan bapak petugas sub akademik loket Prancis.

Kepada para penjual di kantin sastra atau populer disebut kantin kerucut (kancut) yang telah bermurah hati menjual makanannya dengan harga murah tapi tetap enak! Termasuk juga para pengusaha fotokopi di R’Go Margonda dan di FIB yang sering memberi harga diskon untuk saya. Terima kasih juga saya ucapkan kepada Sam, Mas Taryo di Koperasi Mahasiswa (Kopma) gedung IX atas kebaikan hati, dukungan yang diberikan selama saya kuliah. Terakhir, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada sahabat-sahabat dari program studi lain seperti Aa, Ulet, Ji’i, Erik, dll. Terima kasih telah sering menanyakan “*gimana skripsi? udah kelar, belum? kapan sidang? kabar-kabari ya!*”.

Terakhir, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada *io*, si laptop *Axioo* tercinta, laptop jempolan yang telah menemani saya menyelesaikan skripsi ini. Kamu selalu setia menemani selama kurang lebih 3 tahun, berpuluh-puluh jam sabar menemaniku mengetik, tidak pernah merepotkan, tidak pernah rusak, tidak pernah macam-macam...*Terima kasih, io-ku...*

Saya sadar skripsi ini jauh dari sempurna, namun saya berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan memberi inspirasi bagi siapa saja yang membacanya. Atas perhatiannya, saya ucapkan terima kasih.

Fanny Fajarianti

Juli 2008

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAKSI	vii
RÉSUMÉ DU MÉMOIRE	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR SINGKATAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Penelitian Terdahulu	3
1.5 Ruang Lingkup	4
1.6 Sumber Data	4
1.7 Prosedur Kerja	5
BAB 2 KERANGKA TEORI	6
2.1 Semantik & Makna Kata	6
2.2 Komponen Makna	7
2.3 Metafora	9
2.4 Jenis-jenis Metafora	12
2.5 Komik	15
2.5.1 Bentuk-bentuk Komik	16
2.5.1.1 Komik Strip	16
2.5.1.2 Buku Komik	18
2.5.1.3 Novel Grafis	19
2.5.1.4 <i>Online Comics</i>	19
2.6 Jenis-jenis Komik	20
2.6.1 <i>Aventure</i>	20
2.6.2 <i>Aventure Humoristique</i>	20
2.6.3 <i>Western</i>	21
2.6.4 <i>Histoire</i>	21
2.6.5 <i>Science-Fiction</i>	21
2.6.6 <i>Fantastique</i>	22
2.6.7 <i>Heroic-Fantasie</i>	22
2.6.8 <i>Superhéros</i>	22
2.6.9 <i>Policier/Espionage</i>	22
2.6.10 <i>Humour</i>	23
2.6.11 <i>Erotisme</i>	23

BAB 3 ANALISIS	24
3.1 Komik <i>Aventure Humoristique</i>	24
3.1.1 Metafora Antropomorfis	24
3.1.2 Metafora Binatang	26
3.1.3 Metafora Konkret ke Abstrak	28
3.1.4 Tidak Terklasifikasi	29
3.1.5 Konteks Komik	31
3.1.6 Jenis Metafora dalam Komik	33
3.2 Komik <i>Western</i>	34
3.2.1 Metafora Binatang	34
3.2.2 Metafora Konkret ke Abstrak	36
3.2.3 Konteks Komik	38
3.2.4 Jenis Metafora dalam Komik	39
3.3 Komik <i>Humour</i>	40
3.3.1 Metafora Binatang	40
3.3.2 Metafora Konkret ke Abstrak	42
3.3.3 Tidak Terklasifikasi	43
3.3.4 Konteks Komik	47
3.3.5 Jenis Metafora dalam Komik	48
BAB 4 KESIMPULAN	51
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN 1	55
LAMPIRAN 2	80
RIWAYAT PENGARANG	98

DAFTAR TABEL

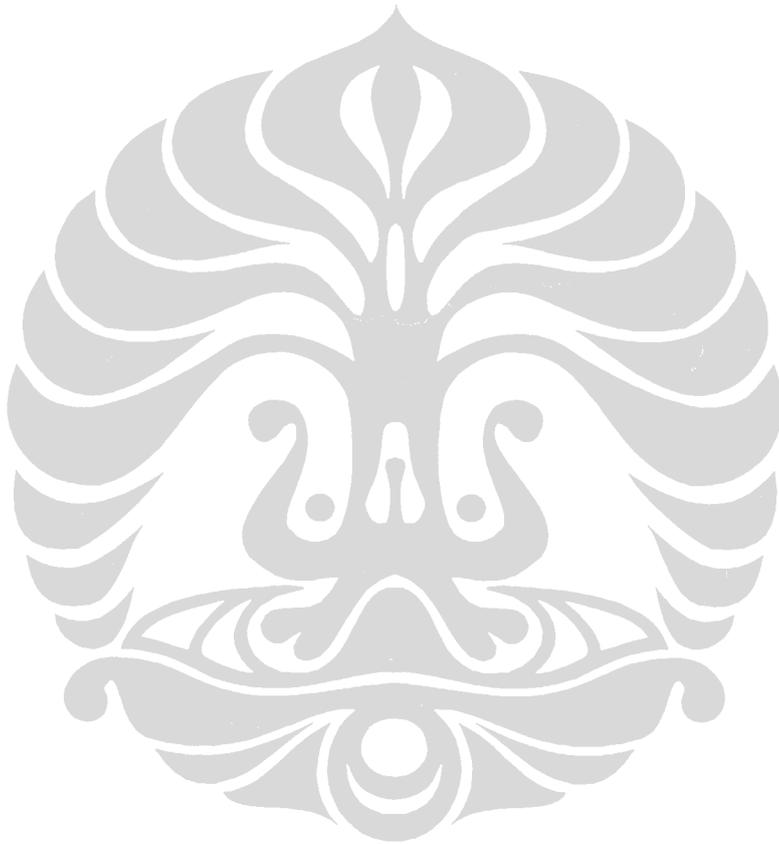
Tabel 1	Komponen Makna <i>Bâton</i> dan <i>Barre</i>	9
Tabel 2	Komponen Makna <i>le Soleil</i>	11
Tabel 3	Komponen Makna <i>la Tête</i>	25
Tabel 4	Komponen Makna <i>le Loup</i>	27
Tabel 5	Komponen Makna <i>le Trésor</i>	30
Tabel 6	Jumlah Metafora dalam Komik <i>Aventure Humoristique</i>	33
Tabel 7	Komponen Makna <i>le Coyote</i>	35
Tabel 8	Komponen Makna <i>s'encroûter</i>	37
Tabel 9	Jumlah Metafora dalam Komik <i>Western</i>	39
Tabel 10	Komponen Makna <i>Âne</i>	40
Tabel 11	Jumlah Metafora dalam Komik <i>Humour</i>	49
Tabel 12	Jenis Metafora yang Terdapat dalam Komik	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Gambar Komik	2
Gambar 2	<i>Semiotic Triangle</i> Ogden & Richards	6
Gambar 3	Segitiga <i>Téléphone</i> ‘telepon’	7
Gambar 4	Segitiga Pergeseran Makna <i>le Soleil</i>	11
Gambar 5	Karakter Balon dalam Komik	17
Gambar 6	Komik Strip ”Peanuts”	18
Gambar 7	Sampul Buku Komik Pertama ”Famous Funnies”	19
Gambar 8	Gambar Komik	24
Gambar 9	Segitiga Pergeseran Makna <i>la Tête</i>	25
Gambar 10	Gambar Komik	26
Gambar 11	Segitiga Pergeseran Makna <i>le Loup</i>	27
Gambar 12	Gambar Komik	28
Gambar 13	Segitiga Pengalihan Makna <i>Tomber</i>	29
Gambar 14	Gambar Komik	30
Gambar 15	Segitiga Pergeseran Makna <i>le Trésor</i>	31
Gambar 16	Gambar Komik	34
Gambar 17	Segitiga Pergeseran Makna <i>Coyote</i>	35
Gambar 18	Gambar Komik	36
Gambar 19	Segitiga Pengalihan Makna <i>s’encroûter</i>	37
Gambar 20	Gambar Komik	40
Gambar 21	Segitiga Pergeseran Makna <i>Âne</i>	41
Gambar 22	Gambar Komik	42
Gambar 23	Segitiga Pengalihan Makna <i>Plonger</i>	43
Gambar 24	Gambar Komik	43
Gambar 25	Segitiga Pergeseran Makna <i>Vieux Arbres</i>	44
Gambar 26	Gambar Komik	45
Gambar 27	Segitiga Pergeseran Makna <i>le Château de Versailles</i>	46
Gambar 28	Gambar Komik	47
Gambar 29	Segitiga Pergeseran Makna <i>Zombie</i>	48

DAFTAR SINGKATAN

P1	: Pengirim Pesan
P2	: Penerima Pesan
A1	: Acuan 1
A2	: Acuan 2



RÉSUMÉ DU MÉMOIRE

Fanny Fajarianti, *La Métaphore dans les Bandes Dessinées* sous la direction de Dr. Myrna Laksman-Huntley, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya 2008.

Le problème ci-dessus exposé dans ce mémoire est la métaphore dans les bandes dessinées (BD). Les données dans ce mémoire sont 12 titres qui consistent plusieurs types comme aventure humoristique, *western*, et humour. Ce mémoire se concentre sur les types de métaphore dans le BD. La théorie utilisée pour analyser les textes dans le BD est la théorie de la métaphore de Ullmann (1975): métaphores anthropomorphiques, métaphore de monde des animaux, métaphore du concret à l'abstrait, et métaphore synesthésie.

L'analyse de toutes les BD montrent 41 métaphores existant trois types de la métaphore de Ullmann : métaphore du concret à l'abstrait (40%), métaphore de monde des animaux (31%), métaphores anthropomorphiques (5%). La métaphore synesthésie n'est pas trouvée. Mais, il y a des métaphores qui ne peuvent pas être classifiées (24%). En conclusion, il y a une relation entre le contexte dans le BD et la métaphore. Le dessin et le texte dans le BD ne pas être séparés.

ABSTRAKSI

Fanny Fajarianti, *Metafora dalam Komik* di bawah bimbingan Dr. Myrna Laksman-Huntley, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya 2008.

Skripsi ini merupakan penelitian mengenai metafora yang terdapat di dalam komik Prancis. Data-data komik diambil sebanyak 12 judul dari berbagai jenis komik, seperti *aventure humoristique* 'petualangan lucu', *western*, dan *humour* 'humor'. Penelitian ini difokuskan pada jenis-jenis metafora yang terdapat di dalam komik. Teori Ullmann (1975) digunakan dalam menentukan jenis-jenis metafora yang akan diteliti. Menurut Ullmann, terdapat empat jenis metafora yaitu metafora antropomorfis, metafora binatang, metafora konkret ke abstrak, dan metafora sinestesia.

Dari analisis ke-12 komik tersebut ditemukan metafora sebanyak 41 buah, dengan metafora konkret ke abstrak sebagai metafora yang dominan (40%), metafora binatang (31%), dan metafora antropomorfis (5%). Sementara itu, metafora jenis sinestesia tidak ditemukan dalam komik yang diteliti. Selain keempat jenis metafora yang telah ditentukan sebelumnya, terdapat pula metafora yang tidak dapat diklasifikasikan (24%).

Kesimpulan dari analisis yang telah dilakukan yaitu terdapat hubungan konteks cerita dengan pemilihan metafora binatang dalam jenis komik tertentu. Hubungan gambar dan teks dalam komik tidak dapat dipisahkan pada saat meneliti metafora dalam komik.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan sistem lambang bunyi dan atau tanda yang dimiliki oleh anggota kelompok masyarakat yang sama (Dubois-Larousse, 1994). Lambang bunyi atau tanda tersebut memiliki nilai atau makna. Manusia menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi.

Dalam berkomunikasi baik menggunakan bahasa lisan atau tulisan, umumnya digunakan gaya bahasa untuk memperoleh efek-efek tertentu (Pateda, 2001: 233). Misalnya, dalam bahasa Indonesia terdapat frase “kembang kampus” yang bermakna mahasiswa tercantik di sebuah kampus. Mahasiswi tersebut dianggap memiliki kecantikan yang sama dengan kembang. Pada umumnya, masyarakat penutur bahasa Indonesia menganggap kembang atau bunga sebagai sesuatu yang indah dan cantik. Frase “kembang kampus” tersebut merupakan salah satu gaya bahasa.

Gaya bahasa sering digunakan di dalam karya sastra untuk memperlihatkan sisi-sisi estetik dan keindahan bagi para pembacanya. Kita dapat juga menemukan gaya bahasa di dalam surat kabar, iklan, syair lagu, dan kitab suci. Di dalam komik, ditemukan pula gaya bahasa meskipun terkadang terdapat anggapan negatif terhadap komik yaitu buku cerita anak yang sangat sederhana, miskin seni dan bahasa (McCloud, 2001: 3). Misalnya pada komik seri Lucky Luke yang berjudul *Le Juge* (1959 : 20) ditemukan salah satu contoh gaya bahasa, yaitu:

“Hmm...cet armistice ne m’inquiète pas. Le vieux renard doit avoir une idée derrière la tête...”

‘Hmm...genjatan senjata ini tak membuatku khawatir. **Renard tua** pasti punya maksud tersembunyi...’



Gambar 1

Unsur bahasa yang dicetak tebal pada kalimat halaman 1 merupakan gaya bahasa metafora. Seperti yang telah diutarakan sebelumnya bahwa gaya bahasa banyak ditemukan di dalam karya sastra. Seorang penulis asal Inggris, Chesterton, mengemukakan bahwa “semua metafora adalah puisi”, termasuk juga Proust, di dalam artikelnya yang mengomentari gaya Flaubert, mengatakan “saya percaya bahwa metafora sendiri dapat memberikan semacam gaya keabadian” (Ullmann, 1964: 212).

Metafora diambil dari bahasa Yunani *επιφορά* yang berarti ‘transfer’ atau ‘transfer’ atau ‘pengalihan’ (Levin, 1979:85). Metafora adalah pengalihan makna yang didasarkan pada perbandingan atau persamaan acuan. Pada contoh sebelumnya, unsur bahasa yang dijadikan metafora adalah *le vieux renard* ‘renard tua’. Makna *le vieux renard* dialihkan ke seorang lelaki tua. Pengalihan tersebut dapat dilakukan karena “renard” dan lelaki tua itu dianggap memiliki kesamaan yaitu mempunyai sifat licik.

Dalam struktur dasar metafora selalu terdapat dua hal yaitu: sesuatu yang dibandingkan dan sesuatu yang digunakan sebagai pembanding (Ullmann, 1964: 213). Pada contoh metafora dari komik *Lucky Luke* pada halaman 1, hal yang digunakan sebagai pembanding adalah binatang *renard* dan yang dibandingkan adalah lelaki tua. Berdasarkan pembanding yang digunakan, metafora *renard* termasuk jenis metafora binatang.

1.2 Permasalahan

Dari penjelasan tersebut, timbul masalah yang hendak diteliti yaitu:

1. Jenis-jenis metafora apa saja yang terdapat di berbagai jenis komik?
2. Jenis metafora apa yang dominan?
3. Apakah ada perbedaan jenis metafora yang dominan untuk jenis komik yang berbeda?

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat jenis-jenis metafora apa saja yang terdapat di dalam berbagai jenis komik, dan hubungan antara jenis metafora yang dominan dengan jenis komik tertentu.

1.4 Penelitian Terdahulu

Metafora merupakan objek penelitian yang menarik, terbukti dengan banyaknya penelitian tentang metafora baik berupa skripsi, tesis, dan disertasi yang dilakukan oleh mahasiswa FIB UI. Terdapat 17 penelitian mengenai metafora dengan sumber data penelitian yang beragam yaitu dua penelitian metafora pada bidang sastra seperti syair lagu (diujikan pada tahun 1995) dan puisi (2004); tiga penelitian metafora yang terdapat di dalam kitab suci seperti Al Qur'an (1993), Kitab Amsal (2004) dan Injil Matius (2006); tiga penelitian metafora yang terdapat di dalam teks iklan pada sebuah majalah berbahasa Prancis (1993), berbahasa Jerman (1998), dan Jepang (2000); dua penelitian metafora pada bidang olahraga yaitu sepak bola dalam Liga Dunhill (1997) dan *On-line Kicker* (2006); tiga penelitian metafora pada bidang politik seperti pada artikel (1993) dan pidato kenegaraan Soekarno (2002); sebuah penelitian metafora pada sebuah teks ragam ilmiah (2003); sebuah penelitian metafora dan metonimi pada artikel koran (1996); sebuah penelitian metafora yang terdapat di dalam rubrik *Love & Lust* dalam majalah *Cosmopolitan* (2006); sebuah penelitian mengenai pemetaan linguistik metafora konseptual berdasarkan model struktur ruang (2006); dan sebuah penelitian mengenai penerjemahan metafora pada novel berbahasa Inggris (2000).

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian dibatasi pada unsur-unsur bahasa yang mengandung makna metafora yang terdapat di dalam komik-komik berbahasa Prancis dengan tema cerita humor, humor petualangan, dan *western*.

1.6 Sumber Data

Sumber data penelitian ini adalah berbagai jenis komik berseri berbahasa Prancis yang diambil secara acak. Sumber data komik didasarkan pada pembagian jenis komik yang ada di dalam buku *Bédéthèque Idéale* edisi 2002-2003 yang diterbitkan oleh *Centre National de la Bande Dessinée et de l'Image*.

a. Komik dengan tema cerita humor petualangan:

Les Aventures de Tintin seri:

- *Le Tresor de Rackham le Rouge*
- *Tintin au Pays de l'Or Noir*

Astérix seri:

- *Le Grand Fossé*
- *La Serpe d'Or*

b. Komik dengan tema cerita *western*:

Lucky Luke seri:

- *Le Juge*
- *Lucky Luke contre Joss Jamon*
- *La Mine d'Or de Dick Digger*

Les Tuniques Bleues seri *Les Bleus en Cavale*

c. Komik dengan tema cerita humor:

Cédric seri:

- *Chaud et Froid*
- *Enfin Seuls!*

Gaston seri:

- *Gaston 8*
- *Gaston En Direct de la Gaffe*

1.7 Informan

Dalam penelitian ini, dilakukan konfirmasi makna konotatif bahasa Prancis kepada penutur aslinya. Informan yang dalam penelitian ini bernama Céline, berjenis kelamin perempuan, usia sekitar 25 tahun, bekerja sebagai pengajar bahasa Prancis di CCF Salemba, Jakarta Pusat. *Interview* mendalam terhadap informan dilakukan pada tanggal 30 Juni dan 1 Juli 2008.

1.8 Prosedur kerja

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

- a. Memilih komik dengan tema cerita humor petualangan, humor, dan *western*.
- b. Mengidentifikasi unsur-unsur bahasa yang mengandung makna metafora yang ada di dalam komik tersebut.
- c. Mengklasifikasikan unsur-unsur bahasa metaforis tersebut ke dalam empat jenis metafora yaitu metafora antropomorfis, metafora binatang, metafora dari konkret ke abstrak, dan metafora sinestetik.
- d. Mengecek makna konotatif bahasa Prancis ke penutur asli.
- e. Menghitung persentase jenis metaforanya untuk melihat jenis metafora yang dominan.
- f. Menarik kesimpulan.
- g. Menulis laporan.

1.9 Sistematika Penulisan

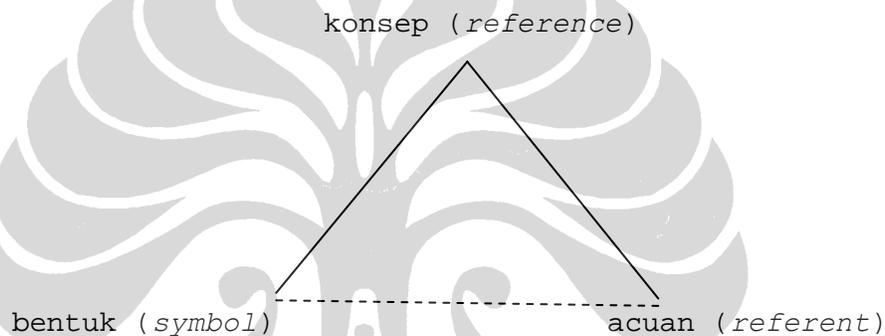
Sistematika pembahasan dalam penulisan skripsi ini terbagi atas empat bab. Bab pertama merupakan bagian pendahuluan yang berisi latar belakang, permasalahan, tujuan, penelitian terdahulu, ruang lingkup, sumber data yang digunakan, dan prosedur kerja. Bab kedua diisi oleh teori-teori yang digunakan sebagai landasan dalam melakukan analisis. Bab ketiga merupakan analisis atas data yang telah ditemukan sesuai dengan teori yang dipaparkan pada bab kedua. Bab keempat yang sekaligus bab terakhir merupakan kesimpulan yang didapat setelah melakukan penelitian ini.

BAB 2

KERANGKA TEORI

2.1 Semantik & Makna Kata

Semantik menurut Palmer (1991:1) adalah cabang linguistik yang mempelajari makna. Ogden dan Richards seperti yang dikutip oleh Palmer (*ibid*: 24) menjelaskan konsep makna dengan menggunakan *semiotic triangle*:

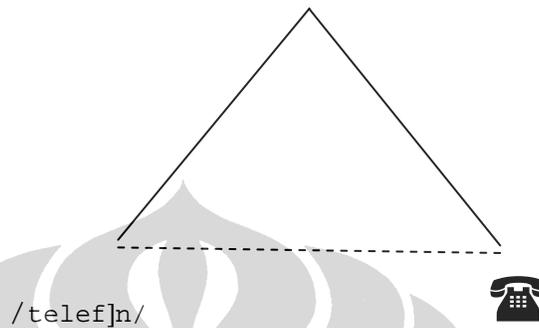


Gambar 2
Semiotic Triangle Ogden dan Richards

Berdasarkan segitiga tersebut, terdapat tiga hal yaitu bentuk (*symbol*), konsep (*reference*), dan acuan (*referent*). Bentuk adalah unsur-unsur linguistik seperti kata. Acuan adalah objek, fakta, atau proses yang berhubungan dengan pengalaman manusia, sedangkan konsep adalah konsep yang ada di benak kita mengenai objek yang ditunjukkan oleh bentuk.

Menurut teori tersebut, tidak ada hubungan langsung antara bentuk dan acuan, sehingga digambarkan dengan garis putus-putus. Hubungan bentuk dan acuan adalah arbitrer atau sembarang karena acuan setiap orang berbeda. Untuk lebih jelasnya dapat melihat contoh konsep *téléphone* 'telepon' berikut ini:

'alat yang digunakan untuk berkomunikasi verbal secara dua arah dengan menggunakan perantara arus listrik dan gelombang penerima suara'



Gambar 3
Segitiga *Téléphone* 'telepon'

Pada contoh tersebut, ketika kita mendengar ujaran /telef]n/ 'telepon' misalnya, terdapat konsep di benak kita bahwa telepon adalah alat yang dapat digunakan untuk berkomunikasi verbal secara dua arah. Konsep ini kemudian mengacu pada unsur yang terdapat di luar bahasa yaitu: 📞. Acuan telepon yang didapat oleh masyarakat Prancis dan Indonesia dapat berbeda karena kesepakatan dan pengalaman masyarakatnya berbeda, sehingga bersifat arbitrer.

2.2 Komponen Makna

Sebuah kata bukan unit terkecil di dalam kajian semantik karena kata dibentuk oleh komponen-komponen makna (Saeed, 2000: 231). B. Poitier seperti yang dikutip oleh Lehmann (2003: 26) membedakan komponen makna menjadi dua, yaitu komponen makna denotatif dan konotatif. Komponen makna denotatif menunjukkan acuan secara tetap, sedangkan komponen makna konotatif menunjukkan acuan secara tidak stabil, tidak nyata, dan bersifat personal. Poitier memberi contoh pada kata *gueule* 'mulut/moncong' mempunyai makna *orifice* 'mulut' dan komponen makna konotatif *populaire* 'ragam akrab'.

Komponen makna denotatif dibagi atas dua jenis yaitu komponen makna generik dan komponen makna spesifik. Komponen makna generik bersifat umum. Komponen makna spesifik adalah komponen makna yang memperlihatkan perbedaan dari beberapa kata yang dibandingkan.

Selain B. Poitier, Nida dan Taber (1974: 77) membedakan komponen makna menjadi tiga jenis, yaitu:

1. Komponen makna bersama (*common components*) adalah komponen makna yang sama dan terdapat pada dua kata atau lebih yang sedang dibandingkan. Misalnya, kata *homme* 'laki-laki' dan *femme* 'perempuan' memiliki komponen makna bersama yaitu *humain* 'manusia' dan *adulte* 'dewasa'
2. Komponen makna pembeda (*diagnostic components*) adalah komponen makna yang dapat digunakan untuk memperlihatkan perbedaan makna sebuah kata dengan kata yang lain yang sedang dibandingkan. Misalnya, kata *homme* 'laki-laki' dan *femme* 'perempuan' memiliki komponen makna pembeda yaitu *mâle* 'jantan' dan *femelle* 'betina'.
3. Komponen makna tambahan (*supplementary* atau *optionnal components*) adalah komponen makna yang bersifat tambahan atau keterangan dari sebuah kata dan dapat berupa konotasi. Jenis komponen makna ini tidak selalu dimiliki oleh sebuah kata. Selain itu, penggunaan lebih lanjut dari komponen makna ini dapat menimbulkan makna metafora. Misalnya, kata *âne* 'keledai' mempunyai makna tambahan 'dungu'.

Untuk menganalisis perbedaan makna sebuah kata dengan yang lain di dalam kelompok leksikal yang sama digunakan analisis komponen makna. Analisis ini dilakukan dengan mencari unsur pembeda dari dua kata atau lebih (Lehmann, 2003: 21). Misalnya untuk mencari unsur pembeda pada kata *bâton* dan *barre* dilakukan analisis komponen makna sebagai berikut:

	<i>Bâton</i>	<i>Barre</i>
Berupa potongan	+	+
Dapat terbuat dari kayu	+	+
Dapat terbuat dari besi	-	+
Berbentuk panjang	+	+
Berbentuk bulat	+	-
Dapat digenggam	+	-
Multifungsi	+	-
Keras	-	+

Tabel 1
Komponen Makna *Bâton* dan *Barre*

Komponen makna ‘berupa potongan’ dan ‘dapat terbuat dari kayu’ merupakan komponen makna generik karena bersifat umum. Komponen makna itu pula yang disebut Nida dan Taber sebagai komponen makna bersama. Komponen makna ‘dapat terbuat dari besi’, ‘berbentuk bulat’, ‘dapat digenggam’, ‘multifungsi’, dan ‘keras’ merupakan komponen makna pembeda pada kata *barre* dan *bâton*.

2.3 Metafora

Terdapat dua teori terkenal dan berpengaruh di dalam pendefinisian metafora yaitu teori dari Aristoteles dan Quintilian. Metafora menurut Aristoteles seperti yang dikutip oleh Levin (1977: 79) adalah pengalihan makna dasar suatu istilah dari makna umum ke makna khusus, makna khusus menjadi makna umum, atau makna khusus menjadi makna khusus lainnya dengan menggunakan analogi. Sementara itu, Quintilian mendefinisikan metafora sebagai pengalihan makna yang dilakukan dari sesuatu yang bernyawa ke sesuatu yang bernyawa lainnya, dari benda mati ke benda mati lainnya, dari benda mati ke sesuatu yang bernyawa, atau sesuatu yang bernyawa ke benda mati.

Metafora menurut Dumarsais yang dikutip oleh Le Guern (1973: 11) adalah suatu gaya bahasa dimana kita mengalihkan makna sebenarnya dari sebuah kata ke yang lainnya berdasarkan perbandingan. Menurut Lehmann (2000: 79) metafora adalah gaya bahasa berdasarkan kesamaan dengan memberikan sebuah kata dengan makna lain melalui perbandingan tidak langsung. Dari berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa metafora adalah pengalihan makna dari acuan 1 (A1) ke acuan 2 (A2) berdasarkan persamaan atau perbandingan komponen makna dari kedua acuan tersebut.

Seperti yang telah diutarakan pada Bab 1, selalu terdapat dua hal dalam struktur dasar metafora yaitu sesuatu yang diperbandingkan dan sesuatu yang digunakan sebagai pembanding (Ullmann, 213: 1964). Namun, metafora berbeda dengan *comparaison* atau perbandingan (Le Guern, 1973: 52). *Comparaison* berasal dari gabungan dari dua kata latin yaitu *comparatio* dan *similitudo*. *Comparatio* digunakan untuk membandingkan hal-hal yang lebih tinggi (*superior*), lebih rendah atau sama posisinya. Dalam bahasa Prancis, umumnya *comparatio* ditandai dengan penggunaan “*plus + adjective + que*”, “*moins + adjective + que*”, “*aussi + adjective + que*”. *Similitudo* ditandai oleh “*semblable à*”, “*pareil à*”, “*de même que*”, “*comme*”, “*aussi...que*”, dan lain-lain. Dalam bahasa Indonesia pun, metafora tidak dinyatakan dengan penggunaan kata-kata perbandingan **bak**, **laksana**, **ibarat**, **umpama**, **seperti**, dan **bagaikan** (Dale (et all), 1971: 224 dikutip dari Tarigan, 1995:121).

Metafora tidak menggunakan ungkapan pembanding, melainkan langsung dibandingkan. Dalam bahasa Prancis, terkadang digunakan kopula *être* untuk membandingkan, misalnya:

Tu es le soleil de ma vie
'Kamu adalah **matahari** dalam hidupku'

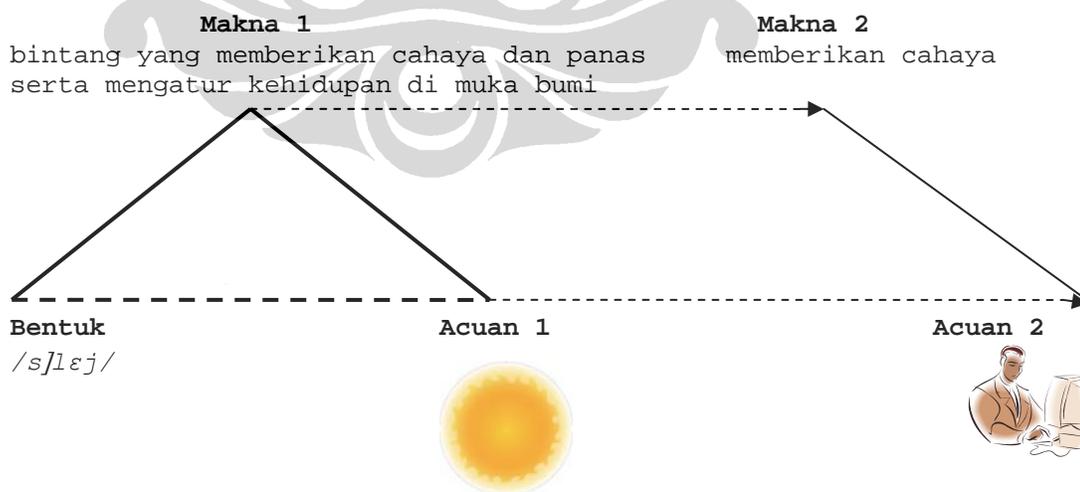
(Lirik lagu Brigitte Bardot & Sascha Distel –*Tu es le soleil* 1973)

Pada kalimat tersebut, terdapat metafora yaitu *le soleil* 'matahari'. Jika komponen makna *le soleil* dianalisis, maka akan didapatkan tabel sebagai berikut:

<i>Le soleil</i> 'matahari'	
Bintang	+
Bercahaya	+
Panas	+
Memberikan cahaya ke bumi	+
Memberikan panas ke bumi	+
Mengatur kehidupan di permukaan bumi	+

Tabel 2
Komponen Makna *Le Soleil*

Salah satu komponen makna *le soleil* yaitu 'memberi cahaya' dialihkan ke A2 yaitu *tu* 'kamu'. Hal tersebut dapat dilakukan karena pengirim (P1) menganggap orang tersebut memiliki persamaan komponen makna dengan *le soleil* 'matahari'. Jika menggunakan segitiga makna Ogden dan Richards, akan didapatkan segitiga sebagai berikut:



Gambar 4
Pergeseran Segitiga Makna *Le Soleil*

Pada gambar tersebut, segitiga yang dicetak tebal adalah segitiga awal dari makna *le soleil* ‘matahari’. Ketika salah satu makna dari *le soleil* dialihkan, ditandai dengan garis putus-putus, maka acuannya bergeser ke A2.

2.4 Jenis-jenis metafora

Di antara sekian banyak jenis metafora, Ullmann (1975: 278-284) membagi metafora ke dalam empat jenis berdasarkan menonjolnya penggunaan jenis metafora tersebut di dalam bahasa dan gaya bahasa yaitu metafora antropomorfis, metafora binatang, metafora konkret ke abstrak, dan metafora sinestesia.

1. Metafora Antropomorfis

Kata antropomorfis diambil dari bahasa Yunani *anthrōpos* ‘manusia’ dan *morphē* ‘bentuk’. Metafora antropomorfis adalah metafora yang membandingkan nama-nama organ tubuh manusia dengan benda-benda tak bernyawa. Menurut Ullmann, pengalihan nama-nama organ tubuh manusia merupakan salah satu bentuk universal metafora.

Misalnya kata “kaki” di dalam bahasa Indonesia berarti ‘bagian bawah tubuh manusia’. Komponen makna tersebut jika dialihkan ke acuan lain akan didapatkan frase yang bermakna metafora seperti **kaki gunung, kaki bukit, kaki meja, kaki kursi**, dan lain-lain.

Contoh lain penggunaan organ-organ tubuh manusia yaitu:

- *tête à l’arbre* ‘puncak pohon’
- *tête d’un train* ‘bagian depan kereta’
- *tête de ligne* ‘tempat keberangkatan’
- *l’œil d’un marteau* ‘mata palu’
- *l’œil d’une aiguille* ‘lubang jarum’
- *le cœur d’une ville* ‘jantung kota’, dan lain-lain

Selain itu, terdapat pula nama-nama anggota tubuh manusia yang diambil dari nama-nama binatang, tumbuhan atau benda tidak bernyawa. Ullmann memberi contoh *pomme d'Adam* 'jakun' yang secara harfiah berarti 'apel Adam' seperti yang tertera di dalam kitab suci tentang Adam yang memakan buah terlarang. Dalam bahasa Prancis terdapat *colonne vertébrale* 'tulang belakang', makna *colonne* sendiri yaitu 'pilar'; *épine dorsalle* 'tulang belakang', makna *épine* yaitu 'duri'. Di dalam bahasa Indonesia dikenal frase **bola mata, gendang telinga, buah dada, tali pusar**, dan lain-lain.

2. Metafora Binatang

Dunia binatang adalah sumber besar lain yang digunakan sebagai metafora. Metafora jenis ini sebagian diterapkan untuk benda tak bernyawa dan tumbuhan, misalnya:

- **dandelion** (jenis bunga liar berwarna kuning), diambil dari bahasa Prancis yaitu *dent de lion* 'gigi singa',
- **chien d'un fusil** 'alat picu senapan', dalam bahasa Prancis *chien* berarti 'anjing',
- **chèvre** 'alat untuk mengangkat beban/derek', dalam bahasa Prancis *chèvre* dapat pula berarti 'domba'
- **lidah buaya** (jenis tanaman),
- **cocor bebek** (jenis tanaman),
- **kuping gajah** (jenis tanaman), dan lain-lain

Metafora binatang juga dapat ditransfer pada manusia, tetapi di dalamnya terdapat konotasi. Konotasi tersebut dapat berupa konotasi humor, ironis atau peyoratif (melemahkan nilai). Seseorang dapat disamakan dengan berbagai binatang karena sifat atau perilakunya dianggap sama dengan binatang yang digunakan sebagai pembandingan. Misalnya, *Pierre est un âne* 'Pierre adalah seekor keledai'. Pierre

disebut sebagai keledai karena pengirim pesan (P1) menganggap Pierre bodoh seperti seekor keledai.

3. Metafora dari Konkret ke Abstrak

Metafora jenis ini adalah metafora yang mengalihkan benda konkret menjadi abstrak. Misalnya pada contoh bahasa Prancis yang diberikan oleh Ullmann, yaitu *lumière* 'sinar'. Awalnya *lumière* merupakan sesuatu yang konkret karena kita dapat melihat wujudnya, kemudian *lumière* menjadi abstrak ketika maknanya dialihkan. Seperti pada *apporter des lumières, le siècle de lumière*, dan lain-lain. Dalam bahasa Indonesia terdapat pula kata **sinar** yang dialihkan maknanya menjadi abstrak seperti **sinar mata, sinar wajah, hidupnya sedang bersinar**, dan lain-lain.

4. Metafora Sinestesia

Metafora sinestesia adalah metafora yang didasarkan pada transfer dari satu indera ke indera yang lain. Transfer tersebut dapat terjadi dari bunyi (dengan indera pendengar) ke penglihatan, dari indera perasa ke bunyi, dan lain-lain. Misalnya pada puisi Baudelaire berjudul *La Correspondance* (1857) sebagai berikut:

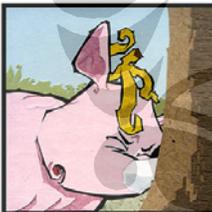
*Les parfums, les couleurs et les sons se répondent.
Il est des parfums frais comme des chairs d'enfants.
Doux comme les hautbois, verts comme les prairies.*

Pada puisi tersebut, parfum yang dapat dirasa melalui indera penciuman, dialihkan maknanya ke indera penglihatan ketika dibandingkan dengan tubuh bayi dan ladang, dan ke indera pendengaran ketika dibandingkan dengan seruling. Metafora sinestesia sering digunakan dalam puisi dan prosa sehingga metafora jenis ini cukup umum. Misalnya, penggunaan metafora sinestesia dalam warna yaitu 'biru lembut'. 'Biru' didapatkan melalui indera penglihatan, sedangkan 'lembut' dari indera perasa.

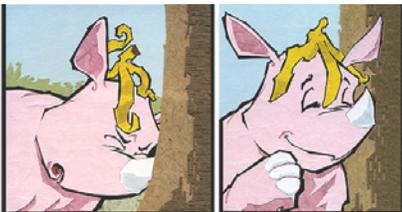
2.5 Komik

Komik adalah sebuah seni. Claude Beylie pada tahun 1964 memasukkan komik sebagai seni kesembilan (*le neuvième art*). Sebelumnya, Ricciotto Canudo pada awal abad ke-20 membagi seni menjadi tujuh bagian yaitu *architecture* ‘arsitektur’, *music* ‘musik’, *painting* ‘lukisan’, *sculpture* ‘pahatan’, *poetry* ‘puisi’, *dance* ‘tarian’, *cinema* ‘film’. Kemudian Claude Beylie menambahkan dua bagian seni lagi yaitu televisi dan komik (<http://www.sequart.com/columns/?col=2&column=245>¹).

Bentuk seni yang disebut komik ini adalah wadah yang digunakan untuk menampung berbagai macam gagasan dan gambar. Maestro komik Amerika Will Eisner mengistilahkan komik sebagai *sequential art* atau seni berurutan yang juga dimuat di dalam bukunya berjudul *Comic and Sequential Art* yang terbit pada tahun 1985 (McCloud, 2001: 5). Maksud seni berurutan menurut Eisner adalah panel atau bingkai yang memuat gambar dan kata-kata. Misalnya ketika kita melihat gambar di bawah ini, maka ia terlihat hanya berupa gambar biasa;



Namun ketika gambar tersebut sudah disusun secara berurutan meskipun hanya terdiri atas dua gambar, maka seni di dalam gambar-gambar tersebut berubah menjadi seni komik;



Sumber gambar:
http://www.pgannon.com/images/blog_images/BTalespg3_layout.jpg

¹ “The Sequart Manifesto, Sequential Culture #19 by Julian Darius”, diunduh pada 5 September 2007 pukul 14.55 WIB

Dari istilah komik yang dicetuskan oleh Eisner, seorang komikus Amerika Scott McCloud membuat definisi komik yang dimuat di dalam bukunya yang berjudul *Understanding Comics* (2001: 9) yaitu “gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjuktaposisi² dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.” Pada definisi tersebut yang dimaksud dengan lambang-lambang lain adalah teks, sehingga di dalam sebuah komik terdapat gambar dan teks. Hubungan antara gambar dan teks di dalam komik tidak dapat dipisahkan.

2.5.1 Bentuk-bentuk Komik

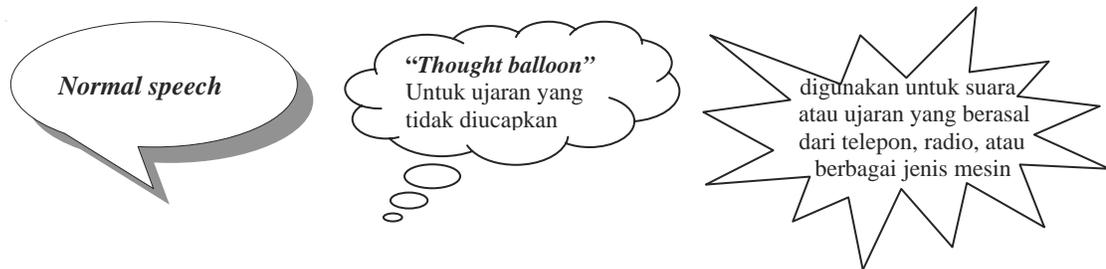
Komik yang merupakan gambar dan lambang lain yang tersusun dalam turutan tertentu dikemas dengan berbagai bentuk untuk menarik perhatian pembaca. Sampai saat ini, terdapat empat bentuk komik yaitu komik strip, buku komik, novel grafis, dan komik *online* (<http://www.bartleby.com/65/co/comicstr.html>³).

2.5.1.1 Komik Strip

Komik strip yang muncul pertama kali di dalam surat kabar di Inggris pada akhir abad ke-19 adalah kombinasi gambar dengan teks yang terbingkai oleh panel yang di dalamnya terdapat berbagai karakter tokoh yang dialog atau pikirannya diindikasikan oleh balon. Balon adalah sebuah alat yang digunakan sebagai usaha untuk menangkap dan memperlihatkan suatu elemen yaitu suara kepada pembacanya. Balon di dalam sebuah komik terhubung dengan posisi pembicara. Di dalam balon, penulisan huruf-huruf mencerminkan watak dan emosi ujaran, termasuk juga karakter pembicaranya (Ajidarma, 2005: 51). Terdapat tiga jenis balon yang juga digunakan di berbagai bentuk komik, yaitu;

² Juktaposisi adalah berdekatan atau bersebelahan

³ “The Columbia Encyclopedia, Sixth Edition. 2001-05, Comic Strip”, diunduh pada tanggal 24 September 2007 pukul 12:32 WIB



Gambar 5
Karakter Balon dalam Komik

Sementara itu, panel atau bingkai dalam sebuah komik adalah alat yang digunakan untuk membingkai peristiwa-peristiwa yang terjadi. Pengemasan peristiwa-peristiwa tersebut dipecah dalam panel-panel yang berurutan agar gagasan dan cerita dapat terkomunikasikan dengan baik ke pembaca.

Komik strip muncul pertama kali di dalam surat kabar di Inggris pada akhir abad ke-19. Di Amerika, komik strip pertama kali muncul sebagai suplemen di dalam rubrik *Yellow Kid* pada surat kabar *New York World* pada tahun 1895. Isi cerita dari rubrik ini adalah humor-humor satire mengenai keadaan pada masa itu yang digambarkan secara visual (St. James Encyclopedia of Pop Culture⁴).

Komik strip yang terdapat di harian surat kabar biasanya terdiri atas empat atau lima panel dengan format gambar hitam-putih, sedangkan komik strip pada edisi hari Minggu terdiri atas 12 panel dengan gambar yang berwarna (*ibid.*). Contoh komik strip yang terkenal adalah *Peanuts*, *Doonesbur*, dan *Garfield* yang muncul pada awal abad ke-20.

⁴ “Comics St. James Encyclopedia of Pop Culture by Ian Gordon”, diunduh dari http://findarticles.com/p/articles/mi_g1epc/is_tov/ai_2419100313 pada tanggal 24 September 2007 pukul 12:15 WIB



Gambar 6
Komik Strip “Peanuts”

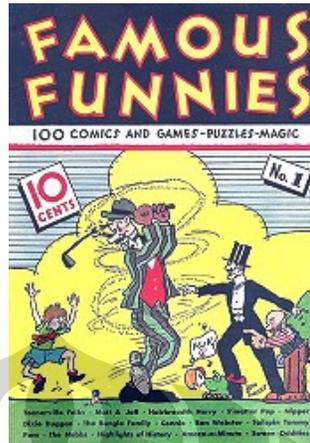
(sumber: <http://z.about.com/d/collectibles/1/0/J/Q/3/752013002o.jpg>⁵)

Di Prancis sendiri terdapat festival tahunan khusus untuk komik strip di Angoulême yang disebut dengan *Festival d'Angoulême*. Festival ini pertama kali diselenggarakan pada tahun 1973 dan kemudian dijadikan festival tahunan, bahkan festival ini dijadikan ajang pertemuan komikus Eropa untuk komik strip.

2.5.1.2 Buku Komik

Kesuksesan komik strip pada surat kabar *New York World* memberikan ide untuk mencetak ulang komik-komik strip yang pernah dimuat di koran tersebut ke dalam satu buku. Akhirnya pada tahun 1934 *Eastern* mempublikasikan buku komik atau *comic books* pertama yang berjudul *Famous Funnies* yang terdiri atas 64 halaman yang berisi kumpulan komik strip dan dijual dengan harga 10 sen.

⁵ Gambar diunduh tanggal 26 September 2007 pukul 00.04 WIB



Gambar 7

Sampul Buku Komik Pertama

(sumber: http://www.willeisner.com/biography/1_early_years.html⁶)

Di Indonesia, definisi buku komik berbeda. Buku komik bukanlah hasil kumpulan komik yang dimuat di koran atau majalah melainkan komik yang dibuat sendiri oleh penulisnya. Para komikus membuat buku komik sebagai karya mandiri dan terkadang isinya lebih sering tidak bermaksud melucu sama sekali (Ajidarma, 2005 : 46).

2.5.1.3 Novel Grafis

Novel grafis merupakan perkembangan dari buku komik “standard”. Perbedaannya terletak pada kekompleksan cerita seperti pada cerita novel. Selain itu, gambar yang ditampilkan pada novel grafis lebih dramatis dan serius, sehingga komik ini ditujukan untuk orang dewasa.

(http://www.willeisner.com/biography/6_graphic_novels.html)

2.5.2.4 Online Comics

Internet memungkinkan para komikus memublikasikan hasil karyanya tidak hanya di atas kertas tapi juga melalui dunia maya. Scott McCloud dianggap sebagai

⁶ Gambar diunduh pada 21 September 2007, pukul 16.12 WIB

pelopor *online comics* ketika ia memublikasikan komik pertamanya yang berjudul *Porphyria's Lover* pada tahun 1998. Cerita komik ini merupakan adaptasi dari puisi yang ditulis oleh Robert Browning. *Online comics* yang dibuat oleh Scott McCloud dapat diakses melalui situs <http://www.scottmccloud.com/comics/comics.html>.

2.6 Jenis-jenis Komik

Pembagian jenis-jenis komik berseri di dalam penelitian ini didasarkan pada buku *La Bédéthèque Idéale* edisi 2002-2003 yang dikeluarkan oleh *Centre National de la Bande Dessinée et de l'Image* (Pusat Komik dan Gambar Nasional Prancis) karena sumber data penelitian adalah komik-komik berbahasa Prancis. Jenis-jenis komik berseri dibagi menjadi sebelas berdasarkan jenis cerita yaitu *aventure*, *aventure humoristique*, *western*, *histoire*, *science-fiction*, *fantastique*, *heroic-fantasy*, *superheros*, *policier*, *humor*, *erotisme*. Berikut adalah deskripsi singkat masing-masing jenis.

2.6.1 *Aventure*

Komik *aventure* atau petualangan adalah komik yang menceritakan kisah petualangan karakter atau tokoh yang ada di dalam komik. Contoh jenis komik ini antara lain adalah *Les Aventures Extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec* (oleh Jacques Tardi), *Barbe-Rouge* (Victor Hubinon dan Jean-Michel Charlier), *Bernard Prince* (Hermann, Edouard Aidans, Dany, dan Greg).

2.6.2 *Aventure Humoristique*

Komik jenis *aventure humoristique* atau kisah petualangan yang penuh humor adalah komik yang menceritakan kisah petualangan karakter atau tokoh di dalam komik dengan disertai bumbu-bumbu humor. Misalnya *Aleksis Strogonov* (Emile Bravo dan Jean Régnaud), *Astérix* (Albert Uderzo dan René Goscinny), *Les*

Aventures de Jerome Moucherot (François Boucq), *Spirou et Fantasio* (André Franquin), *Tintin* (Hergé).

2.6.3 Western

Yang dimaksud dengan *western* dalam jenis komik ini adalah benua Amerika. Komik *western* umumnya mengangkat cerita masyarakat Amerika zaman *cowboy*, suku Indian, dan masa perang sipil. Misalnya, *Blueberry* (Jean Giraud dan Jean-Michel Charlier), *Buddy Longway* (Derib), *Gus le menteur* (Eric Omond dan Nathalie Bodin), *Jim Cutlass* (Jean Giraud), *Jonathan Cartland* (Michel Blanc-Dumont dan Laurence Harlé), *Lucky Luke* (Morris), *Les Tuniques Bleues* (Willy Lambil dan Raoul Cauvin).

2.6.4 Histoire

Jenis komik *histoire* adalah komik yang isi ceritanya diangkat dari kisah sejarah. Misalnya biografi Budha, masa Perang Dunia, dan lain-lain, seperti *Alix* (Jacques Martin), *Bouddha* (Osamu Tezuka), *Ikkyu* (Hisashi Sakaguchi), *Carnets d'Orient* (Jacques Ferrandez), *Fleur de Pierre* (Hisashi Sakaguchi).

2.6.5 Science-fiction

Komik *science-fiction* atau fiksi ilmiah adalah komik yang bercerita mengenai hal-hal yang bersifat ilmiah seperti robot, luar angkasa, dan segala yang berbaur kemajuan teknologi. Namun hal-hal seperti itu belum ditemukan di dunia nyata karena baru sebatas imajinasi sang komikus. Beberapa judul komik tersebut antara lain *Akira* (Katsuhiro Otomo), *Aldebaran* (Leo), *Aquablue* (Olivier Vatine), *Astroboy* (Osamu Tezuka), *V Pour Vendetta* (David Lloyd dan Alan Moore).

2.6.6 Fantastique

Komik jenis ini adalah komik yang bercerita mengenai fantasi atau khayalan dari sang komikus. Kisah ceritanya benar-benar hanya berada di dalam angan-angan, sehingga tokoh-tokoh ataupun kisahnya sedikit aneh dan tidak logis. Beberapa judul komik tersebut antara lain *Black Hole* (Charles Burns), *Charly* (Magda dan Denis L.), *Docteur Poche* (Marc Wasterlain), *Grand Vampire* (Joann SFAR), *Peter Pan* (Régis Loisel), *Rork* (Andreas), *Professeur Bell* (Joann SFAR).

2.6.7 Héroïc-fantasy

Komik jenis ini juga bercerita mengenai khayalan atau fantasi dari komikus. Namun perbedaannya dengan komik jenis *fantastique* yaitu tema utama ceritanya adalah kepahlawanan. Misalnya *Arthur, Une Epopée Celtique* (David Chauvel), *Lanfeust de Troy* (Scotch Arleston), *La Quête de l'oiseau du temps* (Régis Loisel), *Les Voyages de Takuan* (Serge Le Tendre).

2.6.8 Superhéros

Sesuai dengan jenis komiknya, *superhero* atau pahlawan super, komik jenis ini menampilkan kisah-kisah pahlawan super yang kekuatannya benar-benar super melebihi manusia biasa. Biasanya setiap pahlawan super mempunyai berkostum aneh namun menarik dan mempunyai kelebihan kekuatan tertentu. Yang termasuk jenis ini adalah *Batman* (Frank Miller), *Elektra* (Bill Sinkiewicz), *Les Gardiens* (Dave Gibbons), *Le Surfer d'Argent* (Stan Lee dan John Buscema), dan *Tom Strong* (Alan Moore).

2.6.9 Policier / Espionage

Komik jenis ini bercerita mengenai para tokoh utama yang pada umumnya seorang polisi, detektif atau mata-mata yang ditugaskan untuk menyelesaikan sebuah misi rahasia dan berbahaya. Hal umum pada komik ini adalah terdapat polisi,

detektif, atau mata-mata, dan penjahat yang harus ditaklukkan oleh sang tokoh utama. Contoh komik ini yaitu *Les Ailes de Plomb* (Christophe Gibelin), *Inspecteur Bayard* (Jean-Louis Fontenau), *Max Fridman* (Vittorio Giardino), *Nuit Noire* (David Chauvel), *Sin City* (Frank Miller), *Torpedo* (Luc Warnant), *XIII* (William Vance).

2.6.10 Humour

Pada umumnya komik menampilkan berbagai gambar dan cerita yang lucu atau humor, tapi komik jenis ini benar-benar memfokuskan diri dengan gambar dan cerita yang lucu. Meskipun jenis komik ini berbentuk buku, namun isi cerita di dalamnya hanya berupa sketsa-sketsa tidak berupa kisah yang utuh seperti pada buku komik pada umumnya. Selain itu, komik jenis ini juga lebih banyak menggunakan kekuatan gambar untuk membangun cerita yang lucu, bahkan terkadang hanya berupa gambar yang lucu tanpa ada teks. Beberapa judul komik jenis ini antara lain *Boule et Bill* (ROBA), *Le Chat* (Philippe Geluck), *Cédric* (Laudec Cauvin), *DR. Slump* (Akira Toriyama), *Félix le Chat* (Pat Sullivan), *Gaston* (André Franquin), *Le Petit Spirou* (Philippe Tome dan Janry), *Les Schtroumpfs* (Peyo), *Titeuf* (Zep).

2.6.11 Erotisme

Komik jenis ini merupakan komik yang ditujukan khusus untuk orang dewasa. Gambar-gambar yang ditampilkan benar-benar vulgar dan erotis, sehingga bukan merupakan konsumsi seluruh keluarga seperti pada jenis komik lainnya. Contoh komik ini yaitu *Crepax* (Anita, Emmanuelle, Bianca, dan Vénus à la fourrure), *Carré Noir sur Dames Blanches* (Alex Varenne), *Little Ego* (Vittorino Giardino), *Manara* (Albin Michel).

BAB 3

ANALISIS

Dengan menggunakan landasan teori yang terdapat pada Bab II, analisis dilakukan terhadap 12 judul komik yang telah dikumpulkan. Ke-12 judul komik tersebut terdiri atas tiga jenis komik yaitu *aventure humoristique*, *humour*, dan *western*. Total metafora yang ditemukan dalam 12 komik tersebut sebanyak 41 buah dengan rincian: 24 metafora dalam komik jenis *aventure humoristique*, lima metafora dalam komik jenis *western*, dan 12 metafora dalam komik jenis *humour*.

3.1 Komik *Aventure Humoristique*

3.1.1 Metafora Antropomorfis

Ditemukan dua buah metafora antropomorfis dalam komik ini. Salah satu contoh analisisnya adalah sebagai berikut:

Analisis 1:

Fanzine a raison! Il faut un chef unique à la tête du village et tu dois dire et prouver à ceux qui d'en face que tu es ce chef!

(Astérix seri *Le Grand Fossé* halaman 7, panel ke-8)

'Fanzine benar! Harus ada **kepala** desa tunggal yang memimpin desa ini dan kamu harus mengatakan dan membuktikan kepada mereka bahwa kamulah pemimpinnya!

Gambar 8:



Analisis Pengalihan Makna:

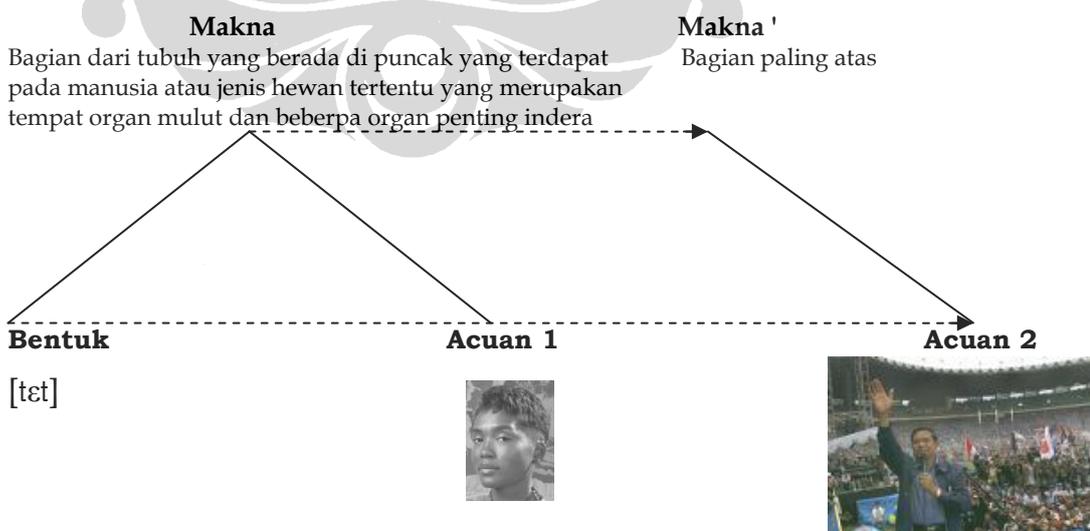
Unsur bahasa yang mengandung metafora pada kalimat tersebut adalah *tête* 'kepala'. Komponen makna dari *tête* yaitu:

<i>Tête</i> 'kepala'	
Bagian dari tubuh	+
Berada di bagian paling atas	+
Terdapat pada manusia dan jenis hewan tertentu	+
Terdapat organ mulut dan beberapa organ penting indera	+

Tabel 3
Komponen Makna *Tête* 'kepala'

Berdasarkan komponen makna denotatifnya, 'bagian dari tubuh' adalah makna generik dari *tête* 'kepala'. Makna spesifiknya adalah 'berada di bagian paling atas tubuh', 'terdapat pada manusia dan jenis hewan tertentu', dan 'terdapat organ mulut dan beberapa organ penting indera'.

Salah satu dari makna spesifik tersebut yaitu 'bagian paling atas tubuh' dialihkan ke seseorang yang posisinya berada di bagian teratas dalam struktur kepengurusan sebuah desa atau disebut juga pemimpin. Dengan meminjam segitiga Ogden dan Richards, akan didapatkan segitiga sebagai berikut:



Gambar 9
Segitiga Makna *Tête*

Makna' pada segitiga tersebut didapatkan dari pengalihan salah satu komponen makna *tête*. Pengalihan tersebut membuat acuan bergeser dari Acuan 1 (A1) ke Acuan 2 (A2). Pentransferan makna dapat dilakukan karena terdapat kesamaan antara A1 dan A2 yaitu 'berada dalam posisi teratas dari sesuatu'. Leksem *tête* merupakan salah satu organ tubuh manusia, sehingga metafora ini berjenis antropomorfis.

3.1.2 Metafora Binatang

Ditemukan delapan buah metafora binatang yang ditemukan dalam komik jenis ini, salah satu contoh analisisnya adalah sebagai berikut:

Analisis 2:

N'écoutez pas Ségrégationnix, ce loup cupide qui vous plumera jusqu'aux ailes de vos casques!...

(Astérix seri *Le Grand Fossé* halaman 8, panel ke-1)

'Jangan dengarkan Ségrégationnix, serigala tamak itu yang akan mencuri sampai sayap-sayap di topi kalian !'.

Gambar 10:



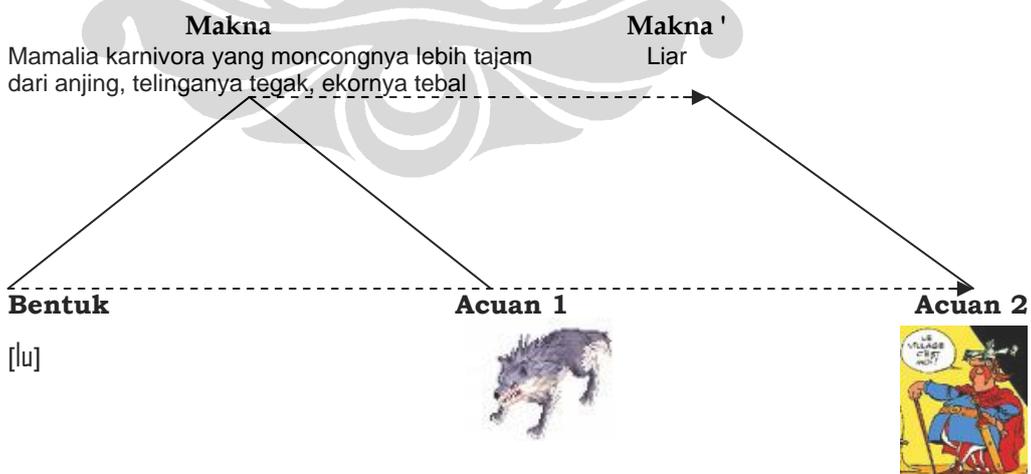
Analisis Pengalihan Makna:

Unsur bahasa yang mengandung metafora pada kalimat tersebut adalah *loup* 'serigala'. Komponen makna dari *loup* yaitu:

<i>Loup</i> 'serigala'	
Mamalia	+
Karnivora	+
Hidup di Skandinavia, Asia Barat, atau Kanada	+
Bentuk moncong lebih tajam dari anjing	+
Bentuk telinga tegak	+
Berekor tebal	+

Tabel 4
Komponen Makna *Loup* 'serigala'

'Mamalia' dan 'karnivora' adalah makna generik dari *loup*. Makna spesifiknya adalah 'hidup di Skandinavia, Asia Barat, atau Kanada', 'bentuk moncong lebih tajam dari anjing', 'bentuk telinga tegak', dan 'berekor tebal'. Selain komponen makna spesifik dan generik dari kata tersebut, komponen makna konotatif dimiliki pula oleh *loup*. Komponen makna ini kemudian dialihkan ke A2 yaitu Ségrégationnix.



Gambar 11
Segitiga Makna *Loup*

Makna' didapatkan setelah salah satu komponen makna *loup* dialihkan ke A2. Pengalihan makna tersebut membuat acuan bergeser dari A1 ke A2. Pengalihan makna tersebut dapat dilakukan karena pengirim pesan (P1) menganggap terdapat kesamaan antara *loup* dan *Ségrégationnix*, yaitu 'liar'. Sumber utama pengalihan utama pengalihan makna dari metafora ini adalah binatang, sehingga jenis metaforanya adalah metafora binatang.

3.1.3 Metafora Konkret ke Abstrak

Ditemukan 10 metafora konkret ke abstrak dalam komik jenis ini. Salah satu contoh analisisnya adalah sebagai berikut:

Analisis 3:

*Le ciel est **tombé** sur la tête de tout le monde, Astérix! Acidenitrix a volé la potion magique et il va sûrement la distribuer aux romains!*

(*Astérix* seri *Le Grand Fossé*, halaman 35, panel ke-8)

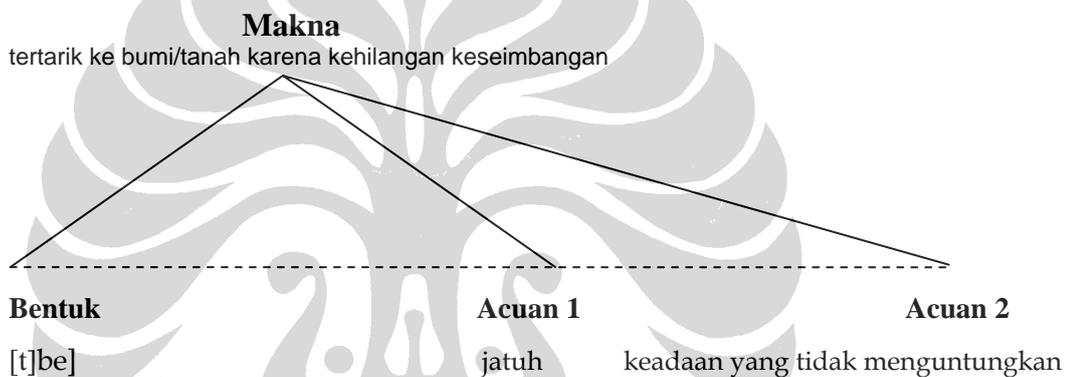
'Langit **jatuh** di atas kepala kita semua, Astérix! Acidenitrix telah mencuri ramuan ajaib dan dia pasti akan membagi-bagikannya ke orang-orang Romawi!'

Gambar 12:



Analisis Pengalihan Makna:

Unsur bahasa yang mengandung metafora pada kalimat tersebut adalah *tombé* 'jatuh'. Komponen makna *tomber* adalah 'tertarik ke bumi/tanah karena kehilangan keseimbangan'. Komponen makna tersebut kemudian sepenuhnya dialihkan dan membuat acuan bergeser dari A1 ke A2 yaitu keadaan yang tidak menguntungkan. Pengalihan makna *tomber* ke A2 membuat makna *tomber* yang mulanya konkret menjadi abstrak dalam kalimat tersebut. Bentuk konkret dari *tomber* tidak dapat dilihat lagi dan hanya dapat dilihat melalui konteks kalimat. Metafora ini berjenis konkret ke abstrak.



Gambar 13

Segitiga Pengalihan Makna *Tomber*

3.1.4 Tidak Terklasifikasi

Terdapat empat buah metafora yang tidak dapat diklasifikasikan ke dalam empat jenis metafora yang telah ditentukan. Salah satu contoh analisis dari metafora tersebut adalah sebagai berikut:

Analisis 4:

Abdallah !...Abdallah!...Où es-tu, mon petit trésor?

(*Les Aventures de Tintin* seri *Au Pays de l'Or Noir* halaman 36 panel ke-9)

‘Abdallah!...Abdallah!...dimana kau, **harta karun** kecilku?’

Gambar 14:



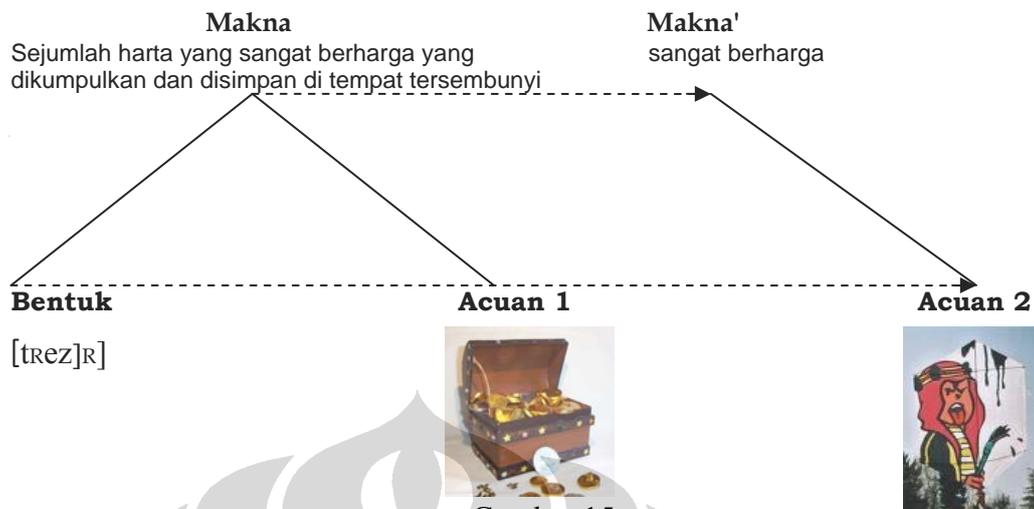
Analisis Pengalihan Makna:

Unsur bahasa yang bermakna metafora dalam kalimat tersebut adalah *trésor trésor* ‘harta karun’. Komponen makna dari *trésor* yaitu:

<i>Trésor</i> ‘harta karun’	
Sejumlah harta	+
Sangat berharga	+
Dikumpulkan	+
Disimpan di tempat tersembunyi	+

Tabel 5
Komponen Makna *Trésor*

Pada tabel tersebut, komponen makna generik dari *trésor* yaitu ‘sejumlah harta’. Makna spesifiknya adalah ‘sangat berharga’, ‘dikumpulkan’, dan disimpan di tempat tersembunyi’. Salah satu komponen makna spesifik dari *trésor* yaitu “berharga” dialihkan ke A2 yaitu Abdallah.



Gambar 15
Segitiga Makna *Trésor*

Makna' didapatkan setelah salah satu komponen makna *trésor* dialihkan. Pengalihan makna tersebut membuat acuan bergeser dari A1 ke A2. Pengalihan makna ini didasarkan pada P1 yang menganggap Abdallah sebagai sesuatu yang sangat berharga seperti harta karun. Oleh karena itu, Abdallah disebut sebagai *mon petit trésor* 'harta karun kecilku'. Sumber pengalihan metafora ini tidak dapat dikategorikan ke dalam empat jenis metafora yang telah ditentukan berdasarkan pembagian yang digunakan Ullmann.

3.1.5 Konteks Komik

Astérix adalah buku komik Prancis yang dibuat oleh René Goscinny (pada cerita) dan Albert Uderzo (pada gambar). Komik ini menceritakan kehidupan masyarakat Galia pada masa penaklukan Romawi sekitar 50 SM. Hal tersebut bahkan tertulis pada halaman pertama komik *Astérix*, yaitu:

« *NOUS SOMMES EN 50 AVANT JESUS-CHRIST. TOUTE LA GAULE EST OCCUPEE PAR LES ROMAINS...TOUTE? NON! UN VILLAGE PEUPLE SIRREDUCTIBLES GAULOIS RESISTE ENCORE ET TOUJOURS A L'ENVAHISSEUR. ET LA VIE N'EST PAS FACILE POUR LES GARNISONS DE LEGIONNAIRES ROMAINS DES CAMPS RETRANCHES DE BABAORUM, AQUARIUM, LAUDNUM, ET PETIBONUM...* »

'Kita kembali ke tahun 50 SM. Zaman itu seluruh Galia dijajah oleh Kekaisaran Romawi...Seluruhnya? Tidak! Ada suatu permukiman orang Galia yang selalu dan terus-menerus melawan. Garnisun-garnisun dari legiun Romawi yang

bermarkas besar di dekat Babaorum, Aquarium, Laudanum, dan Petibonum menderitanya karenanya...?’

Dalam komik *Astérix*, diceritakan bahwa masyarakat Gaulia mempunyai ramuan ajaib (*la potion magique*) yang dapat membuat mereka memiliki kekuatan super untuk melawan bangsa Romawi. Tokoh utama yaitu Astérix dan Obélix terkadang harus melakukan perjalanan ke luar desa Gaulia untuk mencari sesuatu yang diminta oleh sang dukun Getafix untuk mempertahankan diri dari Romawi. Oleh karena itu, Astérix dan Obélix berpetualang mengelilingi berbagai negara di Eropa, bahkan sampai ke Mesir, India, Amerika, dan lain-lain.

Meskipun *Astérix* dikatakan berseting era 50 SM, namun banyak terdapat cerita atau peristiwa yang terjadi pada abad ke-20. Misalnya pada saat komik terbaru seri *Astérix et la Rentrée Gauloise* (2003) diluncurkan, sang kepala desa Abraracourcix melakukan jumpa pers lengkap dengan mikrofon dan kamera untuk menjelaskan petualangan Asterix dan Obelix selanjutnya (halaman 5). Selain itu nama-nama tokoh dalam komik ini juga lucu dan menarik, seperti semua nama berakhiran *-ix*. Terkadang pula terdapat singkatan menarik pada nama tokoh-tokohnya. Misalnya, nama anjing Obélix yaitu Idéfix yang berasal dari kata “*idé*” dan “*fix*” yang berarti ide yang telah tetap.

Sementara itu, latar cerita yang terdapat dalam komik Tintin adalah zaman modern. Di dalam komik tersebut terdapat berbagai benda dan teknologi yang juga ada pada abad ke-20, seperti telepon, mobil, pesawat terbang, kapal laut, kapal selam, kereta api, dan lain sebagainya. Teknologi-teknologi canggih untuk memudahkan petualangan Tintin yang terdapat dalam komik tersebut merupakan hasil ciptaan Profesor Turnesol.

Komik ini mengisahkan petualangan Tintin yang seorang jurnalis muda di *le Petit Vingtième* dan anjingnya yang pintar Milou ke berbagai negeri di seluruh dunia. Pekerjaan Tintin sebagai jurnalis membuatnya harus berkeliling dunia untuk mencari berita. Terkadang Tintin mengalami berbagai macam rintangan dan bahkan harus ikut memecahkan berbagai kasus kejahatan.

Dalam komik seri *Au Pays de l’Or Noir* yang diteliti dimana seting ceritanya di negara Arab, ditemukan metafora yang “khas” negara tersebut.

Misalnya, jenis binatang yang dominan dijadikan metafora adalah binatang yang umumnya hidup di Arab seperti *agneau* ‘anak domba’, *gazelle* ‘jenis rusa’, *chien* ‘anjing’, *chacal* ‘jakal’, dan *oiseau* ‘burung’. Metafora binatang dalam komik tersebut digunakan sebagai ungkapan sayang atau afeksi terhadap seseorang.

3.1.6 Jenis Metafora dalam Komik

Dalam komik *aventure humoristique*, ditemukan metafora sebanyak 24 buah. Jumlah tersebut juga merupakan jumlah terbanyak jika dibandingkan komik-komik lain yang diteliti. Untuk lebih lengkapnya dapat melihat tabel berikut ini:

Judul Komik	Jenis Metafora					Total
	Antropomorfis	Binatang	Konkret ke Abstrak	Sinestesia	Tidak Terklasifikasi	
<i>Astérix</i>	2	2	10	-	-	14
<i>Les Aventures de Tintin</i>	-	7	-	-	4	11
Total	2	9	10	-	4	25

Tabel 6
Jumlah Metafora dalam Komik *Aventure Humoristique*

Berdasarkan tabel tersebut, jenis metafora yang dominan dalam jenis komik ini adalah metafora konkret ke abstrak yaitu sebanyak 10 buah. Metafora lebih banyak ditemukan dalam komik *Astérix* yaitu sebanyak 13 buah. Selain itu, metafora antropomorfis hanya ditemukan dalam komik *Astérix* dan metafora yang tidak dapat terklasifikasikan hanya ditemukan dalam komik *Les Aventures de Tintin*. Di dalam komik *aventure humoristique* yang diteliti, tidak ditemukan metafora sinestesia. Di dalam komik jenis ini, tidak terdapat metafora yang dominan karena jumlah metafora binatang dan metafora konkret ke abstrak sama..

3.2 Komik *Western*

3.2.1 Metafora Binatang

Metafora binatang yang ditemukan di dalam komik ini sebanyak tiga buah. Salah satu contoh analisisnya adalah sebagai berikut;

Analisis 4:

La meilleure façon de donner une leçon au juge, c'est d'aider Bad Ticket – les deux coyotes se détruiront l'un l'autre...

(*Lucky Luke* seri *Le Juge* halaman 17 panel ke-6)

‘Cara yang terbaik untuk memberikan pelajaran kepada *juge* adalah dengan menolong *Bad Ticket* – kedua *coyote* itu akan saling menghancurkan...’

Gambar 16:



Analisis Pengalihan Makna:

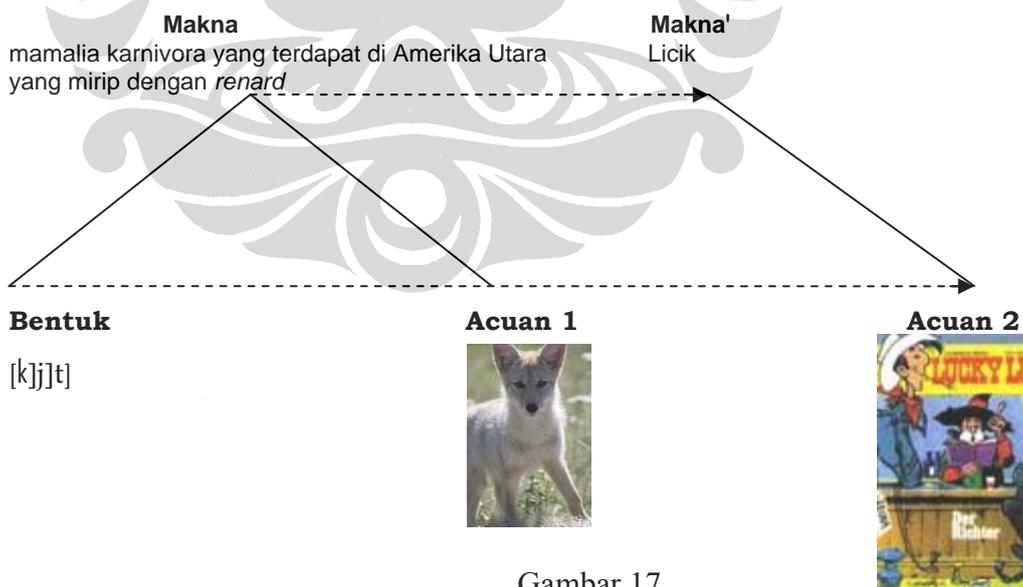
Unsur bahasa yang dialihkan pada kalimat tersebut adalah *coyote*.

Komponen makna dari *coyote* yaitu:

<i>Coyote</i>	
Mamalia	+
Karnivora	+
Hidup di Amerika Utara	+
Mirip dengan <i>renard</i> , sejenis serigala	+

Tabel 7
Komponen makna *coyote*

Komponen makna generik pada kata tersebut adalah 'mamalia' dan 'karnivora'. Komponen makna spesifiknya yaitu 'hidup di Amerika Utara' dan 'mirip dengan *renard*, sejenis serigala'. Selain komponen makna spesifik dan generik dari kata tersebut, komponen makna konotatif dimiliki juga oleh *coyote* yaitu licik. Komponen makna tersebut kemudian dialihkan ke A2 yaitu Bad Ticket dan Le Juge.



Gambar 17
Segitiga Makna *Coyote*

Makna' pada segitiga tersebut didapatkan dari pengalihan salah satu komponen makna *coyote*. Makna yang dialihkan adalah komponen makna konotatif. Pengalihan tersebut dapat tercapai karena P1 menganggap A2 memiliki sifat yang sama dengan *coyote* yaitu 'licik'. Sumber utama pengalihan tersebut adalah binatang sehingga metafora jenis ini adalah metafora binatang.

3.2.2 Metafora Konkret ke Abstrak

Salah satu contoh analisis dari metafora tersebut adalah:

Enfin un peu d'activité! Cette ville s'encroûte! Déjà quatre heures sans bagarre!

(Lucky Luke seri *Le Juge*, halaman 7 panel ke-9)

'akhirnya ada sedikit aktivitas! Desa ini **"karatan"**! Sudah empat jam tanpa perkelahian'

Gambar 18:



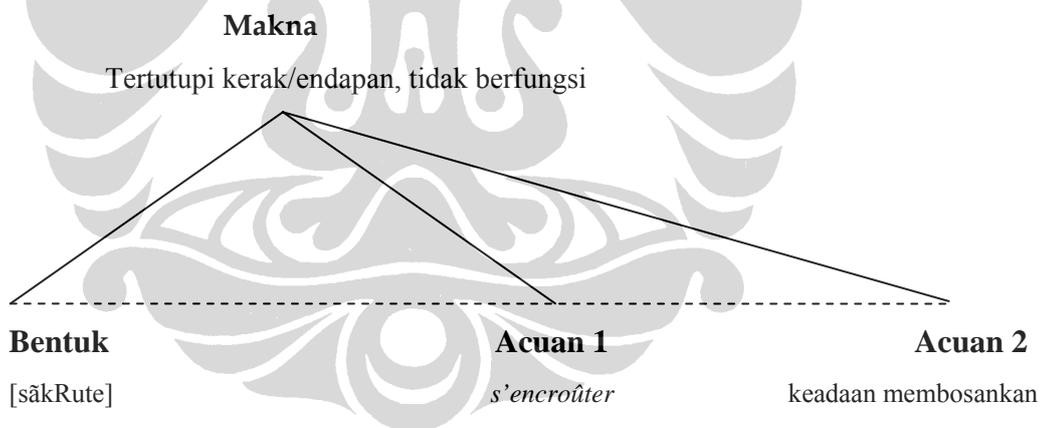
Analisis pengalihan makna:

Unsur bahasa yang merupakan metafora pada kalimat tersebut adalah *s'encroûter* 'karatan'. Komponen makna dari *s'encroûter* adalah:

<i>S'encroûter</i> 'karatan'	
Tertutupi	+
Kerak/endapan	+
Tidak berfungsi	+

Tabel 8
Komponen Makna *s'encroûter*

Makna generik dari *s'encroûter* adalah 'tertutupi', sedangkan makna spesifiknya adalah 'kerak'/'endapan' dan 'tidak berfungsi'. Makna *s'encroûter* kemudian dialihkan sepenuhnya ke keadaan yang membosankan karena tidak ada aktivitas. Pengalihan komponen makna ini membuat acuan bergeser dari A1 ke A2.



Gambar 19
Segitiga Makna *s'encroûter*

Pada segitiga tersebut, makna *s'encroûter* dialihkan ke keadaan membosankan karena tidak ada kegiatan. Pada umumnya, jika seseorang lama tidak melakukan kegiatan akan merasa jenuh yang terkadang diibaratkan dengan otak yang dipenuhi oleh kerak dan endapan. Metafora ini berjenis konkret ke abstrak karena kata *s'encroûter* yang mulanya konkret berubah menjadi abstrak setelah maknanya dialihkan sepenuhnya ke A2.

3.2.3 Konteks Komik

Lucky Luke adalah komik yang menceritakan kehidupan para *cowboy* di benua Amerika. Komik ini digambar oleh Morris dari tahun 1946 sampai 2001. Beberapa tokoh *cowboy* dan penjahat dalam komik *Lucky Luke* bahkan benar-benar ada di kehidupan nyata, misalnya dalam komik seri *Le Juge* (1959). Komik tersebut mengangkat kisah nyata dari seorang *cowboy* bernama Roy Bean yang membuat hukum di wilayah kekuasaannya sendiri sehingga mendapat predikat *le juge* 'hakim'. *Lucky Luke* dalam seri tersebut harus berhadapan dengan Roy Bean yang otoriter.

Kehidupan *cowboy* Amerika dalam kisah *Lucky Luke* digambarkan banyak terdapat tindak kekerasan, kata-kata umpatan dan makian menjadi biasa dalam komik ini. Di dalam komik ini, terdapat satu nama binatang yang digunakan sebagai metafora lebih dari satu kali yaitu *coyote*. Binatang ini ditemukan sebanyak 13 buah dalam komik *Lucky Luke*. *Coyote* adalah binatang sejenis serigala yang umumnya hidup di Amerika Utara. *Coyote* dalam komik ini digunakan sebagai umpatan terhadap seseorang.

Komik *Les Tuniques Bleues* adalah komik yang bercerita tentang petualangan Koprul Blutch dan Chesterfield selama Perang Sipil Amerika. Kedua tokoh utama ini adalah anggota pasukan berkuda Amerika yang berada di pihak utara (*Northern Army*). Nama *Les Tuniques Bleues* sendiri mengacu pada seragam tentara yang dipakai *Northern Army*. Sama halnya dengan komik *Lucky Luke*, beberapa kisah dalam komik ini berdasarkan kisah nyata selama Perang Sipil.

Karakter tokoh utama memiliki karakter yang bertolak belakang. Blutch adalah tentara yang sebenarnya tidak ingin berperang, ingin segera kembali ke masyarakat dan hidup damai. Akan tetapi, di sisi lain Blutch mempunyai sifat heroik, berani mengambil risiko untuk menyelamatkan teman-temannya, dan tidak takut menghadapi musuh. Sementara itu, Chesterfield adalah prajurit yang bermimpi untuk meraih kejayaan dalam kemiliteran tapi tidak dapat diandalkan dan ceroboh. Meskipun berbeda karakter, namun kedua tokoh ini saling menjaga satu sama lain.

Dalam komik seri *Les Bleus en Cavale*, hanya ditemukan satu buah metafora yaitu metafora binatang. Metafora yang digunakan merupakan umpatan yang diucapkan oleh Blutch kepada Chesterfield pada saat mereka dikejar-kejar oleh beruang. Salah satu sifat yang dimiliki oleh Chesterfield adalah ceroboh dan sedikit bodoh. Hal ini membuat Blutch mengumpamakannya dengan binatang *âne* ‘keledai’ yang mempunyai konotasi bodoh.

3.2.4 Jenis Metafora dalam Komik

Dalam komik *western* ditemukan metafora sebanyak lima buah. Jumlah tersebut merupakan jumlah terkecil jika dibandingkan jenis komik lain yang diteliti. Untuk lebih jelasnya, dapat melihat rincian tabel berikut ini:

Judul Komik	Jenis Metafora				Total
	Antropomorfis	Binatang	Konkret ke Abstrak	Sinestesia	
<i>Lucky Luke</i>	-	2	2	-	4
<i>Les Tuniques Bleues</i>	-	1	-	-	1
Total	-	3	2	-	5

Tabel 9
Jumlah Metafora yang terdapat dalam Komik *Western*

Berdasarkan tabel tersebut, metafora banyak ditemukan dalam komik *Lucky Luke* yaitu sebanyak empat buah. Sementara dalam komik *Les Tuniques Bleus*, hanya ditemukan satu buah metafora. Jenis metafora yang dominan dalam komik *western* adalah metafora binatang. Baik dalam komik *Lucky Luke* dan *Les Tuniques Bleus*, tidak ditemukan metafora antropomorfis dan sinestesia.

3.3 Komik *Humour*

3.3.1 Metafora Binatang

Salah satu analisis dari metafora jenis ini yang terdapat dalam komik jenis ini adalah:

Analisis 7:

Où est-ce que tu l'as jeté, bougre d'âne ?

(Cedric seri ke-6 *Chaud et Froid* halaman 29 panel ke-9)

'Kau menjatuhkannya dimana, keledai bodoh?'

Gambar 20:



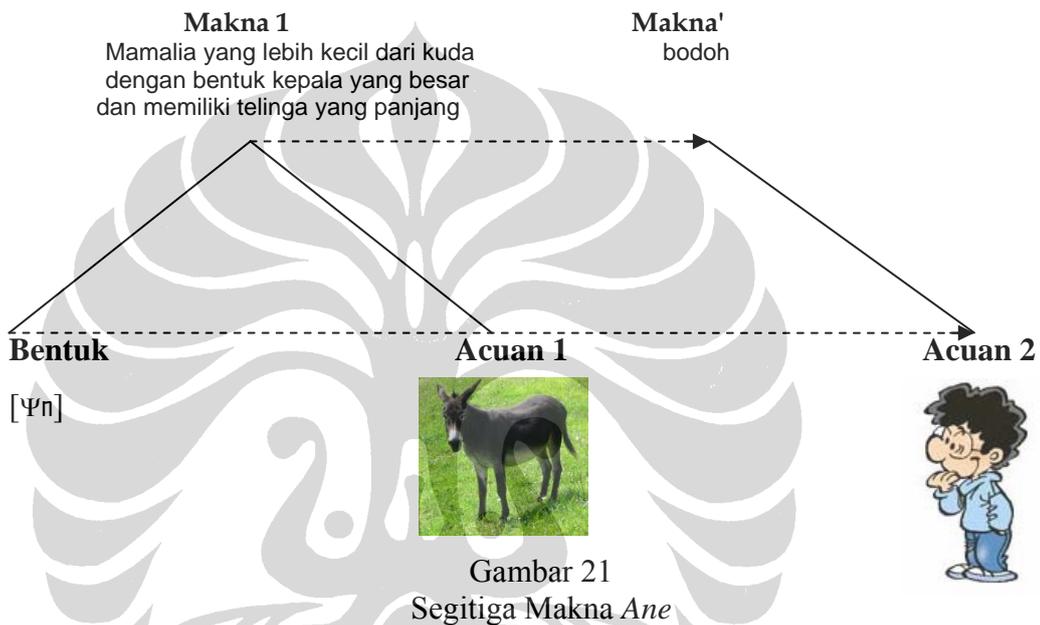
Analisis Pengalihan Makna:

Unsur bahasa yang mengandung metafora pada kalimat tersebut adalah *âne* 'kedelai'. Komponen makna dari *âne* yaitu:

Âne 'keledai'	
Mamalia	+
Berbentuk lebih kecil dari kuda	+
Kepala besar	+
Telinga panjang	+
Umumnya berwarna abu-abu	+
Liar	+
Peliharaan	+

Tabel 10
Komponen Makna *Ane*

Komponen makna generik dari *âne* ‘kedelai’ yaitu ‘mamalia’, ‘liar’, atau dapat pula ‘peliharaan’. Komponen makna spesifiknya yaitu ‘berbentuk lebih kecil dari kuda’, ‘kepala besar’, ‘telinga panjang’, dan ‘umumnya berwarna abu-abu’. Selain komponen makna denotatif, *âne* ‘kedelai’ juga memiliki komponen makna konotatif yaitu ‘bodoh’. Komponen makna konotatif tersebut kemudian dialihkan ke Christian teman Cédric.



Makna' dalam gambar tersebut didapatkan dari pengalihan salah satu komponen makna *âne* ‘keledai’ yaitu bodoh. Pengalihan makna tersebut membuat acuan bergeser dari A1 ke A2. Pengalihan ini didasarkan pada pendapat P1 yang menganggap adanya kesamaan sifat antara keduanya yaitu ‘bodoh’.

3.3.2 Metafora Konkret ke Abstrak

Salah satu analisis dari metafora konkret ke abstrak yang ditemukan dalam jenis komik ini adalah:

Analisis 8:

Ma mère repassait dans la cuisine, papa était plongé dans son journal et pépé regardait la télé

(Cédric seri *Enfin Seul !* halaman 8, panel ke-23)

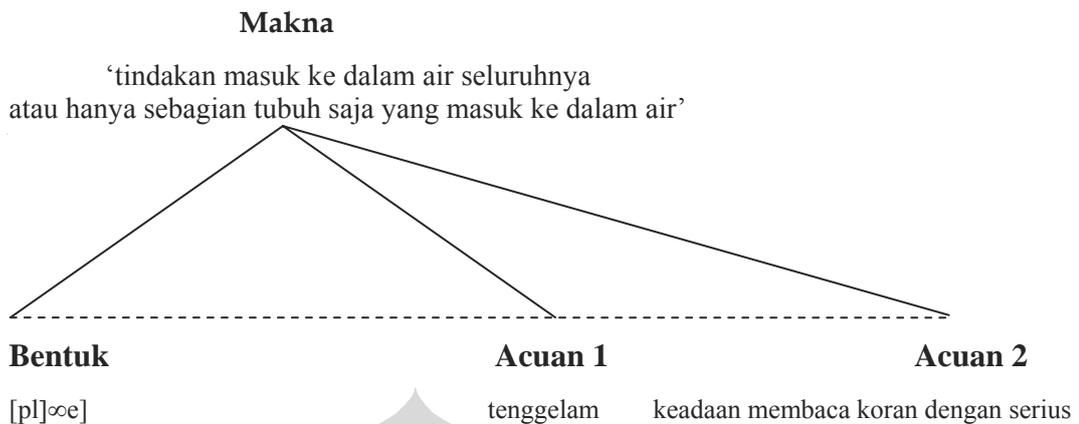
‘Ibuku mondar-mandir di dapur, ayah **tenggelam** dengan korannya, dan kakek menonton televisi’

Gambar 22:



Analisis Pengalihan Makna:

Unsur bahasa yang merupakan metafora pada kalimat tersebut adalah *plongé* ‘tenggelam’. Komponen makna dari *plonger* yaitu ‘tindakan masuk ke dalam air seluruhnya atau hanya sebagian tubuh saja yang masuk ke dalam air’. Komponen makna tersebut kemudian dialihkan sepenuhnya ke keadaan membaca koran dengan serius. Pengalihan makna ini membuat acuan bergeser ke A2.



Gambar 23
Segitiga Pengalihan Makna *Plonger*

3.3.3 Tidak Terklasifikasi

Pada komik jenis ini terdapat enam buah metafora yang tidak dapat diklasifikasikan. Beberapa contoh analisis dari metafora tersebut adalah sebagai berikut:

Analisis 9:

Mais non, Cédric, ces vieux arbres, ça a la vie dure...

(Cédric 6 halaman 9, panel ke-4)

‘Tapi tidak, Cédric, **pohon-pohon tua itu**, hidupnya susah...’

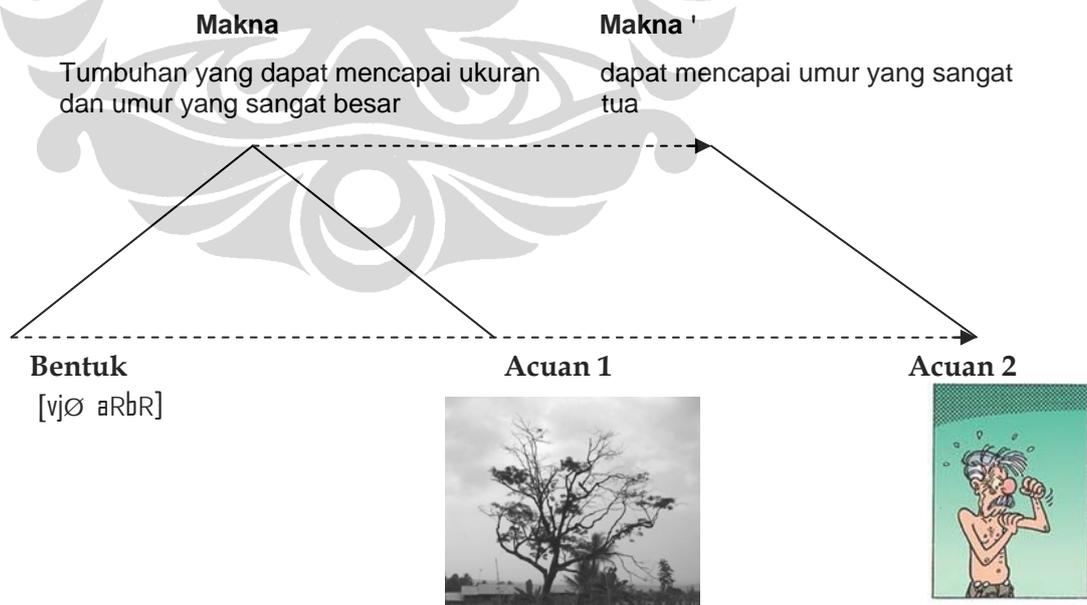
Gambar 24:



Analisis Pengalihan Makna:

Unsur bahasa yang menandung metafora dalam kalimat tersebut adalah *vieux arbres* ‘pohon-pohon tua’. Komponen makna dari *arbre* adalah ‘tumbuhan-tumbuhan (*végétal*) yang dapat mencapai ukuran sangat besar dan umur yang sangat tua (*considérables*)’. Komponen makna ‘dapat mencapai umur yang sangat tua’ dialihkan ke A2 yaitu orang-orang yang sudah tua. Umumnya orang-orang tua mempunyai ciri yang sama yaitu rambut memutih, kulit tidak lagi kencang, bungkuk, cepat lelah, pikun, dan lain-lain. Semua pohon yang sudah tua pun umumnya mempunyai ciri yang sama yaitu daun yang mulai rontok, berwarna kuning, batangnya tidak kokoh. Kesamaan tersebut membuat *vieux arbres* dan orang-orang tua dapat dibandingkan.

Dalam konteks cerita, kakek Cédric yang sudah tua disindir secara halus oleh menantunya dengan sebutan *vieux arbres*. Meskipun yang dimaksud adalah kakek, namun ungkapan yang digunakan adalah secara umum yaitu *vieux arbres*. Pengalihan ini dapat terjadi karena kakek dan *arbre* mempunyai kesamaan yaitu ‘dapat mencapai usia tua’. Jika memanfaatkan segitiga Ogden dan Richards, akan didapatkan segitiga sebagai berikut:



Gambar 25
Segitiga Makna *Vieux Arbres*

Sumber pengalihan makna dari metafora ini tidak dapat diklasifikasikan ke dalam empat jenis metafora yang telah ditentukan seperti yang digunakan oleh Ullmann.

Analisis 10:

Incroyable ! Je leur offre le château de Versailles et ces stupides volatiles préfèrent la loge du concierge. J'aimerais qu'on m'explique.

(Cédric 18 halaman 15, panel ke-8)

‘Tidak mungkin! Saya menawarkan mereka **Istana Versailles** dan burung-burung bodoh itu lebih memilih rumah seperti itu. Saya ingin seseorang menjelaskan padaku’

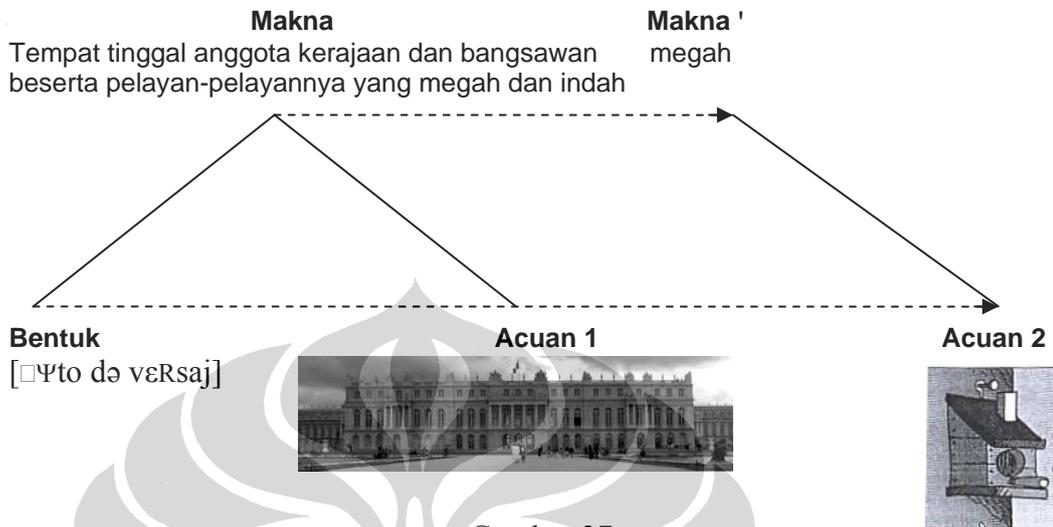
Gambar 26:



Analisis Pengalihan Makna:

Unsur bahasa dalam kalimat tersebut yang bermakna metafora adalah *le château de Versailles* ‘Istana Versailles’. *Le château de Versailles* mempunyai makna ‘tempat tinggal anggota kerajaan atau bangsawan beserta pelayan-pelayannya’. Selain itu, istana ini mempunyai komponen makna konotatif yaitu istana yang megah karena ukuran dan bentuknya. Komponen makna konotatif tersebut kemudian dialihkan ke rumah-rumahan untuk burung. Pengirim pesan

(P1) menganggap rumah-rumahan hasil buaatannya megah sehingga dapat dibandingkan dengan Istana Versailles.



Gambar 27
Segitiga Makna *Le Château de Versailles*

Berdasarkan segitiga tersebut, pengalihan salah satu komponen makna *le château de Versailles* membuat acuannya bergeser dari A1 ke A2. Akan tetapi, *le château de Versailles* tidak dapat diklasifikasikan ke dalam empat jenis metafora yang telah ditentukan sebelumnya yaitu metafora antropomorfis, metafora binatang, metafora konkret ke abstrak, dan metafora sinestesia.

Analisis 11:

Inutile de parler boulot à ce zombie...

(Gaston seri ke-8, halaman 40 panel ke-5)

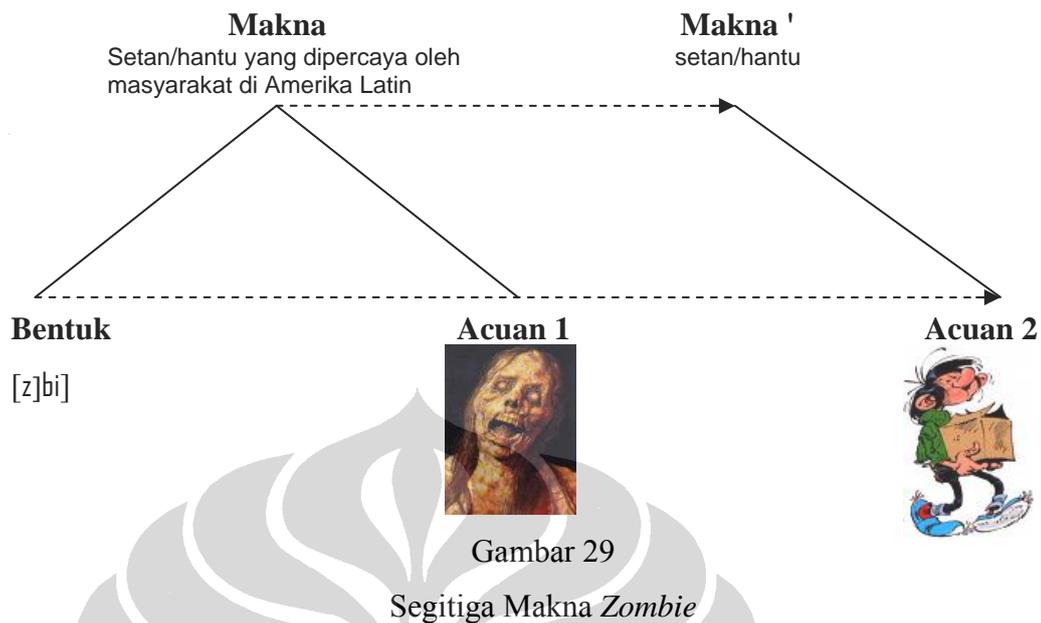
‘Sia-sia berbicara pekerjaan dengan **zombie itu...**’

Gambar 28:



Analisis Pengalihan Makna:

Unsur bahasa yang mengandung metafora dari kalimat tersebut adalah *zombie*. Komponen makna dari *zombie* yaitu 'setan/hantu yang dipercaya oleh masyarakat di Amerika Latin'. Salah satu komponen makna *zombie* yaitu 'setan/hantu' dialihkan ke A2 yaitu Gaston.



Berdasarkan segitiga tersebut, pengalihan makna *zombie* membuat acuan bergeser ke A2. Pengalihan makna ini dapat dilakukan karena adanya kesamaan antara Gaston dan setan/hantu yaitu muncul dengan cara mengagetkan dan berpenampilan menyeramkan dan berantakan. Sumber pengalihan yang digunakan dalam metafora ini tidak dapat diklasifikasikan ke dalam empat jenis metafora.

3.3.4 Konteks Komik

Gaston Lagaffe adalah komik yang dibuat tahun 1957 oleh André Frenquin yang awalnya dimuat dalam majalah *Spirou*. Komik ini menceritakan kehidupan sehari-hari seorang pegawai bernama Gaston yang malas dan kurang hati-hati. Sifat yang dimiliki oleh Gaston ini merupakan sumber kelucuan di dalam komik ini. Cerita yang diangkat di dalam komik ini umumnya seputar kehidupan sehari-hari Gaston di tempat kerjanya yaitu *Journal de Spirou*. Hal yang diangkat seperti usaha Gaston untuk menghindari tugas, melakukan hal sesuka hati di kantor, dan tidur siang ketika pekerjaan harus segera diselesaikan. Kelakuan ini sering membuat teman-teman sekantor Gaston, termasuk pemimpinnya, panik dan marah tapi anehnya Gaston tidak pernah dipecat dari pekerjaannya itu.

Sementara itu, komik *Cédric* bercerita tentang kehidupan sehari-hari seorang anak lelaki berusia 8 tahun yang bernama Cédric. Latar cerita dalam komik ini seputar tempat tinggal Cédric. Hal yang diangkat dalam komik ini seperti Cédric dan teman-teman sekolah, Cédric dan anak perempuan yang ditaksirnya bernama Chen, dan Cédric dan keluarga terutama hubungan dengan sang kakek yang sangat dekat.

Berbeda dengan komik jenis lain, cerita di dalam komik *humour* adalah kumpulan cerita pendek. Cerita di dalam komik ini beragam namun latar ceritanya hanya seputar tempat tinggal sang tokoh utama.

3.3.5 Jenis Metafora dalam Komik

Jumlah metafora yang ditemukan dalam komik jenis ini adalah sebanyak 12 buah. Untuk lebih jelasnya dapat melihat tabel berikut ini:

Judul Komik	Jenis Metafora					Total
	Antropomorfis	Binatang	Konkret ke Abstrak	Sinestesia	Tidak Terklasifikasi	
<i>Cédric</i>	-	1	4	-	4	9
<i>Gaston</i>	-	-	-	-	3	3
Total	-	1	5	-	6	12

Tabel 11

Jenis Metafora dalam Komik *Humour*

Berdasarkan tabel tersebut, metafora yang dominan dalam komik *humour* adalah metafora yang tidak dapat diklasifikasikan yaitu sebanyak enam buah. Metafora tersebut banyak ditemukan dalam komik *Cédric* namun pada komik *Gaston*, semua jenis metafora yang ditemukan merupakan metafora yang tidak dapat diklasifikasikan. Dalam komik *Gaston*, hasil pengalihan makna konkret tetap berbentuk konkret sehingga metafora tersebut tidak dapat diklasifikasikan karena Ullmann tidak membuat pembagian metafora jenis

konkret ke konkret. Dalam jenis komik ini, tidak ditemukan metafora jenis antropomorfis dan sinestesia.

Jika semua hasil analisis digabungkan, maka akan didapatkan tabel sebagai berikut:

Jenis Komik	Jenis Metafora					Total	Persentase
	Antropomorfis	Binatang	Konkret ke Abstrak	Sinestesia	Tidak Terklasifikasi		
<i>Aventure Humoristique</i>	2	9	10	-	4	25	59%
<i>Western</i>	-	3	2	-	-	5	12%
<i>Humour</i>	-	1	5	-	6	12	29%
Total	2	13	17	-	10	42	
Persentase	5%	31%	40%	0%	24%		

Tabel 12

Jenis Metafora dalam Komik

Berdasarkan tabel tersebut, jenis metafora yang dominan adalah konkret ke abstrak yaitu sebanyak 16 buah. Metafora yang paling sedikit ditemukan adalah metafora antropomorfis dan metafora tersebut hanya ditemukan dalam komik jenis *aventure humoristique*. Metafora banyak ditemukan dalam komik *aventure humoristique* yaitu sebanyak 24 buah. Dari ketiga jenis komik yang diteliti, tidak ditemukan metafora sinestesia. Akan tetapi, ditemukan pula metafora yang tidak dapat diklasifikasikan ke dalam empat jenis metafora yang digunakan oleh Ullmann.

BAB 4

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, jenis metafora yang ditemukan dalam ketiga jenis komik yang diteliti adalah metafora antropomorfis, metafora binatang, dan metafora konkret ke abstrak. Sementara itu, metafora sinestesia tidak ditemukan dalam ketiga jenis komik yang diteliti. Jenis metafora yang dominan dalam ketiga jenis komik yang diteliti yaitu metafora konkret ke abstrak (40%). Metafora dominan ditemukan dalam komik jenis *aventure humoristique* (59%).

Jenis metafora yang dominan di dalam setiap komik berbeda. Dalam komik *aventure humoristique*, jenis metafora yang dominan adalah konkret ke abstrak (40%). Sementara dalam komik *western*, metafora yang dominan adalah metafora binatang (60%) dan dalam komik *humour* metafora yang dominan adalah metafora yang tidak terklasifikasikan (50%). Menurut Ullmann, jumlah jenis metafora tidak terbatas sehingga dapat dimengerti jika ditemukan beberapa metafora yang tidak dapat diklasifikasikan ke dalam empat jenis metafora yang dijadikan landasan dalam penelitian ini.

Dalam penelitian ini, ditemukan pula bahwa pemilihan metafora binatang dalam komik *aventure humoristique* dan *western* ditentukan oleh setting dan konteks cerita. Misalnya, dalam komik *Les Aventures de Tintin Au Pays de l'Or Noir*, metafora binatang yang dominan dipakai yaitu *gazelle* 'jenis rusa', *chacal* 'jagal' dan dalam komik *Lucky Luke* yaitu binatang *coyote*.

Hubungan gambar dan teks dalam komik tidak dapat dipisahkan. Terdapat empat¹ buah metafora yang ditemukan di dalam komik *humour* perlu diperkuat dengan gambar agar jelas metaforanya. Misalnya, di dalam komik *Gaston 8* terdapat metafora binatang yaitu *Trou d'cochon!* 'kandang babi'. Jika hanya melihat teks tanpa memperhatikan gambar, maka frase tersebut bisa jadi bukan

¹ Gambar 42, 48, 49, 50

metafora. Akan tetapi, jika melihat gambar dan teks maka frase tersebut adalah metafora karena membandingkan kamar Gaston yang kotor dengan kandang babi.²

Penelitian ini merupakan penelitian pertama yang mempelajari metafora di dalam komik. Ternyata, walaupun ungkapan-ungkapan di dalam komik jauh lebih kecil dibandingkan jenis karya sastra lainnya, metafora tetap dapat ditemukan. Akan tetapi, dengan mengambil sumber data beberapa jenis komik, saya merasa hasil yang diperoleh kurang mendalam. Dengan demikian, penelitian mengenai metafora dalam komik masih dapat dikembangkan lagi terlebih jika penelitian difokuskan pada satu jenis komik saja agar hasil analisis yang didapatkan lebih mendalam.

² Lihat Lampiran pada Gambar 50

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Le Guern, Michel. 1973. *Sémantique de la Métaphore et de la Métonymie*. Paris: Librairie Larousse.
- Lehmann, Alise & Françoise Martin-Berthet. 2000. *Lettre Sup. Introduction à la Lexicologie Sémantique et Morphologie*. Dunod: Nathan/HER.
- Levin, Samuel R. 1977. *The Semantics of Metaphor*. Baltimore: The John Hopkins University Press.
- McCloud, Scott. 2001. *Memahami Komik* (diterjemahkan oleh S. Kinanti dari judul asli *Understanding Comics: The Invisible Art*). Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia (KPG).
- Palmer, F. R. 1991. *Semantics Second Edition*. Melbourne: Cambridge University Press.
- Pateda, Mansoer Prof. Dr. 2001. *Semantik Leksikal*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Saeed, John I. 1997. *Semantics*. Oxford: Blackwell Publishes.
- Ternaux, Catherine (Coordination) . *La Bédéthèque Idéale. Edition 2002-2003*. Les Edition du Musée de la Bande Dessinée. Paris: Centre National de la Bande Dessinée et l'Image.
- Ullmann, Stephen PH. D, D. Litt. 1964. *Semantics an Introduction to the Science of Meaning*. Oxford: Basil Blackwell & Mott Ltd.
- 1975. *Précis de Sémantique Française Cinquième Edition*. Switzerland: A. Francke AG Verlas Bern.

Kamus

- Sous la direction de Jean Dubois. 1994. *Dictionnaire de Linguistique et des Sciences du Langage*. Paris: Larousse.
- Texte remanié et amplifié sous la direction de Josette Rey-Debove et Alain Rey. 2000. *Le Nouveau Petit Robert. Dictionnaire Alphabétique et Analogique de la Langue Française*. Paris: Dictionnaire le Robert.
- Nouveau Petit Robert* (Paris), Paris, Le Robert, 1996; CD ROM Version 1.1

Disertasi

Ajidarma, Seno Gumira. 2005. *Tiga Panji Tengkorak: Kebudayaan dalam Perbincangan*. Universitas Indonesia

Situs Internet

“The Sequart Manifesto, Sequential Culture #19 by Julian Darius”, diakses dari situs:
<http://www.sequart.com/columns/?col=2&column=245>, pada 5 September 2007 pk. 14.55 WIB

http://www.pgannon.com/images/blog_images/BTalespg3_layout.jpg

“The Colombia Encyclopedia, Sixth Edition .2001-05, Comic Strip”, diunduh pada tanggal 24 September 2007, pukul 12.32 WIB dari situs
<http://www.bartleby.com/65/co/comicstr.html>

“Comics St. James Encyclopedia of Pop Culture by Ian Gordon”, diunduh pada tanggal 24 September 2007, pukul 12.15 WIB dari situs
http://findarticles.com/p/articles/mi_g1epc/is_tov/ai_2419100313

Gambar komik “Peanuts” diakses pada tanggal 26 September 2007, pukul 00.04 WIB dari situs <http://z.about.com/d/collectibles/1/0/J/Q/3/752013002o.jpg>

Gambar sampul buku komik pertama, diunduh pada tanggal 27 September 2007, pukul 16.12 WIB dari situs
http://www.willeisner.com/biography/1_early_years.html

Situs *online comics* dari Scott McCloud dapat diunduh pada
<http://www.scottmccloud.com/comics/comics.html>

LAMPIRAN 1

Keterangan:

- A** : Antropomorfis
B : Binatang
K-A : Konkret ke Abstrak
S : Sinestesia
TT : Tidak Terklasifikasi

1. Komik *Aventure Humoristique*

1.1 Astérix

No	Metafora	Halaman/ Panel	Jenis Metafora					Keterangan
			A	B	K-A	S	TT	
1	<p><i>Fanzine a raison! Il faut un chef unique à la tête du village et tu dois dire et prouver à ceux qui d'en face que tu es ce chef!</i></p> <p>(<i>Le Grand Fossé</i>)</p>	7/9	V					<p><i>tête</i> 'kepala' pada kalimat tersebut merupakan metafora. Salah satu komponen makna <i>tête</i> yaitu 'berada di bagian paling atas' dialihkan ke A2 yaitu pemimpin. Pengalihan tersebut dapat dilakukan karena adanya kesamaan komponen makna antara <i>tête</i> dan pemimpin yaitu 'berada di posisi teratas'. Metafora ini adalah metafora antropomorfis karena pembandingan yang digunakan adalah salah satu anggota tubuh manusia.</p>

No	Metafora	Halaman/ Panel	Jenis Metafora					Keterangan
			A	B	K-A	S	TT	
2	<i>N'écoutez pas Ségrégationnix, ce loup cupide qui vous plumera jusqu'aux ailes de vos casques!...</i> (<i>Le Grand Fossé</i>)	8/1		V				<i>loup</i> 'serigala' pada kalimat tersebut adalah metafora. Salah satu komponen makna <i>loup</i> yang juga merupakan komponen makna tambahan 'liar' (<i>sauvage</i>) dialihkan ke A2 yaitu Ségrégationnix. Pengalihan ini dapat dilakukan karena terdapat kesamaan komponen makna antara <i>loup</i> dan Ségrégationnix yaitu 'liar'. Metafora ini merupakan metafora binatang karena pembandingan yang digunakan adalah binatang.
3	<i>Je suis Acidenitrix, le bras droit de Ségrégationnix, le chef du quartier droit du village voisin.</i> (<i>Le Grand Fossé</i>)	18/7	V					<i>le bras droit</i> 'lengan kanan' merupakan metafora. Komponen makna <i>le bras droit</i> yaitu 'lengan yang berada di sebelah kanan'. Pada umumnya, orang menggunakan tangan kanan dalam beraktivitas. <i>Le bras droit</i> kemudian diumpamakan dengan orang yang dipercaya dalam melakukan sesuatu atau orang kepercayaan. Pengalihan ini dapat dilakukan karena terdapat kesamaan antara <i>le bras droit</i> dan orang kepercayaan yaitu 'sering digunakan'. Metafora ini berjenis antropomorfis karena sumber pengalihannya adalah anggota tubuh manusia.

No	Metafora	Halaman/ Panel	Jenis Metafora					Keterangan
			A	B	K-A	S	TT	
4	- <i>Ségrégationnrix et ce chien d'Acidenitrix ont fait le projet de demander l'aide des romains pour conquérir tout le village!</i>	15/8						<p><i>chien</i> 'anjing' pada kalimat tersebut merupakan metafora. Pada kata <i>chien</i> terdapat konotasi 'ungkapan hinaan terhadap seseorang'. Konotasi tersebut kemudian dialihkan ke A2 yaitu Acidenitrix. Pengalihan tersebut dapat dilakukan karena P1 menganggap Acidenitrix hina sehingga diumpamakan dengan <i>chien</i>. Metafora ini berjenis binatang karena pembandingan yang digunakan adalah binatang.</p>
	- <i>La potion magique va museler ce chien de Ségrégationnrix!</i>	20/6			V			
	(<i>Le Grand Fossé</i>)							
5	<i>Ne vous y fiez pas. C'est un volcan qui sommeille sous le chaume de nos huttes et qui peut se réveiller à tout moment dans la plus grande folie!</i>	20/2			V			<p><i>sommeille</i> 'tidur' pada kalimat tersebut merupakan metafora. Komponen makna <i>sommeille</i> yaitu 'tidur tidak terlalu lelap dan dalam waktu singkat' sepenuhnya dialihkan ke A2 yaitu keadaan <i>volcan</i> yang masih belum aktif. <i>Un volcan</i> diumpamakan sedang dalam keadaan tidur. Pengalihan ini dapat dilakukan karena terdapat persamaan antara <i>sommeille</i> dan <i>un volcan</i> yaitu 'tidak/belum beraktivitas'. Metafora ini berjenis konkret ke abstrak karena makna <i>sommeille</i> menjadi abstrak setelah dialihkan ke A2.</p>
	(<i>Le Grand Fossé</i>)							

No	Metafora	Halaman/ Panel	Jenis Metafora					Keterangan
			A	B	K-A	S	TT	
6	<p>...qui peut se réveiller à tout moment dans la plus grande folie!</p> <p>(Le Grand Fossé)</p>	20/2			V			<p><i>se réveiller</i> ‘bangun’ pada kalimat tersebut merupakan metafora. Makna <i>se réveiller</i> yaitu ‘bangun dari tidur’ sepenuhnya dialihkan ke A2 yaitu keadaan <i>volcan</i> yang dapat sewaktu-waktu meletus. <i>Un volcan</i> diumpamakan dapat terbangun tiba-tiba. Pengalihan ini dapat dilakukan karena terdapat kesamaan antara <i>se réveiller</i> dan <i>un volcan</i> yaitu ‘dapat bangun dari tidur’. Metafora ini berjenis konkret ke abstrak karena makna <i>se réveiller</i> menjadi abstrak setelah dialihkan ke A2.</p>
7	<p>Je savais bien que je pouvais compter sur mon ami Abraracourcix! La potion magique va museler ce chien de Ségrégationnix!...</p> <p>(Le Grand Fossé)</p>	20/6			V			<p><i>museler</i> ‘membungkam’ pada kalimat tersebut merupakan metafora. Komponen makna <i>museler</i> yaitu ‘membungkam mulut/moncong (binatang) secara paksa’ dialihkan sepenuhnya ke A2 yaitu kemampuan <i>la potion magique</i> untuk membungkam anak buah Ségrégationnix. <i>La potion magique</i> diumpamakan dapat membungkam mulut seseorang. Pengalihan makna ini dapat dilakukan karena terdapat kesamaan antara <i>museler</i> dan <i>la potion magique</i> yaitu ‘dapat membungkam sesuatu/seseorang’. Metafora ini berjenis konkret ke abstrak karena makna <i>museler</i> menjadi abstrak setelah dialihkan ke A2.</p>

No	Metafora	Halaman/ Panel	Jenis Metafora					Keterangan
			A	B	K-A	S	TT	
8	- <i>La nuit tombée, le calme est revenu dans le village.</i>	14/1						Tomber pada kalimat tersebut adalah metafora. Tomber bermakna ‘tertarik ke tanah karena kehilangan keseimbangan’ atau ‘jatuh’. Pada <i>la nuit</i> , komponen makna <i>tomber</i> dialihkan sepenuhnya ke A2 yaitu keadaan menjelang malam. Pengalihan makna tersebut dapat dilakukan karena matahari telah tenggelam dan digantikan oleh <i>la nuit</i> malam. Pada <i>le ciel</i> , komponen makna <i>tomber</i> dialihkan sepenuhnya ke A2 yaitu keadaan yang berlangsung cepat. Kejadian pengambilan <i>la potion magique</i> oleh Acidenitrix membuat Astérix dan kawan-kawan merasa langit jatuh di atas kepala mereka. Metafora ini berjenis konkret ke abstrak karena makna <i>tomber</i> menjadi abstrak setelah dialihkan.
	- <i>Le ciel est tombé sur la tête de tout le monde, Astérix! Acidenitrix a volé la potion magique et il va sûrement la distribuer aux romains!</i> (<i>Le Grand Fossé</i>)	35/8			V			
	- <i>La nuit tombe Obélix, nous allons faire étape à l’auberge du barbare repent...</i> (<i>La Serpe d’Or</i>)	9/1						
9	- <i>Le jour se lève, tu en as mis du temps gaulois! J’ai cru que tu voulais nous trahir!</i> (<i>Le Grand Fossé</i>)	36/1					<i>se lever</i> pada kalimat tersebut merupakan metafora. Komponen makna <i>se lever</i> ‘berpindah ke tempat yang lebih tinggi’ atau ‘bangkit’ dialihkan ke A2 yaitu <i>le jour</i> dan <i>le soleil</i> . Pengalihan tersebut dapat dilakukan karena keadaan <i>le jour</i> dan <i>le soleil</i> yang sebelumnya berada di bawah horizon kemudian naik ke atas. Metafora ini berjenis konkret ke abstrak karena makna <i>se lever</i> menjadi abstrak setelah dialihkan.	
	- <i>Le soleil se lève sur Lutèce salué par un coq gaulois et matinal</i> (<i>La Serpe d’Or</i>)	22/1			V			

No	Metafora	Halaman/ Panel	Jenis Metafora					Keterangan
			A	B	K-A	S	TT	
10	- <i>La nuit tombée, le calme est revenu dans le village.</i> (<i>Le Grand Fossé</i>)	14/1						Revenu 'datang kembali' pada kalimat tersebut merupakan metafora. Komponen makna <i>revenir</i> yaitu 'kembali ke tempat, situasi semula' dialihkan ke A2 yaitu keadaan yang kembali tenang. Pengalihan ini dapat dilakukan karena desa Gaulia akan tenang kembali ketika malam tiba. Metafora ini termasuk metafora konkret ke abstrak karena makna <i>revenir</i> menjadi abstrak setelah dialihkan.
		35/8			V			
		9/1						

No	Metafora	Halaman/ Panel	Jenis Metafora					Keterangan
			A	B	K-A	S	TT	
11	<i>Attendez...en effet...j'ai entendu parler d'un dolmen qui se trouverait dans la forêt... la forêt du côté où le soleil se couche</i> (<i>La Serpe d'Or</i>)	28/7			V			<i>Se couche</i> 'berada dalam keadaan berbaring' merupakan metafora. Komponen makna <i>se couche</i> dialihkan seluruhnya ke A2 yaitu keadaan matahari yang terbenam. Pengalihan ini dapat dilakukan karena terdapat kesamaan antara <i>se couche</i> dan keadaan matahari terbenam yaitu 'berada dalam posisi di bawah horizon'. Metafora ini berjenis konkret ke abstrak karena makna <i>se couche</i> menjadi abstrak setelah dialihkan ke A2.
12	<i>La pluie s'en va et la lune arrive</i> (<i>La Serpe d'Or</i>)	32/1			V			<i>s'en va</i> merupakan metafora. Komponen makna <i>s'en aller</i> 'meninggalkan tempat dimana seseorang berada sebelumnya' dialihkan sepenuhnya ke A2 yaitu hujan yang telah berhenti. Hujan yang sebelumnya deras dan kemudian berhenti, diumpamakan dapat meninggalkan tempat atau pergi. Metafora ini berjenis konkret ke abstrak karena makna <i>s'en va</i> menjadi abstrak setelah dialihkan ke A2.

No	Metafora	Halaman/ Panel	Jenis Metafora					Keterangan
			A	B	K-A	S	TT	
13	<i>La pluie s'en va et la lune arrive</i> (<i>La Serpe d'Or</i>)	32/1			V			<i>Arrive</i> merupakan metafora. Komponen makna <i>arriver</i> 'tiba ke tempat yang ingin di tuju' dialihkan sepenuhnya ke A2 yaitu kemunculan <i>la lune</i> 'bulan'. Pengalihan ini dapat dilakukan karena terdapat kesamaan antara kemunculan bulan dan <i>arriver</i> yaitu 'berada di tempat yang di tuju'. Metafora ini berjenis konkret ke abstrak karena makna <i>arriver</i> menjadi abstrak setelah dialihkan ke A2.
14	<i>Je vais préparer une ode pour cette brillante occasion !</i> (<i>La Serpe d'Or</i>)	46/7			V			<i>brillante</i> merupakan metafora. Komponen makna <i>brillant</i> 'sesuatu yang bersinar' dialihkan sepenuhnya ke A2 yaitu keadaan yang menyenangkan karena Asterix dan Obelix berhasil mendapatkan <i>la serpe d'or</i> dan pulang dengan selamat. Metafora ini berjenis konkret ke abstrak karena makna <i>brillante</i> menjadi abstrak setelah dialihkan ke A2.

1.2 Les Aventures de Tintin

No	Metafora	Halaman/ Panel	Jenis Metafora					Keterangan
			A	B	K-A	S	TT	
1	<i>Capitaine, nous sommes des ânes !...</i> (<i>Le Trésor de Rackham Le Rouge</i>)	23/10		V				<i>Âne</i> ‘keledai’ pada kalimat tersebut merupakan metafora. <i>Âne</i> memiliki komponen makna konotatif yaitu ‘bodoh’. Komponen makna ini kemudian dialihkan ke A2 yaitu Tintin dan kawan-kawan. Pengalihan tersebut dapat dilakukan karena Tintin dan kawan-kawan melakukan suatu kebodohan dalam menghitung derajat lintang yang akhirnya membuat mereka tersesat. Metafora ini berjenis binatang karena sumber utama pengalihannya adalah binatang.
2	<i>Abdallah!...Ma petite gazelle...</i> (<i>Au Pays de l’Or Noir</i>)	36/10		V				<i>Gazelle</i> ‘sejenis rusa’ merupakan metafora. Pada umumnya binatang <i>gazelle</i> hidup di Afrika dan Asia. <i>Gazelle</i> mempunyai makna konotatif ‘ungkapan sayang untuk anak kecil’. Makna tersebut dialihkan ke A2 yaitu Abdallah. Pengumpamaan A2 dengan <i>gazelle</i> berdasarkan rasa sayang seorang ayah (P1) kepada anaknya (Abdallah). Metafora ini berjenis binatang karena pembandingnya adalah binatang.

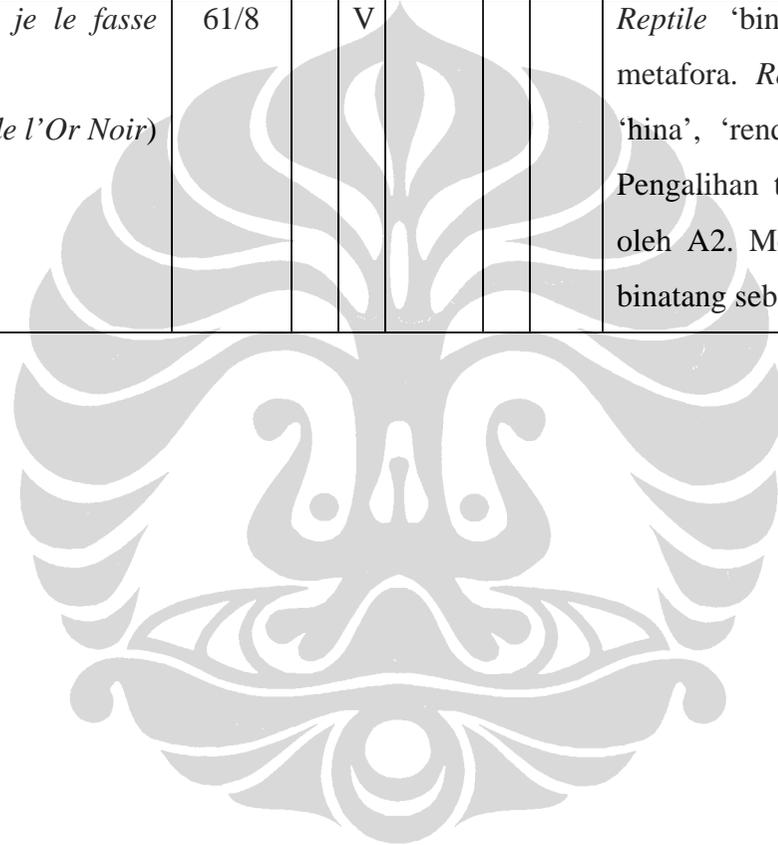
No	Metafora	Halaman/ Panel	Jenis Metafora					Keterangan
			A	B	K-A	S	TT	
3	- <i>Eh bien, Ali Ben Mahmoud, quelle nouvelle farce a-t-il encore inventée, ce cher petit agneau ?</i>	36/5						<p><i>agneau</i> ‘anak domba’ pada kalimat tersebut merupakan metafora. <i>Agneau</i> memiliki komponen makna konotatif yaitu ‘tenang’ dan ‘tidak berdaya karena masih kecil’. Komponen makna tersebut dialihkan ke A2 yaitu Abdallah. Pengumpamaan A2 dengan <i>gazelle</i> berdasarkan afeksi atau rasa sayang seorang ayah (P1) kepada anaknya (Abdallah). Metafora ini berjenis binatang karena pembandingnya adalah binatang.</p>
	- <i>Avec Abdallah!...Abdallah!...Mon petit agneau en sucre!... Mon trésor en chocolat!</i>	61/2		V				
	(<i>Au Pays de l’Or Noir</i>)							
4	- <i>Abdallah !...Abdallah!...Où es-tu, mon petit trésor?</i>	36/9						<p><i>Trésor</i> ‘harta karun’ pada kalimat tersebut merupakan metafora. Salah satu komponen makna <i>trésor</i> yaitu ‘sangat berharga’ dialihkan ke A2 yaitu Abdallah. Menurut P1, Abdallah adalah seseorang yang sangat berharga sehingga diumpamakan dengan harta karun. Berdasarkan pembanding yang digunakan, metafora ini tidak dapat diklasifikasikan ke dalam empat jenis metafora yang telah ditentukan.</p>
	- <i>Avec Abdallah!...Abdallah!...Mon petit agneau en sucre!...Mon trésor en chocolat!</i>	61/2					V	
	(<i>Au Pays de l’Or Noir</i>)							

No	Metafora	Halaman/ Panel	Jenis Metafora					Keterangan
			A	B	K-A	S	TT	
5	<p>- Abdallah!...Allons, montre-toi, mon petit oiseau en sucre...</p> <p>- Mon cher petit oiseau en confiture de roses!...</p> <p>(Au Pays de l'Or Noir)</p>	36/10 61/3		V				<p><i>Oiseau</i> 'burung' pada kalimat tersebut merupakan metafora. <i>Oiseau</i> mempunyai makna konotatif yaitu 'ungkapan sayang'. Makna tersebut kemudian dialihkan ke A2 yaitu Abdallah. Pengalihan ini dapat dilakukan karena P1 (sang ayah) menyayangi anaknya Abdallah. Metafora ini berjenis binatang karena sumber pengalihannya adalah binatang.</p>
6	<p>Ah! Bab El Ehr, Bab El Ehr!...fils de chien galeux!...Petit-fils de chacal pelé!...Arrière-petit-fils de vautour déplumé!...Ma vengeance sera terrible!...Je te ferai empaler!...Je te ferai rôtir à petit feu!...Je t'arracherai, un à un, tous les poils de la barbe!...Et je te les ferai avaler avec du poivre rouge!</p> <p>(Au Pays de l'Or Noir)</p>	38/1		V				<p><i>Chien galeux</i> 'anjing kudisan' merupakan metafora. <i>Chien galeux</i> memiliki komponen makna konotatif yaitu 'jahat'. Komponen makna tersebut dialihkan ke A2 yaitu Bab El Ehr. Menurut P1, Bab El Ehr adalah orang yang jahat karena telah menculik anak kesayangan P1. Metafora ini digunakan oleh P1 sebagai bentuk rasa benci terhadap A2. Metafora ini berjenis binatang karena unsur pembandingnya adalah binatang.</p>

No	Metafora	Halaman/ Panel	Jenis Metafora					Keterangan
			A	B	K-A	S	TT	
7	<i>Ah! Bab El Ehr, Bab El Ehr!...fils de chien galeux!...Petit-fils de chacal pelé!...Arrière-petit-fils de vautour déplumé!...Ma vengeance sera terrible!...Je te ferai empaler!.....</i>	38/1		V				<i>Chacal pelé</i> 'serigala botak' merupakan metafora. <i>Chacal</i> adalah mamalia yang mirip serigala yang hidup di Asia dan Afrika. <i>Chacal</i> memiliki komponen makna konotatif yaitu 'licik'. Komponen makna tersebut dialihkan ke A2 yaitu Bab El Ehr. Sifat licik A2 membuatnya diumpamakan dengan <i>chacal</i> . Selain itu, kepala Bab El Ehr yang botak membuatnya diumpamakan dengan <i>chacal pelé</i> 'serigala botak'. Metafora ini berjenis binatang karena unsur pembandingnya adalah binatang.
8	<i>Wou~hou~hou~hou...Mon petit Abdallah!...Ou es-tu, mon petit gâteau de miel?...Wou~hou...Mon petit chou à la crème!...Wou~hou~hou~hou~hou... (Au Pays de l'Or Noir)</i>	38/4					V	<i>Gâteau de miel</i> 'sarang madu' merupakan metafora. <i>Gâteau de miel</i> memiliki komponen makna konotatif yaitu 'manis' yang dialihkan ke A2 yaitu Abdallah. Menurut P1, Abdallah adalah anak yang manis dan menyenangkan sehingga diumpamakan dengan <i>gâteau de miel</i> . Metafora ini digunakan untuk menunjukkan rasa sayang P1 kepada Abdallah Metafora ini tidak terklasifikasi ke dalam empat jenis metafora yang telah ditentukan.

No	Metafora	Halaman/ Panel	Jenis Metafora					Keterangan
			A	B	K-A	S	TT	
9	<p><i>Wou~hou~hou~hou...Mon petit Abdallah!...Ou es-tu, mon petit gâteau de miel?...Wou~hou...Mon petit chou à la crème!...</i></p> <p><i>Wou~hou~hou~hou~hou...</i></p> <p>(<i>Au Pays de l'Or Noir</i>)</p>	38/4					V	<p><i>Chou à la creme</i> 'kue kecil ringan dan berbentuk bulat' merupakan metafora. Komponen makna konotatif dari <i>Chou à la creme</i> adalah 'rasa manis'. Komponen makna tersebut kemudian dialihkan ke A2 yaitu Abdallah. Menurut P1, Abdallah adalah seseorang yang manis dan menyenangkan. Metafora ini digunakan untuk menunjukkan rasa sayang P1 kepada Abdallah. Berdasarkan pembandingan yang digunakan, metafora jenis ini tidak dapat diklasifikasikan ke dalam empat jenis metafora yang telah ditentukan.</p>
10	<p><i>Et vous autres, un seul coup de feu après mon départ et c'est la mort pour ce vilain petit singe!...Compris? Là-dessus, good bye!...</i></p> <p>(<i>Au Pays de l'Or Noir</i>)</p>	57/13		V				<p><i>Singe</i> 'monyet/kera' pada kalimat tersebut merupakan metafora. Komponen makna tambahan yang dimiliki oleh <i>singe</i> yaitu 'nakal' dialihkan ke A2 yaitu Abdallah. Menurut P1 (Bab El Ehr), Abdallah adalah anak yang nakal sehingga diumpamakan dengan <i>singe</i>. Metafora ini berjenis binatang karena menggunakan pembandingan binatang.</p>

No	Metafora	Halaman/ Panel	Jenis Metafora					Keterangan
			A	B	K-A	S	TT	
11	<i>Où est-il, ce misérable reptile, que je le fasse empaler!...</i> (<i>Au Pays de l'Or Noir</i>)	61/8		V				<i>Reptile</i> 'binatang melata' pada kalimat tersebut merupakan metafora. <i>Reptile</i> memiliki komponen makna konotatif yaitu 'hina', 'rendahan' yang dialihkan ke A2 yaitu Bab El Ehr. Pengalihan tersebut dapat didasarkan pada sifat yang dimiliki oleh A2. Metafora ini berjenis binatang karena menggunakan binatang sebagai pembandingan.



2. Komik Western

2.1 Lucky Luke

No	Metafora	Halaman/ Panel	Jenis Metafora					Keterangan
			A	B	K-A	S	TT	
1	- <i>La meilleure façon de donner une leçon au juge, c'est d'aider Bad Ticket – les deux coyotes se détruiront l'un l'autre...</i>	17/6		V				Coyote dalam kalimat-kalimat tersebut adalah metafora. Coyote merupakan binatang sejenis serigala yang hidup di Amerika Utara. Komponen makna konotatif yang dimiliki oleh <i>coyote</i> yaitu 'licik' dialihkan ke A2 yaitu orang bersifat licik dan rakus. Pengalihan tersebut dapat dilakukan apabila terdapat kesamaan sifat antara <i>coyote</i> dan A2. Dalam komik <i>western Lucky Luke</i> , metafora ini sering digunakan sebagai umpatan dan makian terhadap orang-orang licik. Dalam komik ini, terdapat 13 kali pengulangan binatang <i>coyote</i> sebagai metafora. Metafora ini berjenis binatang karena unsur pembandingan yang digunakan adalah binatang.
	- <i>Jacinto! Passe-moi la carabine! Le pays est infesté de coyotes!</i>	18/4						
	- <i>Je le pensais bien, que le vieux coyote ne s'était pas dégonflé!...</i>	20/9						
	- <i>Excellente idée! Langtry sera débarrassé de ce vieux coyote!</i>	22/2						
	- <i>Eh! Croquemort! Tu peux arrêter! J'ai capturé ces deux coyotes!</i>	29/7						
- <i>D'abord, je ne vois pas d'inconvénient à ce qu'on pendre ces deux coyotes, ensuite, ce n'est pas si grave, on m'a bien pendu, moi!</i>	36/11							

No	Metafora	Halaman/ Panel	Jenis Metafora					Keterangan
			A	B	K-A	S	TT	
	- <i>Etant donné que je redeviens seul juge à Langtry---Amenez-moi ces deux coyotes dans mon tribunal! Je vais les juger!</i> (Le Juge)	39/4						
	- <i>Que la « tortue-agile » et le « Herisson-qui-chante-au-clair-de-lune » se rassurent...Lucky Luke est venu avec un cœur loyal, non pas pour combattre le peuple indien, mais pour rattraper ces trois coyotes...</i>	41/5						
	- <i>Hahaha! C'est cela, vieux frère scalpez-le !...c'est un coyote puant !</i> (La Mine d'Or de Dick Digger)	41/15						
	- <i>Oui ! Et à mon avis le coyote, c'est...</i>	25/7						
	- <i>D'accord, vieux coyote ! viens te faire plumer !</i>	27/6						
	- <i>Six chevaux ne courent pas plus vite qu'un seul ! nous avons une chance d'échapper à ces coyotes !!...</i>	32/3						

No	Metafora	Halaman / Panel	Jenis Metafora					Keterangan
			A	B	K-A	S	TT	
	- <i>Allez, vous autres ! en prison ! et vous serez de vieux coyotes, quand vous en sortirez !</i> (<i>Lucky Luke Contre Joss Jamon</i>)	46/7						
2	<i>Enfin un peu d'activité! Cette ville s'encroûte!</i> <i>Déjà quatre heures sans bagarre!</i> (<i>Le Juge</i>)	7/9			V			Makna <i>s'encroûte</i> 'berkerak' merupakan metafora. Komponen makna <i>s'encroûter</i> yaitu 'tertutupi kerak/endapan sehingga menjadi tidak berfungsi' dialihkan sepenuhnya ke A2 yaitu keadaan yang membosankan karena tidak ada aktivitas yang berarti. Pengalihan ini dapat dilakukan karena terdapat kesamaan antara <i>s'encroûter</i> dan keadaan membosankan yaitu 'tidak berfungsi'. Pengalihan makna tersebut membuat makna <i>s'encroûter</i> menjadi abstrak, sehingga jenis metaforanya adalah konkret ke abstrak.
3	<i>Hmm...cet armistice ne m'inquiète pas. Le vieux renard doit avoir une idée derrière la tête...</i> (<i>Le Juge</i>)	20/4			V			<i>renard</i> 'sejenis serigala' pada kalimat tersebut adalah metafora. Salah satu komponen makna <i>renard</i> yaitu 'licik' dialihkan ke A2 yaitu Le Juge. Tokoh Le Juge dianggap memiliki kesamaan sifat dengan binatang <i>renard</i> yang banyak hidup di Amerika Utara ini. Metafora ini berjenis binatang karena pembandingnya adalah binatang.

No	Metafora	Halaman/ Panel	Jenis Metafora					Keterangan
			A	B	K-A	S	TT	
4	<i>Il était moins cinq !! Le jour va se lever...</i> (<i>La Mine d'Or de Dick Digger</i>)	32/8			V			<i>se lever</i> pada kalimat tersebut merupakan metafora. Komponen makna <i>se lever</i> 'berpindah ke tempat yang lebih tinggi' dialihkan sepenuhnya ke A2 yaitu <i>le jour</i> . Pengalihan ini dapat dilakukan karena <i>le jour</i> yang sebelumnya berada di bawah horizon perlahan-lahan mulai naik sehingga diumpamakan dapat berpindah ke tempat yang lebih tinggi. Metafora ini berjenis konkret ke abstrak karena makna <i>se lever</i> menjadi abstrak setelah dialihkan ke A2.

2.2 Les Tuniques Bleues

No	Metafora	Halaman/ Panel	Jenis Metafora					Keterangan
			A	B	K-A	S	TT	
1	<i>Qu'est-ce que vous attendez pour vous servir de votre colt, bougre d'âne!?</i> (<i>Les Bleus en Cavale</i>)	19/1		V				<i>Ane</i> 'keledai' pada kalimat tersebut adalah metafora. Komponen makna tambahan <i>âne</i> yaitu 'bodoh' dialihkan ke A2 yaitu Chesterfield. Pengalihan makna tersebut dapat dilakukan karena P1 yaitu Blutch menganggap Chesterfield bodoh dan diumpamakan dengan <i>âne</i> . Metafora ini berjenis binatang karena menggunakan binatang sebagai pembanding.

3 Komik Humour

3.1 Cédric

No	Metafora	Halaman/ Panel	Jenis Metafora					Keterangan
			A	B	K-A	S	TT	
1	<p>- <i>T'es complètement dingue, Michael! Tu sais bien qu'il perd la boule quand on touche à Chen...</i></p> <p style="text-align: right;"><i>(Chaud et Froid)</i></p> <p>- <i>Quant à maman, elle a juste mangé une banane. C'est toujours ce qu'elle fait dans ce cas-la, parce qu'elle a une boule dans l'estomac comme elle dit</i></p> <p style="text-align: right;"><i>(Enfin Seul !)</i></p>	3/8			V			<p><i>Perdre la boule</i> dan <i>avoir une boule</i> pada kalimat tersebut merupakan metafora. Pada kalimat pertama, komponen makna <i>perdre la boule</i> 'kehilangan akal sehat' dialihkan ke A2 yaitu keadaan Cédric yang kehilangan akal sehat karena cemburu melihat Chen dengan anak lelaki lain. <i>La boule</i> dapat diumpamakan dengan kepala karena bentuknya sama yaitu 'bulat'.</p> <p>Pada kalimat kedua, komponen makna <i>avoir une boule</i> yaitu <i>en avoir assez</i> dialihkan ke A2 yaitu semacam pengganjal yang membuat perut Ibu Cédric tidak merasa lapar, sehingga cukup memakan satu buah pisang saja. Pengalihan ini dapat terjadi karena terdapat kesamaan antara <i>la boule</i> dan pengganjal yaitu 'mempunyai bentuk'. Metafora ini berjenis konkret ke abstrak karena makna <i>la boule</i> menjadi abstrak setelah dialihkan.</p>

No	Metafora	Halaman/ Panel	Jenis Metafora					Keterangan
			A	B	K-A	S	TT	
2	<p><i>Mais non, Cédric, ces vieux arbres, ça a la vie dure...</i></p> <p>(<i>Chaud et Froid</i>)</p>	9/4					V	<p><i>Vieux arbres</i> ‘pohon tua’ dalam kalimat tersebut adalah metafora. Komponen makna <i>vieux arbres</i> yaitu ‘tumbuhan-tumbuhan (pohon) yang dapat mencapai ukuran yang sangat besar dan usia yang sangat tua’ ditransfer ke kakek Cédric. Akan tetapi, metafora ini tidak dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori yang telah ditentukan.</p>
3	<p><i>Que fais-tu pour tuer le temps dans ce trou perdu?</i></p> <p>(<i>Chaud et Froid</i>)</p>	12/9			V			<p><i>Tuer</i> ‘membunuh’ merupakan metafora. Komponen makna <i>tuer</i> ‘membuat sesuatu menjadi tidak ada dengan cara dibunuh’ dialihkan sepenuhnya ke A2 yaitu keadaan tidak mempunyai waktu luang. Pengalihan makna ini dapat dilakukan karena terdapat kesamaan antara <i>tuer</i> dan A2 yaitu ‘membuat sesuatu yang sebelumnya ada menjadi tidak ada’. Metafora ini berjenis konkret ke abstrak karena makna <i>tuer</i> menjadi abstrak setelah dialihkan ke A2.</p>

No	Metafora	Halaman/ Panel	Jenis Metafora					Keterangan
			A	B	K-A	S	TT	
4	<p><i>Alors, cette réunion de parents? – Formidable ! il a change du tout au tout ! J'ignore ce que vous lui avez raconté, mais ça a porté ses fruits !</i></p> <p>(Chaud et Froid)</p>	23/5			V			<p><i>Fruits</i> merupakan metafora. Komponen makna <i>ses fruits</i> yaitu 'hasil bumi pada umumnya yang menyediakan makanan untuk manusia dan hewan' dialihkan sepenuhnya ke A2 yaitu keadaan seseorang yang memperoleh hasil yang baik. Pengalihan ini dapat dilakukan karena terdapat kesamaan antara <i>les fruits</i> dan A2 yaitu 'mendapatkan hasil yang baik'. Metafora ini berjenis konkret ke abstrak karena makna <i>les fruits</i> menjadi abstrak setelah dialihkan ke A2.</p>
5	<p><i>Où est-ce que tu l'as jeté, bougre d'âne ?</i></p> <p>(Chaud et Froid)</p>	29/9		V				<p><i>Ane</i> 'keledai' pada kalimat tersebut adalah metafora. Komponen makna konotatif dari <i>âne</i> yaitu 'bodoh' dialihkan ke A2 yaitu Christian. Pengalihan makna tersebut dapat dilakukan karena Cedric menganggap Christian bodoh dan diumpamakan dengan <i>âne</i>. Metafora ini berjenis binatang karena menggunakan binatang sebagai pembanding.</p>

No	Metafora	Halaman/ Panel	Jenis Metafora					Keterangan
			A	B	K-A	S	TT	
6	<i>J'avais à peine mis un pied dans la maison que j'ai compris qu'il y avait de l'orage dans l'air...</i> (Enfin Seul !)	8/2			V			<i>Orage</i> 'badai' dalam kalimat tersebut merupakan metafora. Komponen makna <i>orage</i> yaitu 'gangguan di atmosfer yang ditandai dengan fenomena listrik (seperti kilat dan petir), biasanya diikuti dengan hujan dan angin'. Makna <i>orage</i> kemudian dialihkan ke keadaan yang kacau dan tidak menyenangkan. Cédric mengumpamakan pertengkaran hebat kedua orang tuanya dengan badai. Metafora ini berjenis konkret ke abstrak karena makna <i>orage</i> menjadi abstrak setelah dialihkan.
7	<i>Ma mère repassait dans la cuisine, papa était plongé dans son journal et pépé regardait la télé</i> (Enfin Seul !)	8/3			V			<i>Plongé</i> 'tindakan masuk ke dalam air seluruhnya atau hanya sebagian tubuh saja yang masuk ke dalam air' pada kalimat tersebut merupakan metafora. Komponen makna <i>plonger</i> dialihkan sepenuhnya ke keadaan membaca koran secara serius dan mendalam. Pengalihan makna ini dapat dilakukan karena terdapat kesamaan antara <i>plonger</i> dan A2 yaitu 'melakukan sesuatu secara mendalam'. Metafora ini berjenis konkret ke abstrak karena makna <i>plonger</i> berubah menjadi abstrak setelah dialihkan ke A2.

No	Metafora	Halaman/ Panel	Jenis Metafora					Keterangan
			A	B	K-A	S	TT	
8	<i>Incroyable ! Je leur offre le château de Versailles et ces stupides volatiles préfèrent la loge du concierge. J'aimerais qu'on m'explique.</i> (Enfin Seul !)	15/8					V	<i>Le château de Versailles</i> 'Istana Versailles' adalah metafora. Istana Versailles adalah istana megah yang menjadi tempat tinggal raja atau kepala negara dan bangsawan. Salah satu komponen makna Istana Versailles 'megah' dialihkan ke A2 yaitu rumah-rumahan burung buatan kakek Cedric. Pengalihan makna dapat dilakukan karena bentuk rumah-rumahan burung tersebut besar dan indah. Metafora ini tidak terklasifikasi karena pembandingan yang digunakan tidak termasuk ke dalam empat jenis metafora yang telah ditentukan.
9	<i>Incroyable ! Je leur offre le château de Versailles et ces stupides volatiles préfèrent la loge du concierge. J'aimerais qu'on m'explique.</i> (Enfin Seul !)	15/8					V	<i>La loge du concierge</i> 'tempat tinggal penjaga bangunan atau gedung' adalah metafora. Komponen makna tambahan dari metafora tersebut adalah 'kecil dan sederhana' yang kemudian dialihkan ke A2 yaitu rumah-rumahan burung buatan Cédric yang bentuknya kecil dan sederhana. Pengalihan makna ini dapat dilakukan karena terdapat kesamaan antara <i>la loge du concierge</i> dan rumah-rumahan burung yaitu 'bentuknya yang kecil dan sederhana'. Metafora ini tidak dapat diklasifikasikan ke dalam empat buah metafora yang telah ditentukan karena hasil pengalihan makna <i>la loge du concierge</i> tetap menjadi konkret.

3.2 Gaston

No	Metafora	Halaman/ Panel	Jenis Metafora					Keterangan
			A	B	K-A	S	TT	
1	<p><i>Vous avez planté votre stupide gaffophone tout juste a coté de ces boites de carton ! Et savez-vous ce qu'il y a, dans ces boites, andouille ?</i></p> <p>(Gaston 8)</p>	25/2					V	<p><i>Planter</i> dalam kalimat tersebut adalah metafora. <i>Planter</i> bermakna 'memasukkan tanaman ke dalam tanah'. Komponen makna 'memasukkan sesuatu ke dalam sesuatu' dialihkan ke tindakan menaruh sebuah benda disamping tumpukan benda lain. Pengalihan makna ini membuat acuan berubah dari A1 ke A2. Metafora ini tidak dapat diklasifikasikan ke dalam empat jenis metafora, termasuk ke dalam metafora konkret ke abstrak, karena hasil pengalihan maknanya tetap membuat makna <i>planter</i> menjadi konkret, tidak berubah menjadi abstrak.</p>
2	<p>- <i>Inutile de parler boulot à ce zombie...</i></p> <p>(Gaston 8)</p> <p>- <i>Inutile de parler boulot à ce zombie...</i></p> <p>(En Direct de la Gaffe)</p>	40/5 17/5					V	<p><i>Zombie</i> dalam kalimat tersebut adalah metafora. Komponen makna <i>zombie</i> 'setan/hantu yang dipercaya oleh masyarakat Amerika Latin' dialihkan ke A2 yaitu Gaston. Pengalihan makna ini dapat dilakukan karena adanya kesamaan tingkah antara Gaston dan setan/hantu yaitu muncul dengan cara mengagetkan dan berpenampilan menyeramkan atau berantakan. Sumber pengalihan yang digunakan dalam metafora ini tidak dapat diklasifikasikan ke dalam empat jenis metafora.</p>

No	Metafora	Halaman/ Panel	Jenis Metafora					Keterangan
			A	B	K-A	S	TT	
3	<i>Grrmmmb! Grmb! Trou d'cochon ! ...</i> (Gaston 8)	41/5					V	<i>Trou d'cochon</i> 'lubang/kandang babi' dalam kalimat tersebut merupakan metafora. Komponen makna konotatif yang dimiliki oleh <i>trou d'cochon</i> yaitu 'menjijikkan' dialihkan ke A2 yaitu keadaan kamar Gaston yang kotor dan berantakan. Pengalihan makna tersebut dapat dilakukan karena adanya kesamaan makna antara kamar Gaston dan kandang babi. Metafora ini tidak dapat dikategorikan ke dalam empat jenis metafora yang telah ditentukan karena metafora ini berjenis konkret ke konkret.

LAMPIRAN 2

Astérix



Gambar 1



Gambar 2



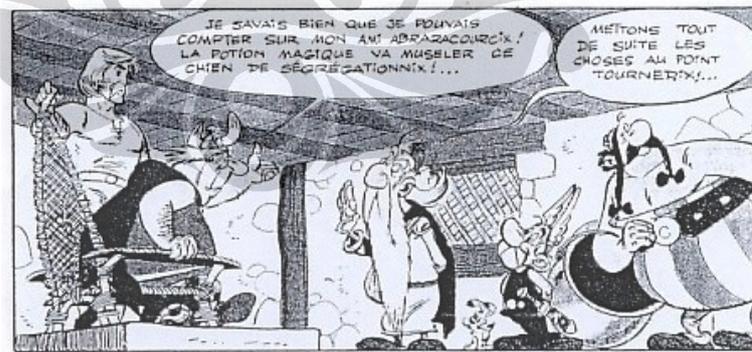
Gambar 3



Gambar 4



Gambar 5



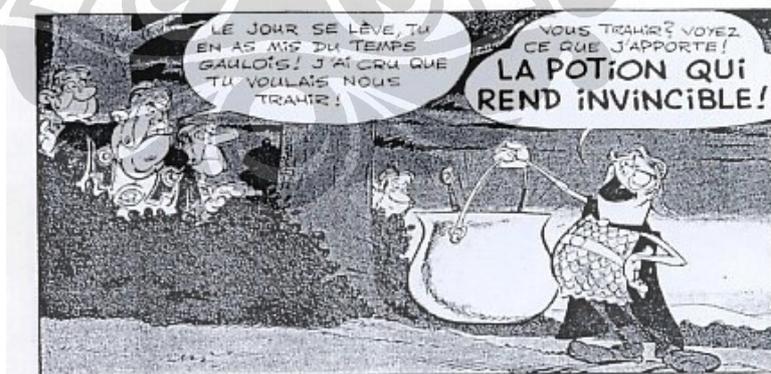
Gambar 6



Gambar 7



Gambar 8



Gambar 9



Gambar 10



Gambar 11



Gambar 12



Gambar 13



Gambar 14



Gambar 15

Les Aventures de Tintin



Gambar 16



Gambar 17



Gambar 18



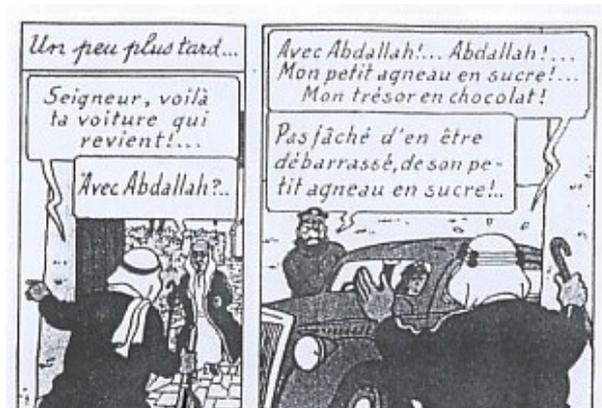
Gambar 19



Gambar 20



Gambar 21



Gambar 22



Gambar 23



Gambar 24



Gambar 25

Lucky Luke



Gambar 26



Gambar 27

Gambar 27



Gambar 28



Gambar 29



Gambar 30



Gambar 31



Gambar 32



Gambar 33



Gambar 34



Gambar 35



Gambar 34



Gambar 35



Gambar 36



Gambar 37

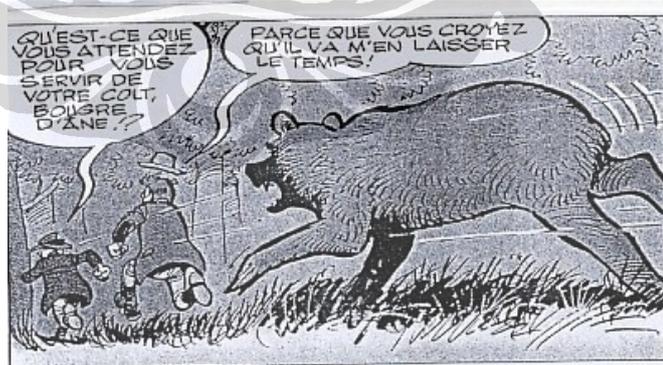


Gambar 38



Gambar 39

Les Tuniques Bleues



Gambar 40

Cédric



Gambar 41



Gambar 42



Gambar 43



Gambar 44



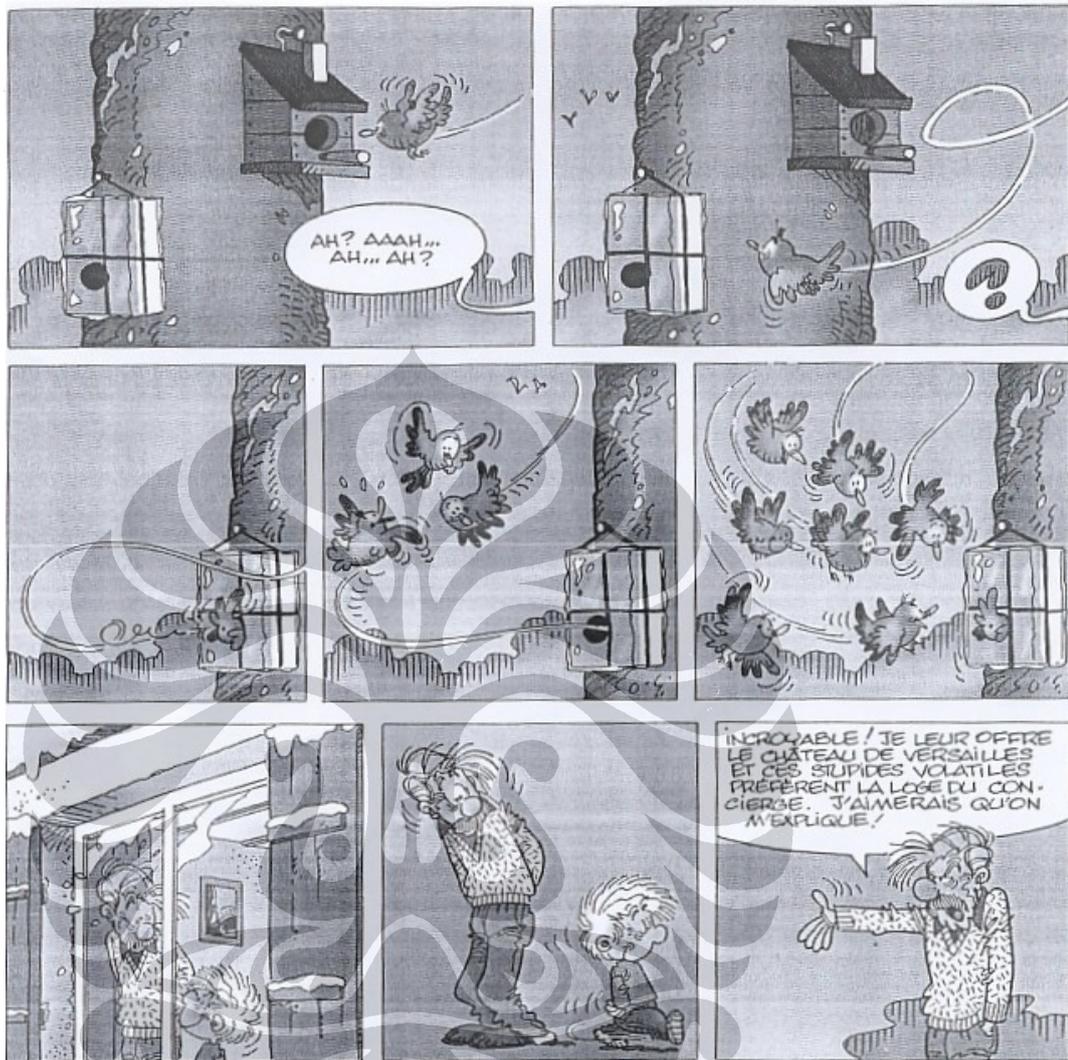
Gambar 45



Gambar 46



Gambar 47



Gambar 48

Gaston



Gambar 49



Gambar 50



Gambar 51

RIWAYAT PENGARANG

FANNY FAJARIANTI, lahir di Ujung Pandang, 11 Januari 1985, adalah anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Danny Rudito Sudjono dan Fatimah Tandipanga. Ia memperoleh pendidikan dasar di Ujung Pandang. Pada tahun 1993, ia mengikuti kedua orang tuanya pindah ke Jakarta. Sekolah menengah pertamanya diselesaikan di SLTP N 102 Cijantung dan dilanjutkan ke SMU N 39 Cijantung, Jakarta Timur. Setelah bekerja keras selama setahun, ia berhasil melanjutkan pendidikan tingginya di Program Studi Prancis Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia dari tahun 2003-2008 dengan pengkhususan linguistik. Di UI pula, ia menyelesaikan tulisan ilmiah “berat” pertamanya berupa skripsi dengan judul “Metafora dalam Komik”. Selama menjadi mahasiswa, ia juga aktif di berbagai kegiatan mahasiswa seperti pernah menjabat sebagai Sekretaris Umum Ikatan Mahasiswa Seksi Prancis (IKABSIS) periode 2005/2006. Beberapa kali pula, ia mengikuti pertemuan tahunan Ikatan Mahasiswa Studi Prancis Indonesia (IMASPI), sebuah wadah bagi 10 universitas negeri di Indonesia yang memiliki program studi Prancis. Selain itu, ia juga aktif dalam organisasi pers kampus BO Pers Suara Mahasiswa di divisi reporter dan riset. Saat ini, ia menggeluti fotografi dengan mengikuti kelas fotografi di Galeri Foto Jurnalistik Antara (GFJA).