UNIVERSITAS INDONESIA

NARASI DALAM *MOE YONKOMA*

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Humaniora

SUDWI KARYADI

NPM: 0806354554

FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA

PROGRAM STUDI JEPANG

DEPOK

JULI 2012

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan sebenarnya menyatakan bahwa skripsi ini saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Indonesia.

Jika di kemudian hari ternyata saya melakukan tindakan Plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Indonesia kepada saya.

Depok, 2 Juli 2012

Sudwi Karyadi

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,

dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk

telah saya nyatakan dengan benar.

Nama	**: Sudwi Karyadi**
NPM	**: 0806354554**
Tanda Tangan	**:**
Tanggal	**: 2 Juli 2012**

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang diajukan oleh :
Nama : Sudwi Karyadi
NPM : 0806354554
Program Studi : Jepang
Judul : *NARASI DALAM MOE YONKOMA*

ini telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Humaniora pada Program Studi Jepang, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Dewi Anggraeni, M. Hum. (.....)

Penguji : Jonnie Rasmada Hutabarat, MA (.....)

Penguji : Yenny Simulya, MA (.....)

Ditetapkan di : Depok
Tanggal : 2 Juli 2012

oleh
DekanFakultas Ilmu Pengetahuan Budaya
Universitas Indonesia

Dr. Bambang Wibawarta
NIP 19651023 199003 1 002

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

KATA PENGANTAR

Dalam kata pengantar ini saya ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada banyak pihak yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini sehingga saya bisa segera lulus dari Program studi Jepang Universitas Indonesia.

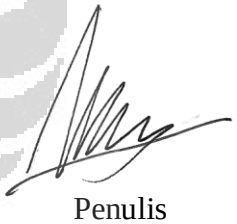
1. Ucapan terima kasih saya ucapkan terutama kepada Reni-sensei yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing dan menasehati saya dalam pembuatan skripsi ini, sampai-sampai membantu saya mencari referensi dengan mengontak temannya yang sedang berada di Jepang, untuk Reni-sensei saya juga mengucapkan selamat menempuh hidup baru.
2. Terima kasih kepada Jonnie-sensei selaku kepala jurusan yang telah membantu dalam pengujian skripsi dan juga menjadi penguji skripsi saya. Terima kasih juga karena telah membuat suasana skripsi menjadi tidak tegang.
3. Terima kasih kepada Sim-sensei selaku penguji skripsi karena telah memberikan kritikan serta masukan terhadap skripsi yang saya buat ini.
4. Terima kasih kepada seluruh sensei yang ada di Jurusan program Studi Jepang yang mendukung mahasiswa melakukan penelitian dan membuat skripsi.
5. Terima kasih kepada teman-teman angkatan 2008 yang telah mendukung pembuatan skripsi ini.
6. Terima kasih terutama untuk Hanna (yang saat itu sedang berada di Jepang) yang telah bersedia meluangkan waktu pikiran dan tenaga menerima pesanan buku Jepang dari saya dan teman-teman yang lain. Terima kasih kepada Dibtyanto yang telah meminjamkan kartu kreditnya untuk memesan buku dari Jepang dan juga selalu mengkritisi skripsi saya. Kepada Radit yang juga menjadi teman diskusi tentang skripsi. Kepada Akbar karena selalu main PSP, kepada Ryo yang selalu mendukung, kepada Ardhi yang langsung menghilang, kepada Ato yang sedang berada di Jepang, kepada Doni yang berada di depan

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

Mako Brimob, kepada Philia yang membantu saya diawal skripsi saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

7. Terima kasih kepada keluarga saya yang yang baru tahu bahwa saya sudah selesai skripsi, kepada Ibu Dewi saya terima kasih karena selalu mengingatkan, memarahi, dan mendukung saya, kepada bapak Djati yang menyediakan sokongan dana dan peralatan dalam penelitian ini. Kepada kakak dan adik saya Nadia dan Kinan karena selalu ada dalam keluarga.
8. Terima kasih juga saya ucapkan kepada orang-orang 'tidak dapat disebutkan namanya' yang telah membantu saya menyelesaikan ini dengan atau tanpa sepengetahuan saya.
9. Terimakasih kepada para *mangaka* yang telah membuat *yonkoma manga* yang sangat menarik sehingga menjadi bahasan dalam penelitian saya ini.

Depok, 12 Juli 2011



Penulis

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Sudwi Karyadi
NPM	: 0806354554
Program studi	: Jepang
Fakultas	: Ilmu Pengetahuan Budaya
Jenis karya	: Skripsi

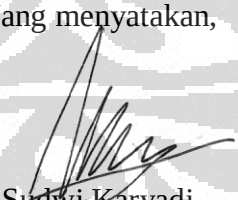
demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

NARASI DALAM MOE YONKOMA

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/ formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok
Pada tanggal : 2 Juli 2012
Yang menyatakan,



Sudwi Karyadi

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

ABSTRAK

Nama : Sudwi Karyadi
Program Studi : Jepang
Judul : Narasi dalam Moe Yonkoma

Yonkoma manga atau komik empat panel merupakan bentuk *manga* narasinya disajikan dalam bentuk empat bagian. *Yonkoma manga* merupakan bentuk yang menjadi pijakan bagi *manga* modern terus berkembang seiring dengan berkembangnya manga secara umum di Jepang. Perkembangan paling mutakhir terjadi pada tahun 2000-an dengan pengadopsian 'elemen *moe*' dalam pembuatan *yonkoma manga,* sehingga memunculkan istilah *moe yonkoma*（萌え４コマ）. *Moe yonkoma* merupakan *yonkoma manga* yang mengadaptasi 'elemen *moe*' dalam pembuatan karakter dan jalan ceritanya. Kepopuleran *moe yonkoma* disebabkan kuatnya tendesi pembaca untuk mengonsumsi database didalamnya (elemen *moe*) sementara narasi *yonkoma manga* tersebut tidak penting lagi. Skripsi ini dibuat untuk membuktikan bahwa sebenarnya bahkan dalam *moe yonkoma* narasi tersebut masih ada.

Kata Kunci :
Manga, *yonkoma*, komik strip, narasi, *moe*

ABSTRACT

Name : Sudwi Karyadi
Study Program : Japanese Studies
Judul : Narrative in *Moe Yonkoma*

Yonkoma manga or four panel comic strip is a type of *manga* which narrative is divided by four panels. *Yonkoma manga* known as a stepping stone of modern *manga* and is still developing today with the advance of *manga* in Japan. by 2000s most recent advancement was happened by applying *moe* elements to the *yonkoma manga*. Which given birth to the term *moe yonkoma*（萌え４コマ）. *Moe yonkoma* is *yonkoma manga* that apply *moe* elements in the character and story making. Critics criticize *moe yonkoma* popularity solely due to readers tendency to consume database (*moe* elements) that appears in the *yonkoma manga* while giving no attention to the narrative. This study prove that even in *moe yonkoma* the narrative is still exist and still getting attention.

Key words :
Manga, *yonkoma*, comic strip, narrative, *moe*

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
SURAT PERYATAAN BEBAS PLAGIARISME ..... **ii**
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS ..... **iii**
LEMBAR PENGESAHAN ..... **iv**
KATA PENGANTAR ..... **v**
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH ..... **vii**
ABSTRAK ..... **viii**
DAFTAR ISI ..... **ix**

BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Rumusan Masalah 7
1.3. Tujuan Penelitian 7
1.4. Metodologi Penelitian 7
1.5. Sistematika Penulisan 8
BAB II YONKOMA MANGA **9**
2.1. Sejarah *Yonkoma Manga* 9
2.2. *Moe Yonkoma* 14
BAB III ANALISA DATA **18**
3.1. Analisa Data 18
3.2. Narasi dalam *yonkoma Manga* 20
3.3.Elemen moe dalam yonkoma Manga 25
3.4. Analisa terhadap Elemen *Moe* dan narasi dalam Sampel *Moe Yonkoma* ... 26
3.4.1. K-ON! 27
3.4.2. Azumanga Daioh 32
3.4.3. Seitokai Yakuin Domo 35
3.4.4. Lucky☆Star 38
3.4.5. Working!! 41
3.4.6. Hidamari Sketch 43

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

3.4.7. **G.A. Geijutsuka Arts Design Class** 45
3.4.8. Kill Me Baby **..... 48**
BAB IV KESIMPULAN 49
DAFTAR PUSTAKA 51

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Komik empat panel atau *yonkoma manga*（４コマ漫画) adalah salah satu bentuk populer *manga* (komik Jepang 漫画) yang disajikan dalam empat panel[1]. Tiga koran terbesar Jepang *Asahi Shimbun*, *Yomiuri Shinbun*, dan *Mainichi Shinbun* tercatat memiliki *yonkoma manga* yang dimuat secara berseri di dalamnya[2]. Seperti komik strip[3] pada awalnya *yonkoma manga* hanya dimuat di koran atau majalah. Seiring dengan perkembangan zaman *yonkoma manga* tidak hanya muncul sebagai suplemen koran atau majalah. *Yonkoma manga* muncul dalam bentuk buku komik satuan （*Tankoubon* 単行本）, majalah *manga*（*Mangashi* 漫画誌）, majalah khusus *yonkoma manga* （*Yonkoma mangashi* ４コマ漫画誌）, Web Comic（ウェブコミックス）dan bentuk lainnya.

Pada Zaman Meiji (1868-1912) mulai dikenal prototipe *yonkoma manga* dengan balon dialog dan panel bergaya komik strip barat yang dibuat meniru komik strip dan karikatur Eropa[4]. Masyarakat Jepang mulai mengenal komik strip dan karikatur barat dari majalah-majalah yang diterbitkan oleh ekspatriat yang mulai datang dan tinggal di Jepang setelah Jepang mulai membuka diri dan mengakhiri *Sakoku*. "Japan Punch"[5] yang terbit dari 1862-1887 menjadi hits di kalangan pembaca termasuk *manga*ka Jepang seperti Kinkichiro Honda dan Kiyochika Kobayashi yang membuat karikatur untuk majalah Jepang

---

[1] Panel atau bingkai adalah garis-garis yang digoreskan di sekitar pelukisan sebuah adegan, yang berlaku sebagai pengurung tindakan yang merupakan pecahan tindakan (segment of action) (Eisner dalam Ajidarma, 2011 : 41)

[2] Diambil dari "Shinbun *Yonkoma manga* ga Egaku Tarou Asou" http://www.toyo.ac.jp /soc/project/pdf/48-1-15mizuno.pdf pada 21 Oktober 2011 pukul 16.28

[3] Komik strip (*comic strip*) merujuk pada *"a short series of amusing drawings with a small amount of writing which is usually publised in a newspaper"* atau sebuah seri gambar yang menarik dengan sedikit teks yang biasanya diterbitkan dalam koran (Cambridge, 2003: 239).

[4] Balon dialog merupakan tempat sebuah teks dimasukan di dalam sebuah komik atau karikatur, sementara panel adalah ruang batas yang memisahkan antara adegan di

[5] "Japan Punch" (1862-1887) merupakan majalah humor yang memuat komik strip dan karikatur yang dibuat oleh Charles Wirgman seorang warga negara Inggris yang tinggal di Yokohama

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

"Marumaru Chimbun" dengan meniru gaya karikatur "Japan Punch". Pada akhir abad ke-19 fokus *mangaka*[6] Jepang bergeser dari karikatur dan kartun gaya Eropa ke gaya Amerika[7]. *Mangaka* Jepang seperti Rakuten Kitazawa (1875-1955) dan Ippei Okamoto (1886-1948) mulai mengadaptasi dan mempopulerkan komik strip Amerika, Pada 1902 Kitazawa membuat komik strip Jepang pertama yang dimuat secara berseri di koran "Jiji Shinpo" berjudul "Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu" (Petualangan Tagosaku dan Mokube di Tokyo). Sementara itu Ippei Okamoto yang sempat pergi ke Amerika memperkenalkan komik strip Amerika "Bringing Up Father" karya Charles McManus lewat artikelnya di koran Asahi, Ia juga bereksperimen dengan naratif komik strip. Kepopuleran komik strip Amerika seperti "Bringing Up Father" yang mulai terbit di Jepang pada 1923 menarik minat Penerbit Koran dan *mangaka* Jepang untuk mengadaptasi gaya gambar dan teknik pembuatan komik strip Amerika, pada tahun yang sama muncul *manga* "Nonki na Tosan" (Bapak yang Santai) karya Yutaka Aso yang merupakan adaptasi "Bringing up Father" (L.Schodt, 1983: 41 - 48).

"Nonki na Tousan" 28 Oktober 1923, adaptasi dari komik strip Amerika "Bringing Up Father" menggunakan enam panel (Shimizu, 2009: 47).

[6] *Mangaka*（漫画家） merupakan istilah dalam bahasa Jepang untuk pelukis komik, karikaturnis, kartunis.

[7] Komik strip dan kartun Amerika menyampaikan isinya dengan lebih bebas dan hidup. Pada masa ini juga koran New York World milik Joseph Pulitzer juga sedang bereksperimen dengan komik strip yang memiliki panel yang berurutan dan balon kata (L.Schodt. 1983: 41).

Pada masa ini juga *manga*ka Jepang mulai memperhatikan dan menekankan narasi *kishoutenketsu* （起承転結）[8]dalam pembuatan komik strip. Sebelum adanya penekanan ini prototipe *Yonkoma manga* yang dihasilkan dari adaptasi komik strip Amerika belum tentu berbentuk empat panel sehingga sebuah prototipe *yonkoma manga* dapat menggunakan 1-8 panel, tergantung dari *mangaka*-nya. Misalnya "Nonki na Tosan" pada awalnya masih menggunakan enam atau delapan panel. Dengan penekanan terhadap narasi *kishoutenketsu* cerita dalam *yonkoma manga* dapat dibagi menjadi empat bagian yaitu '*Ki'*（起）bagian pertama yang berisi pengenalan cerita dan latar, bagian kedua '*Shou'*（承）yang berisi perkembangan dari awal cerita cerita , bagian ketiga '*Ten'*（転）yang berisi klimaks cerita dan '*Ketsu'*（結）bagian keempat yang berisi konklusi yang tidak terduga dan mengundang tawa. Penekanan narasi *kishoutenketsu* memungkinkan pembuatan *manga* dengan empat panel yang menjadi standar dan acuan dalam pembuatan *yonkoma manga* yang dikenal hingga masa kini (L.Schodt, 1983: 51; Shimizu, 2009: 18).

Pada tahun 2000-an, *yonkoma manga* mulai mengadopsi penggunaan elemen *moe* （*moe yousou* 萌え要素） dan memunculkan genre *yonkoma manga* baru yang dikenal dengan nama *moe yonkoma* （萌え４コマ）. *Moe yonkoma* merupakan *yonkoma manga* yang menekankan penggunaan elemen *moe*[9]dalam pembuatan karakter dan ceritanya. Fenomena kepopuleran *moe yonkoma* ini bisa dilihat dalam artikel wawancara dengan editor Houbunsha, salah satu penerbit *yonkoma manga* terbesar di Jepang :

[8] narasi *kishoutenketsu* merupakan narasi klasik Jepang yang membagi sebuah narasi kedalam empat bagian.

[9] Elemen *moe* （*moe youso* 萌え要素） merupakan elemen dalam suatu karakter dikembangkan secara efektif untuk membuat seseorang merasa *moe*, yang bisa menjadi sebuah elemen *moe* misalnya pakaian, gaya rambut, sifat, latar belakang dll dari sebuah karakter. elemen *moe* ini muncul melalui proses *trial-and-error* dan disetujui secara konvensi oleh kelompok *otaku* (Azuma Hiroki, 2011: 39 - 47).

> ここ数年、かわいらしい絵柄でキャラクターの魅力を前面に押し出した４コママンガ――「萌え４コマ」が、従来の４コママンガ読者の枠を超え、幅広い層で話題を呼んでいます。
>
> Beberapa tahun ini *yonkoma manga* yang menekankan pada daya tarik gaya gambar desain karakter yang imut bisa sehingga mencakup subjek pembaca yang luas dan menembus batasan pembaca *yonkoma manga* tradisional.[10]

Kepuleran *moe* ini berhubungan dengan kemunculan *otaku*, istilah *moe* pada awalnya merupakan jargon *otaku* untuk menggambarkan perasaan tertarik yang mendalam seseorang terhadap satu karakter[11] yang disukainya. Dalam bahasa Jepang *moe* merupakan permainan kata dari kata 'terbakar' (*moeru* 燃える) atau kuncup (*moeru* 萌える). *Moe* ('terbakar') menggambarkan perasaan seorang yang membara (*moeru*) terhadap suatu karakter, sementara *moe* ('kuncup') menggambarkan perasaan yang lebih halus terhadap objek yang menarik, walaupun begitu perasaan tersebut bisa juga (sering) dalam bentuk ketertarikan seksual[12]. Seseorang bisa "*moe-ru*" atau merasa *moe* terhadap sesuatu dan sesuatu yang membuat seseorang merasa *moe* ini sangat beragam, tergantung dari kesukaan masing-masing. Berbagai hal yang bisa membuat seseorang merasakan *moe* kemudian disebut sebagai 'elemen *moe'*. Elemen *moe* mengacu pada attribut sifat maupun ciri khas dalam suatu objek yang bisa memicu perasaan *moe* baik yang *moe* 'terbakar' maupun yang *moe* 'kuncup'. Walaupun istilah *moe* ini berasal dari kelompok *otaku*, penggunaannya semakin diterima secara luas di masyarakat umum, sama seperti penggunaan kata *otaku* itu sendiri (Macias dan Machiyama, 2004: 146).

---

[10] Diambil dari artikel "*Moe yonkoma ii kanji?*" http://www.p-tina.net/interview/78 pada 7 Desember 2011 pukul 21.31.

[11] Merujuk pada pengertian umum karakter dalam bahasa Jepang sebagai *toujou jinbutsu* （登場人物） atau peran atau pelaku yang muncul di dalam karya fiksi (*manga*, anime, novel dll). Karakter juga merujuk pada tokoh-tokoh dalam sebuah narasi (Keraf, 1983: 164)

[12] Diambil dari Patrick W Galbraith "*Moe* Exploring Virtual Potential in Post-Millennial Japan" http://www.japanesestudies.org.uk/articles/2009/Galbraith.html pada 11 November 2011 pukul 10.56.

Moe Yonkoma Azumanga Daioh Volume 2 karya Azuma Kiyohiko 2000

Kemunculan *yonkoma manga "*Azumanga Daioh" karya Azuma Kiyohiko yang populer pada tahun 2000an yang kemudian diadaptasi ke dalam bentuk *anime* (animasi) sering disebut sebagai awal kemunculan genre *moe yonkoma*. Genre *moe yonkoma* memiliki beberapa ciri khas, pertama karakternya yang muncul dalam *moe yonkoma* memiliki elemen *moe*, kedua pemilihan tema kehidupan sehari-hari, ketiga penggunaan karakter yang masih muda, biasanya yang masih duduk di SMP atau SMA, dan keempat adalah munculnya banyak karakter perempuan. Telah diketahui secara umum bahwa kepopuleran sebuah *manga* akan berujung pada adaptasi *manga* tersebut kedalam bentuk animasi, dalam beberapa tahun ini (2000 - 2012) muncul adaptasi animasi *yonkoma manga* yang kesemuanya memiliki elemen *moe*.

Dalam buku "*Otaku*: Japan's Database Animals", Azuma Hiroki mendeskripsikan bagaimana fenomena *moe* muncul. Sebelum kemunculan *moe*, sebuah karya baik *anime* ataupun *manga* dikonsumsi sebagai sebuah *grand narrative*[13]. Narasi-narasi kecil di dalamnya tidak lebih dari sebuah pendukung

[13] *Grand Narrative* atau narasi besar merupakan istilah dalam posmodern yang digunakan oleh Jean Francois Lyotard untuk merujuk pada ide-ide dan teori besar dunia seperti agama, ideologi politik dll. Otsuka Eiji dan kemudian Hiroki Azuma mengaplikasikan teori narasi besar tersebut kedalam konsumsi *otaku* terhadap anime, *manga* ataupun game sebagai sebuah gagasan atau tema besar yang mendasari pembuatan suatu karya. (Azuma Hiroki *Otaku: Japan's* database *animals*: 26 - 31).

bagi narasi yang lebih besar (Otsuka dalam Azuma, 2009: 26). Keadaan berubah setelah kemunculan *moe*, arti atau pesan yang disampaikan oleh sebuah karya tidak lagi dipedulikan, *otaku* (konsumen) lebih memilih untuk menikmati data dan fakta tentang dunia yang fiksi atau mengonsumsi fragmen-fragmen kecil dari karya tersebut. kecenderungan ini dicontohkan Azuma dalam anime "Neon Genesis Evangelion" yang bercerita tentang perang melawan monster di dalam dunia setelah bencana besar, namun yang dikonsumsi dalam anime tersebut bukanlah 'ide besar' nya tetapi karakter perempuan Ayanami Rei yang membutuhkan sebuah latar cerita agar dapat dikonsumsi. Setelah kemunculan Ayanami Rei dalam Evangelion elemen-elemen yang ada dan disukai dalam karakter tersebut digunakan kembali dalam anime lainnya, misalnya karakter Hoshino Ruri dalam anime "Martian Successor Nadesico", Tsukishima Ruriko.dalam game "Droplet" dan Otorii Tsubame dalam anime "Cyber Team in Akihabara". Semua karakter tersebut memiliki kesamaan elemen, yaitu rambut berwarna biru, kulit putih, pendiam dan misterius, inilah contoh elemen *moe*.

Contoh elemen moe

Tidak ada kebutuhan untuk elemen-elemen tersebut untuk kembali pada narasi besarnya, baik di karya original ataupun di dunia nyata. Elemen-elemen tersebut seakan-akan telah dimasukkan kedalam sebuah database[14] yang isinya bisa di lintas-referensikan (dipakai berulang-ulang) dengan mudah. Kemudahan lintas-referensi membuat pembedaan antara yang karya orisinal dan salinannya

[14] *Database* disini merujuk pada pengertian Hiroki Azuma terhadap pola konsumsi *otaku* terhadap karakter yang memiliki elemen *moe*, *database* merupakan kumpulan elemen *moe* yang setiap elemennya terdaftar melalui adanya sebuah titik masuk (*entry point*). Titik masuknya sebuah elemen *moe* bisa melalui sebuah naratif sebuah karya, *polling*, illustrasi, sampaidengan rekayasa teknologi. Namun pada perkembangannya titik masuk ini mulai ditinggalkan. (Azuma, 2009: 38-39)

hancur sehingga elemen-elemen tersebut tidak perlu lagi merujuk pada narasi besarnya baik dalam karya aslinya ataupun dalam dunia nyata. Fenomena inilah yang menjadi awal kemunculan fenomena *moe* (Azuma 2001 :29). Bila pandangan ini benar maka dalam *moe yonkoma* narasi tidak lagi penting, yang penting adalah kemunculan elemen *moe* di dalam *moe yonkoma* tersebut.

Apakah benar *moe yonkoma* sebagai salah satu media yang mengadaptasi dan menekankan *moe* telah kehilangan narasi, dan hanya mementingkan *elemen moe* yang ada di dalamnya saja? Tujuan penelitian ini adalah menjawab pertanyaan tersebut dengan melihat sejarah *yonkoma manga* dan melihat teori narasi dibalik bentuk *moe yonkoma*.

1.2.Rumusan Masalah

Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penekankan elemen *moe* dalam pembuatan *yonkoma manga* bisa menurunkan narasinya, karena selama ini elemen *moe* dikenal sebagai penyebab dikesampingkannya atau bahkan dibuangnya narasi dalam *manga*, *anime*, ataupun game untuk sekedar mengutamakan elemen *moe* dalam karakter.

1.3.Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan apakah pemakaian elemen *moe* oleh *mangaka* akan mempengaruhi narasi dalam *yonkoma manga*, dan membuktikan bahwa *moe yonkoma* sebenarnya masih memiliki narasi.

1.4.Metodologi Penelitian

Penelitian akan dilakukan dengan metode deskriptif analitis yaitu dengan menganalisa data pustaka dari berbagai sumber seperti buku, internet dan juga penelitian sebelumnya tentang *manga*. Penelitan ini akan dikhususkan meneliti tentang *yonkoma manga*, khususnya yang mengandung elemen *moe*, dengan mengambil sampel beberapa *yonkoma manga* yang populer di dalam masyarakat Jepang (pembaca *manga*). Sampel yang dikumpulkan akan dianalisa dengan

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

yonkoma manga dari Ito Gou dam teori database dari Hiroki Azuma untuk mencari efek dari penggunaan elemen *moe* tersebut terhadap *yonkoma manga*.

1.5. Sistematika Penelitian

Skripsi ini akan terdiri dari empat bab, uraian atas keempat bab itu tersebut akan dijelaskan di bawah ini.

Bab I merupakan Bab Pendahuluan. Bab ini terdiri dari empat subbab, yaitu Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan penelitian, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penelitian.

Bab II merupakan Bab Landasan Teori tentang *moe yonkoma*, pada Bab II ini akan dijelaskan sejarah *yonkoma manga* dari awal terbentuknya sampai ke kemunculan *moe yonkoma* untuk kemudian memaparkan *yonkoma manga* menurut peneliti manga seperti Itou Gou dan Isao Shimizu. Pada bab ini juga akan dijelaskan tentang apa itu *moe*, apa itu elemen *moe*, dan bagaimana *moe* telah mempengaruhi *yonkoma manga* dengan kemunculan genre *moe yonkoma*. Penjelasan akan dilakukan berdasarkan peneliti subkultur Jepang seperti Azuma Hiroki, Patrick.W. Galbraith dan Thommas Lamarre.

Bab III merupakan Bab Analisa. Bab ini berupa analisa data yang diperoleh berdasarkan masalah dan tujuan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya. Analisa dilakukan terhadap sampel *yonkoma manga* yang mengandung elemen *moe* untuk melihat apakah narasi didalamnya telah berubah atau tidak jika ditelaah dengan teori *yonkoma manga*. Narasi akan di analisa berdasarkan struktur narasi umum dan narasi khusus *yonkoma manga* yaitu *kishoutenketsu*, selain narasi juga akan dianalisa melalui keberadaan *ochi, boke* dan *tsukkomi* yang dikenal sebagai tanda keberadaan narasi humor dalam *rakugo* dan *manzai.*

Bab IV merupakan Kesimpulan. Bab terakhir ini berupa kesimpulan atas hasil analisa pada Bab III, yang mengakhiri penyajian skripsi ini.

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

BAB II
YONKOMA MANGA

2.1. Sejarah *Yonkoma manga*

Prototipe *yonkoma manga* dan juga *manga* dipelopori oleh Katsushika Hokusai（葛飾北斎）yang membuat 15 volume kumpulan Illustrasi berjudul "*Hokusai Manga"* （北斎漫画）dan diterbitkan dari 1814-1878. Dalam kumpulan illustrasinya ini Hokusai tercatat telah menggunakan panel yang berurutan (*sequential panel*) yang merupakan dasar dari sebuah komik [15] (L.Schodt 1983: 33; Shimizu 2009:8-12;) . Pengaruh barat dalam manga mulai masuk dengan berakhirnya kebijakan menutup diri '*sakoku'*（鎖国）yang juga menandai dimulainya Zaman Meiji (1868-1912). Pada 1862-1887 Charles Wirgman seorang berkebangsaan Inggris yang tinggal di Jepang menerbitkan majalah humor berjudul "Japan Punch" yang berisi karikatur tentang konflik antara budaya barat dan budaya Jepang. Wirgman memperkenalkan penggunaan balon kata dalam karikatur dan strip komiknya. Kepopuleran "Japan Punch" memunculkan majalah tiruan buatan orang Jepang seperti "Eshimbun Nihonchi*"* (Koran Bergambar Jepang) pada 1874 dan "Marumaru Chimbun" buatan Fumio Nomura pada 1877. Sementara itu pada 1887 George Bigot ekspatriat berkebangsaan Perancis menerbitkan majalah "Toba-e" yang menggambarkan keadaan sosial dan politik di Jepang dalam karikatur berurutan secara naratif. Kedua tokoh ini mempengaruhi munculnya *manga* modern termasuk juga *yonkoma manga* yang mengadaptasi gaya barat namun juga mulai memberikan perhatian terhadap narasi *kishoutenketsu* (L.Schodt. 1983: 38-40; Kinko. 2008: 29-30; Shimizu: 20-24).

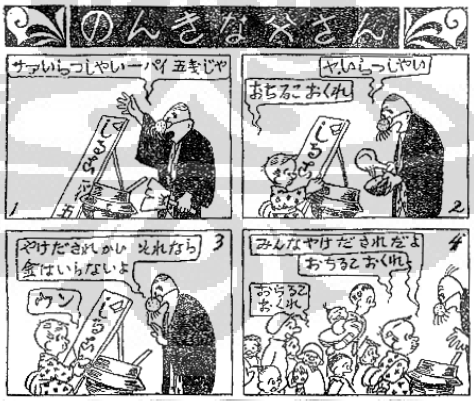
Pada Zaman Taisho (1912-1926) hingga masa sebelum Jepang terlibat dalam perang di Cina (1926-1937), *yonkoma manga* mulai dimuat secara berseri

[15] Komik sebagai seni bertutur dengan gambar secara berurutan atau seni keberurutan (*sequential art*). (Will Eisner dalam Ajidarma 2011: 37)

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

di koran. *Mangaka*[16] Jepang seperti Rakuten Kitazawa (1875-1955) dan Ippei Okamoto (1886-1948) mulai mengadaptasi dan mempopulerkan komik strip Amerika dalam bentuk prototipe *yonkoma manga*. Pada 1902 Kitazawa membuat komik strip Jepang pertama yang dimuat di koran "Jiji Shimpo" berjudul "Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu" (Perjalanan Tagosaku dan Mokube di Tokyo) yang menjadi salah satu prototipe *yonkoma manga*. Sementara itu Ippei Okamoto selain bereksperimen dengan dengan narasi dalam komik stripnya, ia juga sempat pergi ke Amerika dan memperkenalkan komik Strip Amerika "Bringing Up Father" karya Charles McManus lewat artikel di koran Asahi[17].

"Bringing up Father" dalam bahasa Jepang di Asahi Graf 1 April 1923 (Shimizu, 2009: 47).



"Nonki na Tousan" dimuat di Houchi Shinbun 26 November 1923 (Shimizu, 2009: 47).

[16] *Mangaka* （漫画家）merupakan istilah dalam bahasa Jepang untuk komikus.

[17] *Yonkoma manga* buatan Ippei Okamoto tergolong sedikit, ia sendiri lebih dikenal sebagai seorang kartunis-jurnalis (漫画漫文) (L.Schodt. 1983:43; Shimizu, 2009: 44).

Kepopuleran komik strip Amerika seperti "Bringing Up Father" dan "Blondie" yang terbit kemudian di Jepang menarik minat penerbit koran dan *mangaka* Jepang untuk mengadaptasi gaya gambar dan teknik pembuatan komik strip Amerika. Pada tahun yang sama terbitnya "Bringing up Father" di Jepang (1923) muncul adaptasi Jepang dalam bentuk *yonkoma manga* berjudul "Nonki na Tousan" (Ayah yang Santai) [18] karya Yutaka Aso. Pengaruh komik strip Amerika semakin kuat menggantikan pengaruh komik strip Eropa karena pembaca Jepang lebih menyukai gaya komik strip Amerika yang humornya dianggap lebih lepas (L.Schodt. 1983: 41-48). *Yonkoma manga* mendapatkan perhatian dari koran Jepang karena dinilai sebagai media yang tepat untuk menaikkan oplah koran, menyebarkan gagasan dan ideologi politik dan bisa mengakomodasi tempat yang terbatas dalam koran. Hingga dimulainya perang di Cina dan keterlibatan Jepang dalam Perang II *yonkoma manga* merupakan salah satu sumber hiburan yang populer dalam masyarakat Jepang[19] (Shimizu, 2009: 51-52).

Perkembangan *yonkoma manga* mengalami stagnasi[20] dengan terlibatnya Jepang dalam Perang di Cina (1937) kemudian Perand Dunia II di Pasifik (1941), keterbatasan kertas dan sumber daya menyebabkan hanya sedikit *manga* yang bisa diterbitkan. Beberapa *yonkoma manga* yang terbit pada masa ini ikut menjadi corong bagi pemerintah Jepang untuk mempromosikan perang yang sedang dijalani Jepang, sebagai contoh *manga* Norakuro yang menggambarkan kehidupan seekor anjing hitam yang bergabung dalam pasukan Jepang dan *yonkoma manga* "*Fuku-chan*" yang pada awalnya netral berubah menjadi pro-perang dengan menjadi bagian dari propaganda (L.Schodt 1983: 55-59; L.Schodt. 1997:12).

Setelah menyerah tanpa syarat pada bulan Agustus 1945, Jepang berada di bawah pendudukan sekutu yang dipimpin oleh Amerika Serikat dan menandai dimulainya masa sesudah perang (*Post War* 戦後). *Yonkoma manga* pada zaman

[18] Nonki na Tousan, pada awalnya merupakan *manga* dengan 8 panel, kemudian berubah menjadi *manga* 6 panel dan terakhir menjadi *manga* 4 panel (Shimizu, 2009: 47).
[19] *Yonkoma manga* Nonki na Tousan, pada awalnya diterbitkan secara berkala sebagai hiburan bagi korban gempa besar Kanto pada 1923 (Kinko, 2008: 33; Shimizu 2009:51).
[20] pada masa perang banyak *manga*ka yang tidak aktif karena harus berpartisipasi dalam perang, *manga*ka yang masih bisa aktif bergabung dalam perkumpulan *manga*ka dibawah pemerintah untuk membuat *manga* yang mendukung usaha Jepang dalam perang (L.Schodt 1983: 55).

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

ini menggambarkan masyarakat Jepang yang menghadapi perubahan sosial dan budaya dibawah pendudukan sekutu. *Yonkoma manga* "*Sazae-san*" yang terbit pada 1946 di Asahi Shinbun dan Todoroki-san yang terbit kembali sebagai *yonkoma manga* di Yomiuri Shinbun pada 1945, muncul dan menjadi wakil semangat zamannya. Kedua *yonkoma manga* tersebut dimuat di korannya masing-masing hingga tahun 70an dan menandai *Yonkoma manga* yang kembali populer di koran-koran Jepang setelah perang berakhir (Shimizu 2009: 106).

Pada Zaman Showa 30-40 (1955-1965) muncul *salaryman manga* yang ditargetkan untuk pembaca yang lebih dewasa. *Salaryman manga* merupakan *manga* yang menceritakan tentang kehidupan dan hubungan dalam sebuah perusahaan yang biasanya dibuat oleh *mangaka* yang telah mengalami hidup sebagai seorang *salaryman*. Kemunculan *salaryman*[21] *manga* disebabkan oleh generasi '*Baby Boom'*[22] yang tumbuh dengan membaca *manga* sudah mulai dewasa dan mulai memasuki dunia kerja, sementara kesukaan mereka membaca *manga* tetap bertahan, untuk menyesuaikan dengan keadaan pembaca maka munculah *manga* dengan tema yang lebih dewasa, salah satunya adalah *salaryman manga*.

Pada tahun 1965 *yonkoma manga* karya Sanpei Satou yang berjudul "*Fuji Santaro*" mulai dimuat secara berseri dalam koran Asahi dan merupakan *salaryman manga* yang pertama kali muncul (L.Schodt 1983: 111; Shimizu. 2009 : 134). Selain muncul dalam koran, *salaryman yonkoma manga* juga muncul dalam majalah berita, majalah komik dewasa ataupun dalam bentuk buku satuan. Perkembangan *yonkoma manga* berlanjut pada Zaman Showa 50-60 (1975-1985) banyak *yonkoma manga* yang muncul dalam bentuk suplemen majalah, selain itu muncul juga genre baru yaitu *fujyouri yonkoma manga*（不条理 4 コマ漫画）yang isinya absurd, sulit dipahami, aneh namun tetap lucu (Shimizu 2009:161-162). *Yonkoma manga* yang terkenal muncul pada masa ini adalah *yonkoma manga Kariage-kun* dan *Kobo-chan* karya Ueda Masashi yang juga sudah terbit di Indonesia.

---

[21] *Salaryman*（サラリーマン）merupakan sebutan untuk kelas pekerja kantoran yang mendominasi pekerja di Jepang.

[22] Generasi baby *boom* pertama merupakan generasi pekerja Jepang yang lahir pada tahun 40an.

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

Yonkoma manga Kobo Chan karya Ueda Masashi

Pada Zaman Heisei (1989 -) jumlah *yonkoma manga* yang dimuat secara berseri di koran berkurang, namun perkembangan teknologi telah membawa *yonkoma manga* ke berbagai media seperti internet, handphone dan juga majalah. Sementara itu pada 2000an berkembang genre baru dalam *yonkoma manga* yaitu *moe yonkoma*. Kemunculan *moe yonkoma* ditandai dengan terbitnya *yonkoma manga* "Azu*manga* Daioh" karya Azuma Kiyohiko yang mulai dimuat secara berseri dalam majalah Dengeki Daioh pada tahun 1999, kepopuleran Azumanga Daioh diikuti dengan adaptasi ke dalam anime, game dan merchandise. Kesuksesan Azumanga Daioh disebut sebagai awal dari genre *moe yonkoma*.

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

2. 2. *Moe Yonkoma*

Pada tahun 2000-an 'elemen *moe*' mulai sering diadaptasi dalam pembuatan *yonkoma manga,* sehingga istilah *moe yonkoma*（萌え４コマ）mulai dikenal. Dalam bukunya "*Yonkoma manga* Hokusai kara *Moe* Made" Shimizu mendeskripsikan *moe yonkoma* sebagai berikut

> 可愛い少女たちを主人公に、その日常会話のユーモアを 4 コマ漫画にまとめて評判になる。
>
> *Yonkoma manga* yang memiliki reputasi menampilkan humor dalam perbincangan sehari-hari dengan gadis-gadis imut sebagai karakter utama.
>
> (Shimizu 2009:166)

Moe yonkoma merupakan *yonkoma manga* yang mengadaptasi 'elemen *moe*' [23] didalam pembuatan karakter [24] dan jalan ceritanya. Azuma mendeskripsikan elemen *moe* sebagai berikut

> *Most of the moe-elements are visual, but there are other kinds of moe-elements, such as a particular way of speaking, settings, stereotypical narrative development, and the specific curves of a figurine.*
>
> 'elemen *moe*' kebanyakan berbentuk visual namun ada juga 'elemen *moe*' lain seperti cara bicara tertentu, latar, perkembangan narasi yang stereotip, dan juga beberapa lekukan tertentu pada tubuh suatu karakter.
>
> (Azuma, 2009: 42)

Kepopuleran *yonkoma manga* "*Azumanga* Daioh" (1999) karya Azuma Kiyohiko menjadi awal dimulainya kepopuleran genre *Moe yonkoma*. *Yonkoma manga* yang muncul setelah "Azumanga Daioh" dianggap memiliki banyak

[23] Lihat halaman 3

[24] Merujuk pada pengertian umum karakter dalam bahasa Jepang sebagai 登場人物 *toujou jinbutsu* atau orang yang muncul (di dalam *manga*, anime, novel dan lain lain). Pembuatan karakter termasuk desain karakter, latar belakang karakter, hingga cara karakter tersebut bicara.

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

kesamaan ciri khas yaitu: *pertama* karakternya yang muncul memiliki 'elemen *moe*'; *kedua* pemilihan tema kehidupan sehari-hari; *ketiga* munculnya banyak karakter perempuan; dan *keempat* penggunaan karakter yang masih muda, biasanya yang masih SMP atau SMA. Setiap *yonkoma manga* yang memiliki ciri khas seperti diatas dikategorikan sebagai *moe yonkoma*. Selama 2000 – 2012 muncul beberapa *yonkoma manga* yang populer di masyarakat Jepang. *Yonkoma manga* seperti "Azumanga Daioh", "K-on!", "Hidamari Sketch", "A-channel", "Seitokai Yakuindomo", "Working!", "Kanamemo", "Doujin Works", "GA:Geijutsuka Design Art Class", "Kill me Baby", "Yurumeitsu" dan "Acchi Kocchi" cukup laku dan populer untuk mendapatkan adaptasi anime dan semua *yonkoma manga* tersebut dapat dikategorikan dalam genre *moe yonkoma*. *Yonkoma manga* K-on! misalnya sudah terjual lebih dari 2.500.000 eksemplar pada 2011[25], sementara adaptasi animasinya terjual sebanyak lebih dari 520.000 keping[26], sementara itu Azumanga Daioh yang dianggap sebagai awal *moe yonkoma* telah terjual lebih dari 3.200.000 eksemplar pada 2009[27]

Dalam buku "*Otaku*: Japan's Database Animals", Azuma menyebutkan tentang konsep *database*. *Database* merupakan konsep penggunaan ciri khas suatu karakter secara berulang-ulang di berbagai media tanpa harus merujuk kembali kepada cerita aslinya. Azuma berpendapat bahwa konsumsi narasi saat ini telah digantikan dengan konsumsi *database*[28]. Dengan konsumsi *database* berarti seseorang memilih untuk mengonsumsi suatu karya hanya berdasarkan *database* yang ada dalam karya tersebut, narasi dalam cerita tersebut tidak penting dan telah menghilang (Azuma Hiroki, 2011 : 27-28). Kepopuleran *moe yonkoma* disebabkan kuatnya tendesi pembaca untuk mengonsumsi database didalamnya (elemen *moe*) sementara narasi *yonkoma manga* tersebut tidak penting lagi. Kritik utama terhadap *moe yonkoma* dikemukakan Ito Yuu（伊藤遊）yang dimuat dalam Koran Asahi pada 10 Oktober 2010, ia mengkritik *yonkoma manga*

---

[25] Diambil dari http://mantan-web.jp/2011/02/09/20110208dog00m200059000c.html 18 Juni 2012 21:54

[26] http://www.animenewsnetwork.com/news/2011-02-22/k-on-is-1st-tv-anime-franchise-to-sell-500000+bds 18 Juni 2012 22:39

[27] http://mainichi.jp/enta/mantan/archive/news/2009/04/22/20090422mog00m200036000c.html 18 Juni 2012 22:54

[28] Lihat halaman 7

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

K-ON! sebagai sebuah karya yang tidak memiliki cerita, dengan karakter yang tidak berkembang dan juga narasi *kishoutenketsu* yang tidak berjalan. Berikut artikelnya :

> 高校の軽音部に入ってギターを始めた唯と、バンドを組んだ同級生 3 人の部活動ライフを追う４コマ漫画「けいおん！」。とは言っても、描かれるのは、部室で行われるお茶会でのケーキ品評や、試験勉強にあたふたする姿など、普通の女子高校生のゆるーい日常。ライブ熱気や高揚感を伝える「BECK」のような「音楽マンガ」とは違う。
>
> Dalam K-on! kita diajak mengikuti kegiatan Yui yang mulai mulai belajar bermain gitar setelah masuk klub *light music* SMA dan bersama ketiga orang temannya membentuk sebuah band. Akan tetapi yang ditampilkan (dalam *yonkoma manga* ini) malah adegan minum teh dan makan kue di ruang klub, ataupun adegan Yui yang terburu-buru belajar untuk menghadapi ujian.
>
> ４コマの基本である起承転結や「オチ」は重視されていない。作品の魅力はかわいらしい「萌えキャラ」そのものだ。近年、萌えキャラマンガに親しむオタク文化が醸成したものに、自分なりの物語を想像する能力が挙げられる。そうした読者には、与えられるストーリーより、キャラの立ったエピソードの断片こそが重要のなのだろう。
>
> Komik ini tidak mengikuti dasar narasi *kishoutenketsu* ataupun memunculkan *punchline* (*ochi*). Yang menjadi pesona dari karya ini sekedar Karakter *Moe* (*moe kyara*). Beberapa tahun belakangan budaya *otaku* melahirkan *manga* dengan karakter *moe* yang memungkinkan dibuatnya cerita sesuai dengan keinginan *otaku*.
>
> ストーリーがないことは登場人物たちが成長しないことでもある。男性キャラは登場せず、恋愛のように変化を起こすイベントもほとんどない。演奏の上達どころか、唯が覚えたコードをすぐ忘れることがギャグになっている。

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

> Ada kalanya karya yang muncul tidak memiliki cerita dan karakter yang muncul pun tidak berkembang. Karakter laki-laki juga tidak muncul sehingga percintaan yang dapat merubah jalan cerita tidak terjadi. Bahkan adegan "Yui yang melupakan *chord* gitar sebelum konser" menjadi bahan tertawaan.
> 近ごろ高校卒業という形で最終回を迎えたが、4 人は同じ女子大への進学が決まっていて、ゆるゆるとした日常が続くことを予感させる。
>
> Beberapa saat yang lalu, bersamaan dengan kelulusan para karakter, *manga* ini menuju akhir cerita. Namun keempat karakternya ternyata memutuskan untuk meneruskan ke universitas khusus wanita yang sama, sehingga dapat dibayangkan kehidupan sehari-hari yang santai ini akan terus berlanjut.
> オチも成長もない日常をユートピア的に描いた本作は、ブログやツイッターといったメディアを介し、他人の何でもない日々とゆるやかにつながりたい、と願う現代人の思考にぴったりなのかもしない。
>
> Mungkin karya yang tidak memiliki *punchline* maupun perkembangan cerita merupakan sebuah *utopia* yang cocok bagi masyarakat sekarang yang dekat dengan media sosial seperti blog ataupun twitter dan ingin berhubungan dan saling tahu tentang kegiatan dan kehidupan sehari-hari orang lain tidak dikenal.
>
> (Asahi Shinbun, 10 Oktober 2010)

Pendapat dari Yuu ini sejalan dengan pendapat Azuma tentang *database* yang menyatakan bahwa sebuah karya seperti *moe yonkoma* pada masa pos-modern ini hanya dikonsumsi untuk *database*-nya sementara narasi dari *moe yonkoma* sudah dianggap tidak diperlukan lagi. *Moe yonkoma* tidak perlu memiliki cerita, tidak memerlukan perkembangan karakter dan juga tidak memerlukan narasi *kishoutenketsu*. penelitian ini akan meneliti apakah genre *moe yonkoma* hanya merupakan kombinasi dari elemen *moe* yang tidak mempunyai narasi lagi?

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

BAB III
ANALISA DATA

3.1. Analisa Data

Pada bab ini akan dilakukan analisa terhadap sampel *moe yonkoma*. *Moe yonkoma* adalah *Yonkoma manga* yang menampilkan gadis-gadis imut sebagai karakter utama dalam perbincangan sehari-hari yang mengandung humor (Shimizu 2009:166). Sehingga kemunculan gadis-gadis imut sebagai karakter utama merupakan syarat utama bagi sebuah *yonkoma* untuk dikategorikan sebagai *moe yonkoma*. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa *moe yonkoma* adalah *yonkoma manga* yang menekankankan pada karakter yang khas (Itou 2009: 128-129). Karakter yang khas merujuk pada keberadaan *elemen moe* dalam karakter tersebut.

Karena itulah untuk mengkategorikan sebuah *yonkoma manga* sebagai *moe yonkoma* harus dilihat kemunculan karakter perempuan dan elemen *moe* didalamnya. Elemen *moe* dapat dibagi menjadi dua yaitu elemen *moe* secara visual dan elemen *moe* secara non visual. Untuk melihat keberadaan elemen *moe* dalam *yonkoma manga*, dapat merujuk pada beberapa sumber tentang elemen *moe*. Acuan mengenai *moe* secara visual didapat dari beberapa buku panduan menggambar *moe* yaitu *Moe Character no Kakikata*, *Moe Character no Kakikata : Kao Hen*, *Moe Character no Kakikata : Costume Hen*. Sementara Elemen *Moe* non-visual dapat dilihat melalui penokohan, latar cerita dll. Dari data tersebut ditentukan apakah sampel *yonkoma manga* yang dianalisa merupakan *moe yonkoma*. Setelah mengkategorikan *moe yonkoma*, saya akan menganalisa apakah elemen *moe* tersebut akan mempengaruhi narasi atau penceritaan dalam *yonkoma manga*. Narasi dalam *yonkoma manga* berupa narasi humor yang disampaikan dalam empat panelnya melalui teknik narasi *kishoutenketsu*. Penyampaian humor melalui narasi ini sesuai dengan pendapat yang menyatakan bahwa humor cenderung menggambil bentuk narasi (Bordwell 1985 : Xii).

Saya akan mencoba melihat apakah narasi masih ada dalam *moe yonkoma* dengan menganalisa teknik narasi *kishoutenketsu*. Keberadaan *kishoutenketsu* bisa

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

dibuktikan dengan menganalisa keberadaan '*Ki'*（起） bagian pertama yang berisi pengenalan cerita dan latar, bagian kedua '*Shou'*（承） yang berisi perkembangan dari awal cerita cerita , bagian ketiga '*Ten'*（転）yang berisi klimaks cerita dan '*Ketsu'*（結）bagian keempat yang berisi konklusi yang tidak terduga dan mengundang tawa yang biasanya ditampilkan melalui *ochi/sage* yang juga sering berupa *boke-tsukkomi.* Sebagai sebuah narasi humor yonkoma manga tidak harus menggunkan bentuk *kishoutenketsu* karena unsur humor juga bisa berada di awal atau ditengah cerita atau dalam *rakugo* sering disebut sebagai '*kusuguri'*.

Dari bentuknya *Moe yonkoma* merupakan kelanjutan dari Family *Yonkoma* （ファミリー4 コマ）, keduanya memiliki bentuk yang sama dengan Family *yonkoma* karena menggunakan humor yang cerdas (*ukkari chakkari*) (Itou 2007: 124). *Yonkoma* sering mengambil bentuk cerita kehidupan sehari-hari (*slice of life*). Hal ini terlihat dalam family *yonkoma* yang menggambarkan kehidupan sehari-hari dengan humor. Koji Aihara dan Kentaro Takenuma dalam "*Saru demoegakeru Manga!*" berpendapat bahwa *Family yonkoma* harus menggunakan humor cerdas yang mungkin terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan tidak menyampaikan humor dengan secara berlebihan, mereka mencontohkannya dalam *yonkoma manga* berikut

Kritik terhadap *Family yonkoma* dalam Saruman *manga* hal 106

Sama seperti *Family yonkoma*, *Moe yonkoma* juga menyampaikan kehidupan sehari-hari dengan humor.

3.2. Narasi dalam *Yonkoma manga*

Komik disebut sebagai sebuah seni bertutur (*narrative art*) dengan gambar secara berurutan atau seni keberurutan (*sequential art*). Narasi dalam komik disampaikan dalam bentuk gambar dan tulisan sehingga bisa disebut sebagai sebuah bahasa tersendiri, hal ini membedakan narasi dalam komik dengan narasi dalam karya tertulis. Berbeda dengan karya tertulis, narasi dalam komik memanfaatkan gambar untuk menyampaikan latar, ujaran, karakter dan juga waktu (Eisner dalam Ajidarma. 2011: 37-46). *Manga* sering dibedakan dari komik Amerika ataupun Eropa karena komik Jepang dideskripsikan sebagai komik yang menggunakan banyak panel dan jumlah halamannya bisa mencapai ratusan hingga ribuan halaman (McLoud). Selain itu manga juga dideskripsikan sering menggunakan transisi aspek-ke-aspek[29] yang berbeda dari kebanyakan komik Amerika dan Eropa. Pendapat ini bisa digunakan untuk mendeskripsikan '*manga biasa*'[30], namun menjadi tidak relevan ketika digunakan untuk mendeskripsikan *yonkoma manga*. *Yonkoma manga* dibuat dalam empat panel dan bisa berdiri sendiri sebagai sebuah narasi yang utuh, walaupun bisa juga berada dalam narasi yang lebih besar. Jumlah panel yang terbatas membuat *yonkoma manga* tidak menggunakan transisi aspek-aspek yang menurut McLoud merupakan salah satu ciri khas dari *manga*, *yonkoma manga* dalam bentuknya lebih dekat dengan bentuk komik strip yang ada dalam komik Eropa maupun Amerika. Penggunaan panel yang sedikit dimungkinkan dengan penggunaan narasi *kishoutenketsu* yang membagi narasi *yonkoma manga* kedalam empat bagian yaitu:

1. *Ki*（起）bagian pertama berisi pengenalan cerita dan latarnya.
2. *Shou*（承）bagian kedua berisi dasar dimulainya cerita.
3. *Ten*（転）bagian ketiga berisi klimaks cerita.

[29] Transisi aspek-ke-aspek menyampaikan satu adegan dalam komik dengan aspek-aspek yang hubungannya harus disusun oleh pembaca. Transisi adegan dalam komik dibagi menjadi yaitu bentuk yaitu transisi momen-ke-momen, tindakan-ke-tindakan, subjek-ke-subjek, tempat-ke-tempat, aspek-ke-aspek dan bukan rangkaian (McLoud dalam Ajidarma 2011: 51-52)

[30] Manga biasa disini mengacu pada *manga* yang tidak menggunakan bentuk empat panel

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

4. *Ketsu*（結）bagian keempat berisi konklusi yang tidak terduga dan mengundang tawa.

Pembagian ini sejalan dengan struktur narasi umum yang membagi sebuah narasi menjadi tiga bagian yaitu pendahuluan, perkembangan dan penutup. Dengan bagian *ki* sebagai bagian pendahuluan, *shou* dan *ten* sebagai perkembangan dan *ketsu* sebagai bagian penutup. pendahuluan merupakan sebuah situasi yang akan melahirkan sebuah perbuatan, situasi tersebut harus mengandung unsur-unsur yang mudah meledak sehingga dapat menghasilkan perubahan yang membawa akibat atau perkembangan lebih lanjut di masa depan, sementara itu perkembangan merupakan (Keraf. 1982: 146-150).

Dalam penelitian ini saya juga menggunakan teori umum tentang narasi. Narasi merupakan bentuk wacana yang sasaran utamanya adalah tindak-tanduk (*act*) yang dijalin dan dirangkaikan dalam peristiwa yang terjadi dalam satu kesatuan waktu (Keraf. 1982: 136). Narasi dalam *yonkoma manga* terutama dapat dikategorikan sebagai anekdot atau semacam cerita pendek yang bertujuan menyampaikan karateristik yang menarik atau aneh mengenai seseorang atau suatu hal yang lain. Anekdot terikat dalam satu kesatuan waktu tersendiri sehingga dapat berdiri sebagai sebuah narasi yang indipenden dan dapat dikeluarkan dari narasi induknya (Keraf, 1982:142). Definisi tentang anekdot ini sejalan dengan *Yonkoma manga* yang dapat menjadi sebuah narasi indipenden dengan atau tanpa narasi yang lebih besar ataupun menjadi bagian dalam narasi induknya. Sebagai contoh adalah *yonkoma manga* di bawah ini :

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

Narasi *yonkoma manga* sebagai bagian dari narasi yang lebih besar.

Azumanga Daioh

Yonkoma manga sebelah kanan menceritakan tentang Chiyo (gadis kecil dengan rambut dikuncir dua) yang sedang belajar dialek dari Osaka-san (gadis dengan rambut sebahu), melihat hal tersebut Yukari-sensei bertanya "Sedang belajar dialek Osaka ya?" menjawab hal tersebut Chiyo dan Osaka menjawab "*Chaunen*" yang maksudnya tidak dipahami oleh Yukari-sensei karena dialek tersebut ternyata bukan 'dialek Osaka' seperti yang ia harapkan. Cerita berlanjut ke narasi *yonkoma manga* sebelah sebelah kiri yang menjelaskan bahwa Chiyo tidak sedang mempelajari 'dialek Osaka' seperti yang dipikirkan oleh Yukari-sensei namun sedang mempelajari 'dialek Osaka-san' karena dialek yang digunakan dan diajarkan oleh Osaka-san sebenarnya berbeda dari dialek Osaka. Kata "*Chaunen*" yang diajarkan oleh Osaka-san terus terngiang dalam pikiran Yukari-sensei sehingga pada panel akhir ketika ia diperingatkan oleh Kurosawa-sensei karena lupa menutup pintu kelas ia hanya menjawab dengan kata "*Chaunen*", yang sebenarnya tidak begitu ia pahami. Narasi dalam *yonkoma manga* di sebelah kiri akan terasa kurang lengkap jika berdiri sendiri, hal ini disebabkan latar dari tindakan dari *yonkoma manga* di sebelah kiri dimulai di *yonkoma manga* sebelah kanan yang menceritakan Yukari-sensei yang melihat Chiyo sedang belajar 'dialek Osaka' sehingga bisa menjelaskan mengapa Chiyo menjelaskan tindakan yang sedang ia lakukan pada Yukari-sensei di *yonkoma*

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

manga disebelah kiri. *Yonkoma manga* sebelah kanan sebaliknya dapat berdiri sendiri karena sudah memenuhi unsur sebuah narasi.

Yonkoma manga memiliki cerita yang ringan, sederhana dan menghibur, bentuk sederhana *yonkoma manga* terbentuk karena ada penekanan terhadap narasi klasik Jepang *kishoutenketsu* （起承転結） yang membagi *yonkoma manga* menjadi empat bagian narasi. Pembagian ini memudahkan seorang *mangaka* untuk membuat *Yonkoma manga*. *yonkoma manga* mengandalkan humor dalam narasinya.

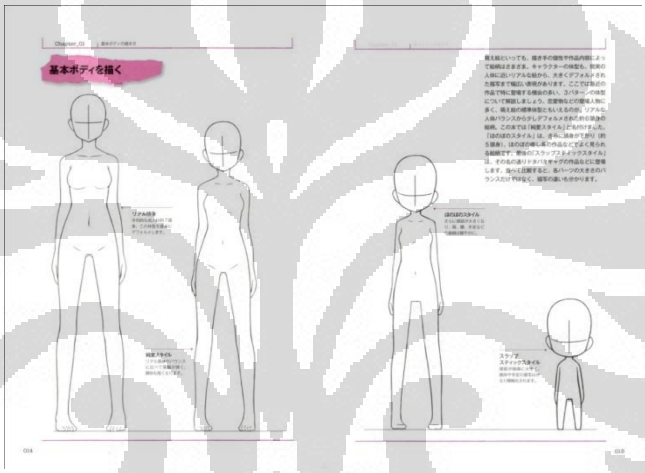
Menurut Delia Chelia dalam bukunya *The Language of Jokes: Analysing Verbal Play* humor bisa terjadi jika ada unsur berikut ini : Adanya konflik antara hal yang kan diharapkan terjadi dengan yang diungkapkan. Konflik itu muncul karena keambiguan dalam beberapa tingkat bahasa. Munculnya *punchline* yang mengejutkan dan berada diluar bayangan pembacanya, tapi dapat memecahkan konflik yang timbul. *Yonkoma manga* memanfaatkan narasi *kishotenketsu* untuk mendapatkan efek humor. Narasi yang digunakan dalam *yonkoma manga* bisa dibandingkan dengan teknik narasi humor dalam *rakugo* dan *manzai*[31] yang sama-sama menggunakan *ochi*（落ち） atau *sage*（下げ）didalam narasinya. *Ochi* merupakan bagian dari cerita yang tidak sesuai dengan harapan audiens dan biasanya berada di bagian akhir cerita *rakugo*. Hasil yang tidak sesuai dengan harapan audiens ini akan menimbulkan efek terkejut karena bagian akhir yang tidak terduga sama sekali dan inilah yang memancing tawa auidens (Akio 2007: 5). Ada juga teknik yang diambil *manzai* yaitu *boke* dan *tsukkomi* （ボケとツッコミ）[32], karakterisasi ini menempatkan satu karakter sebagai *boke* yang melakukan kebodohan, kesalahan atau dalam bahasa Jepang *bokeru* (ボケる) sehingga karakter *tsukkomi* harus menyela dengan memberikan reaksi,

[31] *Rakugo* （落語）adalah cerita lawakan dengan banyolan diakhirnya (Kenji Matsura, Kamus Jepang Indonesia: 794), cerita humor ringan yang diakhir ceritanya selalu dijumpai *ochi* atau *sage* yang merupakan klimaks cerita tersebut (Akio dalam Novianti, 2007: 5)

[32] *Manzai* （漫才） adalah humor khas Jepang yang berisi dialog-dialog pengocok perut (Kenji Matsura, Kamus Jepang Indonesia). *Manzai* sering dipentaskan oleh dua orang pelawak yang berperan sebagai *boke* dan *tsukkomi*. Kata *boke* （ボケ） berasal dari kata *boke*（惚け）yang berarti "bodoh" atau "pikun' atau boke （呆け）yang berarti "mudah kagum". Sementara itu *tsukkomi* （ツッコミ） berarti 'menyodok' tetapi dapat juga diartikan sebagai 'menyerang kelemahan seseorang' (Xavier Benjamin Bensky, 1998: 54-55).

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

membetulkan atau mengomentari kebodohan karakter *boke* dengan menyela secara spontan dengan dialog yang mengundang tawa audiens, perbuatan ini dalam istilah bahasa Jepang disebut sebagai *tsukkomu*（突っ込む）. Kepandaian menyusun dialog dan *timing* (pengaturan tempo) antar karakter yang berperan sebagai *boke* dan *tsukkomi* ini juga sering digunakan untuk menciptakan efek humor dalam *yonkoma manga*. *Yonkoma manga* sering menggunakan proporsi karakter yang ter-deformasi (tidak sesuai dengan bentuk tubuh manusia biasa) yang biasa digunakan untuk menyampaikan humor[33]. dalam satu panel bisa terdapat berbagai macam cara penggambaran karakter. Penggunaan karakter yang terdeformasi ini merupakan sarana untuk menyampaikan humor



Proporsi tubuh[34] dalam *Moe Style no Kakikata*

Dalam *yonkoma manga* sering terjadi perpindahan gaya gambar, misalnya dari gambar yang dengan proporsi normal ke gambar yang terdeformasi, efek perubahan ini selain untuk mendapatkan humor dari cerita tersebut juga dianggap sebagai salah satu elemen *moe*.

[33] 1999 How to draw *manga* Volume 1 : Compiling Character. The Society for the Study of *Manga* Techiques hal

[34] Dalam *manga* proporsi tubuh karakter dihitung dengan ukuran kepala, untuk ukuran yang menyerupai manusia dewasa asli (*real*) menggunkan 7 kepala, sementara ukuran lain merupakan ukuran yang terdeformasi (*deformed*)

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

3.3. Elemen *Moe* dalam *Yonkoma Manga*

Moe yonkoma merupakan genre *yonkoma manga* yang didefinisikan oleh Itou Go sebagai *yonkoma manga* yang bisa memicu 'rasa *moe*'[35] biasanya dengan karakter perempuann muda cantik (*bishoujou kyara*) dan imut-imut (*kawaii*) (Itou, 2005: 135). Sementara itu Isao Shimizu mendefinisikan *moe yonkoma* sebagai *yonkoma manga* yang menampilkan humor dalam perbincangan sehari-hari dengan gadis-gadis imut sebagai karakter utama (Shimizu, 2009: 166). Pendapat lain mendefinisikan *moe yonkoma* sebagai *yonkoma manga* yang karakternya dibuat sedemikian rupa untuk memicu perasaan sayang dari pembaca (Kinemajunpou Eiga Sougoukenkyuujou. 2011: 30). Dari tiga definisi mengenai *moe yonkoma* yang telah disampaikan diatas dapat diambil beberapa ciri khas moe *yonkoma* untuk menentukan apakah suatu *yonkoma manga* termasuk genre moe *yonkoma* atau tidak. Ciri khas dalam genre *moe yonkoma* adalah sebagai berikut :

1. Karakter utama *yonkoma manga* tersebut merupakan gadis imut (*kawaii*) yang biasanya masih duduk di bangku sekolah sekolah.
2. Kemunculan Elemen *moe* dalam *yonkoma manga*. Menurut Azuma Hiroki elemen *moe* dapat muncul secara visual maupun secara non-visual. Azuma tidak mendeskripsikan secara khusus elemen moe yang ada, namun ia menyatakan bahwa kemunculan elemen *moe* ini sangat relatif bagi setiap orang karena setiap elemen dibuat secara khusus untuk memicu perasan *moe* orang yang berbeda (Azuma, 2009: 42). Walaupun elemen *moe* itu relatif, keberadaannya dapat ditunjuk dan dideskripsikan oleh orang yang mengenal dan paham mengenai konsep elemen *moe*. Berikut adalah beberapa contoh elemen visual maupun non-visual yang dapat memberikan gambaran tentang elemen *moe* :
    a. Elemen moe secara visual biasanya didapatkan dari Dari baju atau aksesoris karakter, misalnya : baju *gothic*, baju penyihir (*majou*), guru perempuan (*onna kyoushi*), crossdressing (*josou*),

[35] Mengenai rasa *moe* dapat diliihat di halaman 5

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

gadis berkacamata (*meganekko*), kuping kucing (*nekomimi*), baju gadis penjaga kuil (*miko*), dll. Selain dari baju atau aksesoris karakter, bagian tubuh tertentu dari karakter dapat juga dikategorikan sebagai elemen *moe* misalnya: bentuk tubuh yang terdeformasi (*chibi*), bagian tubuh yang terlihat empuk (*puni*), bentuk muka dan bentuk mata tertentu, gaya dan potongan rambut tertentu, misalnya model rambut berkepang dua (*twintail*), model rambut kepang kuda (*ponytail*), rambut yang mencuat keatas (*ahoge*), potongan rambut ala putri Jepang (*himecut*) dll.

b. Elemen moe secara non-visual didapatkan dari dari plot cerita, misalnya : adik perempuan (*imouto*), kakak perempuan (*oneesan*), teman masa kecil (*osananajimi*), pembantu/pelayan (*maid*), tuan putri (*ojosama*), karakter yang awalnya suka bersungut-sungut namun perasaan sebenarnya berbeda (*tsundere*), karakter yang terlihat ramah tetapi sebenarnya sangat kejam (*yandere)*, karakter yang terlihat tenang (*kuudere*), karakter yang bukan manusia (*jingai*), dll. Elemen moe juga ada pada sifat karakter, misalnya : karakter yang memiliki cara berpikir yang berbeda dari yang lain (*tennen*), karakter yang jarang berbicara (*mukuchi*), karakter yang sering melakukan kesalahan (*dojikko*), karakter yang misterius (*fushigi*), dll.

3.4. Analisa terhadap Elemen *Moe* dan narasi dalam Sampel *Moe Yonkoma*

Pada bagian ini saya akan menganalisa keberadaan elemen moe dalam sampel *yonkoma manga* yang telah dipilih berdasarkan kepopulerannya di Jepang. sampel yang telah memenuhi kriteria yang tertera dalam dan dapat dikategorikan sebagai *moe yonkoma*. Setelah mengkategorikan sampel sebagai *moe yonkoma* akan dilakukan analisa terhadap narasi dalam *yonkoma manga* tersebut. Analisa dilakukan berdasarkan teknik narasi *kishoutenketsu*. Selain itu analisa narasi juga akan dilakukan dengan menarik hubungan antara sampel *yonkoma manga* dengan

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

humor naratif Jepang seperti *rakugo* dan *manzai* yang dilakukan dengan mengidentifikasi keberadaan *ochi, kusuguri, boke* dan *tsukkomi*.

3.4.1 K-ON! （けいおん！）

Yonkoma manga K-on! Volume 1

K-on! merupakan *yonkoma manga* karya Kakifly yang diterbitkan dalam majalah Manga Time Kirara. K-on! menceritakan tentang kehidupan sehari-hari lima siswi SMA yang membentuk klub *light music*（軽音部）. Kelima anggota klub ini memiliki kepribadian yang unik, sehingga memunculkan banyak interaksi dan dialog yang menarik dan lucu dalam kehidupan sehari-hari mereka. Di dalam K-ON! kita diajak mengikuti bagaimana kelima karakter merintis klub *light music*, bagaimana mereka mempererat hubungan dan kekompakkan antara anggota klub, atau bagaimana mereka membagi waktu antara belajar di sekolah dan kegiatan bermusik di klub. K-ON! merupakan salah satu contoh *moe yonkoma* yang populer tidak hanya dikalangan *otaku* yang kebanyakan laki-laki, K-ON! populer juga di kalangan perempuan sehingga menginspirasi beberapa siswi SMA untuk mulai bermain musik[36].K-ON! memiliki lima orang karakter utama perempuan yang bersekolah di SMA khusus perempuan.

[36] Diambil dari artikel "*Otaku* mo Joushi Kousei mo Nekkyou! 150 oku en wo shijou unda K-On! Ninki no Riyuu" http://www.nikkei.com/article/DGXNASFK0402B_U2A_100C1000000/ pada 21 Juni 2012 13:01

Pengenalan karakter dalam K-ON! digambarkan dalam rasio 3 kepala

a. **Hirasawa Yui** merupakan karakter utama dari *yonkoma manga* K-ON! Memiliki sifat kekanak-kanakan, dan sangat menyukai makanan manis. walau sering terlihat bermalas-malasan dan sulit berkonsentrasi Yui sebenarnya memiliki bakat dalam menyanyi dan bermain gitar.
b. **Tainaka Ritsu** adalah ketua klub dan pemain drum dalam K-ON!. Ritsu merupakan teman masa kecil Mio yang digambarakan memiliki sifat yang bersemangat dan tomboi.
c. **Akiyama Mio** adalah pemain bass dalam klub K-ON!, ia memiliki sifat pemalu dan penakaut sehingga tidak suka menjadi pusat perhatian. Di dalam K-ON! Mio digambarkan sebagai karakter yang cukup serius dalam menjalankan kegiatan klub, Mio sering mengingatkan dan mengomentari teman-teman klubnya ketika mereka terlalu banyak beristirahat dan bermalas-malasan.
d. **Kotobuki Tsumugi,** adalah pemain keyboard dalam klub K-ON! yang memiliki sifat periang dan suka tersenyum. Mugi merupakan putri dari seorang pengusaha kaya sehingga memungkinkan ia membawa berbagai macam kue dan snacks ke ruang klub setiap hari.
e. **Nakano Azusa** adalah pemain gitar ritmis yang merupakan anggota kelima yang bergabung menjadi anggota K-ON! pada tahun ke-2. Azusa digambarkan sebagai karakter yang serius dan sering memprotes kebiasaan kakak kelasnya yang banyak beristirahat, makan kue dan minum teh.

Elemen Moe dari *yonkoma manga* K-ON disampaikan melalui karakter-karakternya, elemen moe dari Yui misalnya dapat dilihat dari sifatnya yang santai dan kekanak-kanakan (*tennen*). Elemen moe dari Ritsu misalnya dari sifatnya yang tomboi, rambutnya yang pendek, dahinya yang kelihatan serta sifatnya yang sering seenaknya dan sering membuat kesalahan. Elemen moe dari Mio misalnya dari model rambutnya yang hitam panjang seperti putri Jepang (*hime cut*), sifatnya yang pemalu dan penakut. Elemen moe dari Mugi misalnya latar belakangnya sebagai anak orang kaya (*ojou*). Elemen moe dari Azusa misalnya settingnya sebagai seorang adik kelas (*kohai*), model rambutnya yang di kepang dua (*twin tail*) dan sering digambarkan mengenakan kuping kucing (*nekomimi*). Elemen moe dalam K-ON! ditampilkan sebagai sebuah bagian yang ikut membentuk karakter, dari elemen moe yang ada tersebut karakter-karakter yang ada dapat berinteraksi dengan lebih menarik dalam sebuah narasi anekdot.

Narasi dalam K-ON berjalan dengan saling berkesinambungan antara *yonkoma* yang satu dengan yang berikutnya, satu peristiwa dalam K-ON! Bisa diceritakan dalam beberapa *yonkoma* yang berurutan. Bagian akhir (*ketsu*) dari *yonkoma* yang pertama dapat menjadi bagian awal (*ki*) bagi *yonkoma* berikutnya, hal ini sejalan dengan kritik terhadap struktur narasi yang memberi akhir cerita pada bagian penutup. Dalam sebuah narasi penutup tidak selalu menjadi akhir namun dapat menjadi awal bagi narasi yang lain (Keraf, 1982: 146).

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

Yonkoma manga K-ON memiliki narasi yang berkesinambungan

Kakifly vol2 2008

Yonkoma manga sejatinya merupakan sebuah narasi *manga* dengan unsur yang paling minimum, dari contoh *yonkoma* sebelah kanan dapat dilihat bahwa narasi tersebut dapat berjalan sendiri. Dalam *yonkoma manga* sebelah kanan diceritakan Mio telah membuat selebaran untuk merekrut anggota baru (*ki*), namun selebaran tersebut dinilai terlalu 'biasa' oleh Ritsu sehingga membuat Mio merasa kecewa (*shou*). Sawako-sensei yang datang dari belakang menawarkan bantuan agar selebaran buatan Mio memiliki impak (*ten*). Pada bagian akhir digambarkan anggota K-ON! membagikan selebaran dengan kostum binatang yang ternyata malah membuat mereka dijauhi oleh calon anggota baru (*ketsu*). Narasi kemudian berlajut pada *yonkoma* sebelah kiri digambarkan Ui, sedang berbincang dengan temannya perihal kakaknya Yui yang juga sekolah disitu (*ki*). Tiba-tiba dari belakang terdengar suara memanggil Yui yang memanggil Ui (*shou*), Ui yang mengharapkan akan melihat kakaknya malah melihat sosok misterius dengan kostum binatang yang berlari menghampirinya (*ten*). Hal ini tentunya membuat Ui kaget dan takut sehingga lari terbirit-birit (*ketsu*). Narasi dalam *yonkoma* sebelah kiri tentu ini dapat berdiri sendiri karena telah memiliki unsur *kishoutenketsu* tapi kurang lengkap jika tidak dihubungkan dengan penjelasan mengapa Yui memakai kostum binatang yang muncul pada narasi

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

disebelah kanan, dalam hal ini narasi disebelah kanan menjadi pendahuluan bagi narasi disebelah kiri.

Yonkoma manga K-ON! menekankan pada hubungan dan dialog antar karakter, maka ketika salah satu karakter berbuat atau mengatakan suatu hal yang bodoh maka karakter lain akan menimpalinya dengan komentar atau sindiran, ini menunjukkan keberadaan *boke* dan *tsukkomi* dalam *yonkoma manga* K-On!

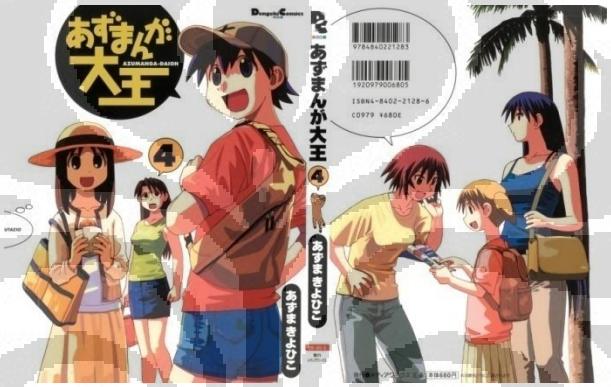
Boke dan *Tsukkomi* dalam K-ON! vol 1 hal 26

Sebagai contoh adalah *yonkoma* diatas, narasi *yonkoma manga* diatas menceritakan Mio yang bertanya apakah Yui belajar gitar di rumah (*ki*), yang kemudian ditimpali oleh Ritsu yang berkomentar "Paling gitarnya didiamkan saja di rumah" (*shou*) yang dengan cepat ditentang oleh Yui yang menjelaskan bahwa ia tidak mendiamkan gitarnya dan bercerita bahwa ia sangat menyukai gitarnya yang bila ditempeli debu akan langsung dibersihkan, gitar tersebut juga dibawa untuk berpose didepan cermin, dibawa berfoto bahkan dibawa tidur bersama (*ten*). Penjelasan Yui ini langsung di tanggapi oleh Ritsu yang mengomentari "Dimainin dong (gitarnya)!" (*ketsu*). Komentar Ritsu ini sesuai dengan konsep *tsukkomi* sementara Yui melakukan hal bodoh karena melakukan hal lain selain berlatih dengan gitarnya sesuai dengan konsep *boke*.

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

3.4.2 Azu*manga* Daioh（あずまんが大王）

Azumanga Daioh merupakan *yonkoma manga* yang disebut sebagi pelopor genre *moe manga*. *Yonkoma manga* ini bercerita tentang kehidupan sehari-hari Chiyo, gadis jenius berumur 10 tahun yang melompat lima tahun ke bangku SMA dan berkenalan dengan teman-temannya yang memiliki berbagai macam kepribadian. Sakaki yang tenang, 'Osaka' yang lamban dalam berpikir, Yomi yang serius dan khawatir terhadap berat badannya, Tomo yang hiperaktif, dan Kagura yang tomboi. Cerita difokuskan pada kehidupan sehari-hari dan hubungan antara keenam siswi SMA yang memiliki ciri khas ini.



Yonkoma manga Azumanga Daioh Volume 4

a. Chiyo merupakan salah satu karakter utama dari *yonkoma manga* ini, ia merupakan anak 10 tahun yang jenius sehingga bisa langsung melompat ke SMA. Chiyo digambarkan sebagai karakter anak yang baik dan sangat perhatian terhadap teman-temannya.

b. Osaka merupakan nama panggilan dari Kasuga Ayumu yang ia dapatkan karena baru saja pindah dari daerah Osaka, karena pangilannya tersebut ia kemudian menggunakan dialek Osaka yang ia buat-buat sendiri. Osaka digambarkan sebagai karakter yang santai dan berpikir dengan lamban, ia juga terkadang berpikir dengan cara yang aneh dan tidak masuk akal.

c. Sakaki adalah karakter yang tenang dan terlihat dewasa, namun dibalik pembawaanya yang dewasa dan keren Sakaki sebenarnya menyukai barang-barang dan hewan yang imut (*kawaii*). Sakaki juga memiliki kelebihan dalam bidang olahraga sehingga dianggap saingan oleh Kagura.

d. Yomi digambarkan sebagai karakter yang serius dan lebih dewasa

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

dibandingkan dengan teman-temannya yang lain. Ia memiliki kompleks terhadap berat badannya dan sering digambarkan berusaha untuk mengurangi berat badan dengan berbagai cara.

e. **Tomo** digambarkan sebagai karakter yang bodoh dan periang, ia merupakan teman Yomi sejak SD. Ia digambarkan sebagai karakter yang jahil dan suka menantang orang disekitarnya walaupun tahu tidak akan menang.

f. **Kagura** digambarkan sebagai karakter yang suka berolahraga (*sporty*) dan tomboi. Ia mulai sekelas dengan Chiyo dkk saat kelas dua setelah dimasukkan oleh Yukari-sensei.

Dari *yonkoma manga* Azumanga Daioh dapat dilihat contoh elemen *moe* apa saja yang muncul, dalam karakter Chiyo misalnya elemen moe yang muncul dalah gadis imut dan kekanak-kanakan (*kawaii*) dengan rambutnya yang dikuncir dua (*twin-tail*). Elemen *moe* yang dimiliki oleh Osaka misalnya cara berpikir yang tidak seperti orang kebanyakan (*tennen*) dan cara bicaranya yang memiliki ciri khas. Elemen *moe* yang dimiliki oleh Sakaki misalnya pembawaannya yang tenang dan keren, rambutnya yang hitam panjang dan kesukaannya pada benda-benda imut. Elemen *moe* yang dimiliki oleh Yomi misalnya sifatnya yang dewasa namun terkadang juga kekanak-kanakan dan juga karakternya yang memakai kacamata. Elemen *moe* yang dimiliki oleh Tomo misalnya ada pada karakternya yang bodoh jahil dan suka bicara apa adanya (*genkinako*). Dan terakhir elemen *moe* yang dimiliki oleh Kagura misalnya sifatnya yang tomboi, rambutnya yang pendek, dan kelemahannya dalam pelajaran selain olahraga.

Azumanga Daioh telah menggunakan narasi *kishoutenketsu* yang lengkap yang dapat dibuktikan dengan *yonkoma manga* berikut :

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

Narasi yang berdiri sendiri dalam Azumanga Daioh vol 2 hal 47

Dalam contoh ini tidak ada hubungan langsung antara aksi atau perbuatan dalam narasi *yonkoma* di sebelah kanan dan aksi dalam narasi *yonkoma* di sebelah kiri. Hubungan keduanya muncul dari satu kesatuan waktu saja, sementara aksi yang dilakukan tidak saling mengikat. Narasi *yonkoma* sebelah kanan merupakan lanjutan narasi halaman sebelumnya yang tidak ditampilkan, narasi tersebut menceritakan Yomi yang meminta kopi tanpa gula pada Chiyo. Tomo menanggapi dengan menyatakan bahwa tidak biasanya Yomi meminta kopi tanpa gula dan alasannya meminta kopi tanpa gula pasti karena sedang berdiet, pernyataan ini langsung dibantah oleh Yomi. Narasi ini menjadi latar berlangsungnya aksi pada halaman berikutnya (*ki*). Pada halaman berikutnya diceritakan Yomi yang meminum kopi tanpa gula (*shou*), setelah meminum kopi tersebut Yomi berkomentar dengan suara pelan "pahit!" (*ten*) mendengar hal tersebut Tomo langsung menanggapi dan menunjukkan bahwa Yomi sebenarnya tidak biasa meminum kopi tanpa gula (*ketsu*). Aksi dalam narasi *yonkoma* disebelah kanan ini tidak memiliki hubungan langsung dengan narasi disebelah kiri, disebelah kiri diceritakan tentang Tomo yang menemukan fakta bahwa Chiyo ternyata menyukai tim *baseball* "Kyoujin" (*ki*) . Tomo lalu mengomentari dengan

bahwa “Kyoujin” tidak akan menang dalam liga *baseball* Jepang dan yang akan menang adalah “Chuunichi” (*shou*), hal ini berujung pada adu mulut antara Chiyo dan Tomo (*ten*) yang diakhiri dengan Tomo yang mengakui bahwa “Kyojin” adalah tim yang kuat karena melihat Chiyo sangat membela tim tersebut sampai menangis (*ketsu*). Aksi dalam narasi *yonkoma* sebelah kiri ini tidak memiliki hubungan dengan aksi dalam narasi *yonkoma* sebelah kanan adegan Tomo yang menunjukkan bahwa Yomi sebenarnya tidak biasa meminum kopi tanpa gula tidak memiliki hubungan dengan adegan Tomo yang menemukan fakta bahwa Chiyo ternyata menyukai tim *baseball* Kyoujin . Narasi dalam *yonkoma* sebelah kiri dalam hal ini bisa berdiri sendiri tanpa membutuhkan narasi sebelah kanan karena tidak ada keterkaitan dalam aksi.

3.4.3 Seitokai Yakuindomo 生徒会役員共

Yonkoma manga Seitokai Yakuin Domo Volume 3

Seitokai Yakuin Domo merupakan *yonkoma manga* yang bertemakan kehidupan sehari-hari anggota OSIS SMA. Berbeda dari kebanyakan *moe yonkoma* lainnya, *yonkoma manga* ini memiliki karakter utama laki-laki yaitu Tsuda Takatoshi, Tsuda diterima di sebuah SMA yang baru saja membuka penerimaan untuk siswa laki-laki dan pada hari pertama ia bertemu dengan kakak kelasnya Amakusa Shino dan Shichijou Aria yang secara tiba-tiba menunjuknya sebagai wakil ketua OSIS di SMA tersebut. *Yonkoma manga* ini memiliki ciri khas sering menggunakan lelucon dewasa.

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

Karakter dalam Seitokai Yakuin Domo

a. **Tsuda Takatoshi** merupakan karakter utama laki-laki dalam *yonkoma manga* ini yang masuk ke SMA yang dulunya SMA khusus perempuan. Ia berperan sebagai karakter *tsukkomi* yang harus memberikan komentar atas perbuatan dan perkataan Shino atau Aria yang selalu menyinggung hal-hal jorok.
b. **Amakusa Shino** merupakan salah satu karakter utama perempuan, ia adalah ketua OSIS yang dikenal pintar, cantik, rajin dan displin namun selalu berpikiran jorok. Pada awal penyambuatan siswa baru ia memilih Tsuda menjadi wakil ketua OSIS karena tertarik pada 'hal-hal' yang bisa dipelajari dari Tsuda.
c. **Shichijou Aria** merupakan Sekretaris OSIS dan juga teman dari Shino, penampilannya nampak paling dewasa dibandingkan yang lain namun sama seperti Shino ia selalu berpikir jorok. Aria merupakan anak dari keluarga yang sangat kaya sehingga terkadang memiliki cara pikir yang tidak umum.
d. **Hagimura Suzu** merupakan siswi kelas satu yang menjadi Bendara OSIS. Suzu memiliki IQ 180 dan pandai dalam berbagai bidang pelajaran. Suzu memiliki kompleks terhadap postur tubuhnya yang seperti anak SD, dan mudah tersinggung jika merasa tersindir oleh perkataan orang jika menyangkut postur tubuhnya. Bersama Tsuda ia merupakan karakter yang harus memberikan *tsukkomi*.

Seitoukai Yakuin Domo dapat dikategorikan sebagai moe *yonkoma* walaupun memiliki karakter utama laki-laki karena dapat memenuhi kriteria moe

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

yonkoma yaitu menampilkan banyak karakter utama perempuan, dan memiliki elemen moe. Elemen moe dalam *yonkoma manga* ini misalnya ditampilkan melalui Shino yang tidak bisa mengekspresikan rasa sukanya terhadap Tsuda, Aria yang memiliki latar belakang sebagai anak orang kaya, Suzu yang memiliki postur tubuh anak kecil dan Tsuda yang memiliki adik.

Narasi *kishoutenketsu* dalam Seitokai Yakuin Domo berjalan dengan baik. Narasi dalam *yonkoma manga* ini berjalan dengan mengandalkan dialog antar karakter. Sebagai contoh adalah *yonkoma manga* dibawah ini, *yonkoma* sebelah kanan menceritakan Shino yang menang dalam ajang pemilihan Miss Ousai (*ki*), Aria bertanya pada Tsuda siapa yang ia pilih dalam Miss Ousai (*shou*). Ternyata Tsuda memilih adiknya Kotomi yang juga ikut dalam kontes tersebut (*ten*), hal ini membuat Shino cemberut karena tidak dipilih oleh Tsuda (*ketsu*), dari cerita ini dapat dilihat bahwa narasi *kishoutenketsu* berjalan dalam Seitokai Yakuin Domo.

Kishoutenketsu dalam *yonkoma manga* Seitokai Yakuin Domo

Narasi berlanjut dengan *yonkoma* sebelah kiri yang menceritakan Aria yang memarahi Tsuda karena tidak memilih Shino dalam kontes tersebut (*ki*), Tsuda beralasan ia merasa bahwa Shino akan menang (*shou*) sehingga ia memilih adiknya Kotomi yang mendapatkan voting dalam jumlah sedikit (*ten*). Pernyataan Tsuda ini malah membuat Kotomi ikut cemberut (*ketsu*).

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

Karakter *tsukkomi* dalam *yonkoma manga* Seitokai Yakuin Domo.

Boke dan *Tsukkomi* merupakan bagian yang penting dari Seitokai Yakuin Domo, hal ini ditegaskan melalui parodi dalam *Yonkoma manga* itu sendiri yang menyatakan bahwa tugas Tsuda dan Suzu adalah membuat *tsukkomi* atas perbuatan dan perkataan Shino, Aria atau karakter lain yang sering diluar norma yang berlaku.

3.4.4 Lucky☆Star らき☆すた

Yonkoma manga Lucky Star Volume 1

Lucky Star merupakan *yonkoma manga* karya Yoshimizu Kagami yang bercerita tentang kehidupan sehari-hari siswi SMA. Karakter utamanya adalah seorang *otaku* perempuan bernama Konata Izumi yang bersahabat dengan tiga orang lainnya yang bukan *otaku*. Keistimewaan *yonkoma manga* ini adalah

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

membenturkan antara pandangan *otaku* dengan pandangan orang biasa yang bukan *otaku*.

Karakter dalam *yonkoma manga* Lucky☆Star

a. **Izumi Konata** merupakan karakter utama dalam *yonkoma* ini, Konata digambarkan sebagai seorang *otaku* yang sangat maniak terhadap hobinya. Konata sebenarnya memiliki bakat dalam bidang olahraga namun memilih untuk menjalani hobinya.
b. **Hiiragi Kagami** adalah teman Konata dan juga kakak kembar dari Tsukasa. Kagami digambarkan sebagai karakter yang penuh tanggung jawab dan lebih dewasa dibandingkan yang lain, sehingga dalam *yonkoma manga* ini dia lebih sering berperan sebagai *tsukkomi*
c. **Hiiragi Tsukasa** adalah teman Konata dan juga adik kembar dari Kagami. Tsukasa digambarkan sebagai karakter yang santai dan sedikit malas sehingga sering menggantungkan diri pada Kagami.
d. **Takara Miyuki** adalah teman Konata yang dikenal sebagai anak yang pintar. Karakter Miyuki digambarkan sebagai orang yang tahu berbagai macam hal, namun disamping kepintarannya Miyuki juga dikenal sebagai karakter yang ceroboh dan juga punya cara berpikir yang agak berbeda dari orang kebanyakan.

Elemen moe merupakan salah satu bagian Contoh elemen moe muncul dalam Lucky Star misalnya Miyuki dengan kacamata dan tingkah lakunya yang terkadang berbeda dari orang kebanyakan, Kagami dengan rambut kepang dua dan memiliki kesulitan dalam mengungkapkan perasaan sayang terhadap teman-temannya, Tsukasa dengan karakternya yang santai dan Konata dengan tubuhnya yang kecil dan statusnya sebagai seorang *otaku*. Pentingnya elemen moe bahkan diparodikan dalam manga ini.

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

Lucky Star memparodikan tentang elemen *moe*

Dalam yonkoma ini Konata memuji miyuki yang nilainya selalu bagus (*ki*), kemudian bertanya kepada Miyuki apakah ia memiliki bidang yang lemah (*shou*). Miyuki menjawab tentu saja punya, lalu ia mencontohkan misalnya jarinya sering terpotong saat menggunakan serutan, sering terjatuh karena tersandung kakinya sendiri dan juga sering menabrak tiang listrik saat berjalan sambil melamun (*ten*). Konata lalu mengomentari ini dengan kalimat berikut "Miyuki-san, itu sih bukan kelemahan tapi elemen *moe*" yang di komentari dalam hati oleh Tsukasa sebagai berikut "Apa yang dibayangkan oleh Kona-chan!" (*ketsu*). Dalam narasi ini komentar dari Konata terhadap penjelasan miyuki adalah sebuah *tsukkomi* dari sudut pandang otaku, namun komentar Tsukasa dalam hatinya merupakan *tsukkomi* terhadap komentar Konata yang membuatnya heran.

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

3.4.5. Working! ワーキング！

Yonkoma manga Working! Volume 1

Bertemakan kehidupan sehari-hari para pekerja sambilan di sebuah restoran, Takanashi Souta seorang siswa kelas satu SMA yang menyukai benda-benda kecil diminta oleh seorang gadis untuk menjadi pekerja paruh waktu di restoran. Menerima pekerjaan tersebut Takanashi menemukan bahwa rekan-rekan kerjanya ternyata sangat aneh, Taneshima Poplar yang penampilannya seperti anak SD tetapi sudah SMA kelas dua, Inami mahiru yang mempunyai ketakutan berlebih terhadap laki-laki dan tidak tahan untuk memukulnya, Todoroki Yachio yang kemana-mana membawa pedang Jepang, manajer restoran Kyouko merupakan mantan anggota geng yang tidak pernah bekerja dan hanya makan saja, Satou yang berpenampilan seperti seorang berangdalan, dan Souma yang suka mencari tahu rahasia pribadi orang. Ada tiga karakter utama laki-laki lima karakter utama perempuan yaitu :

a. **Takanashi Souta** merupakan karakter utama laki-laki dari *yonkoma manga* ini. Souta menyukai hal-hal kecil dan menyebut dirinya sebagai '*minikon*', dan mulai bekerja di Restoran karena tertarik pada Poplar yang mengajaknya bekerja.
b. **Taneshima Poplar** merupakan salah satu karakter utama perempuan dari *yonkoma manga* ini, Poplar adalah gadis SMA namun dengan bentuk tubuh dan kelakuan seperti anak SD atau SMA. Ia memiliki kompleks terhadap bentuk tubuhnya itu dan berharap bisa segera tumbuh tinggi.
c. **Inami Mahiru** merupakan karakter utama perempuan yang memiliki ketakutan berlebih terhadap laki-laki. Bila didekati oleh laki-laki ia akan segera memukul mereka dengan sekuat-kuatnya. Salah satu korban ketakutan berlebih Inami adalah Souta dan Souma yang sering dihajar

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

habis-habisan karena berdekatan dengan dirinya.

d. **Yamada Aoi** merupakan karakter yang memiliki latar belakang misterius, ia mulai bekerja di restoran setelah pemilik restoran, Otoo-san membawanya dari suatu tempat. Aoi sering ditampilkan mencari perhatian dari orang-orang disekitarnya dan sering membayangkan orang untuk menjadi keluarga baru. Aoi digambarkan sebagai karakter yang tidak pandai dalam melakukan pekerjaan dan sering melakukan kesalahan, setelah bekerja restoran ia kemudian tinggal di langit-langit restoran.
e. **Todoroki Yachiyo** merupakan kepala pelayan di restoran yang membawa pedang Jepang kemana-mana tanpa pernah berpikir bahwa pengujung restoran takut dengan hal itu. Yachiyo merupakan pengikut setia Kyouko yang dulunya adalah pemimpin geng, ia mulai mengikuti kyouko setelah diselamatkan dari *bullying* saat masih SD. Ia sering terlihat membuatkan parfait untuk Kyouko.
f. **Shirafuji Kyouko** merupakan manajer dari restoran wagnaria. Walaupun jabatannya sebagai manajer Kyouko tidak pernah melakukan apapun karena ia akan mengacaukan semua pekerjaan yang dilakukan. Kyoouko merupakan mantan pemimpin geng yang masih dihormati oleh para pengikutnya.
g. **Satou Jun** adalah seorang tukang masak dengan penampilan seperti berandalan dan digambarkan sebagai karakter yang tenang. Ia menyukai Yachiyo walaupun orang yang disukainya itu tidak pernah menyadarinya, bila sedang mengalami masalah Satou akan melampiaskannya dengan mengganggu poplar, misalnya dengan mempermainkan model rambutnya.
h. **Souma Hiroomi** adalah tukang masak lain di restoran tersebut, ia dikenal sebagai pribadi yang ramah dan ceria. Namun dibalik itu ternyata Souma suka mencari rahasia pribadi orang lain dan menggunakannya untuk kepentingan diri sendiri. Souma digambarkan takut terhadap Inami karena selalu menjadi objek pukulan dan merasa bersyukur dengan kedatangan Takanashi yang membuatnya jarang dipukul.

Elemen moe yang muncul dalam yonkoma manga ini misalnya Poplar dengan kompleks terhadap tubuh kecilnya, Inami yang sulit menyampaikan

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

perasaannya terhadap Souta, Yachiyo yang tidak sadar kalau dirinya disukai oleh Satou, Aoi yang misterius. Lagi-lagi elemen moe menjadi bagian integral dalam narasi yonkoma manga, karena beragamnya karakter yang muncul maka beragam pula situasi yang dihasilkan sehingga narasi bisa berjalan.

Yamada yang sedih dengan kepergian Otoo-san Working! vol 3 41

3.4.6. Hidamari Sketch　ひだまりスケッチ

Yonkoma manga Hidamari Sketch Volume 2

Bertemakan kehidupan sehari-hari siswi sma. Karakter utama Yuno yang pindah ke apartemen Hidamari karena berhasil diterima di SMA Seni Yamabuki,

dan disana ia berkenalan dan bersahabat dengan sesama penghuni apartemen yang memiliki karakter yang unik.

Karakter dalam *yonkoma manga* Hidamari Sketch

a. **Yuno** merupakan penghuni baru di Apartemen Hidamari yang mulai bersekolah di SMA Seni Yamabuki. Yuno digambarkan sebagai anak baik yang baru mulai hidup sendiri.
b. **Hiro** merupakan tetangga Yuno yang tinggal di lantai bawah yang juga kakak kelas di sekolah seni. Hiro digambarkan sebagai karakter yang keibuan karena amat memperhatikan keadaan para penghuni Apartemen Hidamari, ia juga sering memasak untuk seluruh penghuni Apartemen Hidamari. Hiro memiliki kompleks dengan berat badannya dan sering melakukan diet dengan berbagai macam cara.
c. **Miyako** merupakan tetangga Yuno yang juga mulai bersekolah di SMA Seni Yamabuki. Miyako memiliki kepribadian yang riang dan bersemangat walaupun memiliki kekurangan secara ekonomi.
d. **Sae** merupakan tetangga dan juga kakak kelas Yuno yang tinggal di lantai bawah Apartemen Hidamari. Sae digambarkan sebagai pribadi dewasa dan penuh perhatian terhadap teman-temannya namun kesulitan untuk mengungkapkan perasaannya tersenbut. Sae juga dikenal memiliki pekerjaan sampingan sebagai seorang pengarang novel dan sering terlihat sedang dikejar tenggat waktu pengiriman novel.

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

Elemen moe yang muncul dalam Hidamari Sketch misalnya Sae dengan karakter tomboi dan kacamatanya, Hiro yang lebih berperan layaknya seorang ibu atau kakak perempuan yang baik, Miyako yang enerjik dan riang, dan Yuno yang berbadan paling kecil dan pemalu.

3.4.7. G.A. Geijutsuka Arts Design Class

Yonkoma manga G.A. Geijutsuka Arts Design Class Volume 2

G.A. Geijutsuka Arts Design Class merupakan *yonkoma manga* yang menceritakan tentang kehidupan sehari-hari lima orang siswi SMA Ayanoi yang mengambil spesialisasi dalam seni. Kisaragi yang tenang dan pemalu, Nodamiki yang ceria, Kyoju yang jarang bicara dan misterius, Tomokane yang bersemangat dan tomboi serta Namiko-san yang dewasa. Keistimewaan *yonkoma manga* ini adalah mengambil lelucon dari dunia seni, seperti dari seni menggambar dan seni patung. Perbedaan yang membedakan antara G.A Geijutsuka Arts Design Class dengan Hidamari Sketch adalah pada lelucon yang lebih menekankan pada istilah dan hal-hal teknis dalam dunia seni dibandingkan dengan Hidamari Sketch yang lebih menekankan pada hubungan antar penghuni apartemen hidamari.

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

Karakter dalam *Yonkoma manga* G.A. Geijutsuka Arts Design

a. Yamaguchi Kisaragi digambarkan sebagai karakter yang polos dan baik hati. Kisaragi suka menggambar hal-hal yang imut seperti kucing.
b. Tomokane digambarkan karakter yang tomboi dan meledak-ledak, tingkah lakunya yang spontan terkadang membuat masalah bagi teman-teman disekitarnya, terutama Kisaragi yang sering menjadi korban tingkah laku Tomokane.
c. Nozaki Namiko digambarkan sebagai karakter yang lebih dewasa dibandingkan karakter yang lain. Dalam *yonkoma manga* ini Namiko adalah karakter yang sering memberikan *Tsukkomi*. Namiko sering menasehati dan juga memarahi teman-temannya yang sering kebablasan dalam bermain dan melupakan pekerjaan mereka.
d. Kyoju merupakan nama panggilan dari Oumichi Miyabi, ia digambarkan sebagai karakter yang pendiam dan misterius. Kyoju selalu ditampilkan dengan wajah datar walaupun begitu ia tetap suka bermain-main dengan teman-temannya. Kyoju memiliki kemampuan seni diatas teman-temannya dan sering terlihat mengajari mereka tentang seni.
e. Noda Miki digambarkan sebagai karakter yang periang dan penuh ide. Miki suka mengikuti fasyen dan memiliki bakat yang besar dalam seni. Miki sering menjadi orang yang memulai suatu permainan ataupun percakapan dengan ide-idenya.

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

Dalam *Yonkoma manga* G.A. Geijutsuka Arts Design Class dapat dikategorikan elemen moe yang muncul, misalnya karakter Kisaragi dengan kaca matanya yang kebesaran, Tomokane dengan rambut pendeknya, Kyoju dengan rambut panjang serta karakternya yang misterius, Namiko yang selalu berperan sepert seorang kakak, dan Miki yang tampilannya selalu imut (*kawaii*).

Permainan kata (*shiritori*) tentang Jargon seni dalam
G.A. Geijutsuka Arts Design Class Vol.1 hal 24

Jargon seni menjadi fokus dalam yonkoma manga G.A. Geijutsuka Arts Design Class, banyak peristiwa yang dimulai dari suatu istilah khusus dalam seni, misalnya contoh diatas Tomokane tiba-tiba memulai dengan menyebutkan kalimat dengan akhiran "kertas kento" (*kentoshi*) (*ki*) yang dilanjutkan oleh Miki yang memulai dengan frasa "saat sedang dipakai" (*shiyoushi*) dan diakhiri dengan kata "Fixative" (*fikisachi-fu*) (*shou*), dilanjutkan oleh Kisaragi dengan kalimat yang berujung dengan kata Brutus Design (ブルータスデッサン) yang mengakhiri permainan (*ten*) sehingga kisaragi menjadi pihak yang kalah dan Miki berkomentar "wah ternyata susah juga ya *shiritori* gaya G.A."

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

3.4.8. Kill Me Baby （キルミーベイベー）

Kill me Baby merupakan *yonkoma manga* tentang kegiatan sehari-hari Sonya dan Yasuna yang berisi berbagai macam kejadian lucu dan unik.

a. Sonya merupakan seorang pembunuh bayaran terlatih yang bersekolah di sekolah biasa. Selain Yasuna dan Agiri tidak ada orang yang berani mendekati Sonya karena ia selalu dalam keadaan waspada dan menyerang siapapun yang mendekatinya.

b. Oribe Yasuna merupakan teman sekelas Sonya yang suka menjahili Sonya walaupun dengan konsekuensi yang fatal seperti pukulan, cekikan atau lemparan pisau dari Sonya.

c. Goshiki Agiri adalah seorang ninja santai yang sering muncul dihadapan Sonya dan Yasuna ditempat yang tak terduga. Agiri juga sering menggunakan jurus ninja (*ninjutsu*) yang tidak masuk akal ketika bertemu dengan Sonya dan Yasuna.

d. Karakter yang tidak terpakai adalah karakter yang pada awalnya akan menjadi karakter utama, namun semua ciri khasnya telah dipakai oleh Yasuna sehingga ia menjadi karakter yang tidak terpakai. Ia digambarkan sering menyerang Sonya dan Yasuna dalam berbagai kesempatan namun selalu tidak mendapat perhatian dan menemui kegagalan.

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

BAB IV
KESIMPULAN

Yonkoma manga telah berkembang sedemikian rupa dari akarnya pada zaman Edo sampai hingga ke Zaman Heisei. Kemunculan elemen *moe* pada akhirnya mau tidak mau telah membawa banyak perubahan terhadap *yonkoma*, akan tetapi berlawanan dengan pandangan Itou Yuu yang menganggap bahwa elemen *moe* ini akan membawa pada berakhirnya sebuah narasi, dalam *moe yonkoma* yang dianalisa kali ini ternyata hasil yang berbeda dapat dibuktikan.

Yonkoma yang mengandung elemen *moe* bukan berarti telah meninggalkan narasi. Dari analisa terhadap sampel yang telah dikategorikan sebagai *moe yonkoma* dapat dilihat bagaimana elemen *moe* dipakai dalam *yonkoma manga*, elemen *moe* dipakai sekaligus sebagai bentuk karakterisasi dan juga sebagai cara menyampaikan narasi humor. Dalam semua sampel *moe yonkoma* yang dianalisa semua karakter digambarkan dengan tampilan dan kepribadian yang unik. Dari keunikan karakter ini dialog dan adegan dalam narasi dalam *yonkoma manga* bisa berjalan. Dalam K-ON! misalnya karakter dibuat sedemikian rupa sehingga memiliki keunikan tersendiri, ada karakter yang berperan sebagai *boke* dan ada yang berperan sebagai *tsukkomi*. Dalam analisa terhadap K-ON! Yui muncul sebagai peran *boke* karena ia melakukan hal yang bodoh dengan tidak belajar bermain gitar dan malah berfoto-foto dan tidur dengan gitarnya, Ritsu kemudian muncul sebagai *tsukkomi* dengan komentar "Dimainin dong (gitarnya)!". Dalam prakteknya elemen *moe* yang muncul bisa dipakai sebagai bahan untuk *boke* dan *tsukkomi* dalam suatu narasi yonkoma. Elemen *moe* menjadi alat untuk menampilkan humor dalam *yonkoma manga*

Narasi *kishoutenketsu* tidak hanya dipakai dalam *yonkoma* namun juga dipakai dalam berbagai bentuk narasi cerita Jepang lain. Narasi *kishoutenketsu* dalam *yonkoma manga* memiliki konsep yang sama dengan narasi secara umum. Yang membedakan hanyalah *kishoutenketsu* membagi sebuah narasi menjadi empat bagian yaitu *ki* bagian pertama yang berisi pengenalan cerita dan latar, *shou* bagian keduayang berisi perkembangan dari awal cerita cerita, *ten* bagian

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

ketiga yang berisi klimaks cerita dan *ketsu* bagian keempat yang berisi konklusi yang tidak terduga dan mengundang tawa sementara narasi secara umum terbagi menjadi tiga bagian pendahuluan, perkembangan dan penutup. Yang membedakan adalah dalam *yonkoma manga*, narasi *kishoutenketsu* yang dipakai mengandung *ochi* yang dapat mengundang tawa pembaca biasanya terletak pada bagian *ketsu*. Letak *ochi* dalam *yonkoma manga* bisa berada dimana saja dan tidak harus berada di bagian belakang atau akhir, tergantung pada gaya bercerita sang pengarang yang dalam rakugo sering disebut sebagai *kusuguri*, bahkan ketika *ochi* tidak ada adalah *ochi* nya itu sendiri.

Ada kecenderungan orang Jepang yang mengharapkan munculnya sebuah konflik yang dramatik dari *manga* yang dibaca sehingga ketika *manga* tersebut hanya menampilkan orang biasa dan kehidupan sehari-hari maka karya tersebut akan dicap tidak memiliki narasi. Padahal *Yonkoma manga* termasuk *moe yonkoma* sebenarnya merupakan sebuah narasi yang bertujuan menghasilkan humor, sama seperti rakugo ataupun manzai.

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

DAFTAR PUSTAKA

Aihara, Koji. Kentaro Takekuma. 1990. *Saru Demo Kakeru Manga Kyousitshu*. Tokyo: Shogakukan.

Ajidarma, Seno Gumira. 2011. *Panji Tengkorak : Kebudayaan dalam Pebincangan*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).

Aoki, Ume. 2005. *Hidamari Sketch 1*. Tokyo: Houbunsha

Aoki, Ume. 2006. *Hidamari Sketch 2*. Tokyo: Houbunsha

Aoki, Ume. 2006. *Hidamari Sketch 3*. Tokyo: Houbunsha

Aoki, Ume. 2008. *Hidamari Sketch 4*. Tokyo: Houbunsha

Aoki, Ume. 2009. *Hidamari Sketch 5*. Tokyo: Houbunsha

Aoki, Ume. 2010. *Hidamari Sketch 6*. Tokyo: Houbunsha

Azuma, Hiroki. 2009. *Otaku: Japan's Database Animals*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Azuma, Kiyohiko. 2000. *Azumanga Daioh 2*. Tokyo: Mediaworks.

Azuma, Kiyohiko. 2002. *Azumanga Daioh 4*. Tokyo: Mediaworks.

Bensky, Xavier Benjamin. *Commodified Comedians and Mediatized Manzai : Osakan Comic Duos and Their Audience.* Diambil dari http://mcel.pacificu.edu/aspac/papers/scholars/bensky/ (diakses tanggal 4 Mei 2011 pukul 04:08)

Bordwell, David. 1985. *Narration in the Fiction Film*. London: Routledge.

Chiaro, Delia. 1992. *The Language of Jokes: Analysing Verbal Play*. London: Routledge.

Endahwarni, Sari. 1990. *Humor pada Lawak Srimulat*. Tesis. Depok: Universitas Indonesia.

Comics Drawing Henshuubu. *Moe Style no Kakikata*. Tokyo: Kabushikigaisha Seibundo Shinkousha.

Gravett, Paul. 2004. *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. London: Lawrence King.

Hendrix, Grady. 2006. *Manga's the Rights Fit for Majors*.Variety; May 29-Jun 4, 2006; 403, 2; ProQuest Direct Complete.

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012

Hiroyasu, Kai. 2008. *Otaku no Kousatsu*. Tokyo: C& R Kenkyuujyo.

Honda, Tohru. 2005. *Moeru otoko : Men who conduct romance in their minds.* Tokyo: Chikuma Shobo.

Ito, Go. 2007. *Manga ha Kawaru : "Manga Katari" kara "Manga Ron" he*. Tokyo: Seidosha.

Ito, Go. 2005. *TEZUKA is Dead: Postmodernist and Modernist Approaches to Japanese Manga*, Tokyo: NTT Shuppan.

Kakifly. 2008. *Keion! 1*. Tokyo: Hobunsha.

Kakifly. 2009. *Keion! 2*. Tokyo: Hobunsha.

Kakifly. 2010. *Keion! 3*. Tokyo: Hobunsha.

Kakifly. 2010. *Keion! 4*. Tokyo: Hobunsha.

Kazuo, Umezu. 2009. *Ima kara demo Egakeru Yonkoma Manga Nyuumon*. Tokyo: NHK Shuppan.

Keraf, Gorys. 1983. *Argumentasi dan Narasi.* Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Kinemajunpou Eiga Sougoukenkyuujou. 2011. *Nichijou-kei anime hit Housoku*. Tokyo: Kinema Junpousya.

Kinsella, Sharon. 2000. *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Honolulu: University of Hawai'i Press.

Kiyuzuki, Satoko. 2006. *GA Geijutsuka Art Design Class 1*. Tokyo: Houbunsha.

Kiyuzuki, Satoko. 2008. *GA Geijutsuka Art Design Class 2*. Tokyo: Houbunsha.

Kiyuzuki, Satoko. 2009. *GA Geijutsuka Art Design Class 3*. Tokyo: Houbunsha.

Macwilliams, Mark Wheeler. 2008. *Japanese Visual Culture : Explorations in The World of Manga and Anime*. New York: M.E. Sharpe, Inc.

McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics: The Invisible Arts*. New York: Harper Perennial/Kitchen Sink Press.

McCloud, Scott. 2000. *Reinventing Comics*. New York: HarperCollins.

Morinaga, Takurou. 2005. *Moe Keizaigaku*. Tokyo: Kodansha.

Nomura Sougou Kenkyuujo. 2005. *Otaku Ichiba no Kenkyuu Otaku Marketing*. Tokyo: Touyou Keizai Shinhousha.

Novianti, Nalti. 2007. *Pemaknaan pembaca terhadap budaya dan masyarakat Osaka melalui humor di dalam tiga cerita Rakugo Kansai karya Katsura Beichoo*. Tesis. Depok: Universitas Indonesia.

Saitou, Tamaki. (11 Oktober 2005). *Seminars on Academic Research of Manga and Anime Part 6: Is Manga Space 'Japanese'?*. Nippon Foundation Library. Dari http://nippon.zaidan.info/seikabutsu/2006/00161/contents/0012.htm

Schodt, Frederik L. 1986. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Tokyo: Kodansha International.

Schodt, Frederik L. 1996. *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. Berkeley, CA: Stone Bridge Press.

Takatsu, Karino. 2005. *WORKING!!* 1. Tokyo: Square Enix.

Takatsu, Karino. 2006. *WORKING!!* 2. Tokyo: Square Enix.

Takatsu, Karino. 2007. *WORKING!!* 3. Tokyo: Square Enix.

Takatsu, Karino. 2007. *WORKING!!* 4. Tokyo: Square Enix.

Takatsu, Karino. 2008. *WORKING!!* 5. Tokyo: Square Enix.

Tatsuya, Ihara. Kadomaru Tsubue. 2010. *Moe Kyarakuta no Kakikata: Kao Karada Hen*. Tokyo: Kabushikigaisha Hobby Japan.

Tatsuya, Ihara. Kadomaru Tsubue. 2011. *Moe kyarakuta no Kakikata: Costume Hen*. Tokyo: Kabushikigaisha Hobby Japan.

Ujie, Touzen. 2008. *Seitokai Yakuin Domo 1*. Tokyo: Kodansha.

Ujie, Touzen. 2009. *Seitokai Yakuin Domo 2*. Tokyo: Kodansha.

Ujie, Touzen. 2010. *Seitokai Yakuin Domo 3*. Tokyo: Kodansha.

Ujie, Touzen. 2010. *Seitokai Yakuin Domo 4*. Tokyo: Kodansha.

Ujie, Touzen. 2011. *Seitokai Yakuin Domo 5*. Tokyo: Kodansha.

Yomota, Inuhiko. 1999. *Manga Genron*. Tokyo: Chikuma Shobou.

Yoshimizu, Kagami. 2005. Lucky Star 1. Tokyo: Kadokawa Shoten.

Yoshimizu, Kagami. 2005. Lucky Star 2. Tokyo: Kadokawa Shoten.

Yoshimizu, Kagami. 2006. Lucky Star 3. Tokyo: Kadokawa Shoten.

Yuuichi, kogawa. 2008. *Moe Kyara no Jyouzu na Kakikata*. Tokyo: Kabushikigaisha Seibundo Shinkousha.

Narasi dalam..., Sudwi Karyadi, FIB UI, 2012