

**CERMINAN MANZAI  
DALAM KOMIK SKET DANCE VOL. 1-5  
KARYA SHINOHARA KENTA**

**SKRIPSI**

**OLEH:**

**RADEA SIGMALIZAR**

**125110205111002**



**PROGRAM STUDI SASRA JEPANG**

**JURUSAN BAHASA DAN SASRA**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

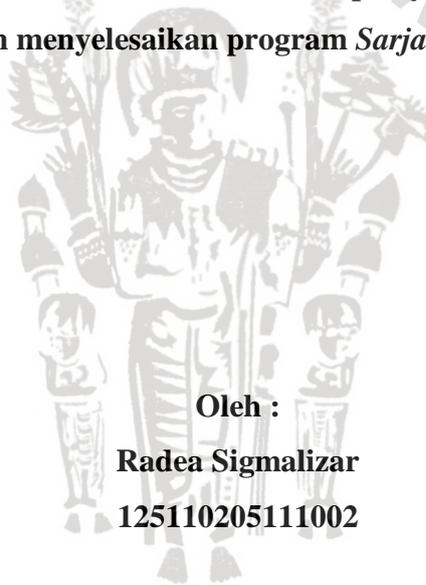
**UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

**2016**

**CERMINAN MANZAI  
DALAM KOMIK SKET DANCE VOL.1-5  
KARYA SHINOHARA KENTA**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Universitas Brawijaya  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan  
dalam menyelesaikan program *Sarjana Sastra***



**Oleh :**

**Radea Sigmalizar**

**125110205111002**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG  
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

**2016**

**PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya :

Nama : Radea Sigmalizar  
NIM : 125110205111002  
Program Studi : Sastra Jepang

Menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika di kemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan.

Malang, 18 Januari 2017



Radea Sigmalizar  
NIM. 125110205111002

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Radea Sigmalizar telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Malang, 17 Januari 2017  
Pembimbing



Retno Dewi Ambarastuti, M.Si.  
NIK. 201309 770430 2 001



Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Radea Sigmalizar telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.

Malang, 18 Januari 2017  
Penguji



Eka Marthanty Indah Lestari, M.Si.  
NIK. 201304 860327 2 001

Pembimbing



Retno Dewi Ambarastuti, M.Si.  
NIK. 201309 770430 2 001

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Sastra Jepang



Aji Setyanto, M.Litt.  
NIK. 19750725 200501 1 002

Menyetujui,  
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra



Ismatul Khasanah, M.Ed., Ph.D.  
NIK. 19750518 200501 2 001

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Cerminan *Manzai* dalam Komik Sket Dance vol. 1-5 Karya Shinohara Kenta”. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar S-1 (sarjana) pada program studi Sastra Jepang Universitas Brawijaya.

Penelitian ini penulis lakukan atas dasar ketertarikan akan komedi *manzai*.

Selain itu, penulis menemukan minimnya penelitian yang mengangkat tema mengenai komedi yang ada di Universitas Brawijaya, sehingga penulis tergerak untuk memulai penelitian mengenai hal tersebut. Komedi Jepang merupakan salah satu budaya Jepang yang akan lebih baik bila dipelajari juga oleh mahasiswa jurusan bahasa Jepang, sehingga tidak hanya belajar bahasa saja, tetapi juga budaya Jepang.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis telah mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, di antaranya adalah:

1. Retno Dewi Ambarastuti, M.Si., selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu, memberikan kritik dan sarannya, serta memberikan bimbingannya.
2. Eka Marthanty Indah Lestari, M.Si. selaku dosen penguji
3. Para dosen di Fakultas Ilmu Budaya, terutama program studi Sastra Jepang.
4. Teman-teman angkatan 2012 Fakultas Ilmu Budaya, serta kakak senior yang telah membantu pengoreksian penulisan skripsi ini serta memberikan dukungan.
5. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan penuh.
6. Serta berbagai pihak yang telah memberikan dukungan.

Akhir kata, penulis berharap penelitian ini akan membawa manfaat bagi banyak pihak. Semoga penelitian dengan tema komedi ini bisa melengkapi

penelitian yang ada di Universitas Brawijaya, khususnya jurusan bahasa dan sastra  
Jepang.

Malang, Januari 2017

Penulis



## 要旨

シグマリザル・ラデア・2016・漫画「SKET DANCE」1—5巻における  
篠原健太に漫才。ブラウイジャヤ大学、日本語学科。

指導教官：Retno Dewi Ambarastuti

キーワード：コメディ、スケッチ・ダンス漫画、ツッコミ、ボケ、漫才、  
文献社会学理論

本研究では、漫画「SKET DANCE」1—5巻篠原健太における漫才につ  
いて研究する。漫才は一つの種類の有名な日本のコメディである。漫才は  
二つの役割があつて、すなわちツッコミとボケである。文字通りに、ツッコ  
ミは反論した正気な人という役割の意味である。そして、ボケは笑いを作る  
愚かな人の役割という意味である。

本研究の背景は、日本のコメディは日本語学科に重要な教訓と考え  
られる。また、日本のコメディについての研究が少なく、特に漫才にの  
ツッコミとボケの役割を研究したいと思われる。

本研究では、記述的分析手法と文学者の社会学の方法を使われる。漫  
画「SKET DANCE」1—5巻における漫才を研究するために、著者の社会文化  
的背景を研究する。

研究の結果として、篠原健太による漫画「SKET DANCE」のキャラク  
ターにおけるツッコミとボケの役割である。スケッチ団スにのツッコミとボ  
ケの役割はツッコミとボケにの漫才のコメディの役割を執行するから、ス  
ケッチ団スにのツッコミとボケの役割は漫才の反射とみなすことができる。  
その「SKET DANCE」漫画におけるツッコミとボケの役割は一刀両断、全力  
ツッコミ、例えツッコミ、リアクション、説明ツッコミ、ノリツッコミ、言  
葉遊び、自虐ボケ、キレボケ、失礼ボケ、リアルボケ、顔ボケ、スカシボケ、  
大げさボケ、裏切りボケ、タイミングボケ。

## ABSTRAK

Signalizar, Radea. 2016. **Cerminan *Manzai* dalam Komik Sket Dance Vol.1-5 Karya Shinohara Kenta**. Program Studi Sastra Jepang, Jurusan Bahasa dan Sastra, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.

Pembimbing : Retno Dewi Ambarastuti

Kata Kunci : *Boke*, Cerminan, Komedi, Komik Sket Dance, *Manzai*, Sosiologi Sastra, *Tsukkomi*

Dalam penelitian ini, penulis mengangkat penelitian mengenai *manzai* yang ada pada komik Sket Dance vol.1-5 karya Shinohara Kenta. *Manzai* merupakan salah satu komedi Jepang yang terkenal. Peran *manzai* terdiri dari dua peran, yaitu *tsukkomi* dan *boke*. Secara harafiah, *tsukkomi* memiliki arti si waras yang bertugas menyanggah. Sedangkan *boke* merupakan si bodoh yang memiliki peran memancing tawa dan melakukan hal-hal yang lucu.

Latar belakang dari penelitian ini adalah karena komedi Jepang merupakan salah satu pembelajaran yang penting bagi sastra Jepang. Selain itu, minimnya penelitian mengenai komedi Jepang membuat penulis ingin meneliti mengenai hal tersebut, terutama peran *tsukkomi* dan *boke* dalam komedi *manzai*.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan deskriptif analisis, dengan metode penelitian sastra sebagai cermin masyarakat dalam sosiologi sastra. *Manzai* dalam komik Sket Dace dapat dikatakan cerminan dari komedi *manzai* di Jepang, karena peran *tsukkomi* dan *boke* dalam komik Sket Dance tetap melakukan perannya seperti pada *tsukkomi* dan *boke* dalam komedi *manzai*. Hasil dari penelitian ini adalah peran *tsukkomi* dan *boke* yang terdapat pada tokoh-tokoh dalam komik Sket Dance karya Shinohara Kenta meliputi: *ittouryoudan*, *zenryoku tsukkomi*, *tatoo tsukkomi*, *riakushon*, *setsume tsukkomi*, *nori tsukkomi*, *kotoba asobi*, *jigyaku boke*, *kire boke*, *shitsurei boke*, *riaru boke*, *kao boke*, *sukashi boke*, *oogesa boke*, *uragiri boke*, dan *taimingu boke*.

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR TRANSLITERASI</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB 1: PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Metode Penelitian.....	5
1.4.1 Metode Penelitian Sosiologi Sastra.....	6
1.4.2 Pendekatan Deskriptif Analisis.....	7
1.5 Sistematika Penulisan.....	8
<b>BAB 2: KAJIAN PUSTAKA</b> .....	
2.1 Sosiologi Sastra.....	9
2.2 Jenis-Jenis Humor.....	12
2.3 <i>Sense of Humor</i> .....	14
2.4 Komedi Jepang dalam <i>Anime</i> dan <i>Manga</i> .....	15
2.5 <i>Manzai</i> .....	17
2.5.1 Jenis-Jenis Peranan <i>Tsukkomi</i> .....	22
2.5.2 Jenis-Jenis Peranan <i>Boke</i> .....	25
2.6 Komik.....	28
2.6.1 Kata dalam Komik.....	33
2.7 <i>Manga</i> Menurut Scott McCloud.....	37
2.8 Penelitian Terdahulu.....	39
<b>BAB 3: PEMBAHASAN</b> .....	
3.1 Sinopsis.....	41
3.2 Jenis-Jenis Peran <i>Tsukkomi</i> pada Karakter dalam Komik Sket Dance.....	42
3.3 Jenis-Jenis Peran <i>Boke</i> pada Karakter dalam Komik Sket Dance.....	67
<b>BAB 4: KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	
4.1 Kesimpulan.....	98
4.2 Saran.....	99
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	101
<b>LAMPIRAN</b> .....	108

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Bossun dan Kanegi- <i>sensei</i> mengangguh Himeko.....	44
3.2 Bossun dan Himeko menyangguh dengan penuh ketegangan.....	48
3.3 Bossun menyangguh Himeko menggunakan contoh menarik.....	52
3.4 Bossun dan Himeko menyela aksi yang dilakukan Roman.....	57
3.5 Bossun memberi pengoreksian terhadap Himeko.....	61
3.6 Reiko yang langsung mendapat sanggahan dari Bossun dan Himeko.....	64
3.7 Chuuma- <i>sensei</i> membolak-balikkan perkataannya.....	67
3.8 Bossun menghina dirinya sendiri.....	69
3.9 Shinzou melontarkan lelucon dengan serius.....	71
3.10 Bossun mengatakan hal tidak sopan terhadap Himeko.....	75
3.11 Mimori mengatakan sesuatu yang bersifat terlalu jujur.....	78
3.12 Himeko memasang ekspresi wajah tidak sesuai situasi.....	82
3.13 Switch dan Chuuma- <i>sensei</i> yang mengabaikan masalah.....	83
3.14 Jougasaki dan anggota Sket Dan yang memperbesar masalah perebutan bungkus permen.....	87
3.15 Roman bereaksi di luar perkiraan.....	90
3.16 Switch melontarkan lelucon pada situasi tidak tepat.....	92

## DAFTAR TRANSLITERASI

あ (ア) a	い (イ) i	う (ウ) u	え (エ) e	お (オ) o
か (カ) ka	き (キ) ki	く (ク) ku	け (ケ) ke	こ (コ) ko
さ (サ) sa	し (シ) shi	す (ス) su	せ (セ) se	そ (ソ) so
た (タ) ta	ち (チ) chi	つ (ツ) tsu	て (テ) te	と (ト) to
な (ナ) na	に (ニ) ni	ぬ (ヌ) nu	ね (ネ) ne	の (ノ) no
は (ハ) ha	ひ (ヒ) hi	ふ (フ) fu	へ (ヘ) he	ほ (ホ) ho
ま (マ) ma	み (ミ) mi	む (ム) mu	め (メ) me	も (モ) mo
や (ヤ) ya		ゆ (ユ) yu		よ (ヨ) yo
ら (ラ) ra	り (リ) ri	る (ル) ru	れ (レ) re	ろ (ロ) ro
わ (ワ) wa				を (ヲ) wo
が (ガ) ga	ぎ (ギ) gi	ぐ (グ) gu	げ (ゲ) ge	ご (ゴ) go
ざ (ザ) za	じ (ジ) ji	ず (ズ) zu	ぜ (ゼ) ze	ぞ (ゾ) zo
だ (ダ) da	ぢ (ヂ) ji	づ (ヅ) zu	で (デ) de	ど (ド) do
ば (バ) ba	び (ビ) bi	ぶ (ブ) bu	べ (ベ) be	ぼ (ボ) bo
ぱ (パ) pa	ぴ (ピ) pi	ぷ (プ) pu	ぺ (ペ) pe	ぽ (ポ) po
ん (ン) n / m / ng				
きゃ (キヤ) kya	きゅ (キユ) kyu	きょ (キョ) kyo		
しゃ (シャ) sha	しゅ (シュ) shu	しょ (ショ) sho		
ちゃ (チャ) cha	ちゅ (チュ) chu	ちょ (チョ) cho		
にゃ (ニヤ) nya	にゅ (ニユ) nyu	にょ (ニョ) nyo		
ひゃ (ヒヤ) hya	ひゅ (ヒユ) hyu	ひょ (ヒョ) hyo		
みゃ (ミヤ) mya	みゅ (ミユ) myu	みょ (ミョ) myo		
りゃ (リヤ) rya	りゅ (リュ) ryu	りょ (リョ) ryo		
ぎゃ (ギヤ) gya	ぎゅ (ギユ) gyu	ぎょ (ギョ) gyo		
じゃ (ジャ) ja	じゅ (ジュ) ju	じょ (ジョ) jo		
ぢゃ (ヂヤ) ja	ぢゅ (ヂユ) ju	ぢょ (ヂョ) jo		
びゃ (ビヤ) bya	びゅ (ビユ) byu	びょ (ビョ) byo		
ぴゃ (ピヤ) pya	ぴゅ (ピユ) pyu	ぴょ (ピョ) pyo		

っ (ツツ) menggandakan konsonan berikutnya, seperti pp / dd / kk / ss.

Contohnya seperti ベッド (beddo)

あ (ア) a penanda bunyi panjang. Contohnya じゃあ (jaa)

い (イ) i penanda bunyi panjang. Contohnya おにいちゃん (oniichan)

う (ウ) u (baca) penanda bunyi panjang. Contohnya おとうと (otouto)

え (エ) e penanda bunyi panjang. Contohnya おねえさん (oneesan)

お (オ) o penanda bunyi panjang untuk beberapa kata tertentu.

Contohnya とおい (tooi), こおり (kooiri)

penanda bunyi panjang pada penulisan bahasa asing (selain bahasa Jepang) dengan huruf katakana.

Contohnya ラーメン (raamen)

Partikel :

は (わ)  
を (お)  
へ (え)

sering kali dibaca wa  
sering kali dibaca o  
sering kali dibaca e



DAFTAR LAMPIRAN

*Curriculum Vitae* ..... 103  
Berita Acara Bimbingan Skripsi ..... 104



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Komik Jepang, atau yang biasa disebut *manga* dewasa ini memiliki banyak perkembangan. Seiring dengan berjalannya waktu, komik Jepang semakin diminati oleh masyarakat luas, dan bahkan sudah tidak ada batasan umur, atau negara, mengingat komik Jepang sudah banyak diterjemahkan dalam berbagai bahasa.

Mengapa gaya *manga* Jepang sejak dulu hingga sekarang tetap memiliki ciri khasnya tersendiri? Yang menjadi pelopor gaya *manga* yang telah mendunia sekarang ini adalah Osamu Tezuka. Beliau mendapat julukan “Bapak *Manga* Jepang” atau “dewa *manga*”. Hal ini dikarenakan pada masa itu, Osamu Tezuka menjadi penulis *manga* yang menciptakan *manga* dengan bentuk sangat berbeda dan terbilang baru di Jepang.

Pada awalnya, Tezuka meniru karakter-karakter kartun buatan Disney (seperti “Mickey Mouse”, “Betty Boop”, dan “Bambi”) sebelum akhirnya dapat menciptakan gaya gambarnya sendiri. Kemudian, setelah *manga* buatan Tezuka menjadi populer dan laris hingga ke luar Jepang, teknik menggambar *manga* seperti Osamu Tezuka pun menjadi populer, dan diikuti oleh seniman-seniman *manga* di Jepang. Akhirnya, gaya *manga* Jepang memiliki ciri khasnya tersendiri yang tidak dimiliki negara lain.

*Manga* “Astro Boy” atau “*Tetsuwan Atomu*” yang ditulis oleh Osamu Tezuka

akhirnya diadaptasi menjadi *anime*, dan menjadi serial *anime* pertama yang tayang secara teratur di Jepang.

Dalam komik *Sket Dance* ini, ada beberapa karakter yang berperan mendampingi karakter dengan peran melucu, yaitu *tsukkomi* (突っ込み) dan *boke* (ボケ). *Tsukkomi* memiliki arti ‘si pintar’, namun dapat diartikan sebagai ‘peran orang waras dalam komedi’. Dalam artian ini, ‘orang waras’ yang dimaksud adalah orang yang memberi sanggahan layaknya orang normal kepada peran *boke* saat peran *boke* mulai bertingkah lucu atau bahkan “tidak waras” dengan kelucuannya. Peran *boke* memiliki peran yang bertolak belakang dengan *tsukkomi*, yaitu bertugas memancing tawa dengan menggunakan lelucon yang menyimpang atau di luar nalar. Jadi, saat peran *boke* mulai membicarakan hal-hal menyimpang yang lucu, maka peran *tsukkomi* inilah yang menyanggahnya, namun tetap membuat pembaca atau penonton tertawa dengan tingkah sanggahannya tersebut, karena terlihat sebagai ‘orang normal’ di antara orang-orang yang berperan sebagai komedian yang akan terlihat sebagai ‘orang tidak waras’ itu. Jadi, dapat dipahami peran dari *boke* (si bodoh) dan *tsukkomi* (si pintar) dalam lawakan Jepang.

Sebenarnya, istilah *tsukkomi* dan *boke* berasal dari *manzai* (漫才). Menurut John Spacey (2015), *manzai* merupakan *stand-up comedy* tradisional Jepang yang terdiri dari *tsukkomi* (si pintar) dan *boke* (si bodoh). Jadi, 2 orang pelawak ini akan melontarkan kalimat-kalimat lucu, terutama pada peran *boke* yang menjadi pusatnya.

Yang melengkapi peran *boke* adalah *tsukkomi*, yang berperan sebagai si pintar atau

‘orang waras’. Dengan semakin berkembangnya zaman, *tsukkomi* dan *boke* kerap dituangkan dalam *manga* maupun *anime*, tidak hanya dalam *manzai*. Dapat dikatakan, sebagian besar *tsukkomi* tidak menggunakan dialog yang lucu untuk membuat pembaca ataupun penonton tertawa, karena tingkahnya yang menyenggah itu sudah dapat dikatakan sebagai komedi.

Komik Sket Dance merupakan komik yang menceritakan tentang 3 orang siswa SMA yang mendirikan klub untuk menolong orang. Dari judulnya, bila dibaca dengan huruf katakana, akan menjadi *Suketto Dansu* (*suketto dan* yang dalam bahasa Jepang artinya ‘menolong’). Dan singkatan SKET dari Sket Dance adalah *Support* (menyemangati), *Kindness* (kebaikan), *Encoragement* (dorongan), dan *Troubleshoot* (memecahkan masalah). Tokoh utama komik Sket Dance terdiri dari 3 orang, yaitu Fujisaki Yuusuke dengan panggilan Bossun, Onizuka Hime dengan panggilan Himeko, serta Usui Kazuyoshi dengan panggilan Switch. Ketiga siswa ini memiliki masa lalu yang pahit. Oleh karena itu, mereka pun tergerak untuk menolong orang lain yang kesulitan, sekalipun hal itu merugikan mereka karena terlalu mengutamakan orang lain.

Dalam serial komik Sket Dance ini, Bossun, Himeko, dan Switch sering menangani masalah dan berinteraksi dengan teman-temannya yang terkadang membawa peran *boke*, sehingga peran *boke* yang pada tokoh Bossun dan Switch tergantikan dengan tingkah jenaka teman-temannya yang lain. Jadi, dapat dikatakan sebagian besar karakter yang ada dalam komik Sket Dance sering membawakan

lelucon-lelucon atau tingkah yang lucu, sehingga tokoh Himeko sering melakukan sanggahan, sindiran dan sebagainya seperti yang dilakukan *tsukkomi* dalam *manzai*.

Contohnya adalah saat tokoh Bossun tidak sengaja meminum obat kembali muda buata guru mereka, *Chuuma-sensei*, yang membuatnya menjadi anak kecil. Himeko jelas sangat panik melihatnya dan akhirnya memarahi *Chuuma-sensei* yang suka membuat penemuan-penemuan aneh. Sementara itu, reaksi *Chuuma-sensei* melihat Himeko panik dan Bossun yang mengecil hanya tertawa saja, dengan alasan karena ia

ingin mendapat giliran tampil dalam komik Sket Dance ini. Dalam cuplikan cerita ini, terlihat bahwa situasi tidak wajar diciptakan dari tokoh *Chuuma-sensei* yang menampilkan peran *boke*. Dalam *genre* bukan komedi, tentunya reaksi *Chuuma-sensei* seharusnya juga ikut panik dan meminta maaf telah membuat kekacauan.

Namun karena *genre* komedi dalam serial ini memanfaatkan konsep peran *boke* dalam *manzai*, situasi dalam cerita yang ada dapat diputarbalikkan sehingga terlihat ‘tidak waras’ di mata pembaca, dan terlihat ‘tidak seharusnya’. Dalam situasi yang ‘tidak waras’ seperti ini, tokoh Himeko-lah yang akan memberikan reaksi *tsukkomi*, sehingga Himeko terlihat ‘waras’ diantara tokoh yang lainnya.

Dalam meneliti mengenai *manzai* dalam komik Sket Dance, yang akan menjadi fokusnya adalah peran *tsukkomi* dan *boke* yang ada pada tokoh-tokohnya.

Contohnya adalah tokoh Himeko yang memiliki kebiasaan bertingkah seperti *tsukkomi* saat tokoh Bossun dan Switch mulai melontarkan lelucon, membicarakan hal-hal menyimpang, dan sebagainya. Peran tokoh Bossun dan Switch dalam situasi ini dapat dikatakan membawa peran *boke* seperti *boke* dalam *manzai*. Tokoh Himeko

yang berperan sebagai *tsukkomi* ini terbilang jarang melucu, tetapi tingkahnya yang selalu menyanggah lelucon yang dibawakan oleh tokoh Bossun dan Switch itu sering mengundang tawa tanpa harus ikut mengatakan hal-hal yang lucu. Karena itulah, penulis tertarik untuk membahas mengenai cerminan *manzai* yang ada pada komik

Sket Dance.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan, rumusan masalah yang dapat penulis angkat dalam penelitian ini adalah apa saja jenis-jenis peran *tsukkomi* dan *boke* komik Sket Dance karya Shinohara Kenta sebagai cerminan dari komedi *manzai*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk lebih mengenal jenis-jenis peran dari *tsukkomi* dan *boke* dalam komedi yang ada pada *manga* Sket Dance vol.1-5 karya Shinohara Kenta. Dari sini bisa terlihat bagaimana peran *tsukkomi* dan *boke* dalam *manzai* ini tertuang dalam komik Jepang di zaman modern ini.

## 1.4 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode penelitian sosiologi sastra, serta metode deskriptif analisis.

### 1.4.1 Metode Penelitian Sosiologi Sastra

Sosiologi sastra berkembang dengan pesat sejak penelitian-penelitian dengan memanfaatkan teori strukturalisme dianggap mengalami kemunduran, stagnasi, bahkan dianggap sebagai involusi. Analisis strukturalisme dianggap mengabaikan relevansi masyarakat yang justru merupakan asal-usulnya.

Dipicu oleh kesadaran bahwa karya sastra harus difungsikan sama dengan aspek-aspek kebudayaan yang lain, maka satu-satunya cara adalah dengan mengembalikan karya sastra ke tengah-tengah masyarakat, memahaminya sebagai bagian yang tak terpisahkan dengan sistem komunikasi secara keseluruhan. Metode penelitian ini digunakan karena bertujuan untuk memberi gambaran tentang peranan *tsukkomi* dan *boke* dalam *manzai* dengan *tsukkomi* dalam *manga* ataupun *anime*. Data yang digunakan merupakan data verbal dan visual yang berupa teks dan gambar. Langkah-langkah sistematis yang digunakan dalam penulisan adalah:

1. Membaca keseluruhan komik Sket Dance.
2. Mengumpulkan dan mengambil gambar dalam komik Sket Dance yang menunjukkan adegan saat tokoh-tokoh dalam komik Sket Dance bertingkah seperti *tsukkomi* dan *boke*.
3. Menganalisis jenis-jenis peranan *tsukkomi* dan *boke* dalam komik Sket Dance vol.1-5 karya Shinohara Kenta sesuai dengan teori yang digunakan.

4. Menganalisis keterkaitan antara latar belakang sosial budaya pengarang dengan *manzai* yang ada dalam komik Sket Dance menggunakan teori sosiologi sastra pengarang.
5. Menyimpulkan dan melaporkan hasil analisis.

#### 1.4.2 Pendekatan Deskriptif Analisis

Dalam bukunya, Nyoman Kutha Ratna (2011:53) memaparkan bahwa deskriptif analitik dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis. Secara etimologis, deskripsi dan analisis berarti menguraikan. Meskipun demikian, analisis yang berasal dari bahasa Yunani, *analyein* ('ana' = atas, 'lyein' = lepas, urai), telah diberikan arti tambahan, tidak semata-mata menguraikan melainkan juga memberikan pemahaman dan penjelasan secukupnya. Metode gabungan yang lain, misalnya deskriptif komparatif, metode dengan cara menguraikan dan membandingkan, dan metode deskriptif induktif, metode dengan cara menguraikan yang diikuti dengan pemahaman dari dalam ke luar. Metode deskriptif analitik juga dapat digabungkan dengan metode formal. Mula-mula data dideskripsikan, dengan maksud untuk menemukan unsure-unsurnya, kemudian dianalisis, bahkan juga diperbandingkan. Yang perlu dipertimbangkan adalah metode yang lebih khas merupakan metode utama, misalnya metode formal atau analisis isi kemudian dilanjutkan dengan metode yang lebih bersifat umum.

## 1.5 Sistematika Penulisan

Penulis membagi penulisan penelitian ini menjadi 4 bab dalam penulisannya, yakni:

Bab 1: Pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, serta manfaat penelitian.

Bab 2: Landasan teori, yang berisi mengenai teori dan metode penelitian yang penulis gunakan untuk meneliti. Pembahasan mengenai komedi, sejarah *manzai*, serta komik, dengan masing-masing teorinya.

Bab 3: Metode penelitian, yang berisi pembahasan mengenai komik Sket Dance, serta contoh analisis yang bersumber pada komik Sket Dance vol. 1-5 karya Shinohara Kenta.

Bab 4: Kesimpulan dan saran.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Sosiologi Sastra

Dalam bukunya yang berjudul *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra* (2011:331), Nyoman Kutha Ratna memaparkan pengertian sosiologi sastra.

Sosiologi sastra atau sosiokritik dianggap sebagai disiplin yang baru. Sebagai disiplin yang berdiri sendiri, sosiologi sastra dianggap baru lahir pada abad ke-18, ditandai dengan tulisan Madame de Stael (Albrecht, dkk., eds., 1970:ix; Laurenson dan Swingewood, 1972:25-27) yang berjudul *De la literature consideree dans ses rapports avec les institutions sociales* (1800).

Dengan pertimbangan bahwa sosiologi sastra adalah analisis karya sastra dalam kaitannya dengan masyarakat, maka model analisis yang dapat dilakukan meliputi tiga macam, sebagai berikut:

1. Menganalisis masalah-masalah sosial yang terkandung di dalam karya sastra itu sendiri, kemudian menghubungkannya dengan kenyataan yang pernah terjadi. Pada umumnya disebut sebagai aspek ekstrinsik, model hubungan yang terjadi disebut refleksi.
2. Sama dengan di atas, tetapi dengan cara menemukan hubungan antarstruktur, bukan aspek-aspek tertentu, dengan model hubungan yang bersifat dialektika.

3. Menganalisis karya dengan tujuan untuk memperoleh informasi tertentu, dilakukan oleh disiplin tertentu. Model analisis inilah yang pada umumnya menghasilkan penelitian karya sastra sebagai gejala kedua.

Dari Ian Watt, Sapardi juga menemukan tiga macam pendekatan yang berbeda (Faruk, 2014:5), yaitu:

a. Konteks sosial pengarang. Hal ini berhubungan dengan posisi sosial sastrawan dalam masyarakat dan kaitannya dengan masyarakat pembaca.

Dalam pokok ini termasuk pula faktor-faktor sosial yang bisa memengaruhi pengarang sebagai perorangan di samping memengaruhi isi karya sastranya. Hal-hal utama yang harus diteliti dalam pendekatan ini adalah:

- 1) Bagaimana pengarang mendapatkan mata pencahariannya.
- 2) Sejauh mana pengarang menganggap pekerjaannya sebagai suatu profesi.
- 3) Masyarakat apa yang dituju oleh pengarang.

b. Sastra sebagai cermin masyarakat. Hal-hal utama yang mendapat perhatian adalah:

- 1) Sejauh mana sastra mencerminkan masyarakat pada waktu karya sastra itu ditulis.
- 2) Sejauh mana sifat pribadi pengarang memengaruhi gambaran masyarakat yang ingin disampaikan.
- 3) Sejauh mana genre sastra yang digunakan pengarang dapat dianggap mewakili seluruh masyarakat.

c. Fungsi sosial sastra. Dalam hubungan ini ada tiga hal yang menjadi perhatian, yaitu:

- 1) Sejauh mana sastra dapat berfungsi sebagai perombak masyarakatnya.
- 2) Sejauh mana sastra hanya berfungsi sebagai penghibur saja.
- 3) Sejauh mana terjadi sintesis antara kemungkinan (1) dengan (2) di atas.

Dari ketiga pendekatan sosiologi sastra di atas, penulis menggunakan pendekatan yang kedua, yaitu sastra sebagai cermin masyarakat dalam meneliti *manzai* yang ada pada komik Sket Dance karya Shinohara Kenta.

Pengertian “cermin” menurut Ian Watt (Endraswara, 2011:109-110) adalah memperhatikan bahwa karya sastra tidak dimaksudkan untuk menggambarkan masyarakat secara teliti, tetapi juga digunakan sebagai bahan untuk mengetahui keadaan masyarakat. Dengan kata lain, komik Sket Dance tidak dapat dikatakan serta merta menggambarkan dengan teliti dan detail mengenai peran *tsukkomi* dan *boke* dengan sangat mirip seperti yang ada dalam acara komedi *manzai* di Jepang.

Namun, penggambaran peran *tsukkomi* dan *boke* yang ada dalam komik Sket Dance dapat dikatakan mewakili *tsukkomi* dan *boke* dalam *manzai* di Jepang, yakni *tsukkomi* yang melakukan penyanggahan dan *boke* yang melakukan penyimpangan untuk membuat situasi jenaka.

Seperti yang telah dipaparkan oleh Ian Watt, “cerminan” tidak dimaksudkan untuk menggambarkan secara detail untuk menggambarkan masyarakat secara teliti, tetapi juga digunakan sebagai bahan untuk mengetahui keadaan masyarakat. Dengan kata lain, *manzai* dapat dilihat dan diketahui melalui

komik Sket Dance menggunakan sastra sebagai cermin masyarakat. Meskipun bentuk-bentuk *tsukkomi* dan *boke* dalam komik Sket Dance tidak dapat disamakan dengan yang ada dalam *manzai* sesungguhnya, peran *tsukkomi* dan *boke* dalam komik Sket Dance masih dapat dikatakan tetap melakukan perannya masing-masing seperti yang ada dalam *manzai*, yakni menyanggah dan melakukan aksi jenaka.

## 2.2 Jenis-Jenis Humor

Arwah Setiawan (1998) dalam Didiek Rahmanadji menyatakan bahwa jenis humor dapat dibedakan menurut kriterium "bentuk ekspresi". Sebagai bentuk ekspresi dalam kehidupan kita, humor dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:

1. Humor personal, yaitu kecenderungan tertawa pada diri sendiri. Misalnya : apabila kita melihat sebatang pohon yang bentuknya mirip orang sedang buang air besar.
2. Humor dalam pergaulan, misalnya senda gurau di antara teman, kelucuan yang diselipkan dalam pidato atau ceramah di depan umum.
3. Humor dalam kesenian, atau seni humor. Humor dalam kesenian masih dibagi menjadi seperti berikut:
  - a. Humor lakuan. Misalnya adalah lawak, tari humor, dan pantomim lucu.
  - b. Humor grafis. Misalnya adalah kartun, karikatur, foto jenaka, dan patung lucu.
  - c. Humor literatur. Misalnya adalah cerpen lucu, esai satiris, sajak jenaka, dan semacamnya.

Dalam tulisannya, Didiék Rahmanadji (2014) memaparkan, humor menurut kriterium indrawi berupa humor verbal, humor visual, dan humor auditif.

Bapak Psikoanalisis, Freud (dalam Suhadi, 1989), membagi humor berdasarkan dua variabel, yaitu:

1. Motivasi, yang berwujud komik, tergolong sebagai lelucon yang tanpa motivasi, karena kelucuan hanya diperoleh dari teknik melucu saja; dan humor yang tergolong lelucon dengan motivasi.
2. Kelompok sasaran yang dijadikan lelucon, humor terdiri atas humor etnik, humor seks, dan humor politik.

Sedangkan menurut Pramono (1983), humor dapat digolongkan menjadi dua jenis, yakni:

1. Humor menurut penampilannya, yang terdiri dari humor lisan, humor tulisan atau gambar, dan humor gerakan tubuh.
2. Menurut tujuan dibuatnya atau tujuan pesannya, humor terdiri dari humor kritik, humor meringankan beban pesan, dan humor semata-mata pesan.

Dari hal-hal yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa karya sastra juga dapat digolongkan menjadi salah satu jenis media untuk menyampaikan humor, termasuk komik. Melalui karya sastra tersebut, *sense of humor* yang ingin disampaikan oleh pengarang, akan dapat disampaikan kepada penikmat karya sastra. Dalam hal ini, komik merupakan bentuk humor tanpa motivasi karena kelucuan yang ada pada komedi dalam komik merupakan hasil dari tenkik melucu saja.

### 2.3 *Sense of Humor*

*Sense of humor* adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan humor sebagai cara menyelesaikan masalah, keterampilan menciptakan humor, kemampuan menghargai atau menanggapi humor (Hartanti, 2002:110). Peter Nusser (dalam Kartawidjadja, 1996:25) menghubungkan humor dengan suasana menyenangkan dan juga sebagai kemampuan membuat orang lain tertawa.

Menurut O' Connell (Martin dan Lefcourt, 1983) *sense of humor* adalah kemampuan untuk mengubah perseptual kognitif secara cepat pada kerangka berpikir. *Sense of humor* dapat mengubah sudut pandang seseorang, merubah sesuatu yang dianggap negatif menjadi lebih positif. Dalam situsnya, Bene Dion (2014) yang merupakan seorang komedian menyatakan bahwa setiap manusia memiliki *sense of humor* atau selera humor. *Sense of humor*, secara sederhana, dapat diartikan sebagai kemampuan menemukan humor. Setiap orang memiliki *sense of humor* yang mempengaruhi bagaimana ia menemukan komedi dalam sebuah situasi, lelucon atau sumber tawa lainnya. *Sense of humor* yang dimiliki setiap orang berbeda-beda. Ada yang baik, namun tak sedikit yang buruk.

Menurut Mike More, seorang ahli humor dunia, *sense of humor* tidak bersifat alami atau bakat, namun dapat dipelajari dan dikembangkan. *Sense of humor* dipengaruhi oleh lingkungan, budaya, bacaan, tontonan hingga pendidikan. Setiap orang mendapatkan hal-hal itu dalam konteks dan kadar yang berbeda, sehingga membuat *sense of humor*-nya pun berbeda. Itulah sebabnya mengapa seseorang bisa tertawa hebat menanggapi sebuah situasi, di saat yang lain justru bingung mencari letak komedinya.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa *sense of humor* merupakan selera humor yang terdapat pada individu, dengan kemampuan menemukan dan menciptakan humor yang berbeda-beda. Dari hal-hal yang dipaparkan di atas, dapat dikatakan bahwa *sense of humor* bisa juga terdapat pada penulis dari suatu karya, yang kemudian dituangkan berbagai komedi didalamnya. Salah satunya adalah komik Jepang dengan *genre* komedi. Hal ini senada dengan yang dipaparkan oleh Mio Bryce dan Hanae Katayama, yang memaparkan bahwa komedi Jepang dibangkitkan oleh sebuah penampilan dengan performa yang komikal, tidak hanya dalam acara yang bertemakan komedi, namun juga dalam *anime* ataupun *manga*. Dalam *anime* atau *manga*, tentunya hal tersebut sangat berhubungan erat dengan *sense of humor* yang ada pada pengarang. Dengan *sense of humor* yang terdapat pada diri penulis komik (komikus), karya-karya yang dibuat oleh penulis tersebut tentunya dapat dijadikan media untuk menyalurkan komedi-komedi untuk membuat karyanya semakin menarik dan disukai oleh penikmatnya.

#### 2.4 Komedi Jepang dalam *Anime* dan *Manga*

Mio Bryce dan Hanae Katayama (2009) memaparkan, bahwa komedi Jepang dibangkitkan oleh sebuah penampilan dengan performa yang komikal, seperti *yose*, *rakugo*, serta *manzai*, dan juga oleh karya sastra atau visual, seperti *manga* (komik Jepang) dan *anime* (kartun animasi Jepang) yang telah dianggap dalam konteks sosio-budaya yang sama. Mio Bryce dan Hanae Katayama juga memaparkan, bahwa dalam kerangka yang ditandai dengan jelas seperti *enkai* (perjamuan ala Jepang) dan *manzai*, sangat penting untuk memastikan ruang yang

aman bagi para peserta atau penonton untuk dapat menikmati lelucon dalam komedi. Mekanisme tersebut sering memberikan kenikmatan voyeuristik (sifat senang mencampuri urusan orang lain) kepada penikmatnya. Sebagian besar wacana komedi Jepang biasanya berisi voyeuristik dan *self-mockery* (mengolok dirinya sendiri), dan dilakukan dalam bingkai yang telah dikenal secara umum.

Mekanisme yang sama juga digunakan dalam *manga* dan *anime* untuk membangkitkan tawa dengan cara menandai sebuah wacana (dialog) yang mengandung unsur komedi. Kata *manga* (漫画) dalam huruf Mandarin memiliki arti santai, menggambar bebas, dan memperlihatkan kelucuan (komedi). Salah satu contohnya adalah *manga* yang berjudul *Hokusai* yang ditulis oleh seorang penulis *ukiyo-e*, Katsuhira Hokusai pada zaman Edo yang merupakan *manga* dengan sifat yang lucu dan satir, mirip dengan kartun Barat.

*“Japanese laughter is closely related to cultural specificity of Japanese society.”*

“Komedi Jepang berkaitan erat dengan kekhasan budaya dan masyarakat Jepang.”  
(Mio Bryce dan Hanae Katayama, 2009)

Kebanyakan komedi yang ada pada *manga* dengan *genre* komedi sangat populer dalam *manga* dengan sasaran pembaca laki-laki (*shounen manga*).

Komedi yang ditimbulkan biasanya berupa hal yang tidak masuk akal. Komedi dalam *manga* juga sering ditunjukkan dalam bentuk tubuh pada desain karakter yang ada dalam *manga* dengan *genre* komedi. Ketika bentuk tubuh pada karakter berubah ke bentuk yang lebih komikal, tindakan dan aksi yang dilakukan oleh

17  
karakter tersebut akan menunjukkan kelucuan. Hal ini dapat menjadi indikator untuk meringkaskan narasi sebagai komedi.

## 2.5 *Manzai*

Sebelum membahas mengenai *manzai*, penulis akan memaparkan mengenai komedi beserta jenis-jenisnya yang ada di Jepang bersama dengan pengertiannya.

Komedi, atau yang biasa disebut humor maupun lawakan sejak dulu sangat digemari oleh masyarakat, karena ceritanya yang lucu dan dapat membuat tertawa. Anwar Effendi (2008:110) memaparkan, humor atau komedi adalah sesuatu yang dianggap lucu dan membuat senang penikmatnya. Menurut Wijana (1995:4), tersenyum dan tertawa merupakan indikator yang paling jelas bagi terjadinya penikmatan humor meskipun tidak semua aktivitas tersenyum dan atau tertawa itu merupakan akibat penikmatan humor. Richard F. Taflinger memaparkan pengertian komedi, yaitu:

“*Comedy is that which makes one laugh. This is the basis for any study of comedy.*” (Richard F. Taflinger, 1996)

“Komedi merupakan sesuatu yang dapat membuat seseorang tertawa. Ini merupakan dasar dari berbagai pembelajaran komedi.”

Ada beberapa jenis komedi yang ada di Jepang, yakni *kyogen*, *rakugo*, *owarai*, serta *manzai*. *Kyogen* (狂言) merupakan komedi lama yang dilakukan secara tradisional pada saat jeda dalam pertunjukan *Noh*. *Rakugo* (落語) merupakan jenis komedi teater Jepang tradisional yang terdiri dari seorang pendongeng yang menyampaikan cerita lucu dan panjang serta kompleks,

mencakup dialog diantara beberapa karakter. *Owarai* (お笑い) merupakan komedi Jepang modern yang biasanya dipertunjukkan dalam bentuk *variety show* di televisi. *Manzai* (漫才) merupakan bentuk komedi tradisional Jepang, yang terdiri dari dua pemeran. Salah satunya adalah karakter yang bingung, pelupa, dan tidak pintar, dikenal dengan nama *boke*. Dan yang satunya lagi adalah karakter yang dikenal sebagai *tsukkomi*, dengan peran memperbaiki lelucon atau kesalahan peran *boke*.

Melalui situs [hanifchayono.com](http://hanifchayono.com), Hanif Cahyono (2012) memaparkan bagaimana peran *boke* dan *tsukkomi* bekerja. *Boke* berperan sebagai pengumpan tawa. Biasanya *boke* akan bercerita atau memperagakan sesuatu tetapi salah. Fungsi *tsukkomi* adalah memberitahukan kesalahan yang dilakukan oleh *boke*. Ketika *tsukkomi* sedang 'membetulkan' *boke*, di sanalah penonton akan tertawa. Kombinasi antara umpan dari *boke* dan 'smash' dari *tsukkomi* akan menjadi penentu lucu atau tidaknya materi yang disampaikan oleh pasangan manzai atau biasa disebut dengan istilah *kombi* (コンビ). *Manzai* merupakan salah satu jenis komedi yang berasal dari Jepang.

*Manzai* muncul dari tahun 1930-an, pada akhir periode Heian (794-1185). *Manzai* dimulai sebagai ritual yang dilakukan oleh sepasang laki-laki pada perayaan tahun baru. Keduanya akan melakukan pertunjukan lucu sebagai bagian dari satu set ritual besar untuk menandai kesempatan yang baik (Stocker 2006:52). Sejarawan Joel Stocker menunjukkan bahwa hal ini merupakan tradisi dari "perjalanan seni" dari *manzai* rakyat, pada periode Muromachi (1392-1573) yang mungkin menjadi pencetus apa yang masyarakat akui sebagai *manzai* pada

masa kini. Hal ini dalam tradisi tertentu, yang pertama terlihat dalam peran yang khas pada *manzai* adalah peran si bodoh dan si pintar. Pada masa ini, kegiatan *manzai* adalah peran si bodoh yang mengganggu peran si pintar dengan cara memberi komentar-komentar yang lucu saat akan membagikan beras yang digunakan sebagai salah satu tradisi tahun baru kepada para warga. Sementara peran si pintar akan bereaksi pada peran si bodoh dengan cara memukulnya menggunakan kipas.

Pada akhir abad ke-16, *manzai* mengalami pergeseran, dimana *manzai* menjadi salah satu bentuk hiburan daripada sebagai ritual keagamaan yang berfokus pada mendoakan nasib baik. Kemudian, tradisi memberi nama *manzai* sesuai daerah masing-masing mulai berkembang pada abad ke-18, yang terkenal pertamakali di daerah Osaka.

Pada tahun 1934, didirikanlah duo *manzai* yang bernama Achako dan Entatsu, yang tercatat sebagai pencetus *manzai* modern hasil bentukan Yoshimoto.

Pada masa itu, Yoshimoto merupakan pencetus gaya *manzai* dengan menggunakan pakaian dan atribut ala Barat, seperti jas, dasi, kacamata bulat dan kumis palsu.



Gambar 2.1 Achako dan Entatsu  
(www.amusecafe.com)

Gaya ini merupakan tiruan dari komedian asal barat, Chaplin yang tengah populer. Akhirnya, *manzai* pun menjadi *booming* pada tahun 70-an, 80-an dan 90-an, dan menjadikan *genre* komedi dalam industri hiburan Jepang naik daun.

*Manzai* pun di zaman modern ini kemudian berkembang menjadi budaya, salah satunya konsep *tsukkomi* dan *boke* yang kerap dimasukkan pada karakter dalam *anime* atau *manga*, maupun drama.

Seperti apa proses pementasan *manzai* di panggung? Tentunya, *manzai* klasik dengan *manzai* modern memiliki banyak perbedaan selama pementasannya.

Pada pementasan *manzai* klasik, tidak ada MC yang akan mengawali pembukaan pementasan. Desain panggung yang digunakan pun sangat sederhana. Pada *manzai* klasik, setelah acara dimulai, pemeran *tsukkomi* dan *boke* langsung memasuki panggung dan melakukan aksi komedi *manzai* sesuai perannya.

Komedian *manzai* klasik biasanya mengenakan baju tradisional Jepang berupa *kimono* dan membawa kipas tradisional. Selama pementasan *manzai*, alat musik khas Jepang yang bernama *shamisen* biasanya akan mengalun menemani para pemain *manzai* di panggung.

Sementara untuk pementasan *manzai* modern, akan ada MC yang akan membuka acara sebelum dimulai, dan mengajak penonton berbicara santai.

Setelah itu, pemeran *manzai* akan memasuki panggung dan mulai memainkan komedi *manzai*. Musik yang mengiringi bukan alat musik tradisional lagi, melainkan musik yang telah dikomposisikan menggunakan berbagai alat musik modern. *Manzai* modern sekarang ini banyak bermunculan di layar kaca, dan telah menjadi salah satu acara televisi yang terkenal di Jepang.

Pada zaman modern ini kedua tingkah peran dalam *manzai* tidak hanya terlihat dalam pementasan *manzai* saja, melainkan juga dapat terlihat dalam *anime*, *manga*, maupun drama dengan cara mengadopsi peran *boke* maupun *tsukkomi* tanpa mengubah peranannya. Namun, tingkah peran *boke* dan *tsukkomi* yang ada pada *anime*, *manga*, maupun drama mengalami perubahan, yakni tidak hanya berdialog saja. Peran *boke* dan *tsukkomi* dapat menunjukkan aksi sesuai perannya dalam bentuk yang lebih luas, seperti menyanggah dengan tingkah ala *yankee*, membuat situasi menyimpang dengan melakukan hal yang tidak lazim, dan sebagainya. Menurut Takahashi Hiroyuki (2015) yang merupakan pendiri salah satu sekolah *manzai*, ada beberapa jenis *tsukkomi* dan *boke* sesuai dengan perannya masing-masing. Dalam penelitian ini, penulis hanya akan memaparkan jenis-jenis *tsukkomi* dan *boke* yang mendominasi dan sering digunakan dalam komik Sket Dance.

Berikut adalah jenis-jenis peran *tsukkomi* dan jenis-jenis peran *boke* yang dipaparkan oleh Takahashi Hiroyuki (2015:66).

### 2.5.1 Jenis-Jenis Peran *Tsukkomi*

*Tsukkomi* berperan mendampingi peran *boke*, yang bertugas menyanggah lelucon menyimpang dan aksi konyol dari peran *boke*. Sehingga *tsukkomi* akan terlihat seperti orang waras. *Tsukkomi* tidak memerlukan kata-kata yang lucu ataupun lelucon untuk dapat memancing tawa penikmatnya, hal ini dikarenakan sikap menyanggah yang dilakukan *tsukkomi* sudah dapat dikatakan aksi komedi, yakni bersikap sebagai orang waras.

“As we all know, *tsukkomi* is originally a term of *manzai* (Japanese comedy form, often a comedy duo with a straight man (*tsukkomi*), who quips, and a funny man (*boke*), who plays the silly/ditzy part) jargon. By quipping, the straight man indicates how the funny man deviates from the standard, and helps the audience to laugh. That is, *tsukkomi* used to be thought of as the ability to relativize things and make perceptive comments on them. The question, then, is how *tsukkomi* has penetrated so deeply into our daily life. Though the funny man and straight man have returned to the mainstream for the first time since the *manzai* boom in the 1980's, it was in the 2000's that the *tsukkomi* culture achieved astonishing popularity.” (Minako Okamuro, 2013)

“Seperti yang kita semua tahu, *tsukkomi* merupakan bagian dari *manzai* (jenis komedi Jepang, yang terdiri dari dua pemain dengan si ‘waras’ (*tsukkomi*) yang menyindir, dan orang si ‘lucu’ atau ‘bodoh’ yang membicarakan hal-hal yang lucu. Dengan menyindir, si ‘waras’ dapat menunjukkan bagaimana orang lucu menyimpang dari standar, dan membantu penonton untuk dapat tertawa. Artinya, *tsukkomi* digunakan untuk dianggap oleh penonton sebagai kemampuan untuk merelatifkan hal-hal serta membuat komentar perseptif pada mereka. Pertanyaannya adalah, bagaimana *tsukkomi* telah merambah begitu dalam ke dalam kehidupan kita sehari-hari. Meskipun si ‘waras’ dan si ‘bodoh’ telah kembali ke arus utama untuk pertama kalinya sejak *booming Manzai* di tahun 1980-an, di tahun 2000-an lah budaya *tsukkomi* mencapai popularitas menakjubkan.”

Dalam bukunya yang berjudul 「しゃべくり漫才入門」(*Shabekuri Manzai Nyuumon*), Takahashi Hiroyuki (2015:74) membagi peranan *tsukkomi* menjadi beberapa jenis peranan, diantaranya adalah:

1. *Dotsuki tsukkomi* (どつきツッコミ)

Merupakan jenis peran *tsukkomi* yang melakukan sanggahan kepada *boke* dengan cara memukul kepala. Cara ini merupakan cara yang banyak dipakai pada *manzai* klasik (Takahashi Hiroyuki, 2015:75).

2. *Ittouryoudan* (一刀両断)

Merupakan jenis peran *tsukkomi* yang menyanggah dengan cara memotong pembicaraan atau aksi yang berisi perintah kepada *boke* untuk menghentikan kelakuan konyolnya. Biasanya bentuk penyanggahannya berupa penyanggahan yang agak sedikit kasar seperti berteriak (Takahashi Hiroyuki, 2015:76).

3. *Zenryoku tsukkomi* (全力ツッコミ)

Merupakan jenis peran *tsukkomi* yang menyanggah dengan ketegangan maksimal, atau dengan semangat tinggi (Takahashi Hiroyuki, 2015:77).

4. *Tatoe tsukkomi* (例えツッコミ)

Merupakan jenis peran *tsukkomi* yang menyanggah dengan menggunakan contoh yang lucu sebagai perumpamaan suatu situasi untuk mengundang tawa penikmatnya (Takahashi Hiroyuki, 2015:75).

5. *Mushi* (無視)

Merupakan jenis peran *tsukkomi* yang mengabaikan tindakan yang dilakukan oleh peran *boke* (Takahashi Hiroyuki, 2015:76).

6. *Riakushon* (リアクション)

Merupakan jenis peran *tsukkomi* yang melakukan penyanggahan dengan cara bereaksi seolah memberi kesempatan kepada peran *boke* untuk melanjutkan leluconnya. Biasanya, reaksi pertama berupa reaksi kaget berupa pertanyaan dari *tsukkomi*, dan reaksi selanjutnya berupa reaksi yang menyuruh *boke* untuk menghentikan leluconnya (Takahashi Hiroyuki, 2015:76).

#### 7. *Sukashi tsukkomi* (スカシツツコミ)

Merupakan jenis peran *tsukkomi* yang tampak tidak terlalu mempermasalahkan penyimpangan yang dilakukan *boke*, namun sebenarnya memermalukan dan merendahkan (Takahashi Hiroyuki, 2015:75).

#### 8. *Setsume tsukkomi* (説明ツツコミ)

Merupakan jenis peran *tsukkomi* yang membenarkan atau memberikan pengoreksian terhadap kesalahan yang dilakukan oleh peran *boke* (Takahashi Hiroyuki, 2015:76).

#### 9. *Nori tsukkomi* (ノリツツコミ)

Merupakan jenis peran *tsukkomi* yang langsung dengan refleks melakukan sanggahan saat peran *boke* baru saja melontarkan sepatah kata-kata leluconnya. Tindakan *tsukkomi* ini biasanya mencari titik kelemahan *boke* agar dapat disanggah dengan cepat (Takahashi Hiroyuki, 2015:75).

Dalam meneliti mengenai jenis-jenis peran *tsukkomi* yang ada pada komik

Sket Dance vol.1-5, penulis akan menampilkan jenis-jenis peran *tsukkomi* yang

paling dominan, yakni *ittouryoudan* (一刀両断), *zenryoku tsukkomi* (全力ツツコ

ミ), *tatoe tsukkomi* (例えツツコミ), *riakushon* (リアクション), *setsumei tsukkomi* (説明ツツコミ), dan *nori tsukkomi* (ノリツツコミ).

## 2.5.2 Jenis-Jenis Peran *Boke*

Berkebalikan dengan peran *tsukkomi* yang bersikap normal, peran *boke* merupakan peran yang bertugas untuk memancing tawa penikmatnya dengan tingkah dan lelucon-leluconnya yang konyol serta menyimpang.

ボケの存在が、漫才に面白さをみします。

*Boke no sonzai ga, manzai ni omoshirosa wo umidashimasu.*

Keberadaan *boke* adalah untuk menghasilkan kelucuan dalam *manzai*.  
(sumber: low-news.net)

Dalam bukunya, Takahashi Hiroyuki (2015:66) juga membagi peranan *boke* yang terdiri dari berbagai jenis peranan yang dilakukannya, diantaranya yaitu:

### 1. *Kotoba asobi* (言葉遊び)

Merupakan jenis peran *boke* yang membolak-balikkan kalimat dari yang seharusnya sehingga memiliki makna yang berbeda (Takahashi Hiroyuki, 2015:66).

### 2. *Jigyaku boke* (自虐ボケ)

Merupakan jenis peran *boke* yang menjadikan dirinya sendiri sebagai bagian dari lelucon (Takahashi Hiroyuki, 2015:68).

3. *Kabuse* (かぶせ)

Merupakan jenis peran *boke* yang mengulangi kalimat yang sama untuk kemudian diubah menjadi lelucon (Takahashi Hiroyuki, 2015:68).

4. *Kire boke* (キレボケ)

Merupakan jenis peran *boke* yang membuat lelucon dengan cara marah karena hal sepele, namun membuat percakapan tetap menarik (Takahashi Hiroyuki, 2015:67).

5. *Nagara boke* (ながらボケ)

Merupakan jenis peran *boke* yang menciptakan situasi jenaka sambil melakukan sesuatu (Takahashi Hiroyuki, 2015:67).

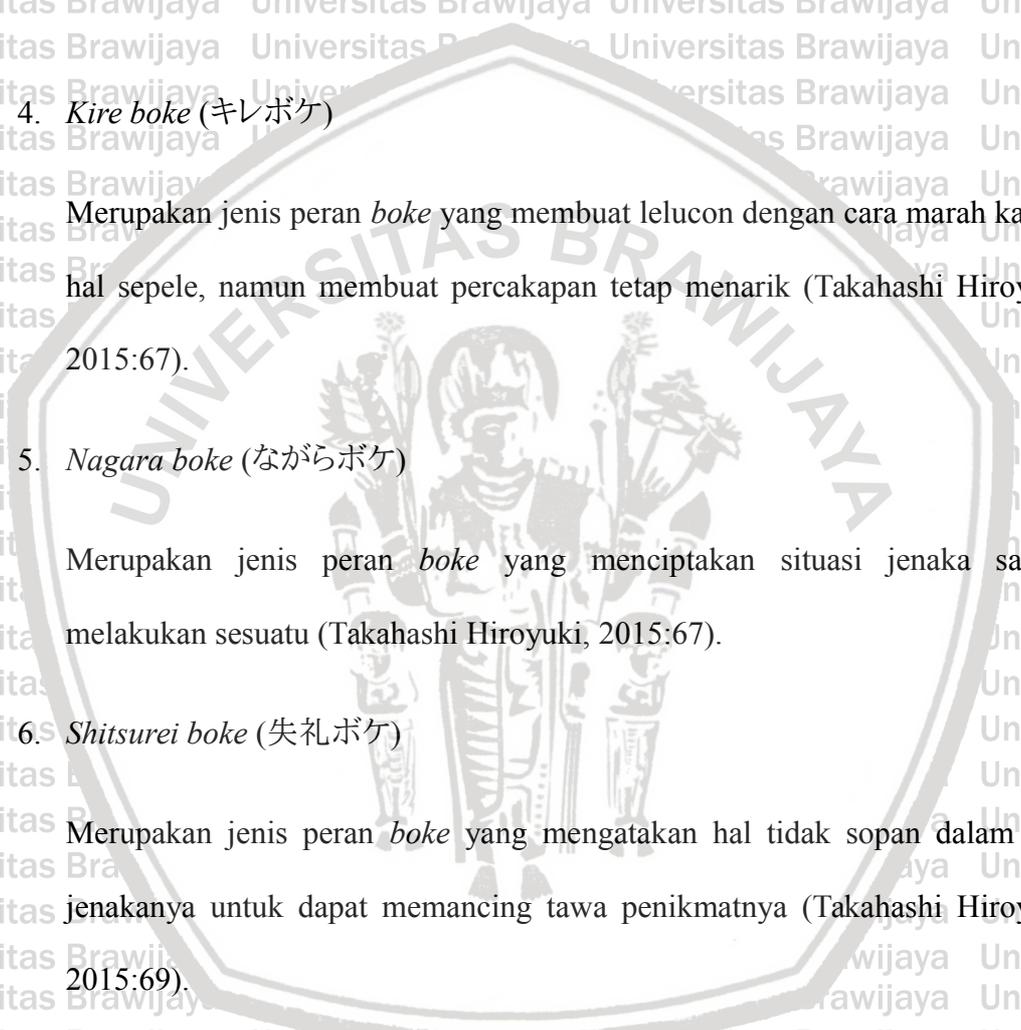
6. *Shitsurei boke* (失礼ボケ)

Merupakan jenis peran *boke* yang mengatakan hal tidak sopan dalam aksi jenaknya untuk dapat memancing tawa penikmatnya (Takahashi Hiroyuki, 2015:69).

7. *Riaru boke* (リアルボケ)

Merupakan jenis peran *boke* yang mengatakan hal yang terlalu jujur atau terang-terangan untuk diucapkan (Takahashi Hiroyuki, 2015:67).

8. *Shimoneta* (下ネタ)



Merupakan jenis peran *boke* yang membuat situasi menjadi jenaka dengan menggunakan lelucon kotor atau *dirty jokes* (Takahashi Hiroyuki, 2015:68).

9. *Kao boke* (顔ボケ)

Merupakan jenis peran *boke* yang memasang ekspresi wajah tidak sesuai dengan situasi saat itu, untuk membuat situasi menjadi jenaka (Takahashi Hiroyuki, 2015:67).

10. *Sukashi boke* (スカシボケ)

Merupakan jenis peran *boke* yang kabur dari masalah, untuk dapat menciptakan suasana humor (Takahashi Hiroyuki, 2015:68).

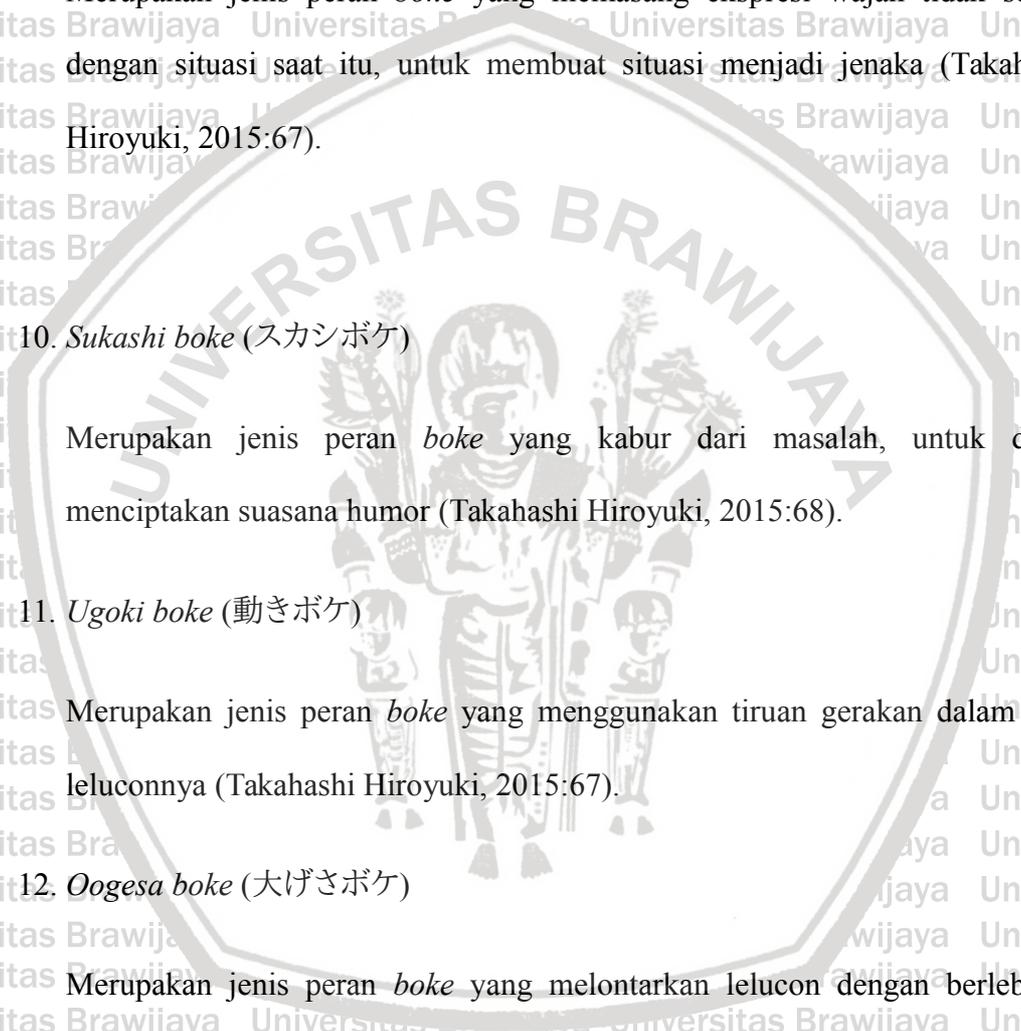
11. *Ugoki boke* (動きボケ)

Merupakan jenis peran *boke* yang menggunakan tiruan gerakan dalam aksi leluconnya (Takahashi Hiroyuki, 2015:67).

12. *Oogesa boke* (大げさボケ)

Merupakan jenis peran *boke* yang melontarkan lelucon dengan berlebihan pada sebuah masalah yang cukup sepele, sehingga situasi dapat dengan mudah berkembang menjadi situasi jenaka yang menyimpang (Takahashi Hiroyuki, 2015:69).

13. *Uragiri boke* (裏切りボケ)



Merupakan jenis peran *boke* yang dapat menghibur penikmatnya dengan mengatakan hal-hal yang melenceng atau jauh dari perkiraan, sehingga hal tersebut akan berubah menjadi humor (Takahashi Hiroyuki, 2015:69).

14. *Taimingu boke* (タイミングボケ)

Merupakan jenis peran *boke* adalah dengan melakukan aksi humor pada waktu yang tidak tepat, sehingga berkesan tidak dapat baca situasi (Takahashi Hiroyuki, 2015:69).

Dalam meneliti mengenai jenis-jenis peran *boke* yang ada pada komik

Sket Dance vol.1-5, penulis akan menampilkan jenis-jenis peran *boke* yang paling dominan, yakni *kotoba asobi* (言葉遊び), *jigyaku boke* (自虐ボケ), *kire boke* (キレボケ), *shitsurei boke* (失礼ボケ), *riaru boke* (リアルボケ), *kao boke* (顔ボケ), *sukashi boke* (スカシボケ), *oogesa boke* (大げさボケ), *uragiri boke* (裏切りボケ), dan *taimingu boke* (タイミングボケ).

2.6 Komik

Dalam bukunya yang berjudul “Membuat Komik”, Scott McCloud banyak menyumbangkan pemikiran serta teori-teori seputar komik. Scott McCloud merupakan seorang komikus dan juga salah satu pencetus teori-teori komik, yang berasal dari Amerika. Scott telah menerbitkan buku-buku tentang mehami komik lebih dalam, dan telah diterjemahkan serta diterbitkan kedalam bahasa Indonesia.

Scott juga merupakan pencetus dari teori-teori komik, yang telah ia paparkan kedalam buku-bukunya. Dalam bukunya yang berjudul “Membuat Komik”, Scott memaparkan pengertian komik.

*“Pada praktiknya, komik merupakan hasil perpaduan kerjasama antara kata dan gambar, yang kemudian bersatu untuk menjadi sebuah cerita”*  
(Scott McCloud, 2008)

Melalui Scott McCloud (2008:154), R.C Harvey memaparkan bahwa komik terdiri dari narasi atau paparan citra yang dilengkapi kata (yang sering ditunjukkan dalam balon teks) untuk menjelaskan gambar, dan begitu pula sebaliknya, Scott McCloud (2008:9) juga memaparkan bahwa komik merupakan aliran pilihan yang berkesinambungan, terdiri dari pencitraan, alur cerita, dialog, komposisi, gestur, dan satu ton pilihan lainnya. Pilihan-pilihan itu terbagi menjadi lima tipe dasar, yaitu pilihan momen, pilihan bingkai, pilihan citra, pilihan kata, dan pilihan alur.

#### A. Pilihan momen

Pilihan momen merupakan hasil perpaduan dari keenam teknik transisi panel ke panel, dan sifatnya bekerja diam-diam di latar belakang yang kemudian membiarkan isi cerita berbicara dengan sendirinya. Pemilihan momen memerlukan sudut pandang yang tepat untuk dapat menunjukkan momen secara tepat.

Dalam menentukan momen-momen yang akan dipilih, Scott McCloud (2008:15) membagi jenis transisi antar panel menjadi 6 jenis transisi yang berfungsi untuk memperjelas plot, yaitu:

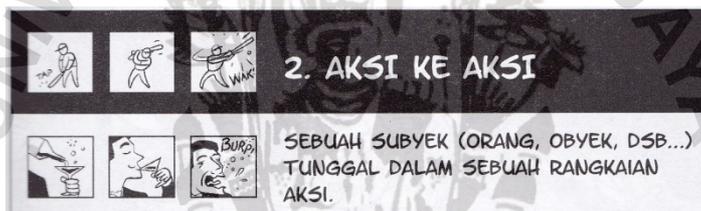
##### 1. Momen ke Momen



**Gambar 2.3** Contoh ilustrasi komik momen ke momen (Scott McCloud, “Membuat Komik”, 2008:15)

Bentuk transisi ini berfungsi untuk menunjukkan aksi gerak lambat, meningkatkan ketegangan, menangkap perubahan kecil, dan menciptakan gerakan-gerakan seperti dalam film pada komik.

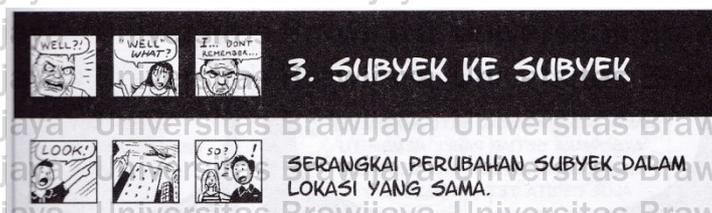
## 2. Aksi ke Aksi



**Gambar 2.4** Contoh ilustrasi komik aksi ke aksi (Scott McCloud, “Membuat Komik”, 2008:15)

Pada transisi ini, apabila ada satu momen per aksi, maka setiap panel bertugas membantu menggerakkan plot dan menjaga alur cerita tetap terjal. In.

## 3. Subyek ke Subyek



**Gambar 2.5** Contoh ilustrasi komik subyek ke subyek (Scott McCloud, “Membuat Komik”, 2008:15)

Bentuk transisi ini sangat efisien untuk menggambarkan alur cerita maju sambil mengubah sudut pandang ke perhatian pembaca seperlunya.

#### 4. Lokasi ke Lokasi



**Gambar 2.6** Contoh ilustrasi komik lokasi ke lokasi (Scott McCloud, "Membuat Komik", 2008:15)

Lompatan lokasi ke lokasi dapat membantu meringkas sebuah cerita, sambil menggerakkan jarak dan jangka waktu antar lokasi.

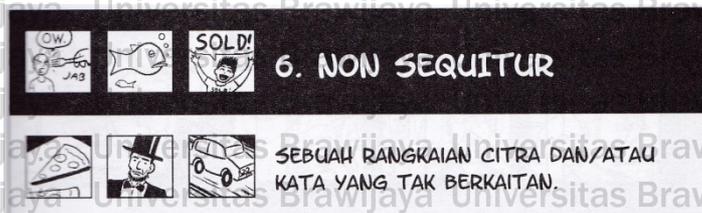
#### 5. Aspek ke Aspek



**Gambar 2.7** Contoh ilustrasi komik aspek ke aspek (Scott McCloud, "Membuat Komik", 2008:15)

Bentuk transisi ini dapat membantu sang pengarang yang ingin merangkai sebuah narasi dalam satu rangkaian waktu, namun juga menampilkan lompatan situasi atau lokasi.

#### 6. Non Sequitur



**Gambar 2.8** Contoh ilustrasi komik non sequitur (Scott McCloud, “Membuat Komik”, 2008:15)

Meski bentuk transisi ini tidak dapat mengembangkan cerita, transisi non sequitur ini sering disajikan dalam komik eksperimental, menyajikan potongan-potongan gambar yang tidak saling berhubungan dalam sebuah cerita rasional.

#### B. Pilihan bingkai

Pemilihan dekat-jauh dan besar kecil nya bingkai panel dalam komik.

Bingkai dekat, untuk menunjukkan rincian yang pantas pada sebuah aksi. Bingkai jauh, agar pembaca bisa melihat tempat aksi berlangsung, dan mungkin membangkitkan kesan berada di tempat kejadian. Pemilihan bingkai diperlukan faktor-faktor komposisi, yaitu tata pandang (*cropping*), keseimbangan (*balance*), dan kemiringan (*tilt*).

#### C. Pilihan citra

Pengisian bingkai dengan gambar yang membawa dunia cerita ke dalam bentuk rupa yang terlihat hidup. Gambar yang akan mengisi bingkai haruslah memiliki detail, sehingga pembaca tidak hanya melihat gambar tersebut sebagai sebuah objek saja, tetapi sesuatu yang lebih dari itu. Dalam menampilkan objek,

baik makhluk hidup maupun benda mati, pesan-pesan dapat disampaikan kepada pembaca melalui gambar, sehingga gambar dalam bingkai yang dilihat pembaca bukan hanya sekedar gambar, tetapi juga sebagai salah satu alat penyampaian pesan plot cerita.

#### D. Pilihan kata

Kata bisa menjadi sekutu yang kuat dalam berkomunikasi. Kata membawa ketegasan yang tiada banding, tak ada kesamaran makna citra yang tak bisa dijelaskan oleh kata. Selama ribuan tahun, kata telah digunakan untuk bercerita, dan berhasil melakukan penceritaan tanpa bantuan gambar. Namun dalam komik, kata dan gambar harus bekerja sama dengan baik agar pembaca tak menyadari ketika mereka melihat keduanya.

#### E. Pilihan alur

Pilihan alur merupakan cara penulis menuntun pembaca mengikuti jalan cerita dari awal hingga akhir. Pilihan alur pada komik dapat dituangkan menggunakan komposisi antar panel. Hal ini seolah berupa ‘perjanjian tak tertulis’ antara penulis dan pembaca menentukan arah baca, dari kiri ke kanan, dan dari atas ke bawah. Pilihan alur juga berfungsi melancarkan pembaca agar mendapat pengalaman membaca yang mulus. Dan yang terpenting adalah membuat mata pembaca tertuju ke jalan cerita.

### 2.6.1 Kata dalam Komik

Dalam komik, kata sangat berperan penting dalam menyampaikan cerita. Scott McCloud (2008:128) memaparkan pengertian kata, yaitu:

1. Kata menunjukkan perasaan, sensasi, dan konsep abstrak yang tidak bisa ditunjukkan oleh gambar.
2. Kata adalah bentuk tradisional pada komik yang berhubungan dengan rasa dan nuansa suara manusia.
3. Kata memberi kesempatan pada komikus untuk meringkas dan memperluas waktu.

Karena itu, penggunaan kata sangat penting dalam komik. Penggunaan kata dalam komik yaitu:

A. Keseimbangan antara kata dan gambar

Dalam bukunya yang berjudul “*Understanding Comics*” Scott McCloud (2008:130) mengidentifikasi 7 kategori dari gabungan kata dan gambar dalam komik, yaitu:

1) Kata-Spesifik



**Gambar 2.9** Contoh ilustrasi komik kata-subyektif (Scott McCloud, “*Membuat Komik*”, 2008:130)

Kata menyediakan semua yang perlu pembaca ketahui, dan gambar mengilustrasikan aspek-aspek adegan yang diceritakan. Kombinasi kata-spesifik ini menawarkan keuntungan bagi para penulis.

Diantaranya adalah peringkasan, menggunakan kehebatan kata untuk mengurangi pemborosan waktu dan informasi.

2) Gambar-Spesifik



**Gambar 2.10** Contoh ilustrasi komik gambar-spesifik (Scott McCloud, "Membuat Komik", 2008:130)

Gambar menyediakan semua yang perlu pembaca ketahui, sementara kata menguatkan aspek-aspek adegan yang ditampilkan. Diantara kombinasi ini, terdapat hubungan erat dengan ide bercerita secara visual dan sekuensial, yang merupakan dasar seni komik.

3) Duo-Spesifik



**Gambar 2.11** Contoh ilustrasi komik duo-spesifik (Scott McCloud, "Membuat Komik", 2008:130)

Kata dan gambar bersama-sama menyampaikan pesan ketika keduanya menyampaikan cerita yang sama. Perpaduan ini sering digunakan dalam buku cerita anak-anak.

4) Berpotongan



Gambar 2.12 Contoh ilustrasi komik berpotongan (Scott McCloud, "Membuat Komik", 2008:130)

Kata dan gambar bekerja sama sedemikian rupa sambil memberikan informasi masing-masing. Kata dan gambar menguasai daerah yang sama, tetapi masing-masing menambahkan rincian atau perspektif pada adegan. Kata dapat berupa info penting tentang sikap si karakter dan target pembaca. Sedangkan gambar dapat berupa info penting tentang penampilan si karakter atau gaya berpakaianya.

5) Interdependent (Saling Bergantung)



Gambar 2.13 Contoh ilustrasi komik interdependent (Scott McCloud, "Membuat Komik", 2008:130)

Kata dan gambar bergabung untuk melukiskan gagasan yang tak dapat dijelaskan hanya dengan kata ataupun gambar. Perpaduan ini mampu memberikan efek yang kuat. Kata akan bergantung pada gambar untuk memberikan informasi kepada pembaca, dan begitu pula sebaliknya.

6) Paralel



Gambar 2.14 Contoh ilustrasi komik paralel (Scott McCloud, "Membuat Komik", 2008:130)

Kata dan gambar mengikuti jalur beriringan tanpa saling memotong.

Dalam perpaduan paralel, kata dan gambar samasekali tak berkaitan, meskipun akhirnya keduanya saling berhubungan pada panel berikutnya. Dialog dari satu adegan bisa disambungkan ke adegan lain untuk menghemat ruang dan menciptakan tekstur berlapis, atau menghaluskan peralihan antar adegan.

7) Montase



Gambar 2.15 Contoh ilustrasi komik montase (Scott McCloud, "Membuat Komik", 2008:130)

Kata dan gambar bergabung dalam satu citra, dan berpadu dengan bebas bersama gambar di sekelilingnya. Contoh paling terkenal adalah Will Eisner yang menggunakan cara khas menggabungkan logo langsung di panel pembuka.

#### B. Balon kata/ teks

Will Eisner via Scott McCloud (2008:142) menyebutkan bahwa balon kata merupakan sebagai 'alat putus asa'; sebuah usaha "menangkap dan menampilkan elemen yang sangat halus, yaitu suara. Dalam beberapa situasi, ada juga pengarang yang tidak menggunakan balon kata pada karakternya saat karakter berbicara, dan hanya menggunakan satu garis batas tipis, dan bahkan tanpa garis. Balon teks haruslah diperhatikan ukurannya. Selain untuk menjaga keseimbangan antara teks dengan citra, penggunaan balon teks juga tidak boleh apabila satu balon teks berisi kata-kata yang mengandung emosi yang berbeda-beda.

#### C. Onomatope (efek suara)

Onomatope dapat memberikan suara kepada karakter agar bisa menjelaskan kelima indera, serta dapat menjelaskan secara grafis agar pembaca dapat 'mendengar' dengan mata. Onomatope memiliki banyak macam-macam situasi yang dapat dituangkan, diantaranya adalah suara keras, suara samar, dan sebagainya.

## 2.7 *Manga* Menurut Scott McCloud

Dalam bukunya yang berjudul “Membuat Komik” (2008), Scott memaparkan pemahaman mengenai *manga*. Menurutnya, industri *manga* telah menjadi raksasa dan semakin beragam pada tahun 1982. Scott juga mengamati *manga* yang pada saat itu menjadi obsesinya. Scott membagi 8 teknik bercerita dalam *manga* yang tidak ada pada komik Amerika, yaitu:

- a. Wajah dan figur sederhana emotif yang memancing identifikasi pembaca.
- b. Kesan tempat yang kuat. Rincian lingkungan yang dipicu ingatan inderawi dan, ketika dipertemukan dengan karakter ikonik, memancing “efek masking”.
- c. Seringnya penggunaan “panel bisu” dipadukan dengan transisi aspek ke aspek; mendorong pembaca menyusun informasi rupa dari setiap adegan.
- d. Gerak subyektif, menggunakan latar yang tidak jelas membuat pembaca merasa bergerak bersama si karakter, bukan hanya menonton gerakan dari “podium”.
- e. Kematangan genre, pemahaman cara bercerita yang unik mendorong terciptanya ratusan genre, seperti olahraga, roman, fiksi ilmiah, fantasi, bisnis, horror, komedi seksual, dan sebagainya.
- f. Rancangan karakter yang sangat beragam, menampilkan tipe wajah dan tubuh yang berbeda, dan sering menggunakan arketip
- g. Rincian dunia nyata sampai ke hal-hal kecil, sebuah apresiasi untuk keindahan hal yang remeh dan kaitan nilai-nilainya kepada pengalaman sehari-hari pembaca, bahkan dalam cerita fantastis atau melodramatis.

- h. Efek ekspresif emosional yang beragam, seperti latar ekspresionistis, karikatur subyektif, dan montase. Semua itu menyediakan jendela bagi pembaca untuk melihat apa yang dirasakan si karakter.

Menurut Scott, *manga* juga memiliki perbedaan tipe yang didasarkan pada partisipasi pembaca, yaitu:

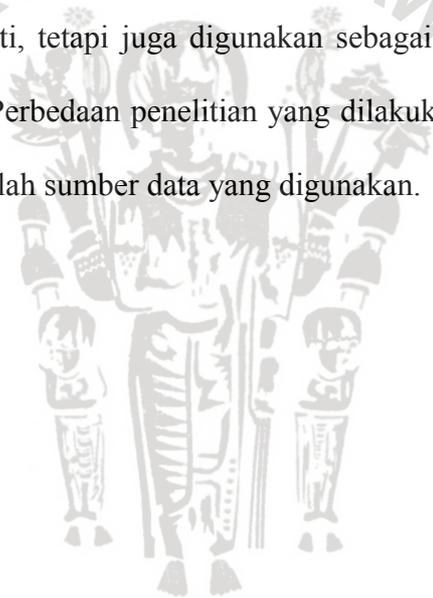
1. *Shoujo* (少女), merupakan *manga* dengan sasaran pembaca perempuan. *Shoujo manga* memiliki gaya bercerita yang sangat kuat, yang sangat berbeda dengan komik Barat. *Shoujo manga* mendekati pembaca untuk berpartisipasi dalam kehidupan emosional si karakter, bukan hanya melihat saja.
2. *Shounen* (少年), merupakan *manga* dengan sasaran pembaca laki-laki. Dalam penceritaannya, biasanya menampilkan ekspresi yang menyembur sangat deras dari para karakternya. Biasanya menggunakan gerak subyektif dan pemingkaiian yang membingungkan. Para pembaca pun dibuat seolah berada dalam aksi bersama si karakter. Selain itu, komik *shounen* menggunakan komposisi halaman dan bahasa tubuh pada karakter yang tidak jauh berbeda dengan komik Barat. Pergerakan ini sama-sama bertujuan untuk meningkatkan ketegangan para pembaca. Dan berkat teknik ini, pembaca *manga* menemukan ketegangan yang tidak dirasakan dalam komik Amerika.

## 2.8 Penelitian Terdahulu

Dalam melakukan penelitian ini, penelitian terdahulu yang penulis gunakan adalah skripsi yang berjudul “Kepribadian Masyarakat Jepang Melalui Ramalan *Ketsuekigata* dalam *Anime Ketsuekigata-kun!* Karya Yoshihisa Ooyama”

oleh Rizky Fitriani dari Universitas Brawijaya. Dalam penelitian ini, Rizky Fitriani meneliti mengenai kepribadian masyarakat Jepang melalui ramalan golongan darah dalam anime *Ketsuekigata-kun!* Menggunakan teori sosiologi sastra, yakni sastra sebagai cermin masyarakat.

Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Rizky Fitriani dengan penulis adalah sama-sama menggunakan teori sosiologi sastra, yakni sastra sebagai cermin masyarakat. Senada dengan yang dipaparkan oleh Ian Watt, “cerminan” dalam sastra karya sastra tidak dimaksudkan untuk menggambarkan masyarakat secara teliti, tetapi juga digunakan sebagai bahan untuk mengetahui keadaan masyarakat. Perbedaan penelitian yang dilakukan penulis dengan skripsi dari Rizky Fitriani adalah sumber data yang digunakan.



## BAB III

### TEMUAN DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Sinopsis

Sket Dance bercerita tentang kehidupan sehari-hari 3 orang siswa SMA yang membuka klub untuk menolong orang, yang bernama Sket Dance. Sket Dance, bila dibaca secara *katakana*, akan menjadi *Suketto Dansu*, atau lebih sering juga menjadi *Suketto Dan* (スケット団), yang dalam bahasa Jepang artinya ‘menolong’. SKET dalam Sket Dance juga memiliki singkatan dari *Support*, yang berarti mendukung atau dukungan, *Kindness* yang berarti kebaikan, *Encouragement* yang berarti semangat, dan *Troubleshoot*, yang berarti memecahkan masalah. Klub yang berisi dengan 3 orang dengan masa lalu kelam ini tergerak untuk menjadi penolong bagi sesamanya.

Keseharian Bossun, Himeko, dan Switch yang menjadi jalan cerita ini pun lebih terfokus pada keseharian ketiganya dalam menolong teman-teman sekolahnya. Contohnya ada pada bab 2 komik Sket Dance, yang memiliki plot mengenai ketiga anggota Sket Dance yang mendapat permintaan tolong dari seorang siswi bernama Yabasawa Moe, dan seorang guru kimia bernama Tetsuji Chuuma yang merupakan penanggung jawab klub Sket Dance. Yabasawa meminta tolong kepada Sket Dance untuk menitipkan monyet peliharaannya yang bernama Yeti. Setelah Yabasawa pergi, Chuuma-*sensei* pun datang meminta tolong kepada Sket Dance untuk meledakkan hasil percobaan gagalannya di

belakang gedung sekolah. Keributan pun terjadi setelah monyet peliharaan Yabasawa yang bernama Yeti mengambil peledak tersebut dan kemudian kabur membawanya berkeliparan ke sekitar sekolah.

### 3.2 Jenis-jenis Peran *Tsukkomi* dalam Komik Sket Dance

Dalam komik Sket Dance, ada karakter yang memiliki tugas berperan sebagai *tsukkomi* dan *boke*, seperti halnya dalam *manzai*. Tetapi, karakter dalam komik Sket Dance ini banyak yang sifatnya fleksibel, yaitu dapat berperan sebagai *tsukkomi* maupun *boke*. Karakter yang fleksibel seperti ini biasanya sifatnya menyesuaikan situasi. Contohnya adalah, saat suatu karakter berhadapan dengan tokoh lain yang sifatnya serius (membawakan peran *tsukkomi*), maka karakter tadi pun akan menjadi *boke*, dan begitu pula sebaliknya.

*Manzai* yang terdapat pada komik Sket Dance ini tetap memiliki peran *tsukkomi* dan *boke*, namun aksi dari kedua peran ini memiliki jangkauan yang lebih luas. Maksud dari jangkauan yang lebih luas adalah pada peran *tsukkomi*, aksi yang dilakukan tidak hanya seputar menyanggah dengan cara memberi pukulan saja pada peran *boke*. Begitu juga dengan peran *boke*, yang beraksi tidak hanya seputar mengucapkan berbagai lelucon saja, tetapi juga melakukan berbagai aksi jenaka.

Peran *tsukkomi* adalah mendampingi peran *boke* dengan cara menyanggah berbagai lelucon yang biasanya bersifat di luar nalar. *Tsukkomi* merupakan peranan yang tidak bisa dilakukan seorang diri, karena *tsukkomi* baru dapat beraksi apabila ada lelucon dari peran *boke*. Dapat dikatakan, peran *tsukkomi* tidak

memerlukan dialog yang lucu untuk dapat memancing tawa penikmatnya. Hal ini dikarenakan sifat *tsukkomi* yang menyanggah itu sudah dapat dikatakan sebagai komedi, karena sifatnya adalah bertindak seperti layaknya ‘orang normal’, yang memperbaiki sesuatu yang aneh. Dalam komik Sket Dance ini, ada beberapa jenis-jenis peranan yang dilakukan oleh peran *tsukkomi* pada tokoh dalam komik Sket Dance.

#### 3.4.1 *Ittouryoudan*

Salah satu peran *tsukkomi* yang sangat penting adalah melakukan penyanggahan terhadap penyimpangan dari peran *boke*. Karena peran *tsukkomi* merupakan peran dengan posisi orang normal, maka melakukan penyanggahan merupakan peranan yang sangat penting yang ada pada *tsukkomi*. Menurut Takahashi Hiroyuki (2015:76), *ittouryoudan* (一刀両断) memiliki pengertian peran *tsukkomi* yang menyanggah dengan cara memotong pembicaraan atau aksi yang berisi perintah kepada *boke* untuk menghentikan kelakuan konyolnya.

Biasanya bentuk penyanggahannya berupa penyanggahan yang agak sedikit kasar seperti berteriak. Hal ini terlihat pada komik Sket Dance bab 5 halaman 142.

Pada bab ini, Himeko mendapat permintaan dari tokoh Takahashi Chiaki untuk menjadi pemain tambahan dalam pertandingan *softball*.



Gambar 3.1 Bossun dan Kanegi-mengganggu Himeko (Shinohara Kenta, "Sket Dance 1", 2007: 142)

- 金城 : ストップストップ!!  
キミ 何かねそれは。バットじゃないだろ。ふざけてるだロウ
- ヒメコ : ふざけてへんわ!! これがアタシのバットや!!  
何や!使たらアカンのかい!!
- 金城 : だ... ダメだよお... ..てゆうか...  
絶対打ちにくいだロウそれじゃ...
- ヒメコ : 先生に何が分かんねん!! アタシにはコレが使いやすいんねん!!
- ボッスン : タイム!!  
初めてを知ったのかお前は!!  
かかせんじやなの!!  
どこの世界にホッケーのスティック使うソフトボールがあんだよ!!
- ヒメコ : おう?何や!お前までサイクロンの力を信じてへんのか  
よっしゃ!よう見とけ
- ボッスン : ルールなんだよ!!!
- Kanegi** : *Sutoppu sutooppu!!*  
*Kimi nani ka ne sore wa. Batto jyanai darou. Fuzaketeru da rou.*
- Himeko** : *Fuzakete hen wa!! Kore ga atashi no batto ya!!*  
*Nan ya! Tsukattara akan no kai!!*
- Kanegi** : *Da... dame da yoo... Te yuu ka...*  
*Zettai uchi nikui da rou sore jya...*

**Himeko** : *Sensei ni nani ga wakannen!! Atashi ni wa kore ga tsukai yasuinnen!!*

**Bossun** : *Taimu!!  
Hajimete yakyuu wo shitta shuryou minzoku no senshi ka omae wa!! Hajikakasen janai no!!  
Doko no sekai ni hokkee no sutikku tsukau sofuto booru ga anda yo!!*

**Himeko** : *Oou? Nan ya! Omae made saikuron no chikara wo shinjite hen no ka. Yossha! You mitoke*

**Bossun** : *Ruuru ihan nan da yo!!!*

**Kanegi** : Stop! Stoop!  
Hei, benda apa itu? Itu bukan bat, 'kan? Jangan main-main!!

**Himeko** : Aku tidak bercanda, kok! Ini bat milikku!  
Memangnya tidak boleh!?

**Kanegi** : Ti.. Tidak boleh. Lagi pula...  
Pasti sulit memukul bola dengan benda itu...

**Himeko** : Pak guru tahu apa, sih!? Justru lebih mudah bagiku untuk memukul bola dengan benda ini!!

**Bossun** : *Time!!  
Memangnya kamu pejuang dari suku pemburu yang baru kenal bisbol!?  
Bikin malu saja!!  
Di dunia ini mana ada yang memukul bola *softball* dengan stik hoki!?!?*

**Himeko** : Oh, gitu? Kamu juga nggak percaya kekuatan *cyclone* ini, ya!?  
Lihat saja!

**Bossun** : Kamu melanggar peraturan, tahu!!

Pada cuplikan adegan di atas, terlihat Himeko yang malah menggunakan stik hoki kesayangannya sebagai pemukul bola *softball* pada panel pertama. Hal ini tentu dapat disebut penyimpangan, karena menggunakan stik hoki saat permainan *softball* merupakan pelanggaran karena tidak menggunakan peralatan standar olahraga *softball*. Saat Himeko disuruh oleh Kanegi-sensei untuk mengganti stik tersebut dengan pemukul bola *softball*, Himeko tidak mau karena merasa lebih mudah memukul bola menggunakan stik hoki. Melihat situasi tersebut, Bossun pun menengahi situasi dengan membawakan pemukul *softball*

pada Himeko, namun Himeko menganggap bahwa Bossun tidak mempercayai kekuatan stik hoki-nya yang bernama *cyclone* itu. Dari adegan ini, terlihat aksi Himeko yang membenarkan sesuatu yang menyimpang, yakni penggunaan stik hoki pada *softball*.

Peran *tsukkomi* yang melakukan penyanggahan ada pada tokoh Bossun dan Kanegi-*sensei*, yang menyanggah tokoh Himeko. Hal ini dikarenakan Himeko tidak menggunakan pemukul bola *softball* yang merupakan salah satu peralatan standar yang wajib digunakan, dan lebih memilih menggunakan stik hoki sebagai pemukul bola. Tentunya hal ini dapat dikatakan penyimpangan, karena termasuk pelanggaran peraturan. Penyanggahan yang dilakukan oleh Kanegi-*sensei* dan Bossun dapat tercermin dari balon kata berbentuk teriakan. Hal ini menunjukkan bahwa Kanegi-*sensei* dan Bossun menyuruh Himeko untuk tidak melakukan hal menyimpang, yakni menggunakan stik hoki dalam permainan *softball*. Balon kata bertugas menangkap elemen yang sangat halus, yaitu suara, dan suara dapat mewakili emosi (Will Eisner via Scott McCloud, 2008: 142-143). Melalui balon teks tersebut, dapat tercermin emosi yang tinggi dari Kanegi-*sensei* dan Bossun.

Transisi panel yang digunakan dalam cuplikan adegan di atas merupakan transisi panel subyek ke subyek, yang merupakan serangkaian perubahan subyek dalam lokasi yang sama (Scott McCloud, 2008:15).

Pada adegan di atas, dapat terlihat peran *boke* yang dilakukan oleh tokoh Himeko. Hal ini dikarenakan Himeko malah menggunakan stik hoki dalam permainan *softball*. Jenis peran *boke* yang dilakukan oleh Himeko adalah *kire boke* (キレボケ), yakni peran *boke* yang membuat lelucon dengan cara marah

karena hal sepele. Hal ini terlihat dari reaksi Himeko yang marah kepada Kanegi-*sensei* saat ia disuruh mengganti stik hoki tersebut dengan pemukul bola *softball*, dan mengatakan bahwa stik hoki tersebut merupakan *bat* miliknya. Selain itu, Himeko juga tampak marah kepada Bossun dan menganggap Bossun tidak mempercayai kekuatan stik hoki yang bernama *cyclone* itu, saat Bossun juga menyuruh Himeko mengganti stik hoki tersebut sambil membawakan pemukul bola *softball*.

Melalui teori serta data yang dipaparkan, penulis dapat meneliti bahwa tokoh Kanegi-*sensei* dan Bossun menggunakan cara penyanggahan dengan cara menyela aksi penyimpangan yang dilakukan Himeko, yaitu menggunakan stik hoki pada permainan *softball*. Hal ini sesuai dengan teori tentang jenis peran *tsukkomi* dalam *manzai* oleh Takahashi Hiroyuki, yaitu menyanggah dengan memotong pembicaraan maupun aksi yang dilakukan *boke*.

### 3.4.2 Zenryoku Tsukkomi

Menurut Takahashi Hiroyuki (2015:77), *zenryoku tsukkomi* (全力ツツコミ) memiliki pengertian *tsukkomi* yang menyanggah dengan ketegangan maksimal, atau dengan semangat tinggi. Hal ini terdapat pada komik Sket Dance bab 2 halaman 70.



**Gambar 3.2** Bossun dan Himeko menyanggah dengan penuh ketegangan (Shinohara Kenta, “Sket Dance 1”, 2007: 70)

中馬 : …という訳で そのをのカプセルにじめてみた  
 あの—— ほらあそこのの方によ。ちよつとしたみてえのが  
 あつたら。おめーらそこでコレしてこい

ボッスン&ヒメコ: ざっけんなよ!!!

ボッスン : 頭おかしいのか!!!? 何でオレらがそんなことしなきゃなんねんだよ!!!

中馬 : だつておめーらスケツト団だろ? 困ってるんで助けて下さい。

ボッスン : スケツト団だからって何でもする思うなよ!!

いやいやいや!! その前におかしいって!! 教師が生徒にをやらせるのはおかしいって!!! 自分でやれよ!!!

中馬 : ええ~? めんどくせーよ

ヒメコ : もう その頭もろともフツ飛んで来いや!!

**Chuuma:** *To iu wake de. Sono bakuyaku wo kyuujou no kapuseru ni fuuji komete mita.*

*Anoo, hora asoko kousha no ura no hou ni yo. Chotto shita akichi mitee no ga attaro. Omeera soko de kore bakuha shite koi.*

**Bossun & Himeko:** *Zakkenna yo!!!*

**Bossun :** *Atama okashii no ka!?! Nande orera ga sonna koto shinakya nannen da yo!!!*

**Chuuma:** *Datte omeera Suketto Dan daro? Komatterun de tasukete kudasai*

**Bossun :** *Suketto Dan dakara tte nandemo suru omou na!! Iya iya iya!! Sono mae ni okashii tte!! Kyoushi ga seito ni bakudan shori wo yaraseru no wa okashii tte!!! Jibun de yare yo!!!*

**Chuuma:** *Ee~? Mendokusee yo*

**Himeko :** *Mou. Sono atama mo roto mo futtonnde koi ya!!*

**Chuuma:** ...Jadi begitulah. Bahan peledaknya kusimpan di dalam kapsul bulat ini.

Anu, itu di sebelah sana... Di belakang gedung sekolah ini... Ada tanah yang kosong, 'kan? Coba ledakkan benda ini di sana.

**Bossun & Himeko:** Jangan bercanda!!

**Bossun :** Apa bapak sudah gila!? Kenapa kami harus melakukan hal seperti itu!?

**Chuuma:** Lho, kalian "Sket Dan", 'kan? Aku sedang kesusahan, nih... Jadi, tolonglah aku.

**Bossun :** Jangan kira "Sket Dan" mau melakukan apa saja!! Nggak, nggak, nggak!! Justru ini aneh sekali! Mana ada guru menyuruh muridnya meledakkan sesuatu!? Kenapa pak guru... tidak melakukannya sendiri!?

**Chuuma:** Ng? Karena merepotkan?

**Himeko :** Kenapa kepala Bapak nggak sekalian saja terbang bersama benda itu!?

Normalnya, seorang guru akan meminta tolong pada muridnya untuk melakukan sesuatu yang berguna atau sesuatu yang mampu dilakukan oleh murid.

Tetapi, sebagai guru, Chuuma-sensei malah meminta tolong ketiga anggota Sket Dance untuk meledakkan bahan peledak hasil percobaannya yang gagal di

belakang sekolah. Tentu saja Bossun dan Himeko langsung mengeluarkan reaksi

*tsukkomi*, dengan mengatakan bahwa aneh sekali apabila ada guru yang menyuruh

muridnya untuk meledakkan sesuatu, yang sudah pasti hal itu sangatlah berbahaya.

Tokoh yang melontarkan peran *tsukkomi* dengan maksimal ada pada tokoh Bossun dan Himeko, di mana mereka bereaksi sangat menentang dengan seluruh emosinya atas permintaan Chuuma-sensei yang dengan mudahnya meminta tolong kepada ketiga anggota Sket Dance untuk meledakkan hasil percobaan gagalnya tersebut. Tentunya, dengan memberikan reaksi *tsukkomi* yang maksimal, lelucon dari peran *boke* pun menjadi lebih hidup. Emosi yang tinggi pada tokoh Bossun dan Himeko tercermin dari balon kata yang digunakan, yakni berbentuk runcing untuk menunjukkan emosi serta nada bicara yang tinggi. Balon kata bertugas menangkap elemen yang sangat halus, yaitu suara, dan suara dapat mewakili emosi (Will Eisner via Scott McCloud, 2008: 142-143). Selain itu, emosi maksimal yang ada pada tokoh Bossun dan Himeko juga tercermin dari ekspresi wajah keduanya, yang memasang ekspresi wajah sangat kaget, panik serta marah. Ekspresi adalah bentuk kompulsif dari komunikasi rupa yang selalu kita gunakan (Scott McCloud, 2008:81).

Transisi panel yang digunakan dalam cuplikan adegan di atas adalah transisi panel subyek ke subyek, yang bertujuan untuk menunjukkan serangkaian perubahan subyek dalam lokasi yang sama (Scott McCloud, 2008:15). Panel pertama pada adegan di atas menggunakan perpaduan kata dan gambar dengan kategori kata-spesifik, yakni kata menyediakan semua yang perlu pembaca ketahui, sementara gambar mengilustrasikan aspek-aspek adegan yang diceritakan (Scott McCloud, 2008:130). Panel kedua dan ketiga menggunakan perpaduan kata dan gambar dengan kategori berpotongan, yakni kata dan gambar bekerja sama

sedemikian rupa sambil memberikan informasi masing-masing (Scott McCloud, 2008:130). Panel keempat menggunakan perpaduan kata dan gambar dengan kategori kata-spesifik, yakni kata menyediakan semua yang perlu pembaca ketahui, sementara gambar mengilustrasikan aspek-aspek adegan yang diceritakan (Scott McCloud, 2008:130). Panel keempat menggunakan perpaduan kata dan gambar dengan kategori berpotongan.

Pada adegan di atas, dapat terlihat peran *boke* yang dilakukan oleh tokoh Chuuma-sensei. Hal ini dikarenakan Chuuma-sensei meminta tolong kepada ketiga anggota Sket Dance untuk meledakkan percobaan gagalnya di sebuah tanah kosong yang terletak di belakang gedung sekolah. Tentunya permohonan seperti itu bukan merupakan hal yang lazim dilakukan, terutama oleh seorang guru. Jenis peran *boke* yang dilakukan oleh Chuuma-sensei adalah *sukashi boke* (スカシボケ), yakni peran *boke* yang kabur dari masalah (Takahashi Hiroyuki, 2015:68). Hal ini terlihat dari tokoh Chuuma-sensei yang tampak tidak peduli dengan permintaannya yang dapat membahayakan nyawa manusia tersebut, dan meminta tolong kepada Sket Dance dengan alasan karena merepotkan bila harus dilakukan sendiri.

Melalui teori serta data yang dipaparkan, penulis dapat meneliti bahwa peran *tsukkomi* yang dilakukan oleh tokoh Bossun dan Himeko merupakan penyanggahan dengan cara emosi tinggi dan ketegangan maksimal, yaitu dengan meneriaki Chuuma-sensei atas permintaan yang di luar dugaan. Hal ini sesuai dengan teori tentang jenis peran *tsukkomi* dalam *manzai* oleh Takahashi Hiroyuki, yaitu menyanggah dengan emosi dan semangat tinggi.

### 3.4.3 *Tatoe Tsukkomi*

Dalam bukunya, Takahashi Hiroyuki (2015:75) memaparkan, *tatoe tsukkomi* (例えツツコミ) merupakan peran *tsukkomi* yang menyanggah dengan menggunakan contoh yang lucu sebagai perumpamaan suatu situasi untuk mengundang tawa penikmatnya. Hal ini senada dengan kanji *tatoe* (例え) yang berarti “contoh”. Hal ini terdapat pada komik Sket Dance bab 14 halaman 131.



**Gambar 3.3** Bossun menyanggah Himeko menggunakan contoh menarik (Shinohara Kenta, “Sket dance 3”, 2007:131)

- ボッスン : とりあえず この服何とかしてくれよ  
 他に着る物ねーか?  
 ヒメコ : え? ほな行こうか? 子供服売り場。もう めっさ選び倒したい  
 ねんけど  
 ボッスン : いや、いい、いい、いい!! そんな大事にしないで!!  
 有り物で何か…  
 スイッチ : この アホ鬼姫の服はどうだろう  
 ボッスン : そんな小っさくなつてねーよ!? 人形みたくはなつてねーよ!?  
 ヒメコ : ほな このペロキャンタオルを巻きつけて服に…

**ボッスン** : ヤだよ!! 東アフリカでとして利用される一枚布のカンガか!!  
**スイッチ** : では このカバンの中に入れて首だけ出して  
**ボッスン** : 貧乏人のペットか!!!  
 ちよっ… お前らマジ舐めんなよ。小さいからってバカにすんなよ!!!

**Bossun** : *Toriaezu, kono fuku nantoka shite kure yo  
 Hoka ni kiru mono nee ka?*

**Himeko** : *E? Hona ikou ka? Kodomo fuku uriba. Mou, messa erabi  
 taoshitai nen kedo*

**Bossun** : *Iya ii ii ii!! Sonna oogoto ni shinaide!! Arimon de nanka...*

**Switch** : *Kono Aho Onihime no fuku wa dou darou*

**Bossun** : *Sonna chissaku natte nee yo!/? Ningyou mitaku wa natte nee  
 yo!/?*

**Himeko** : *Hona, kono perokyan taoru wo maki tsukete fuku ni...*

**Bossun** : *Yada yo!! Higashi Afurika de irui toshite riyou sareru, ichimai  
 nuno no kanga ka!!*

**Switch** : *Dewa, kono kaban no naka ni haitte kubi dake dashite*

**Bossun** : *Binbounin no petto ka!!!*

*Cho... Omaera maji de namenna yo. Chiisai kara tte baka ni  
 sunna yo!!!*

**Bossun** : Setidaknya, lakukan sesuatu dengan baju ini  
 Ada baju lain yang bisa aku gunakan?

**Himeko** : Eh? Kita pergi saja, yuk! Toko baju anak yang di sana punya  
 banyak sekali baju yang bisa kau pilih!

**Bossun** : Nggak usah! Nggak perlu dibesar-besarkan!! Baju yang ada  
 saja...

**Switch** : Kalau baju Onihime si Bodoh ini bagaimana?

**Bossun** : Aku 'kan nggak sekecil itu!? Memangnya kelihatan seperti  
 boneka!?

**Himeko** : Ya sudah! Bagaimana kalau aku menjahit handuk *Pelorin* ini  
 menjadi baju?

**Bossun** : Nggak mau!! Memangnya ini di Afrika Timur dimana orang  
 memakai selembar kain sebagai bajunya!/?

**Switch** : Kalau begitu, bagaimana kalau kamu masuk ke dalam tas ini,  
 dan mengeluarkan lehermu saja?

**Bossun** : Memangnya aku hewan peliharaan orang miskin!/?  
 Tung... Kalian ini benar-benar meremehkan aku, ya!! Jangan  
 membodohiku mentang-mentang aku ini kecil!

Bab ini menceritakan tokoh Bossun yang tubuhnya mengecil dikarenakan

Bossun salah meminjam ramuan buatan seorang guru kimi sekaligus penanggung

jawab klub Sket Dance, *Chuuma-sensei* yang memang selalu membuat penemuan

aneh. Pada adegan ini, Bossun menginginkan baju yang pas di tubuh kecilnya.

Himeko pun menyarankan Bossun untuk mengenakan handuk hadiah dari permen

*Pelorin* sebagai baju. Sedangkan Switch menyarankan Bossun mengenakan baju

dari boneka “Onihime si Bodoh”, dan juga menyarankan Bossun untuk masuk ke

tas dan hanya mengeluarkan kepalanya saja, sehingga mirip dengan peliharaan

yang ditaruh dalam tas.

Peran *tsukkomi* yang menyanggah dengan menggunakan contoh atau

perumpamaan yang lucu ada pada tokoh Bossun. Hal ini dibuktikan dengan

Bossun yang menyanggah saran dari Switch untuk mengenakan baju boneka

tersebut dengan menmpertanyakan apakah dirinya terlihat kecil seperti boneka.

Bossun juga menyanggah saran Himeko yang menyarankan menggunakan handuk

*Pelorin* sebagai baju dengan mengatakan bahwa mengenakan handuk tersebut

membuatnya seperti di Afrika Timur, dimana masyarakat di sana hanya

mengenakan selembar kain sebagai bajunya. Switch pun kembali menyarankan

Bossun untuk masuk saja ke dalam tas agar lebih praktis. Bossun pun menanggapi

saran Switch dengan mengatakan dirinya akan terlihat seperti peliharaan orang

miskin. Dengan menggunakan perumpaan sebagai cara untuk menyanggah,

sanggahan *tsukkomi* akan terdengar lebih jenaka, sehingga dapat memancing tawa

penikmatnya.

Transisi panel yang digunakan dalam adegan di atas menggunakan transisi

panel subyek ke subyek, yang bertujuan untuk menampilkan serangkaian

perubahan subyek dalam lokasi yang sama (Scott McCloud, 2008:15). Kemudian

pada panel terakhir, subyek beralih pada gambar latar ruangan klub Sket Dance

yang lebih terfokus pada percakapan ketiga tokoh anggota Sket Dance. Hal ini

tercermin dari banyaknya balon kata yang memenuhi panel tersebut, sehingga pembaca seolah diajak fokus pada percakapan Bossun, Himeko dan Switch. Balon kata bertugas menangkap elemen yang sangat halus, yaitu suara, dan suara dapat mewakili emosi (Will Eisner via Scott McCloud, 2008: 142-143). Melalui bentuk balon kata tersebut, dapat tercermin emosi yang ada pada ketiga tokoh anggota Sket Dance.

Pada adegan di atas, dapat terlihat peran *boke* yang dilakukan oleh tokoh Himeko dan Switch. Hal ini dikarenakan kedua tokoh tersebut malah menggoda Bossun yang tubuhnya menyusut dengan memberikan solusi mengenai pakaian Bossun yang dapat ia gunakan di tubuh kecilnya, dengan solusi yang terbilang aneh. Jenis peran *boke* yang ada pada tokoh Himeko dan Switch adalah *sukashi boke* (スカシボケ), yakni peran *boke* yang mengabaikan masalah, untuk dapat menciptakan suasana humor (Takahashi Hiroyuki, 2015:68). Hal ini dikarenakan tokoh Himeko dan Switch malah tampak menikmati wujud Bossun yang menyusut menjadi kecil dengan cara memberikan solusi yang aneh-aneh dan tidak masuk akal sebagai solusi mengenai Bossun yang membutuhkan baju anak-anak untuk sementara.

Melalui teori serta data yang dipaparkan, penulis dapat meneliti bahwa tokoh Bossun melakukan sanggahan dengan cara mengibaratkan sesuatu yang lucu atas saran dari Himeko dan Switch, yakni mengibaratkan dirinya seperti hewan peliharaan orang miskin atas saran Switch yang menyarankannya masuk saja ke dalam tas. Kemudian Bossun juga mengibaratkan dirinya seperti orang Afrika Timur yang hanya menggunakan selembar kain sebagai bajunya atas saran Himeko yang menyarankannya untuk mengenakan selembar handuk sebagai

pengganti baju. Dengan mengibaratkan atau mencontohkan sesuatu, peran *tsukkomi* akan dengan mudah membuat humor pada situasi menyimpang yang diciptakan peran *boke*. Hal ini sesuai dengan teori tentang jenis peran *tsukkomi* dalam *manzai* oleh Takahashi Hiroyuki, yaitu menyanggah dengan menggunakan suatu contoh atau perumpamaan untuk menggambarkan situasi.

#### 3.4.4 *Riakushon*

*Riakushon* berasal dari bahasa Inggris “*reaction*” yang apabila ditulis dalam bahasa Jepang menggunakan huruf *katakana*, リアクション memiliki arti “reaksi”. Menurut Takahashi Hiroyuki (2015:76), hal ini memiliki pengertian peran *tsukkomi* yang melakukan penyanggahan dengan cara bereaksi seolah memberi kesempatan kepada peran *boke* untuk melanjutkan leluconnya. Biasanya, reaksi pertama berupa reaksi kaget berupa pertanyaan dari *tsukkomi*, dan reaksi selanjutnya berupa reaksi yang menyuruh *boke* untuk menghentikan leluconnya.

Hal ini terdapat pada komik *Sket Dance* bab 18 halaman 19.

Bab ini memiliki *setting* latar Jepang zaman dahulu. Bab ini menceritakan tentang tokoh Roman yang diculik, sehingga ketiga anggota *Sket Dance* pun ditugaskan untuk menyelamatkan Roman. Namun, Roman melakukan lompatan latar melalui balon teks monolog, sehingga tindakannya tersebut mengubah inti cerita yang diperkirakan akan berisi cerita seputar aksi penyelamatan Roman dari penculik. Setelah Roman berhasil keluar dan bergabung dengan ketiga anggota *Sket Dance*, Roman berkata juga ingin ikut menjadi ninja seperti ketiga anggota *Sket Dance*.



**Gambar 3.4** Bossun dan Himeko menyela aksi yang dilakukan Roman (Shinohara Kenta, “Sket Dance 3”, 2008:19)

浪漫 : ほら  
 ボッスン&ヒメコ: アレ!!?  
 ボッスン : になっちゃったの!? 何で!!?  
 浪漫 : ページまたぎ  
 ヒメコ : ページまたぎ!?  
 浪漫 : テンポをするにコマをいたの  
 ボッスン : いちゃダメだろよ!!!  
 ヒメコ : 何があつたんやその!!!  
 浪漫 : あ じゃあ戻そうかしら。私のシーンもめて  
 136ページあるんだけど  
 ヒメコ : ほんならもうええわ!!  
 ボッスン : にいていいじゃねーぞソレ!!  
 零呼 : それなら 私も忍者にしたいんだけど...  
 ボッスン : あ——— まだたかー!!

**Roman** : Hora

**Bossun & Himeko**: Are!?

**Bossun** : Ninja ni nacchatta no!? Nande!!?

**Roman** : Ninpo peeji matagi

**Himeko** : Peeji matagi!?

**Roman** : Tempo wo juushi suru tame ni koma wo habuita no

**Bossun** : Habuicha dame daro yo!!!

**Himeko** : Nani ga attan ya sono kan!!!

**Roman** : A. Jaa modosou kashira. Watashi no shugyou shiin mo fukumete

136 peeji arun dakedo

**Himeko** : *Honnara mou ee wa!!*

**Bossun** : *Katte ni habuite ii bunryou janee zo sore!!*

**Reiko** : *Sore nara watashi mo ninja ni tensei shitain dakedo..*

**Bossun** : *Aaaa Yuurei mada ita kaa!!*

**Roman** : Lihat!

**Bossun & Himeko**: Lho!?

**Bossun** : Kamu berubah jadi ninja!? Kok bisa!?

**Roman** : Aku tadi menyeberang ke halaman yang ada teknik ninja-nya

**Himeko** : Menyeberang?

**Roman** : Tapi, ada panel-panel komik yang aku buang supaya kita bisa tetap menjaga tempo cerita

**Bossun** : Panel-panel komik itu nggak boleh dibuang!!

**Himeko** : 'Kan pasti ada sesuatu yang terjadi di bagian-bagian itu!!

**Roman** : Ah, apa kita mundur saja? Tapi, termasuk adegan latihanku seluruhnya ada 136 halaman, lho

**Himeko** : Oh, ya sudah kalau begitu!

**Bossun** : Terserah kamu mau kamu buang seenaknya! Toh, bagian itu nggak ada bobotnya juga

**Reiko** : Kalau begitu... Aku juga ingin berubah menjadi ninja...

**Bossun** : Argh, hantunya masih ada di situ!?

Tentunya, menjadi ninja dalam sekejap merupakan hal yang tidak mungkin, tetapi tiba-tiba Roman dapat berubah menjadi ninja setelah ia berkata telah memotong halaman-halaman dalam komik Sket Dance yang berjumlah 136 berisi adegan latihan ninja yang dilakukannya. Dengan kata lain, Roman juga melakukan lompatan *setting* waktu, sehingga proses menjadi ninja dapat dipercepat dalam sekejap. Hal ini tentu dapat mengubah jalan cerita yang juga dapat diperkirakan akan berisi latihan-latihan dan perjuangan Roman menjadi ninja.

Peran *tsukkomi* yang menyanggah ada pada tokoh Bossun dan Himeko, yang menyanggah tokoh Roman dengan bereaksi kaget, yang kemudian memancing Roman sebagai tokoh *boke* untuk menjelaskan situasi menyimpang.

Kemudian, tindakan Roman tersebut mendapat penyanggahan dari Bossun dan Himeko yang memintanya untuk tidak melanjutkan tindakan menyimpangnya.

Pada adegan di atas, dapat terlihat peran *boke* yang dilakukan oleh tokoh Roman. Hal ini dikarenakan tokoh tersebut melakukan hal di luar nalar, yakni secara tiba-tiba dapat berubah menjadi ninja, lengkap dengan kostumnya. Jenis peran *boke* yang ada pada tokoh Roman adalah *riaru boke* (リアルボケ), yakni peran *boke* yang mengatakan hal yang terlalu jujur atau terang-terangan untuk diucapkan (Takahashi Hiroyuki, 2015:68). Hal ini dikarenakan tokoh Roman dengan terang-terangan mengakui bahwa ia bisa dengan cepat menjadi ninja karena ia sudah memotong halaman komik Sket Dance yang menjadi plot utama dari situasi tersebut sebanyak 136 halaman, yang dikatakan berisi adegan latihannya menjadi ninja.

Melalui teori serta data yang dipaparkan, penulis dapat meneliti bahwa tokoh Bossun dan Himeko melakukan sanggahan terhadap tokoh Roman dengan cara bertanya mengapa Roman bisa menjadi ninja dalam sekejap, sehingga tokoh Roman pun terpancing untuk menjelaskan situasi menyimpang tersebut.

Dikarenakan penjelasan Roman semakin menyimpang, maka Himeko dan Bossun pun menyanggahnya dengan menyuruh Roman menghentikan tindakannya. Hal ini sesuai dengan teori tentang jenis peran *tsukkomi* dalam *manzai* oleh Takahashi Hiroyuki, yaitu menyanggah dengan cara memancing penjelasan dari peran *boke*, kemudian menghentikannya.

### 3.4.5 *Setsumei Tsukkomi*

Menurut Takahashi Hiroyuki (2015:76), *setsumei tsukkomi* (説明ツッコミ) memiliki pengertian peran *tsukkomi* yang membenarkan atau memberikan pengoreksian terhadap kesalahan yang dilakukan oleh peran *boke*. *Setsumei tsukkomi* berasal dari kanji *setsumei* (説明) yang berarti “penjelasan”. Hal ini terdapat pada komik Sket Dance bab 12 halaman 87.

Bab ini menceritakan tentang Sket Dance yang berkompetisi dengan anggota OSIS untuk menampilkan drama di TK Masurao agar klub Sket Dance tidak dibubarkan. Mereka pun berencana untuk menampilkan drama “Putri Salju”.

Akan tetapi, semua kostum dan peralatan yang akan mereka gunakan telah dihancurkan oleh salah seorang klub drama yang bekerja sama dengan anggota OSIS.



Gambar 3.5 Bossun memberi pengoreksian terhadap Himeko (Shinohara Kenta, “Sket Dance 2”, 2008:87)

ボッスン: 大体 そんな事したら向こうの思うツボだろ! 結局廃部にされるぞ

何としても劇で決着つけなきゃなんねんだよ!

ヒメコ: でも どのいすんねん!! 衣装も道具も全滅やで! 無事なんは小っさいオッサンの人形だけやないか!!

ボッスン: 七人の小人って言え!!

**Bossun** : *Daitai, sonna koto shitara mukou no omou tsubo darou!*

*Kekkyoku haibu ni sareru zo*

*Nanto shitemo geki de kecchaku tsukenakya nanneen da yo!*

**Himeko** : *Demo, donai sunnnen!! Ishou mo dougu mo zenmetsu ya de!*

*Buji nan wa chissai ossan no ningyou dake yanaika!!*

**Bossun** : *Shichinin no kobito tte ie!!*

**Bossun :** Dan lagi, kalau itu benar, mereka pasti sudah menduga tindakan kalian, dan akhirnya “Sket Dan” akan dibubarkan!

Mau apa pun yang terjadi, semua ini harus ditentukan dengan kompetisi drama!

**Himeko:** Tapi, bagaimana bisa melakukannya!? Semua kostum dan peralatan kita hancur lebur!

Yang selamat hanya boneka om-om kecil itu, ‘kan!?

**Bossun :** Tujuh kurcaci, tahu!

Pada cuplikan adegan di atas, Bossun tengah menyemangati teman-temannya agar tidak panik dengan situasi, dan tetap mengusahakan agar dapat tampil di TK Masurao. Pada adegan di atas, Himeko panik karena peralatan drama yang tidak rusak hanya boneka tujuh kurcaci, yang ia sebut sebagai om-om kecil.

Perasaan panik pada tokoh Himeko tercermin dari bentuk balon kata yang berbentuk runcing, menunjukkan nada bicara tinggi disebabkan oleh perasaan bingung. Balon kata bertugas menangkap elemen yang sangat halus, yaitu suara, dan suara dapat mewakili emosi (Will Eisner via Scott McCloud, 2008: 142-143).

Menanggapi perkataan Himeko, Bossun pun menanggapi dengan memberi pengoreksian bahwa boneka tersebut bukan boneka om-om kecil, melainkan boneka tujuh kurcaci. Karena itu, peran *tsukkomi* yang membenarkan atau memberi pengoreksian pada peran *boke* ada pada tokoh Bossun yang memberi pengoreksian kepada tokoh Himeko.

Transisi panel yang digunakan dalam cuplikan adegan di atas adalah transisi subyek ke subyek, yang bertujuan untuk menampilkan serangkaian perubahan subyek dalam lokasi yang sama (Scott McCloud, 2008:15). Panel pertama menunjukkan panel dengan sudut pandang dari sisi atas, sehingga memperlihatkan keadaan yang terjadi saat itu. Sudut pandang dari atas sebuah lokasi memberikan kesempatan kepada pembaca untuk melihat kekayaan isi,

sekaligus membangkitkan kesan berada di awang-awang (Scott McCloud, 2008:21). Kemudian dilanjutkan dengan panel selanjutnya yang menggambarkan sekardus peralatan drama yang rusak sebagai latar belakang. Panel pertama pada adegan di atas menggunakan perpaduan kata dan gambar dengan kategori berpotongan, yakni kata dan gambar bekerjasama sedemikian rupa sambil memberikan informasi masing-masing (Scott McCloud, 2008:130). Sedangkan panel kedua menggunakan kategori kata-spesifik, yakni kata menyediakan semua yang perlu pembaca ketahui, sementara gambar mengilustrasikan aspek-aspek adegan yang diceritakan (Scott McCloud, 2008:130).

Pada adegan di atas, dapat terlihat peran *boke* yang dilakukan oleh tokoh Himeko. Hal ini dikarenakan tokoh tersebut menyebut boneka tujuh kurcaci sebagai boneka om-om kecil. Jenis peran *boke* yang ada pada tokoh Himeko adalah *kotoba asobi* (言葉遊び), yakni peran *boke* yang membolak-balikkan kalimat dari yang seharusnya sehingga memiliki makna yang berbeda (Takahashi Hiroyuki, 2015:66). Hal ini dikarenakan tokoh Himeko memainkan kata dengan mengganti nama “tujuh kurcaci” menjadi “om-om kecil” untuk menyebut boneka tujuh kurcaci yang akan digunakan dalam drama, sehingga maknanya pun menjadi berbeda.

Melalui teori serta data yang dipaparkan, penulis dapat meneliti bahwa tokoh Bossun melakukan penyanggahan dengan cara memberi pengoreksian terhadap Himeko, terhadap boneka tujuh kurcaci yang disebut oleh Himeko sebagai boneka om-om kecil. Dengan memberikan pengoreksian, akan terlihat penyimpangan yang dilakukan peran *boke*, sehingga peran orang normal yang ada pada peran *tsukkomi* akan lebih terlihat. Hal ini sesuai dengan teori tentang jenis

peran *tsukkomi* dalam *manzai* oleh Takahashi Hiroyuki, yaitu menyanggah dengan memberikan pengoreksian terhadap peran *boke*.

### 3.4.6 *Nori Tsukkomi*

Menurut Takahashi Hiroyuki (2015:75), *nori tsukkomi* (ノリツツコミ) secara familiar memiliki arti *tsukkomi* yang langsung dengan refleks melakukan sanggahan saat peran *boke* baru saja melontarkan sepatah kata-kata leluconnya.

Tindakan *tsukkomi* ini biasanya mencari titik kelemahan *boke* agar dapat disanggah dengan cepat. Hal ini terdapat pada komik *Sket Dance* bab 18 halaman 14 dengan *setting* latar Jepang zaman kuno, dengan peranan yang berbeda-beda pada setiap tokoh.



Gambar 3.6 Reiko yang langsung mendapat sanggahan dari Bossun dan Himeko (Shinohara Kenta, “Sket Dance 3”, 2008: 14)

零呼 : みなさんこんばんは  
 そのメガネの人 ごきげんよう  
 ボッスン : ちよつと待って!! なつかないで!! え!? も... もしかして...  
 幽霊!!?  
 零呼 : ー 役の結城零呼です  
 ボッスン : 役!? 役って何!? 何言っちゃってんのこの人!!

ヒメコ : つーか その役要らんやろ!!!

**Reiko** : *Minasan konbanwa  
Soko no megane hito, gokigenyou*

**Bossun** : *Chotto matte!! Natsukanaide!! E!? Mo... Moshikashite...  
Yuurei!!?*

**Reiko** : *!..Yaku ni Yuuki Reiko desu*

**Bossun** : *Yaku!? Yaku tte nani!? Icchatten no kono hito!!*

**Himeko** : *Tsuuka sono yaku iran yaro!!!*

**Reiko** : Selamat malam, semuanya.

Apa kabar, pria berkacamata di sana?

**Bossun** : Tunggu dulu!! Jangan sok akrab begitu! Eh!? Ja... Jangan-  
jangan...  
Kamu arwah!?

**Reiko** : Memang itu peranku... Namaku Reiko Yuuki

**Bossun** : “Peran”!? Apa maksudmu!? Apa, sih yang sedang dibicarakan  
orang ini?

**Himeko** : Lagi pula, tokoh kayak gitu nggak diperlukan di sini!!

Pada cuplikan adegan di atas, tokoh Reiko mendadak muncul dalam bentuk sosok hantu arwah. Sambil menyapa dan memperkenalkan diri, Reiko mengatakan bahwa perannya adalah sebagai hantu arwah dalam bab cerita yang berlatar Jepang zaman kuno ini. Dilihat dari keuntungannya, peran hantu arwah bukanlah peran penting yang dapat dimunculkan dalam suatu cerita, kecuali cerita dengan tema *horror*. Karena itu, peran Reiko langsung mendapat tanggapan menyanggah dari Bossun dan Himeko, yang mengatakan bahwa perannya sebagai hantu tidak diperlukan dalam cerita tersebut. Peran *tsukkomi* yang langsung melakukan sanggahannya terdapat pada tokoh Bossun dan Himeko.

Transisi panel yang ada pada cuplikan adegan di atas merupakan transisi panel subyek ke subyek, yang bertujuan untuk menampilkan serangkaian perubahan subyek dalam lokasi yang sama (Scott McCloud, 2008:15). Hal ini terlihat dari panel pertama yang menggambarkan tokoh Reiko, Bossun dan Switch

dari sudut pandang sisi atas, yang dapat memberikan kesempatan pembaca untuk melihat kekayaan isi, sekaligus membangkitkan kesan “berada di awang-awang” (Scott McCloud, 2008:21). Kemudian dilanjutkan oleh panel selanjutnya, yang menampilkan sosok Reiko dari jarak dekat, sehingga memperjelas sosok Reiko sebagai hantu. Reiko yang berbicara dengan nada lemah seperti hantu terlihat dari balon teks yang berbentuk lingkaran dengan garis yang tidak lurus, menunjukkan nada bicara yang lemah. Selain itu, sosok seram pada Reiko terpancar pada panel kedua yang menggunakan latar belakang berwarna gelap, sehingga memberikan kesan suram dan seram. Panel pertama menggunakan gabungan kata dan gambar dengan kategori berpotongan, yakni kata dan gambar bekerja sama sedemikian rupa sambil memberikan informasi masing-masing (Scott McCloud, 2008:130). Sedangkan panel kedua menggunakan kategori kata-spesifik, yakni kata menyediakan semua yang perlu pembaca ketahui, sementara gambar mengilustrasikan aspek-aspek adegan yang diceritakan (Scott McCloud, 2008:130).

Melalui teori serta data yang dipaparkan, penulis dapat meneliti bahwa tokoh Bossun dan Himeko langsung melakukan sanggahan saat tokoh Reiko baru saja muncul dan memperkenalkan dirinya yang berperan sebagai hantu arwah.

Dengan melakukan reaksi sanggahan secara cepat, keberadaan peran *boke* akan segera terlihat menyimpang. Hal ini sesuai dengan teori tentang jenis peran *tsukkomi* dalam *manzai* oleh Takahashi Hiroyuki, yaitu langsung melakukan penyanggahan secara cepat saat peran *boke* baru akan beraksi.

### 3.5.3 Jenis-Jenis Peran *Boke* pada Karakter dalam Komik Sket Dance

Peran *boke* adalah memberikan lelucon-lelucon yang lucu, bersikap seolah-olah seperti ‘tidak waras’ untuk dapat memancing tawa. Peran *boke* merupakan peran yang menjadi inti dari *manzai* ini, dikarenakan peran *boke*-lah yang bertugas melontarkan lelucon dan memancing tawa.

#### 3.5.1 *Kotoba Asobi*

Menurut Takahashi Hiroyuki (2015:66), *kotoba asobi* (言葉遊び) memiliki pengertian *boke* yang membolak-balikkan kalimat dari yang seharusnya sehingga memiliki makna yang berbeda. *Kotoba asobi* berasal dari kanji *kotoba* (言葉) yang berarti “kata” dan *asobi* (遊び) yang berarti “bermain”. Hal ini terdapat pada komik Sket Dance bab 2 halaman 69. Bab ini menceritakan tentang klub Sket Dan yang menerima permintaan tolong dari Yabasawa dan Chuuma-sensei.



**Gambar 3.7** Chuuma-sensei membolak-balikkan perkataannya (Shinohara Kenta, “Sket Dance 1”, 2007:69)

中馬: おい  
なぜか ここにリュック背負った猿みてーなボッサンが居るぞ?

**Chuuma:** Oi

Nazeka koko ni ryukku shiyotta zaru mitee na Bossun ga iru zo?

**Chuuma:** Hoi

Kenapa di sini ada Bossun yang mirip monyet pakai ransel?

Pada adegan di atas, *Chuuma-sensei* yang melihat monyet peliharaan Yabasawa, Yeti, yang dititipkan di ruang klub Sket Dance pun menyebut Yeti sebagai Bossun yang mirip monyet mengenakan ransel. Hal ini tentunya terbalik, karena seharusnya ia mengatakan monyet yang mirip Bossun mengenakan ransel. Karena itu, peran *boke* yang memainkan kata ada pada tokoh *Chuuma-sensei*.

Cuplikan adegan di atas menggunakan panel dengan sudut pandang dari sisi samping atas, sehingga dapat tergambar dengan jelas posisi antara *Chuuma-sensei* dengan Yeti. Sudut pandang atas dapat memberikan kesempatan kepada pembaca untuk melihat kekayaan isi (Scott McCloud, 2008:21). Adegan di atas menggunakan perpaduan kata dan gambar dengan kategori berpotongan, yakni kata dan gambar bekerja sama sedemikian rupa sambil memberikan informasi masing-masing (Scott McCloud, 2008:130).

Melalui teori serta data yang dipaparkan, penulis dapat meneliti bahwa tokoh *Chuuma-sensei* membolak-balikkan kalimatnya untuk menciptakan situasi jenaka, seperti yang dilakukan pada peran *boke* dalam *manzai*. Dengan membolak-balikkan kalimat, maka situasi jenaka akan mudah untuk diciptakan.

Hal ini sesuai dengan teori tentang jenis peran *boke* dalam *manzai* oleh Takahashi Hiroyuki, yaitu membolak-balikkan kalimat dari yang seharusnya.

### 3.5.2 *Jigyaku Boke*

Menurut Takahashi Hiroyuki (2015:68), *jigyaku boke* (自虐ボケ) memiliki pengertian *boke* yang menjadikan dirinya sendiri sebagai bagian dari lelucon. Hal ini terdapat pada komik Sket Dance bab 35 halaman 180, yang menceritakan

tentang berakhirnya pertandingan “*Gachinko Vivage Battle*” dengan peserta ketiga anggota Sket Dance dengan teman-temannya melawan kelima anggota OSIS.



**Gambar 3.8** Bossun menghina dirinya sendiri (Shinohara Kenta, “*Sket Dance 4*”, 2008:180)

**ボッスン** : いや… ヤバ沢さんのせいじゃないよ  
オレが負けたからこうなったんだ。オレの…  
存在(そんざい)がウンコ(うんこ)だから…!!

**ヒメコ** : ええで!! 今日(きょう)は卑屈(ひくつ)んなつてもええ!!

**Bossun** : *Iya... Yabasawa-san no sei janai yo*  
*Ore ga maketa kara kou nattanda. Ore no...*  
*Sonzai ga unko dakara...!!*

**Himeko**: *Ee de!! Kyou wa hikutsun nattemo ee!!*

**Bossun** : Bukan... Bukan salahmu, Yabasawa  
Karena aku kalah, makanya jadi seperti ini. Keberadaanku...  
Cuma sebagai pup

**Himeko**: Nggak apa-apa!! Hari ini kamu boleh ngomong sembarangan!!

Pada adegan di atas, Bossun menggelar acara perpisahan setelah kalah bertanding dengan ketua OSIS, Agata dalam pertandingan “*Gachinko Vivage Battle*”. Hal ini dikarenakan Agata membuat taruhan dengan Bossun, agar Bossun keluar dari klub Sket Dance apabila ia kalah. Pada cuplikan adegan perpisahan di atas, sambil menahan tangisnya Bossun mengatakan keberadaannya hanya sebagai

*pup*, atau kotoran manusia. Karena itu, peran *boke* yang menindas dirinya sendiri ada pada tokoh Bossun, yang mengatai keberadaan dirinya hanya sebagai kotoran.

Suasana sedih dan suram pada tokoh Bossun terlihat dari panel pertama yang menggunakan latar *background* berwarna hitam polos, serta pengambilan sudut pandang yang menyorot Bossun dari arah belakang dengan jarak tidak terlalu jauh, yang dapat menggambarkan perasaan si tokoh yang sedih dan dapat menimbulkan kesan kesepian. Latar belakang yang berwarna gelap akan menimbulkan kesan kesedihan yang memerangkap (Machiko Maeyama, 2008:43).

Kemudian panel selanjutnya menyorot pada tokoh Bossun dengan pengambilan sudut pandang jarak dekat yang memperlihatkan ekspresi Bossun berusaha tersenyum sambil menangis. Bingkai atau panel adalah alat untuk mengarahkan pembaca ke titik yang benar, sehingga pembaca akan terarah pada karakter dan objek yang diletakkan di tengah (Scott McCloud, 2008:24). Panel pertama pada adegan di atas menggunakan perpaduan kata dan gambar dengan kategori *interdependent* (saling bergantung), yakni kata dan gambar bergabung untuk melukiskan gagasan yang tidak dapat dijelaskan hanya dengan kata maupun gambar (Scott McCloud, 2008:130). Sedangkan panel kedua menggunakan kategori *berpotongan*, yakni kata dan gambar bekerja sama sedemikian rupa sambil memberikan informasi masing-masing (Scott McCloud, 2008:130).

Melalui teori serta data yang dipaparkan, penulis dapat meneliti bahwa tokoh Bossun melakukan salah satu peran *boke* dengan cara merendahkan serta mengolok dirinya sendiri sehingga situasi menjadi jenaka meskipun suasananya sedang sedih. Hal ini sesuai dengan teori tentang jenis peran *boke* dalam *manzai* oleh Takahashi Hiroyuki, yaitu mengolok dirinya sendiri.

### 3.5.3 Kire Boke

Menurut Takahashi Hiroyuki (2015:67), *kire boke* (キレボケ) memiliki pengertian peran *boke* yang membuat lelucon dengan cara marah karena hal sepele, namun membuat percakapan tetap menarik. Hal ini terdapat pada komik Sket Dance bab 4 halaman 119.



Gambar 3.9 Shinzou melontarkan lelucon dengan serius (Shinohara Kenta, "Sket Dance 1", 2007:119)

- Bossun** : あーはいはい。戦国時代の侍が現代にタイムスリップみたいなの?  
**Himemiko** : 何やその読み切りマンガみたいな設定は  
**Switch** : 2-A 武光振蔵。剣道部主将。独特の喋り口調は時代劇役者の父影響だ  
**振蔵** : む!?!  
**Bossun** : お主。何故そのような情報... さては敵の間者か!!  
**Bossun** : 待て待て待て待て!!

**Bossun** : *Aa hai hai. Sengoku jidai no samurai ga gendai ni taimu surippu mitai na?*

**Himemiko** : *Nan ya sono yomikiri manga mitai na settei wa*

**Switch** : *2-A, Takemitsu Shinzou. Kendou bu shushou. Dokutoku no shaberi kuchou wa jidai gekiyakusha no chichi no eikyou da*

**Shinzou** : *Mu!?!*

**Bossun** : *Onushi. Naniue sono you na jouhou... Sate wa teki no kanjaka!!*

**Bossun** : *Mate mate mate mate!!*

**Bossun** : Ah, iya iya. Dia ini seperti samurai zaman dulu yang melintasi waktu, ya?

**Himeko:** *Setting*-nya seperti komik lepasan

**Switch:** Shinzou Takemitsu, kelas 2-A, ketua klub *kendo*. Cara bicarannya yang unik itu karena pengaruh ayahnya yang sering berperan sebagai tokoh zaman dulu di drama

**Shinzou:** Ugh!

Kisanak. Kenapa engkau bisa mendapatkan informasi seperti itu? Apakah engkau dari pihak musuh?

**Bossun:** Tunggu, tunggu, tunggu, tunggu!!

Bab ini bercerita tentang tokoh Shinzou yang datang meminta bantuan

ketiga anggota Sket Dance. Sebelum meminta bantuan, ia pun mengenalkan

dirinya. Akan tetapi, ternyata Switch telah memiliki data yang lengkap mengenai

Shinzou, sehingga Shinzou pun langsung menganggap Switch adalah musuh yang

tengah mencari informasi mengenai dirinya.

Peran *boke* yang melucu dengan serius ada pada tokoh Shinzou. Hal ini

dikarenakan pada adegan di atas, tokoh Shinzou langsung memasang raut wajah

marah, dan menuduh Switch adalah pihak musuh. Padahal, sebenarnya Shinzou

hanyalah siswa SMA biasa yang bercita-cita menjadi samurai, dan merupakan

anggota klub *kendo*. Pedang yang ia bawa pun hanyalah replika, sehingga situasi

serius yang ia ciptakan adalah salah satu situasi jenaka yang dibuatnya. Tentunya,

reaksi yang Shinzou lakukan bukanlah reaksi yang pada umumnya dilakukan

siswa SMA, sehingga pembaca yang melihat adegan ini akan menganggap sebagai

salah satu situasi jenaka. Situasi serius pada tokoh Shinzou dapat terlihat pada

panel ketiga, dengan latar *background* berwarna gelap di bagian atas dan berwarna

terang seperti cahaya di bagian bawah. Selain itu, dengan adanya onomatope atau

efek suara ユラリ (*yurari*) yang berasal dari kata ゆらりゆらり (*yurari yurari*)

dengan arti suara untuk sesuatu yang bergoyang juga memberikan efek serius

serta mencekam. Efek suara bertugas menjelaskan secara grafis agar pembaca

dapat ‘mendengar’ dengan mata (Scott McCloud, 2008:146). Panel pertama dan kedua menggunakan perpaduan kata dan gambar dengan kategori kata-spesifik, yakni kata menyediakan semua yang perlu pembaca ketahui, sementara gambar mengilustrasikan aspek-aspek adegan yang diceritakan (Scott McCloud, 2008:130). Sedangkan panel kedua menggunakan kategori gambar-spesifik, yakni kata dan gambar bekerja sama sedemikian rupa sambil memberikan informasi masing-masing (Scott McCloud, 2008:130).

Pada adegan di atas, dapat terlihat peran *tsukkomi* yang dilakukan oleh tokoh Bossun dan Himeko. Hal ini dikarenakan kedua tokoh tersebut melakukan penyanggahan atas tindakan Shinzou yang menganggap Switch dari pihak musuh. Jenis peran *tsukkomi* yang ada pada tokoh Bossun dan Himeko adalah *ittouryouudan* (一刀両断), yakni peran *tsukkomi* yang menyanggah dengan cara memotong pembicaraan atau aksi yang berisi perintah kepada *boke* untuk menghentikan kelakuan konyolnya (Takahashi Hiroyuki, 2015:76). Hal ini dikarenakan tokoh Bossun dan Himeko langsung menyanggah Shinzou dengan menyuruhnya menghentikan tindakannya saat Shinzou menarik pedangnya, tanda hendak memulai pertarungan.

Melalui teori serta data yang dipaparkan, penulis dapat meneliti bahwa tokoh Shinzou berekspresi sangat serius untuk melakukan hal yang sebenarnya tidak perlu dilakukan, yakni menganggap Switch sebagai mata-mata dari pihak musuh seperti yang ada dalam kisah samurai zaman dulu. Dengan berekspresi serius sambil melakukan hal jenaka, situasi humor dapat tercipta secara alami. Hal ini sesuai dengan teori tentang jenis peran *boke* dalam *manzai* oleh Takahashi

Hiroyuki, yaitu melakukan hal menyimpang dengan sangat serius seperti marah-marah.

### 3.5.4 *Shitsurei Boke*

Menurut Takahashi Hiroyuki (2015:69), *shitsurei boke* (失礼ボケ) mengandung pengertian *boke* yang mengatakan hal tidak sopan dalam aksi jenaknya untuk dapat memancing tawa penikmatnya. Hal ini ada pada komik Sket Dance bab 1 halaman 16-17.

Bab ini menceritakan tentang kedatangan seorang murid baru yang bernama Teppei. Ketiga anggota Sket Dance pun mencoba mendekati Teppei dan berkenalan dengannya.



**Gambar 3.10** Bossun mengatakan hal tidak sopan terhadap Himeko (Shinohara Kenta, “Sket Dance 1”, 2007:16-17)

**ヒメコ** :そ そら昔ちよつとヤンチャしてた時期はあったけども 怖がらんでもええで  
今はもう大人し〜いもんや ハムスターみたいなもんやで  
**ボッスン** :地球上にそんななハムスター居るかバーカ!!  
**ヒメコ** :よおーし分かった そこ動くな!!転校生もろともいたる!!!  
**哲平** :ええ!?ボクも?何で!!?

**Himeko** : So...sora mukashi chotto yancha shiteta jiki wa atta kedomo, kowagarandemo ee de

**Bossun** : Chikyuujou ni sonna kyoubou na hamusutaa iru ka baaka!!

**Himeko** : Yooshi wakatta. Soko ugoku na!! Tenkousei mo rotomo tsuranuitaru!!!

**Teppei** : Ee!? Boku mo? Nande!!?

**Himeko** : Yah, memang, sih, dulu aku sempat jadi anak berandal. Jadi, nggak apa-apa kalau kamu takut sama aku... Tapi, sekarang, sih, aku sudah dewasa, lho... Dan bisa dibilang... Aku yang sekarang lebih mirip hamster

**Bossun** : Dasar bodoh! Di permukaan bumi ini mana ada hamster brutal kayak kamu!?

**Himeko** : Sudah cukup!! Kamu jangan gerak, ya!! Kamu juga murid pindahan! Akan kutusuk kalian berdua!!

**Tepei** : Hah!? Aku juga!? Kenapa!?

Pada adegan di atas, Himeko memperkenalkan dirinya kepada Tepei dengan mengatakan dirinya tidak sama dengan masa lalunya dimana ia menjadi anak berandal, dan sekarang ini dia sudah bertambah dewasa dengan menyamakan dirinya mirip hamster. Akan tetapi Bossun mengolok Himeko dengan mengatakan Himeko adalah hamster brutal, sehingga Himeko menjadi kesal dan ingin menghajar Bossun bersama Tepei sekaligus. Tentunya, hal ini merupakan hal yang tidak sopan untuk diucapkan, terutama kepada perempuan. Karena itu, peran *boke* yang mengatakan hal tidak sopan ada pada tokoh Bossun, dimana ia mengatai Himeko sebagai hamster brutal.

Transisi panel yang digunakan pada cuplikan adegan di atas menggunakan transisi panel subyek ke subyek, yang bertujuan untuk memperlihatkan serangkaian perubahan subyek dalam lokasi yang sama (Scott McCloud, 2008:15). Panel pertama berupa tokoh Himeko yang di sorot dari sudut pandang jarak dekat dengan ekspresi yang sedikit malu-malu, kemudian dilanjutkan dengan panel kedua yang menyorot tokoh Bossun, Tepei dan Himeko dari jarak medium sehingga menggambarkan situasi dan tingkah para tokoh dengan jelas.

Sudut pandang berguna untuk menunjukkan pusat momen tersebut (Scott McCloud, 2008:18). Panel pertama dan kedua pada adegan di atas menggunakan perpaduan kata dan gambar dengan kategori kata-spesifik, yakni kata menyediakan semua yang perlu pembaca ketahui, sementara gambar

mengilustrasikan aspek-aspek adegan yang diceritakan (Scott McCloud, 2008:130). Sedangkan panel kedua menggunakan kategori berpotongan, yakni kata dan gambar bekerja sama sedemikian rupa sambil memberikan informasi masing-masing (Scott McCloud, 2008:130).

Pada adegan di atas, dapat terlihat peran *tsukkomi* yang dilakukan oleh tokoh Himeko. Hal ini dikarenakan tokoh tersebut bereaksi kesal akan tindakan Bossun yang seperti anak-anak, yakni mengolok sambil bersembunyi dibelakang seseorang. Jenis peran *tsukkomi* yang ada pada tokoh Himeko adalah *zenryoku tsukkomi* (全力ツッコミ), yakni peran *tsukkomi* yang menyanggah dengan ketegangan maksimal, atau dengan semangat tinggi (Takahashi Hiroyuki, 2015:77). Hal ini dikarenakan tokoh Himeko memberikan reaksi yang biasanya dirasakan orang pada umumnya, yakni merasa kesal saat diolok ketika sedang memperkenalkan diri kepada seseorang.

Melalui teori serta data yang dipaparkan, penulis dapat meneliti bahwa tokoh Bossun mengatakan hal tidak sopan terhadap Himeko untuk menciptakan situasi jenaka, dimana ia mengatakan bahwa Himeko lebih mirip hamster brutal. Hal ini sesuai dengan teori tentang jenis peran *boke* dalam *manzai* oleh Takahashi Hiroyuki, yaitu mengatakan hal tidak sopan sebagai lelucon.

### 3.5.5 Riaru Boke

Menurut Takahashi Hiroyuki (2015:67), *riaru boke* (リアルボケ) memiliki pengertian *boke* yang mengatakan hal yang terlalu jujur atau terang-terangan untuk diucapkan. Hal ini terdapat dalam komik Sket Dance pada bab 14 halaman 140.

Bab ini menceritakan tokoh Bossun yang mengecil karena salah meminum ramuan buatan guru mereka, *Chuuma-sensei*, yang menyebabkan tubuhnya

mengecil seperti anak TK. Selagi Chuuma-sensei membuat ramuan penawarnya, Himeko dan Switch pun malah bermain-main dengan Bossun, hingga akhirnya membawanya berkeliling sekolah.



Gambar 3.11 Mimori mengatakan sesuatu yang bersifat terlalu jujur (Shinohara Kenta, "Sket Dance 2, 2008:140)

美森 :それは さぞ大変だったでしょう

ヒメコ :聞いてへんな

美森 :そういう事でしたら  
この子は家で育てます

ヒメコ:何でやっ!!!!

美森 :あ ご心配なさらないで。自分で言うもの何ですけれど私の家は大金持ちですから

ヒメコ :自分で言うなや!!

**Mimori :** *Sore wa sazo taihen datt deshou*

**Himeko:** *Kiite hen na*

**Mimori :** *Sou iu ko deshitara*

*Kono ko uchi de sodatemasu*

**Himeko:** *Nande yaa!!!!*

*Akan te!!! Nani ikinari bosei honnou ni mezameton nen!!*

**Mimori :** *A. Goshinpai nasaranaide. Jibun de iu mono nandesu keredo wataashi no ie wa ookanemochi desukara*

**Himeko:** *Jibun de iu na ya!!*

**Mimori:** Dan itu memang hal yang berat sekali

**Himeko:** Rupanya kamu nggak mendengarkan, ya?

**Mimori:** Ternyata begitu rupanya

Biar aku yang merawat anak ini

**Himeko:** Kenapa malah kamu!?

Tidak bisa!! Kenapa tiba-tiba sisi keibuanmu malah muncul!!?

**Mimori:** Ah, jangan khawatir. Memang aku sendiri yang mengatakan, tapi keluargaku keluarga kaya raya

**Himeko:** Jangan bicara begitu tentang dirimu sendiri!!

Pada adegan di atas, Mimori yang tidak sengaja lewat pun melihat Bossun yang dalam keadaan memakai *smock* (baju TK di Jepang). Himeko pun

merahasiakan identitas Bossun dengan mengatakan kepada Mimori bahwa ada situasi mendalam mengenai anak tersebut. Mimori pun membayangkan bahwa

Bossun adalah anak yang di buang dan sedang mencari tempat tinggal. Karena itu,

Mimori pun ingin membawa pulang Bossun. Himeko pun melarangnya, akan

tetapi Mimori mencoba meyakinkan Himeko dengan mengatakan bahwa

keluarganya adalah keluarga kaya raya.

Karena itu, peran *boke* yang mengatakan hal yang terlalu jujur ada pada

tokoh Mimori, di mana ia mengatakan bahwa keluarganya adalah keluarga kaya

raya. Dengan mengatakan sesuatu yang terlalu terang-terangan untuk dikatakan,

peran *boke* dapat dengan mudah membawa situasi menjadi menarik.

Transisi panel yang digunakan pada cuplikan adegan di atas menggunakan

transisi panel subyek ke subyek, yang bertujuan untuk memperlihatkan

serangkaian perubahan subyek dalam lokasi yang sama (Scott McCloud,

2008:15). Panel pertama menunjukkan Mimori dan Himeko dari jarak medium,

kemudian panel selanjutnya menyorot Mimori yang memeluk Bossun kecil

dengan sudut pandang jarak medium. Kemudian dilanjutkan dengan panel ketiga

yang hanya menampilkan balon teks percakapan antara Himeko dengan Mimori,

dengan efek *background* bergaris vertikal yang memberikan kesan adanya

kehebohan dalam percakapan tersebut. Panel pertama dan kedua pada adegan di atas menggunakan perpaduan kata dan gambar dengan kategori interdependent (saling bergantung), yakni kata dan gambar bergabung untuk melukiskan gagasan yang tidak dapat dijelaskan hanya dengan kata maupun gambar (Scott McCloud, 2008:130).

Pada adegan di atas, dapat terlihat peran *tsukkomi* yang dilakukan oleh tokoh Himeko. Hal ini dikarenakan tokoh tersebut melakukan penyanggahan atas aksi Mimori yang ingin membawa Bossun ke rumahnya dan merawatnya. Jenis peran *tsukkomi* yang ada pada tokoh Himeko adalah *riakushon* (リアクション), yakni peran *tsukkomi* yang melakukan penyanggahan dengan cara bereaksi seolah memberi kesempatan kepada peran *boke* untuk melanjutkan leluconnya. Biasanya, reaksi pertama berupa reaksi kaget berupa pertanyaan dari *tsukkomi*, dan reaksi selanjutnya berupa reaksi yang menyuruh *boke* untuk menghentikan leluconnya. (Takahashi Hiroyuki, 2015:76). Hal ini dikarenakan tokoh Himeko melakukan penyanggahan atas tindakan yang hendak dilakukan Mimori, yakni membawa Bossun pulang dan merawatnya sebagai anak angkat.

Melalui teori serta data yang dipaparkan, penulis dapat meneliti bahwa tokoh Mimori mengatakan hal yang sebenarnya tidak diperkenankan untuk diumbar agar suasana menjadi jenaka. Karena hal ini berkaitan dengan kebiasaan orang Jepang untuk menyaring hal yang tidak disarankan untuk diumbar, hal ini dapat menjadi salah satu cara untuk menciptakan situasi jenaka. Hal ini sesuai dengan teori tentang jenis peran *boke* dalam *manzai* oleh Takahashi Hiroyuki, yaitu mengatakan hal yang terlalu jujur, yang bahkan tidak disarankan untuk dikatakan.

### 3.5.6. Kao Boke

Menurut Takahashi Hiroyuki (2015:67), *kao boke* (顔ボケ) memiliki pengertian peran *boke* yang memasang ekspresi wajah tidak sesuai dengan situasi saat itu, untuk membuat situasi menjadi jenaka. *Kao boke* berasal dari bahasa Jepang 顔 (*kao*) yang berarti “wajah”. Hal ini tergambar dalam komik *Sket Dance* pada bab 1 halaman 11.



Gambar 3.12 Himeko memasang ekspresi wajah tidak sesuai situasi (Shinohara Kenta, “Sket Dance 1”, 2007:11)

哲平 : ちよつと!!! 何の冗談ですかコレ!!! 意味が分からないんですけど!!

ヒメコ : せやから...  
アタシは今!!こんなに追われとって!!ごつつ怖い思いしとんねん!!!

哲平 : アンタが怖いよ——!!!!

**Teppei** : *Chotto!!! Nan no joudan desu ka kore wa!!! Imi ga wakaranai desukedo!!*

**Himeko** : *Seya kara...  
Atashi wa ima!! Konna owarettotte!! Gotsu kowai omoi shitonnen!!!*

**Teppei** : *Anta ga kowai yoo!!!!*

**Teppei** : Tunggu dulu! Ini pasti lelucon, ‘kan!? Walaupun aku samasekali tidak paham maksudnya!

**Himeko** : Berisik...

Sekarang ini aku sedang dikejar-kejar, tahu! Seharusnya kamu tahu segimana takutnya aku!!

**Tepei** : *Justru kamu yang bikin takut!*

Pada adegan di atas, Himeko sedang bersandiwara sebagai orang yang meminta pertolongan karena diganggu. Kemudian ia pun meminta bantuan Tepei yang merupakan sasarannya. Akan tetapi, karena Tepei menolak untuk menolong Himeko karena bingung akan situasinya, Himeko pun menjadi kesal. Sambil memasang raut wajah sangat kesal dan marah, Himeko mengatakan dirinya saat ini sedang merasa sangat ketakutan, yang tentunya sangat tidak sesuai dengan situasinya di mana ia seharusnya memasang ekspresi wajah ketakutan. Ekspresi adalah bentuk kompulsif dari komunikasi rupa yang selalu kita gunakan (Scott McCloud, 2008:81). Karena itu, peran *boke* yang berekspresi tidak sesuai dengan situasi ada pada tokoh Himeko, di mana ia mengatakan dirinya sedang ketakutan sambil memasang raut wajah marah, yang malah membuat Tepei ketakutan.

Melalui teori serta data yang dipaparkan, penulis dapat meneliti bahwa tokoh Himeko memasang ekspresi yang tidak sesuai dengan situasi untuk menciptakan situasi jenaka. Berekspresi tidak sesuai situasi merupakan salah satu peran *boke* yang mendasar untuk dapat menciptakan situasi yang lucu. Hal ini sesuai dengan teori tentang jenis peran *boke* dalam *manzai* oleh Takahashi Hiroyuki, yaitu berekspresi tidak sesuai dengan situasi.

### 3.5.7 *Sukashi Boke*

Menurut Takahashi Hiroyuki (2015:68), *sukashi boke* (スカシボケ) memiliki pengertian peran *boke* yang kabur dari masalah, untuk dapat menciptakan suasana humor. Hal ini terdapat dalam komik Sket Dance pada bab 2 halaman 74. Bab ini menceritakan tentang klub Sket Dance yang mendapat dua

permintaan, yakni dititipi monyet yang bernama Yeti oleh Yabasawa, dan permintaan meledakkan percobaan gagal oleh Chuuma-sensei.



Gambar 3.13 Switch dan Chuuma-sensei yang mengabaikan masalah (Shinohara Kenta, "Skeet Dance 1", 2007:74)

- ボッスン: スイッチ!! 学校のマップだ! 早く出せ!!  
 ヒメコ: てゆうかお前まだ一回も喋ってへんぞ。この一大事に何しとんねん!!  
 スイッチ: いやー チャットが昼間から盛り上がる。あのニート達の笑いのセンスは他に活かせないものだろうか  
 ヒメコ: お前 絶対後でパンチやからな!!!  
 ボッスン: よし そんじや四人で探す場所分けんぞ!  
 ヒメコ: チュウさん アンタもや!!!  
 中馬: え? オレ? オレ関係ないだろう  
 ボッスン: バクダーン!!!

**ヒメコ** : アカン…!! ホンマに不思議そうな顔してる。何なんやこの人責  
任感ゼロか…!!

**Bossun** : *Switch!! Gakkou no mappu! Hayaku dase!!*

**Himeko** : *Teyuuka omae mada ikkai mo shabette hen zo. Kono ichi daiji  
ni nani shiton nen!!*

**Switch** : *Iyaa. Chatto ga hiruma kara moriagaru. Ano niito tachi no  
warai no sensu wa ikasenai mono darou*

**Himeko** : *Omae, zettai ato de panchi ya kara na!!!*

**Bossun** : *Yoshi, sonja yonin de sagasu basho waken zo!*

**Himeko** : *Chuu-san, anta mo ya!!!*

**Chuuma** : *E? Ore? Ore kankei nai darou*

**Bossun** : *Bakudaaaan!!!*

**Himeko** : *Akan…!! Honma ni fushigi na kaou shiteru. Nan nan ya kono  
hito sekinin kan zero ka…!!*

**Bossun** : Switch! Keluarkan peta sekolah ini! Cepat!

**Himeko** : Omong-omong, tumben kamu nggak mengeluarkan sepatah  
kata pun. Kamu ini ngapain, sih di saat penting begini?

**Switch** : Ah, nggak... Soalnya dari istirahat siang tadi, *chat* nya semakin  
menarik. Selera humor para NEET ini memang nggak ada  
duanya

**Himeko** : Setelah ini kupastikan kamu akan menerima tinjuku!!

**Bossun** : Baik! Sekarang kita berempat akan mencari monyet itu!!

**Himeko** : Chu, kau juga ikut mencari!

**Chuuma** : Lho, aku? Ini nggak ada urusannya denganku, ‘kan?

**Bossun** : Bomnyaaaaa!!

**Himeko** : Duh, kenapa reaksinya seperti heran begitu, sih!? Ternyata rasa  
tanggung jawab orang ini nol besar!!

Pada adegan di atas, karena *Chuuma-sensei* dan *Yabasawa* meminta  
pertolongan klub Sket Dance pada waktu yang bersamaan, monyet peliharaan

*Yabasawa*, *Yeti*, pun akhirnya membawa kabur percobaan gagal *Chuuma-sensei*

yang dapat meledak, sehingga *Bossun* dan *Himeko* sangat panik. Berkebalikan

dengan reaksi panik dari tokoh *Bossun* dan *Himeko*, tokoh *Switch* dan *Chuuma-*

*sensei* terlihat sangat tenang seolah tidak peduli dengan situasi berbahaya saat itu,

yang bisa saja membahayakan murid-murid di sekolahnya. Selama situasi

menegangkan itu berlangsung, rupanya *Switch* asyik *chat* dengan para NEET

(*Not in Education, Employment or Training*). Sementara itu, saat situasi tersebut bertambah tegang, Chuuma-sensei yang diminta Himeko untuk ikut serta mencari Yeti pun malah mengatakan bahwa hal ini tidak ada hubungannya dengannya.

Padahal, Chuuma-sensei-lah yang menciptakan peledak tersebut. Reaksi tenang yang ada pada tokoh Switch dan Chuuma-sensei tercermin dari ekspresi, tindakan, serta bahasa tubuh dari keduanya. Bahasa tubuh dapat menunjukkan keadaan si karakter bahkan sebelum mereka berbicara (Scott McCloud, 2008:102).

Sedangkan ekspresi adalah bentuk kompulsif dari komunikasi rupa yang selalu kita gunakan (Scott McCloud, 2008:81). Karena itu, peran *boke* yang mengabaikan masalah ada pada tokoh Switch yang malah asyik *chat* saat terjadi masalah, dan juga pada tokoh Chuuma-sensei, yang mengatakan bahwa situasi yang disebabkan oleh dirinya itu tidak ada kaitannya dengan dirinya.

Pada adegan di atas, dapat terlihat peran *tsukkomi* yang dilakukan oleh tokoh Bossun dan Himeko. Hal ini dikarenakan tokoh tersebut melakukan penyanggahan atas tindakan dari tokoh Chuuma-sensei. Berkebalikan dengan Chuuma-sensei dan Switch yang santai akan situasi pada saat itu, Bossun dan Himeko sangat panik, sehingga Bossun dan Himeko pun menyanggah akan reaksi dari Chuuma-sensei dan Switch yang terkesan tidak mempermasalahkan situasi berbahaya saat itu. Jenis peran *tsukkomi* yang ada pada tokoh Bossun dan Himeko adalah *zenryoku tsukkomi* (全力ツツコミ), yakni peran *tsukkomi* yang menyanggah dengan ketegangan maksimal, atau dengan semangat tinggi (Takahashi Hiroyuki, 2015:77). Hal ini dikarenakan tokoh Bossun dan Himeko bereaksi sangat panik melihat Yeti kabur membawa bom, sekaligus merasa kesal dan marah akan sikap

tenang yang ada pada tokoh Switch dan Chuuma-sensei, sehingga mereka pun melakukan aksi sanggahannya.

Melalui teori serta data yang dipaparkan, penulis dapat meneliti bahwa tokoh Chuuma-sensei dan Switch mengabaikan masalah yang terjadi saat itu, sehingga reaksi tersebut dapat dikatakan sebagai reaksi yang tidak seharusnya.

Dengan mengabaikan masalah yang seharusnya membuat panik, peran *boke* pun dapat membuat situasi menjadi jenaka. Hal ini sesuai dengan teori tentang jenis peran *boke* dalam *manzai* oleh Takahashi Hiroyuki, yaitu mengabaikan masalah yang sifatnya serius.

### 3.5.8 *Oogesa Boke*

Menurut Takahashi Hiroyuki (2015:69), *oogesa boke* (大げさボケ)

mengandung arti peran *boke* yang melontarkan lelucon dengan berlebihan pada sebuah masalah yang cukup sepele, sehingga situasi dapat dengan mudah berkembang menjadi situasi jenaka yang menyimpang. Hal ini tergambarkan dalam komik Sket Dance pada bab 13 halaman 121.

Bab ini bercerita mengenai tokoh Takahashi Chiaki yang meminta bantuan Sket Dance untuk mencari bungkus permen dengan tanda kemenangan di dalamnya. Tanda kemenangan pada bungkus permen tersebut dapat ditukarkan untuk mendapatkan hadiah boneka maskot yang langka dari merk permen tersebut. Chiaki yang menjatuhkan bungkus permen tersebut pun panik, karena ia ingin menghadiahkan boneka tersebut kepada adiknya. Singkat cerita, yang menemukan bungkus permen tersebut ternyata tokoh Jougasaki Mitsuru, salah satu murid berandal di sekolahnya. Jougasaki berniat menjual hadiah boneka yang langka itu agar mendapatkan uang.



**Gambar 3.14** Jougasaki dan anggota Sket Dance yang memperbesar masalah perebutan bungkus permen (Shinohara Kenta, “Sket Dance 2”, 2008: 121)

- |                  |  |
|------------------|--|
| ボツスン             | : き…汚ねえぞてめえ!!  |
| ヒメコ              | : 土下座で…そんなん絶対でけへん!! どうしたらええねん…   |
| 城ヶ崎              | : さあ!!   |
| 千秋               | : 何? この… やるのか、やらねえのか!!<br>おの当たりクジのにみんな<br>ありがとう!!  |
| <b>Bossun</b>    | : <i>Ki... Kitaneezo temee!!</i>   |
| <b>Himeko</b>    | : <i>Dogeza te... Sonnan zettai dekehen!! Doushitara ee nen...</i>   |
| <b>Jougasaki</b> | : <i>Saa!!</i><br><i>Yaru no ka, yaranai no ka!!</i>   |
| <b>Chiaki</b>    | : <i>Nani? Kono joukyou... Okashi no atari kuji no tame ni minna arigatou!!</i>                                    |
| <b>Bossun</b>    | : Ka... Kamu menjijikkan!!   |
| <b>Himeko</b>    | : Bersimpuh? Aku enggak sudi!! Tapi sebaiknya gimana, nih!?  |
| <b>Jougasaki</b> | : Hei!<br>Mau dilakukan atau tidak!?   |
| <b>Chiaki</b>    | : Kok, situasinya jadi begini? Terima kasih, semuanya! Kalian sampai mau melakukan ini demi undian makanan kecil!! |

Pada adegan ini, muncul situasi berlebihan, yang sebenarnya hanya disebabkan oleh masalah yang sangat sepele. Situasi berlebihan ini diperjelas oleh Chiaki, dengan berkata dalam hati perasaan tidak menyangka bahwa ketiga

anggota Sket Dance sampai rela berkelahi dengan Jougasaki hanya demi undian dalam sebungkus makanan kecil.

Peran *boke* yang bersifat berlebihan ada pada tokoh Bossun, Himeko, Switch, dan Jougasaki, yang pada situasi tersebut bersikap membesar-besarkan masalah sepele, yakni perebutan bungkus permen. Suasana tidak wajar juga tergambar dalam panel komik yang terdapat efek gelap pada *background*, ditambah dengan onomatope (efek suara) ゴゴゴゴゴゴ (gogogogogogo) untuk menggambarkan efek suara seperti suara badai atau angin kencang, sehingga menimbulkan kesan situasi yang sedang serius seperti dalam adegan bertarung.

Efek suara bertugas menjelaskan secara grafis agar pembaca dapat ‘mendengar’ dengan mata (Scott McCloud, 2008:146). Tentunya, situasi ini dapat disebut berlebihan, karena sebenarnya perebutan bungkus permen tersebut tidak perlu dibesar-besarkan, dan tentunya dapat dilakukan perundingan antara Jougasaki, Chiaki dan anggota Sket Dance agar masalah tidak berubah menjadi serius.

Penggambaran situasi oleh Chiaki ini dapat membuat pembaca berpikir bahwa situasi serius yang diciptakan ketiga anggota Sket Dance dan Jougasaki demi memperebutkan sebuah bungkus makanan kecil merupakan hal yang konyol.

Melalui teori serta data yang dipaparkan, penulis dapat meneliti bahwa tokoh Bossun, Himeko dan Switch membesar-besarkan masalah sepele, yaitu perebutan bungkus permen. Dengan membesar-besarkan masalah sepele, peran *boke* akan terlihat kekanakan, sehingga peran *boke* dapat bertingkah jenaka. Hal ini sesuai dengan teori tentang jenis peran *boke* dalam *manzai* oleh Takahashi

Hiroyuki, yaitu membesar-besarkan masalah yang sangat sepele.

### 3.5.9 *Uragiri Boke*

Menurut Takahashi Hiroyuki (2015:69), *uragiri boke* (裏切りボケ) memiliki pengertian salah satu peran *boke* yang dapat menghibur penikmatnya dengan mengatakan hal-hal yang melenceng atau jauh dari perkiraan, sehingga hal tersebut akan berubah menjadi humor. Hal ini tergambar dalam komik *Sket Dance* pada bab 7 halaman 195.

Bab ini menceritakan tentang tokoh Roman yang meminta bantuan klub *Sket Dance* untuk mencari seseorang yang tak sengaja ia temui. Untuk memperlancar pencarian, Roman pun menggambar orang tersebut.



Gambar 3.15 Roman bereaksi di luar perkiraan (Shinohara Kenta, "Sket Dance 1", 2007:195)

ボツスン : やっぱりそうじゃん!!!  
 ヒメコ : ほな溜めんなや!!!  
 浪漫 : ごめんなさい 私... が古くて...  
 ボツスン : ああ... うん。古いつつーか下手つーか... めんどくせーなあ  
 オイ...!!

**Bossun** : *Yappari sou jan!!!*

**Himeko** : *Hona tamenna ya!!!*

**Roman** : *Gomennnasai. Watashi no egara ga furukute...*

**Bossun** : *Aaa... Un. Furui ttsuu ka heta ttsuu ka... Mendokusee naa oi...!!*

**Bossun** : Tuh, kan!

**Himeko** : Ini benar-benar parah!!

**Roman** : Maaf... Gaya gambarnya kuno

**Bossun** : Akh... Itu... Bukan kuno, tapi jelek! Aah, bikin repot!

Adegan di atas memperlihatkan reaksi di luar perkiraan yang dilakukan oleh tokoh Roman. Saat ia memperlihatkan gambar buatannya, reaksi Bossun dan Himeko pun tidak senang karena gambarnya jelek, sehingga pencarian seseorang yang didasarkan pada gambar tersebut tidak dapat dilakukan dengan melihat gambar tersebut. Ekspresi tidak senang sekaligus terkejut yang ada pada tokoh Bossun dan Himeko tercermin dari balon kata dengan berbentuk runcing, menandakan nada bicara yang tinggi, berteriak, ataupun marah. Balon kata bertugas menangkap elemen yang sangat halus, yaitu suara, dan suara dapat mewakili emosi (Will Eisner via Scott McCloud, 2008: 142-143). Akan tetapi, bukannya menyadari bila gambarnya samasekali tidak memberi petunjuk karena jelek, Roman dengan malu-malu malah meminta maaf karena gaya gambarnya kuno. Hal ini tercermin dari ekspresi malu-malunya dan juga dari bahasa tubuh Roman, yakni mengepalkan tangan kanannya dan meletakkannya di depan bibirnya. Bahasa tubuh dapat menunjukkan keadaan si karakter bahkan sebelum mereka berbicara (Scott McCloud, 2008:102). Karena itu, peran *boke* yang mengatakan hal di luar perkiraan ada pada tokoh Roman.

Pada adegan di atas, dapat terlihat peran *tsukkomi* yang dilakukan oleh tokoh Bossun dan Himeko. Hal ini dikarenakan tokoh tersebut menyanggah tokoh Roman yang samasekali tidak menyadai bahwa gambar buatannya samasekali tidak memberikan petunjuk orang yang dicarinya karena tidak bagus. Jenis peran *tsukkomi* yang ada pada tokoh Bossun dan Himeko adalah *zenryoku tsukkomi* (全カツツコミ), yakni peran *tsukkomi* yang menyanggah dengan ketegangan maksimal, atau dengan semangat tinggi (Takahashi Hiroyuki, 2015:77). Hal ini

dikarenakan tokoh Bossun dan Himeko menyanggah Roman sambil berteriak. Hal ini tercermin dari bentuk balon teks berbentuk runcing, menandakan Bossun dan Himeko yang menyanggah dengan berteriak.

Melalui teori serta data yang dipaparkan, penulis dapat meneliti bahwa tokoh Roman dan tokoh Himeko mengucapkan sesuatu diluar perkiraan. Saat hendak melakukan pencarian seseorang menggunakan gambar buatan Roman yang sebenarnya kurang bagus, ia malah mengakui bahwa gaya gambarnya kuno.

Hal ini tentu memancing Bossun dan Himeko untuk mengatakan bahwa gambarnya jelek. Hal ini sesuai dengan teori tentang jenis peran *boke* dalam *manzai* oleh Takahashi Hiroyuki, yaitu mengatakan hal diluar perkiraan.

#### 3.5.10 *Taimingu Boke*

Menurut Takahashi Hiroyuki (2015:69), *taimingu boke* (タイミンゴボケ)

merupakan salah satu peran *boke* adalah dengan melakukan aksi humor pada waktu yang tidak tepat, sehingga berkesan tidak dapat baca situasi. Kata *タイミン* (*taimingu*) berasal dari bahasa Inggris, *timing* yang berarti “pemilihan waktu”.

Hal ini terdapat pada komik Sket Dance bab 11 halaman 77.



**Gambar 3.16** Switch melontarkan lelucon pada situasi tidak tepat.  
(Shinohara Kenta, “Sket Dance 2”, 2008: 77)

ヒメコ : よ鏡、の鏡  
 ボッスン : お!いい感じだぞヒメコ! やっぱお前をにしていた  
 ヒメコ : 世界で一番美しいのはどこでどいつだあい?  
 スイッチ : アタシだよ  
 ボッスン : スト——ツプ!!!  
 お前マジでふざけんなよ!! 悪いけど、今日はいちいちお前にかまってるんねえんだよ!!

**Himeko** : Kagami yo kagami

**Bossun** : O! Ii kanji da zo Himeko! Yappa omae wo kisaki ni shite seikai datta

**Himeko** : Sekai de ichiban utsukushii no wa doko de doitsu daai?

**Switch** : Atashi da yoo

**Bossun** : Sutoooooppu!!!

Omae maji de fuzakenna yo!! Warui kedo, kyou wa ichicichi omae ni kamatterannee nda yo!!

**Himeko** : Wahai cermin, cermin ajaib!

**Bossun** : Wow!! Bagus sekali, Himeko!! Ternyata kau memang cocoknya jadi sang ratu!

**Himeko** : Siapakah yang paling cantik di dunia? Dan dimanakah dia berada?

**Switch** : Tentu saja aku

**Bossun** : Stoop!!

Tolong jangan bercanda!! Aku serius, nih!! Maaf-maaf saja, tapi hari ini aku nggak akan meladeni ulah-ulahmu!!

Adegan di atas memperlihatkan adegan saat Himeko mempraktikkan perannya sebagai sang ratu jahat dalam cerita “Putri Salju”. Namun, di tengah-tengah Himeko latihan, Switch malah mengganggu dengan menjadi cermin ajaib yang mengatakan dirinyalah yang paling cantik. Situasi serius saat latihan dapat terlihat pada panel pertama saat Himeko berperan menjadi ratu, dimana latar pada panel tersebut terdapat efek gelap yang menggambarkan situasi tersebut.

Peran *boke* yang melakukan aksi humor pada waktu yang tidak tepat ada pada tokoh Switch, dimana ia malah mengganggu Himeko yang tengah berlatih memerankan peran ratu jahat dalam dongen Putri Salju, sehingga Bossun pun memarahi Switch dan mengatakan tidak akan meladeni ulahnya yang mengganggu itu. Hal ini terlihat dari bahasa tubuh yang dilakukan Bossun terhadap Switch, dimana ia sampai bereaksi dengan menarik kerah baju Switch yang menandakan ia sangat marah. Bahasa tubuh dapat menunjukkan keadaan si karakter bahkan sebelum mereka berbicara (Scott McCloud, 2008:102). Melalui bahasa tubuh pada tokoh Bossun, dapat terlihat situasi dimana ia sedang menyanggah dengan seluruh tenaganya.

Transisi panel yang digunakan dalam cuplikan adegan di atas adalah transisi panel subyek ke subyek, yang bertujuan untuk menunjukkan serangkaian perubahan subyek dalam lokasi yang sama (Scott McCloud, 2008:15). Dimulai dengan panel pertama, berupa panel yang menyorot Himeko dengan sudut pandang jarak medium yang menampilkan Himeko berperan sebagai ratu jahat dengan sangat serius. Kemudian berlanjut ke panel yang kedua dengan sudut pandang jarak dekat yang terfokus pada wajahnya, dimana Switch mendadak muncul dan memerankan tokoh cermin ajaib sang ratu jahat dan mengucapkan

kata-kata yang tidak ada dalam naskah drama. Selanjutnya panel ketiga yang menampilkan Bossun sedang memarahi Switch, dengan panel yang menyorot mereka dari sudut pandang jarak medium, sehingga terlihat aksi yang dilakukan Bossun terhadap Switch. Panel pertama dan ketiga pada adegan di atas menggunakan perpaduan kata dan gambar dengan kategori berpotongan, yakni kata dan gambar bekerja sama sedemikian rupa sambil memberikan informasi masing-masing (Scott McCloud, 2008:130). Sedangkan panel kedua menggunakan kategori interdependent (saling bergantung), yakni kata dan gambar bergabung untuk melukiskan gagasan yang tidak dapat dijelaskan hanya dengan kata ataupun gambar (Scott McCloud, 2008:130).

Pada adegan di atas, dapat terlihat peran *tsukkomi* yang dilakukan oleh tokoh Bossun. Hal ini dikarenakan tokoh tersebut menyanggah tokoh Switch dengan memarahinya saat Switch malah mengganggu latihan drama. Jenis peran *tsukkomi* yang ada pada tokoh Bossun adalah *ittoryoudan* (一刀両断), yakni peran *tsukkomi* yang menyanggah dengan cara memotong pembicaraan atau aksi yang berisi perintah kepada *boke* untuk menghentikan kelakuan konyolnya.

Biasanya bentuk penyanggahannya berupa penyanggahan yang agak sedikit kasar seperti berteriak (Takahashi Hiroyuki, 2015:76). Hal ini terlihat dari tindakan Bossun yang langsung memarahi Switch saat Switch mengganggu proses latihan drama. Kemarahan Bossun tercermin dari bahasa tubuhnya yang menarik kerah baju Switch sambil berteriak memarahinya. Selain itu, jenis *tsukkomi* yang ada pada tokoh Bossun dapat juga dikategorikan dalam jenis *zenryoku tsukkomi* (全力ツッコミ), yakni *tsukkomi* yang menyanggah dengan ketegangan maksimal, atau

dengan semangat tinggi (Takahashi Hiroyuki, 2015:77). Hal ini dikarenakan reaksi dari tokoh Bossun yang memarahi Switch sambil berteriak.

Melalui teori serta data yang dipaparkan, penulis dapat meneliti bahwa tokoh Switch melakukan tindakan jenakanya pada waktu yang tidak tepat, yakni saat teman-temannya sedang berlatih drama dengan serius. Peran *boke* yang terkesan tidak dapat baca situasi tersebut dapat mengubah situasi yang serius menjadi jenaka. Hal ini sesuai dengan pemaparan jenis-jenis peran *boke* oleh Takahashi Hiroyuki, yaitu melakukan aksi jenaka pada situasi yang tidak sesuai.

Setelah menganalisis komik Sket Dance, jenis-jenis peran *tsukkomi* dan *boke* yang ada dalam komik Sket Dance berdasarkan penelitian yang telah dilakukan yaitu:

A. Jenis-jenis peran *tsukkomi* dalam komik Sket Dance:

- 1) Melakukan penyanggahan cara memotong pembicaraan atau aksi yang dilakukan oleh peran *boke*
- 2) Melakukan penyanggahan dengan semangat dan emosi tinggi
- 3) Melakukan penyanggahan dengan menggunakan contoh menarik sebagai perumpamaan suatu situasi
- 4) Bereaksi dengan memancing penjelasan peran *boke*, kemudian menghentikannya
- 5) Melakukan penyanggahan dengan cara memberi pengoreksian terhadap peran *boke*
- 6) Melakukan penyanggahan dengan sangat cepat saat peran *boke* baru akan melontarkan lelucon maupun aksinya yang menyimpang

B. Jenis-jenis peran *boke* dalam komik Sket Dance:

- 1) Membuat situasi jenaka dengan memainkan dan membolak-balikkan kata
- 2) Membuat situasi jenaka dengan menindas dirinya sendiri
- 3) Membuat situasi jenaka dengan sangat serius
- 4) Membuat situasi jenaka dengan mengatakan hal yang tidak sopan
- 5) Membuat situasi jenaka dengan mengatakan atau mengumbar hal yang tidak disarankan untuk dikatakan
- 6) Membuat situasi jenaka dengan bereksresi tidak sesuai dengan situasi
- 7) Menciptakan situasi jenaka dengan mengabaikan masalah

- 8) Menciptakan situasi jenaka dengan membesar-besarkan masalah sepele
- 9) Menciptakan situasi jenaka dengan mengatakan hal yang jauh dari perkiraan
- 10) Menciptakan situasi jenaka dengan memunculkan diri pada waktu yang tidak tepat

Dalam meneliti mengenai *manzai* dalam komik Sket Dance menggunakan teori sastra sebagai cermin masyarakat, hal ini senada dengan Mio Bryce dan Hanae Katayama paparkan, yakni komedi Jepang berkaitan erat dengan kekhasan budaya dan masyarakat Jepang. Karena itu, dapat dikatakan bahwa komedi *manzai* dalam komik Sket Dance berkaitan dengan budaya di Jepang, yakni komedi *manzai*.

Dari hal-hal yang telah dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa *manzai* dalam komik Sket Dance merupakan cerminan dari komedi *manzai* di Jepang. Meskipun *manzai* dalam komik Sket Dance dengan komedi *manzai* yang sesungguhnya tidak bisa saling disamakan dengan presentase kemiripan 100%, *tsukkomi* dan *boke* dalam komik Sket Dance tetap dapat dikatakan cerminan dari komedi *manzai*, hal ini senada dengan pengertian “cermin” menurut Ian Watt (Endraswara, 2011:109-110) yang memperhatikan bahwa karya sastra tidak dimaksudkan untuk menggambarkan masyarakat secara teliti.

## BAB 4

### KESIMPULAN

#### 4.1 Kesimpulan

Dalam penelitian ini, penulis meneliti mengenai *manzai* dalam komik Sket Dance karya Shinohara Kenta. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk lebih mengenal *manzai* serta jenis-jenis perannya yang terdiri dari *tsukkomi* dan *boke* dalam komedi yang ada pada *manga* Sket Dance karya Shinohara Kenta. Penulis meneliti jenis peran *tsukkomi* dan *boke* melalui perilaku dan interaksi pada tokoh-tokoh yang ada dalam komik Sket Dance vol.1-12 karya Shinohara Kenta.

1. Jenis-jenis peran *tsukkomi* yang terdapat dalam komik Sket Dance adalah:

- a. *ittouryoudan* (一刀両断), peran *tsukkomi* yang menyanggah dengan cara memotong pembicaraan atau aksi yang berisi perintah kepada *boke* untuk menghentikan kelakuan konyolnya.
- b. *zenryoku tsukkomi* (全力ツッコミ), peran *tsukkomi* yang menyanggah dengan ketegangan maksimal, atau dengan semangat tinggi.
- c. *tatoe tsukkomi* (例えツッコミ), peran *tsukkomi* yang menyanggah dengan menggunakan contoh yang lucu sebagai perumpamaan suatu situasi.
- d. *riakushon* (リアクション), peran *tsukkomi* yang melakukan penyanggahan dengan cara bereaksi seolah memberi kesempatan kepada peran *boke* untuk melanjutkan leluconnya.

e. *setsumei tsukkomi* (説明ツッコミ), peran *tsukkomi* yang membenarkan atau memberikan pengoreksian terhadap kesalahan yang dilakukan oleh peran *boke*.

f. *nori tsukkomi* (ノリツッコミ), jenis peran *tsukkomi* yang langsung dengan refleksi melakukan sanggahan saat peran *boke* baru saja melontarkan sepatah kata-kata leluconnya.

2. Peran *boke* yang terdapat dalam komik Sket Dance adalah:

a. *kotoba asobi* (言葉遊び), peran *boke* yang membolak-balikkan kalimat dari yang seharusnya sehingga memiliki makna yang berbeda.

b. *jigyaku boke* (自虐ボケ), peran *boke* yang menjadikan dirinya sendiri sebagai bagian dari lelucon.

c. *kire boke* (キレボケ), jenis peran *boke* yang membuat lelucon dengan cara marah karena hal sepele, namun membuat percakapan tetap menarik.

d. *shitsurei boke* (失礼ボケ), peran *boke* yang mengatakan hal tidak sopan dalam aksi jenaknya.

e. *riaru boke* (リアルボケ), peran *boke* yang mengatakan hal yang terlalu jujur atau terang-terangan untuk diucapkan.

f. *kao boke* (顔ボケ), peran *boke* yang memasang ekspresi wajah tidak sesuai dengan situasi saat itu.

g. *sukashi boke* (スカシボケ), peran *boke* yang kabur dari masalah.

h. *oogesa boke* (大げさボケ), peran *boke* yang membesar-besarkan masalah sepele, sehingga menjadi situasi yang jenaka.

i. *uragiri boke* (裏切りボケ), peran *boke* yang mengatakan hal-hal yang melenceng atau jauh dari perkiraan.

j. *taimingu boke* (タイミングボケ), peran *boke* adalah dengan melakukan aksi humor pada waktu yang tidak tepat, sehingga berkesan tidak dapat baca situasi.

#### 4.2 Saran

Peran *tsukkomi* dan *boke* yang ada dalam *manzai* bisa diteliti pula dalam *anime* dan drama yang memiliki *genre* komedi. Hal ini dikarenakan dalam *genre* komedi, peran ‘si bodoh’ dan ‘si waras’ layaknya *boke* dan *tsukkomi* dalam *manzai* hampir selalu dapat ditemukan, karena kedua peran tersebut bersifat saling melengkapi. Selain itu, hal-hal yang dapat diteliti dalam komik Sket Dance karya Shinohara Kenta adalah penggunaan logat Kansai (*Kansai-ben*) yang ada pada tokoh Himeko.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Aminuddin. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. 2014. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Effendi, Anwar. *Bahasa & Sastra Dalam Berbagai Perspektif*. 2008. Yogyakarta: Tiara Wacana

Endraswara, Suwardi. 2011. *Metodologi Penelitian Sosiologi Sastra*. Yogyakarta: CAPS

Hiroyuki, Takahashi. 2015. *Shabekuri Manzai Nyuumon*. Japan: Rittorsha

Kenta, Shinohara. 2015. *SKET DANCE*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo. (Bahasa Indonesia oleh Bertha Nursari)

Kenta, Shinohara. 2007. *SKET DANCE*. Japan: Shonen Jump

McCloud, Scott. 2008. *Membuat Komik: Rahasia Bercerita dalam Komik, Manga dan Novel Grafis*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama. (Bahasa Indonesia oleh Alpha Febrianto)

Ratna, Nyoman Kutha. 2004/2005. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Rokhmansyah, Alfian. *Studi dan Pengkajian Sastra – Perkenalan Awal Terhadap Ilmu Sastra*. 2014. Yogyakarta: Graha Ilmu

Soeratno, Siti Chamamah Soeratno. 2001. *Penelitian Sastra Tinjauan Tentang Teori dan Metode Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: PT. Haninditha Graha Widya.

Wellek, Rene & Austin Warren. (1995). *Teori Kesusastraan*. (Budianta, M., Penerj). Jakarta: Gramedia.

### Jurnal:

Asyura, Muhammad, Effendy, Chairil, Martono. *Makna dan Fungsi Humor dalam Kumpulan Cerita Abu Nawas*.

Bryce, Mio. Katayama, Hanae. *Performanity of Japanese Laughter*. 2009. Australia: Macquarie University.

Rahmanadji, Didiek. *Sejarah, Teori, Jenis, dan Fungsi Humor*. 2007. Malang: Universitas Negeri Malang.

**Situs:**

Alisa. *Entatsu and Achako*. 2014. Diakses dari: [www.amusecafe.com](http://www.amusecafe.com) (28 April 2016)

*Bahan Ajar Sosiologi Sastra*. Diakses dari: [staff.uny.ac.id](http://staff.uny.ac.id) (21 Desember 2016)

Cahyono, Hanif. 2012. *Komedi Jepang – Manzai*. Diakses dari: <http://hanifcahyono.com> (30 Maret 2016)

Damar, Yogananta. 2009. *Pendekatan dalam Kajian Sastra*. Diakses dari: <http://www.rumpunsastra.com> (22 Mei 2015)

Dion, Bene. 2014. *Sense of Humor*. Diakses dari: [www.benedion.com](http://www.benedion.com) (19 November 2016)

Kamus Besar Bahasa Indonesia. Diakses dari: [kbbi.web.id](http://kbbi.web.id) (26 Desember 2016)

*Noh and Kyogen performances for students, faculty and staff 2015 (9 December 2015)*. 2016. Diakses dari: [www.kyoto-u.ac.jp](http://www.kyoto-u.ac.jp) (28 April 2016)

Richard F. Taflinger. *A Theory of Comedy*. Diakses dari: <http://public.wsu.edu> (20 Maret 2016)

Shawn. 2005. *Japanese Manzai and Gender: Personal Perspectives from Young Female Performes*. Diakses dari [www.academia.edu](http://www.academia.edu) (31 Maret 2016)

Spacey, John. 2015. *What Is Manzai Comedy?*. Diakses dari: <http://www.japan-talk.com> (15 Maret 2016)

Spacey, John. 2015. *4 Types of Japanese Comedy*. Diakses dari: <http://www.japan-talk.com> (18 Maret 2016)



# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Curriculum Vitae

## CURRICULUM VITAE

Nama : Radea Sigmalizar

NIM : 125110205111002

Program studi : S1 Sastra Jepang

Tempat, tanggal lahir : Jombang, 27 April 1994

Alamat asal : Perum. Wisma Menanggal 1 No.31, Surabaya

Email : dea\_animanga@yahoo.com

Pendidikan : SD Yayasan Pendidikan Vidya Dahana Patra (2000-2005)

SMP Yayasan Pendidikan Vidya Dahana Patra  
(2005-2008)

SMA Yayasan Pendidikan Vidya Dahana Patra  
(2008-2011)

S1 Sastra Jepang Universitas Brawijaya (2012-2016)

Pengalaman Organisasi : Panitia PK2Maba (Penerimaan Mahasiswa Baru) tahun

2013 di Universitas Brawijaya Malang.

Panitia *Jikoshoukai* 2013 (Penerimaan Mahasiswa Baru

Bahasa dan Sastra Jepang) di Universitas Brawijaya

Malang.

Panitia *Isshoni Tanoshimimashou* 2013 dan 2014 di

Universitas Brawijaya Malang.

Pengalaman Magang : Kompas Gramedia, di PT Elex Media Komputindo

pada tanggal 1 Juli 2015

## Lampiran 2. Berita Acara Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

FAKULTAS ILMU BUDAYA

JURUSAN BAHASA DAN SASTRA

Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia

Telp. (0341) 575875 Fax. (0341) 575822

E-mail: fib\_ub@ub.ac.id http://www.fib.ub.ac.id

## BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Radea Signalizar
2. NIM : 125110205111002
3. Program Studi : Sastra Jepang
4. Topik Skripsi : Sastra
5. Judul Skripsi : Cerminan *Manzai* dalam Komik Sket Dance vol. 1-5 Karya Shinohara Kenta
6. Tanggal Mengajukan : 24/02/2016
7. Tanggal Selesai Revisi : 13/01/2017
8. Nama Pembimbing : Retno Dewi Ambarastuti, M.Si.
9. Keterangan Konsultasi :

## Lampiran 2. Berita Acara Bimbingan Skripsi

No.	Tanggal	Materi	Pembimbing	Paraf
1	24-02-2016	Pengajuan Judul	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si.	/s
2	31-02-2016	Revisi Bab I	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si.	/s
3	10-03-2016	Revisi Bab I, Pengajuan Bab II	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si.	/s
4	04-04-2016	Revisi Bab I, II	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si.	/s
5	12-04-2016	ACC Seminar Proposal	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si.	/s
6	04-05-2016	Seminar Proposal	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si.	/s
7	10-05-2016	Revisi Bab I, II, III	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si.	/s
8	07-06-2016	Revisi Bab II, III	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si.	/s
9	28-06-2016	Revisi Bab II, III	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si.	/s
10	03-08-2016	Revisi Bab II, III	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si.	/s
11	04-10-2016	Revisi Bab I- IV	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si.	/s
12	06-10-2016	Revisi Bab I- IV	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si.	/s
13	06-10-2016	ACC Seminar Hasil	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si.	/s

## Lampiran 2. Berita Acara Bimbingan Skripsi

14	26-10-2016	Seminar Hasil	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si.	/
15	19-11-2016	Revisi Bab I- IV	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si.	/
16	20-12-2016	Revisi Bab I- IV	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si.	/
17	27-12-2016	Acc Ujian Skripsi	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si.	/
18	06-01-2017	Ujian Skripsi	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si.	/

10. Telah dievaluasi dan diuji dengan nilai :

B+

Malang, 17 Januari 2017

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

Dosen Pembimbing

Ismatul Khasanah, M.Ed., Ph.D.  
NIP. 19750518 200501 2 001

Retno Dewi Ambarastuti, M.Si.  
NIK. 201309 770430 2 001