

## AMBIGUITAS LEKSIKAL DAN AMBIGUITAS PRAGMATIK DALAM MANGA DARK GATHERING KARYA KENICHI KONDO

**Cuk Yuana**

Program Studi Sastra Jepang  
Universitas 17 Agustus Surabaya  
[cukyuwana@untag-sby.ac.id](mailto:cukyuwana@untag-sby.ac.id)

**Andrian Tedja Hartono**

Program Studi Sastra Jepang  
Universitas 17 Agustus Surabaya

### ABSTRAK

Penelitian ini membahas ambiguitas leksikal dan pragmatik dalam manga Dark Gathering karya Kenichi Kondo, dengan tujuan mendeskripsikan dan menganalisis bentuk ambiguitas yang ditemukan dalam dialog antar karakter. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan pragmatik yang digunakan untuk memfokuskan pada penggunaan kata yang mengandung ambiguitas leksikal dan ambiguitas pragmatik oleh beberapa karakter dalam berbagai scene. Dengan menggunakan teori Berry (2003:12), penelitian ini mengeksplorasi tentang bentuk khususnya ambiguitas leksikal dan ambiguitas pragmatik yang ditemukan dalam kutipan dialog. Setelah melakukan analisis, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut : 8 data yang mengandung ambiguitas leksikal yang terdiri atas bentuk homofon sebanyak 1 data, homograf sebanyak 4 data, dan polisemi sebanyak 3 data. Selain itu, terdapat 6 data yang mengandung ambiguitas pragmatik yang terdiri atas 4 data berbentuk kesalahpahaman niat dan 2 data yang berbentuk kesalahpahaman literal.

**Kata Kunci:** *Ambiguitas, Leksikal, Pragmatik, Manga*

### A. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sarana komunikasi yang sangat fundamental bagi manusia sebagai media utama dalam penyampaian gagasan, emosi, dan kebutuhan yang berfungsi untuk membangun hubungan serta menegosiasikan makna dalam interaksi sosial. Bahasa memiliki tiga fungsi utama, yaitu fungsi ideational, interpersonal, dan tekstual, yang saling berkaitan untuk mendukung keberhasilan komunikasi (Halliday, 1978). Maka dapat disimpulkan bahwa bahasa tidak hanya bermanfaat sebagai media menyampaikan informasi, tetapi juga dapat membangun hubungan antar penutur dan petutur dalam memahami pembicaraan berdasarkan konteks yang relevan.

Purwo (2001:4) berpendapat bahwa konteks adalah suatu uraian yang mengandung kejelasan makna situasi yang berhubungan langsung dengan suatu kejadian. Aspek yang terdapat dalam konteks ini meliputi penutur, petutur, lokasi, dan waktu terjadinya suatu ujaran. Singkatnya Penutur dapat diartikan sebagai pihak yang menyampaikan tuturan ke lawan tutur sementara petutur dapat dikatakan sebagai pihak yang menafsirkan pesan tersebut. Akan tetapi, apabila seseorang tidak dapat memahami makna, maka dapat menimbulkan lebih dari satu interpretasi.

Fenomena Ambiguitas merupakan kondisi ketika suatu ungkapan yang telah disampaikan oleh penutur tidak dapat dipahami oleh petutur sehingga menimbulkan perbedaan interpretasi. Dalam bahasa Jepang fenomena ini disebut juga dengan 曖昧性 (aimaisei). Tanaka (1998:26) menjelaskan definisi ambiguitas dalam Bahasa Jepang adalah

曖昧性と言うのは言語記号と言語記号の関係から生じ、言語記号自体が複数の意味を持ち、あるいは記号と記号が統語的に結合して複数の意味を持つ場合に生じる。

Aimaisei to iu no wa, gengokigo to gengokigo no kankei kara shouji, gengokigo jitai ga fukusuu no imi wo mochi, aruiwa kigo to kigo ga tougoutekini ketsugoushite fukusuu no imi wo motsu baai ni shoujiru.

“Ambiguitas adalah hubungan yang muncul dari simbol bahasa dan simbol bahasa itu sendiri mencakup banyak makna, atau simbol yang muncul dari kata yang digabungkan secara sintaksis untuk memiliki banyak arti.”

Menurut Berry (2003:12), umumnya bentuk ambiguitas terbagi menjadi lima jenis yaitu ambiguitas leksikal, ambiguitas struktural, ambiguitas referensi, ambiguitas pragmatik, dan ambiguitas kontekstual. Ambiguitas Leksikal merujuk pada kata yang memiliki lebih dari satu makna, sedangkan pada konteks pragmatik, ambiguitas dapat dilihat melalui interaksi yang melibatkan maksud atau perbedaan interpretasi antara penutur dan petutur sehingga pada suatu kata bisa memiliki makna yang berbeda tergantung pada siapa yang mengucapkan dalam suatu konteks.

#### 1. Ambiguitas Leksikal

Menurut Momiyama (1997) ambiguitas leksikal disebabkan oleh faktor sebagai berikut:

文が曖昧になる主な要因は 2 つあります。1 つ目は、文中に多義語や同音異義語など、曖昧な意味を持つ言葉が含まれている場合です。2 つ目は、文の構造が複数の異なる解釈を可能にする場合です。

Bun ga aimai ni naru omo na youin wa futatsu arimasu. Hitotsume wa bunchuu ni tagigo ya douonigigo nado, aimaina imi wo motsu kotoba ga fukumarete iru baai desu. Futatsu me wa bun no kouzou ga fukusuu no kotonaru kaishaku wo kanou ni suru.

Ada dua faktor utama yang membuat suatu kata menjadi ambigu. Pertama, ketika dalam kalimat tersebut terdapat kata-kata yang memiliki makna ganda, seperti kata polisemi atau homonim. Kedua, ketika struktur kalimat memungkinkan adanya beberapa interpretasi yang berbeda.

Berikut contoh dialog yang mengandung ambiguitas leksikal pada Manga Dark Gathering:

詠子 : ごめんね螢くん...私が変な授業に誘っちゃったけどを...  
螢 : え...い..いやこちこそ危ないことに付き合わせた上にこうして病院  
の送迎までしてもらって  
詠子 : あ...そういえば螢くんの治療中に電話がきて呪の由来を聞いたん  
だって  
螢 : ん? 聞いた...?誰に..?  
詠子 : ビデオのお化けの...体に...

( Kondo,2013:6)

Eiko : gomenne Kei Kun .. watashi ga Henna jugyou ni sasochattakedo wo...  
Kei : e... I..iya Kochi koso abunai koto ni tsuki awaseta ue ni koushite byouin  
no sougei Made shite moratte.  
Eiko : a.. souieba Kei Kun no chiryouchuu ni denwa ga kite,Noroi no yurairi wo  
kiitan datte  
Kei : n? Kiita? Darenii...?  
Eiko : bideo no obake no... Karada ni..

Terjemahan:

Eiko : “Maaf ya Kei Kun, aku telah mengajakmu ke kelas yang aneh.”  
Kei : “Eh, nggak kok. Justru aku yang harusnya minta maaf karena telah  
melibatkanmu dalam hal yang berbahaya, selain itu mengantarkanku sampai  
ke rumah sakit.”  
Eiko : “Oh iya, saat kamu sedang menjalani perawatan, ada telepon masuk lalu  
aku mendengar tentang asal kutukan.”  
Kei : “Um? Bertanya? Pada siapa?”  
Eiko : “Hantu yang ada dalam video itu.. tubuhnya..”.

Dialog diatas, terdapat dua tokoh yaitu Eiko dan Yayoi yang sedang  
berbincang-bincang di dalam mobil. Eiko merasa bersalah dan meminta maaf  
kepada Kei karena harus mengikuti kemauannya untuk bergabung pada mata kuliah  
perfilman, akan tetapi Kei tidak terlalu mempermasalahkan hal itu dan dirinya juga  
meminta maaf kepada Eiko karena telah merepotkan dirinya.

Pada kata 聞いた/Kiita/ yang disampaikan oleh Eiko sebagai mendengar.  
Namun kata 聞いた/Kiita /yang dipahami oleh Kei memiliki arti bertanya. Dalam  
Daijisen (Shougakukan,1999), kata 聞いた/Kiita / memiliki arti:

- 1) Mendengar
- 2) Bertanya

Ambiguitas terletak pada kata 聞いた/Kiita/ yang memiliki arti mendengar  
pada kalimat “あ...そういえば螢くんの治療中に電話がきて呪の由来を聞いた  
んだって”/A..souieba keikun no chiryou chuu ni denwa ga kite noroi no yurairi  
wo kiitan datte/ (oh iya, saat kamu sedang menjalani perawatan, ada telepon masuk  
lalu aku mendengar tentang asal kutukan). Kei menganggap bahwa kata 聞いた  
/Kiita/ yang memiliki arti bertanya pada kalimat“ ん? 聞いた ...?誰に  
..?”/N..kiita...?darenii?/ (um? Bertanya? Pada siapa?) Kemudian dilanjutkan

dengan Eiko yang menceritakan tentang sosok hantu yang keluar dari video tape pada saat mereka berada di kelas yang sama kemarin.

Maka dapat disimpulkan bahwa kata 聞いた/Kiita/ merupakan ambiguitas pragmatik karena Kei yang salah memahami konteks kata 聞いた/Kiita/ bermakna bertanya, padahal yang dimaksud oleh Eiko bermakna mendengar.

## 2. Ambiguitas Pragmatik

Secara umum ambiguitas pragmatik dapat dibagi menjadi dua kategori utama: ambiguitas inferensial pragmatik dan ambiguitas kesalahpahaman pragmatik. Ambiguitas inferensial pragmatik mengacu pada adanya berbagai interpretasi terhadap bahasa yang digunakan dalam percakapan, yang bergantung pada konteks sosial dan latar belakang pengetahuan antara penutur dan pendengar. Sementara itu, ambiguitas kesalahpahaman pragmatik dapat dibagi lebih lanjut menjadi dua jenis, yaitu ambiguitas kesalahpahaman literal dan ambiguitas kesalahpahaman niat. Ambiguitas kesalahpahaman literal terjadi akibat ambiguitas semantik yang terdapat dalam kata atau ungkapan yang digunakan, sedangkan ambiguitas kesalahpahaman niat muncul sebagai akibat dari inferensi pragmatik, yang terjadi ketika pendengar kurang memahami maksud atau tujuan sebenarnya dari pembicara.

Berbeda dengan ambiguitas leksikal, ambiguitas pragmatik tidak berfokus pada makna kata, melainkan konteks yang mendasari pembicaraan antara penutur dan petutur. Berikut adalah contoh kutipan dialog yang mengandung ambiguitas pragmatik dalam Manga Dark Gathering Karya Kenichi Kondo:

ボズ :このおばあさん誰？  
オスワルド :同業の相方ですよ、しかも有名人  
ボズ :有名人？  
オスワルド :胡散臭いそうな顔ですね。  
なんなら彼女におねがいしましょうかいいですか沙弥サン  
沙弥 :いっちょ上がりだね。もう魚一匹捌けないなまくらだよ  
オスワルド :じゃ、用も済んだし僕たちはこれで、情報頼みますね  
ボズ :ちょっと...お前に限ってはないと思うか一応聞かせてくれ  
オスワルド :お前...成り代われないよだな  
Bozu : Kono obaasan dare?  
Osuwarudo : Dougyou no aikata desuyo. Shikamo yuumeijin  
Bozu : Yuumei jin?  
Osuwarudo : Usan kusai souna kao desune.  
Nan nara kanojo ni onegai shimashou ka ii desuka shamin san  
Shamin : Iccho agaridane. Mou Sakana ippiki sabakenai namakura dayo  
(Kondo,2019:25)  
Osuwarudo : Jya, you mou sunda dashi bokutachi wa korede jouhou  
tanomimasune  
Bozu : Chotto... omae ni kagitte wa nai to omouka ichiou kikasete kure  
Osuwarudo : Omae... Narikawarerenai yo da na

Terjemahan:

Bozu : “Nenek ini siapa?”

Oswald : “Rekan kerja seprofesi. Selain itu, dia orang terkenal.”

Bozu : “Orang terkenal?”

Oswald : “Wajahnya terlihat mencurigakan, bukan? Kalau begitu, Bagaimana kalau kita meminta bantuannya? Apa boleh, Shami-san?”

Shami : “Beres. Pisau ini sudah tumpul, bahkan tidak bisa mengolah seekor ikan.”

Oswald : “Urusan kami sudah selesai. jadi kami akan pergi dulu. Kami serahkan informasi kepada anda, ya?”

Bozu : “Sebentar... Aku rasa ini tidak ada hubungannya denganmu, tapi biar aku dengar dulu.”

Oswald : “Kau... Sepertinya tidak bisa berpura-pura menjadi orang lain, ya.”

Dialog diatas terdapat tiga tokoh yaitu Bozu, Oswald, dan Shami yang sedang berbicara di rumah Oswald. Pada saat Bozu dan Oswald sedang bernegosiasi tentang rencana pembunuhan pada target selanjutnya, Shami langsung menyanggapi permintaan itu dan sebagai perjanjian, Oswald meminta kepada Bozu untuk mencari tentang berbagai informasi barang yang tersembunyi di suatu kuil. Karena Bozu meminta waktu ke Oswald untuk memberikan dirinya waktu sebentar sebagai jaminan dia ingin mendengarkan sedikit dari informasi tersebut.

Pada kata ちよつと/Chotto/ yang disampaikan oleh bozu memiliki makna sebentar, namun kata ちよつと /Chotto/ tersebut dipahami oleh Oswald sebagai menolak. Dalam Daijisen (Shougakukan,1999) kata ちよつと/Chotto / memiliki arti:

- 1) Sebentar
- 2) Penolakan

Ambiguitas terletak pada kata ちよつと/Chotto/ yang disampaikan oleh Bozu yang memiliki arti sebentar pada kalimat “ちよつと...お前に限ってはないと思うか—応聞かせてくれ。”/Chotto...Omae ni kagitte wa nai to omou ka ichiou kikasete kure / (Sebentar... Aku rasa ini tidak ada hubungannya denganmu, tapi biar aku dengar dulu). Namun tuturan yang disampaikan Bozu dipahami oleh Oswald sebagai kata yang memiliki arti penolakan yang menganggap bahwa Bozu menolak tawarannya yang ditunjukkan pada kalimat “お前...成り代われてないよだな” /Omae... Narikawaretenaiyodana/ (Kau... Sepertinya tidak bisa berpura-pura menjadi orang lain, ya.)

Maka dapat disimpulkan bahwa, kata ちよつと/Chotto/ ini termasuk ke dalam ambiguitas pragmatik karena Oswald yang kurang memahami konteks kata ちよつと/Chotto/ yang dimaksudkan oleh Bozu tersebut sehingga dipahami oleh Oswald memiliki arti penolakan, padahal yang dimaksud oleh Bozu bermakna sebentar. Respon yang diberikan oleh Eiko merupakan fenomena tindak tutur perlokusi, yaitu menjawab tuturan dengan tuturan yang disertai amarah memuncak sambil mengarahkan tongkat ke arahnya yaitu pada kalimat ”お前...成り代われてないよだな/Omae... Nari kawaretenaiyodana/ (Kau... Sepertinya tidak bisa berpura-pura menjadi orang lain, ya.)

Berdasarkan kedua contoh bentuk ambiguitas di atas. untuk memahami konteks penggunaan kata ambiguitas, penulis menggunakan teori Berry (2003:12)

karena relevan untuk digunakan sebagai acuan dalam menganalisis ambiguitas linguistik dan ambiguitas pragmatik dalam Manga *Dark Gathering* Karya Kenichi Kondo. Karena pada teori ini menjelaskan bahwa ujaran yang disampaikan oleh penutur belum tentu memiliki interpretasi yang sama dengan penafsiran petutur sehingga memungkinkan terjadinya ambiguitas. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kata-kata ambiguitas leksikal dan ambiguitas pragmatik yang digunakan dalam konteks interaksi sosial dalam Manga *Dark Gathering* Karya Kenichi Kondo.

## B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Penggunaan metode ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan bentuk ambiguitas leksikal dan ambiguitas pragmatik berdasarkan penggambaran peristiwa dalam Manga *Dark Gathering* secara detail yang memungkinkan membantu peneliti untuk memahami wujud dari fenomena ambiguitas berdasarkan konteks. Menurut Etna Widodo Muchtar (2000), “metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk memperjelas fenomena gejala sosial melalui berbagai variabel yang berkaitan satu sama lain dalam penelitian.” Dikarenakan penelitian ini berfokus pada konteks bahasa maupun konteks situasi. Penulis memutuskan untuk menggunakan pendekatan pragmatik berupa kata, frasa, dan kalimat secara utuh.

Data dalam penelitian ini adalah berupa kutipan dialog di berbagai situasi dalam Manga *Dark Gathering*. Menurut Sugiyono (2019), data adalah informasi yang diperoleh dari hasil penelitian yang dibagi menjadi dua jenis yaitu data primer dan data sekunder. Sumber data primer untuk penelitian ini adalah Manga yang berjudul *Dark Gathering* Karya Kenichi Kondo khususnya chapter 1 hingga dengan chapter 67.

Penelitian ini menggunakan teknik studi pustaka. Menurut Mustika Zed (2003), studi pustaka adalah kegiatan yang berkaitan dengan pengumpulan data pustaka, membaca, mencatat, dan terakhir melakukan pengolahan data dalam suatu penelitian.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil analisis bab ini difokuskan pada kata ambiguitas leksikal dan ambiguitas pragmatik menggunakan teori Berry (2003:12) yang terdapat dalam manga *Dark Gathering* karya Kenichi Kondo oleh berbagai karakter yang disajikan dalam bentuk tabel data serta menampilkan beberapa data yang mengandung kutipan dialog antara penutur dan petutur secara rinci sebagai berikut:

Tabel 3.1.1 Bentuk Ambiguitas Leksikal dalam Manga *Dark Gathering*

No	Kata	Makna	Bentuk ambiguitas		
			Homofon	Homograf	Polisemi
1	蠱毒 /Kodoku/ 孤独 /Kodoku/	1. Praktik ilmu hitam 2. Kesepian	✓		
2	聞いた /Kiita/	1. Bertanya		✓	

		2. Mendengar			
3	メイド /Meido/	1. Buatan 2. Pelayan		✓	
4	レディ /Redi/	1. Wanita 2. Pelayan		✓	
5	デート/Deeto/	1. Kencan 2. Tanggal dan waktu			✓
6	洒落 /Share/	1. Bercanda 2. Modis			✓
7	彼女 /Kanojo/	1. Pacar Perempuan 2. Dia (Kata ganti perempuan)			✓
8	甘い /amai/	1. Naif 2. Manis			✓

Tabel 3.1.2 Bentuk Ambiguitas Pragmatik dalam Manga *Dark Gathering*

No	Kata	Makna	Bentuk Ambiguitas	
			Niat	Literal
1	出して/Dashite/	1. Mengeluarkan sesuatu	✓	
2	上がって/Agatte/	1. Masuk 2. Naik	✓	
3	縛る /Shibaru/	1. Mengekang 2. Mengikat	✓	
4	ちょっと/Chotto/	1. Sebentar 2. Penolakan		✓
5	ヤバい/Yabai/	1. Berbahaya 2. Menarik		✓
6	すまない/Sumanai/	1. Maaf 2. Terima Kasih		✓

### Paparan Data 1 : 蠱毒 dan 孤独

螢 : や..夜宵ちゃん。また行きたいとか言いださないよね...?夜宵  
: もういないから

螢 : へ...誰... そうなの?夜宵 : うん.. 蠱毒..

螢 : え.. 孤独..? 夜宵ちゃん..寂しいの?

夜宵 : ...ううんにぎやかか螢

螢 : そ...そっかな..何があったら遠慮なく相談してね

Kei : Ya.. Yayoi chan. Mata ikitai toka iidasanai yo ne..?

Yayoi : Mou inai kara

Kei : He.. dare... sounano?

Yayoi : Un.. kodoku

Kei : E.. kodoku? Yayoi chan.. sabishiino?

Yayoi : ... Uun nigiyaka

Kei : So.. sokkana.. nani ga attara enryo naku soudan shitene.

(Kondo, 2019:1)

Terjemahan:

Kei : “Ya, Yayoi chan. Kalau ingin pergi lagi atau semacamnya tolong katakan ya?”

Yayoi : “Karena sudah nggak ada.”

Kei : “Heh.. siapa.. oh begitu?”

Yayoi : “Ya... meracuni”

Kei : “Eh kesepian? Yayoi chan merasa kesepian?”

Yayoi : “Nggak, ramai”

Kei : “Oh.. oh begitu, ka.. kalau ada apa-apa jangan sungkan untuk konsultasi ya.”

Dialog diatas terdapat dua tokoh yaitu Kei dan Yayoi. Pada saat Kei bertanya untuk memastikan bahwa apakah ada tempat lagi yang ingin dikunjungi Yayoi. Yayoi memberitahu bahwa masih belum ada tempat yang bisa ia kunjungi saat ini, kemudian Yayoi mengatakan bahwa dirinya merasa terganggu oleh banyaknya roh yang berada di dalam kamarnya dikarenakan praktik ilmu hitam yang dilakukannya dengan mengurung para roh di dalam kamarnya yang membuat menjadi tempat yang angker.

Pada kata 蠱毒 /Kodoku/ yang disampaikan oleh Yayoi yang memiliki arti tradisi praktik ilmu hitam, sedangkan kata yang dipahami oleh Kei yaitu kata 孤独 /Kodoku/ yang memiliki arti kesepian. Dalam Daijisen (Shougakukan,1999) kata 蠱毒 /Kodoku/ dan 孤独 /Kodoku/ memiliki lafal dan cara baca yang sama yaitu kodoku namun memiliki arti yang berbeda sebagai berikut :

- 1) 蠱毒 /Kodoku/ : praktik ilmu hitam
- 2) 孤独 /Kodoku/ : kesepian

Ambiguitas terletak pada kata 蠱毒 /Kodoku/ yang dituturkan oleh Yayoi memiliki arti praktik ilmu hitam pada kalimat うん.. 蠱毒..”/Un..Kodoku../ (ya,praktik ilmu hitam), kata tersebut dipahami Kei pada kata 孤独 /Kodoku/ yang bermakna kesepian pada kalimat “え.. 孤独..? 夜宵ちゃん..寂しいの?”/E..Kodoku?Yayoi Chan.. sabishiino?/ (eh kesepian? Yayoi chan merasa kesepian?), Kemudian Yayoi merespon bahwa dirinya bukan merasa kesepian melainkan ia merasakan bahwa kamarnya begitu ramai pada kalimat “... ううんにぎやか/...Uun Nigiyaka/ (nggak, ramai). Tuturan ini terjadi karena perbedaan pemahaman pada kedua kata yaitu Kodoku yang merupakan kata homonim yang memiliki kesamaan pelafalan yang sama namun memiliki arti yang berbeda.

Maka dapat disimpulkan bahwa kata 蠱毒 /Kodoku/ dan kata 孤独 /Kodoku/ merupakan ambiguitas leksikal karena Kei yang salah memahami arti kata yang diucapkan oleh Yayoi pada kata 蠱毒 /Kodoku/ yang seharusnya bermakna praktik ilmu hitam pada kalimat うん.. 蠱毒..”/Un..Kodoku../ (nggak, praktik ilmu hitam), akan tetapi dipahami oleh Kei pada kata 孤独 /Kodoku/ yang bermakna kesepian “え.. 孤独..? 夜宵ちゃん..寂しいの?”/E..Kodoku..?Yayoi chan.. Sabishiino?/ (eh kesepian? Yayoi chan merasa kesepian?)

**Paparan Data 2 : 出して /Dashite/**

螢 : 怖い嫌いだったの?言ってなかったっけ夜宵:呪に困ってるの?

螢 : 逃げられるものなら、逃れたいよ。詠子もどうして?

詠子 : ...?

夜宵 : 詠子、出して

詠子 : え、夜宵ちゃん?

Kei : Kowai no kirain datta no? Ittenakattake

Yayoi : Noroi ni komatteruno

Kei : Nigerareru mono Nara, nigeretaiyo. Eiko mo doushite?

Eiko : ...

Yayoi : Eiko, dashite

Eiko : E, yayoi chan ?

( Kondo, 2019:3)

Terjemahan:

Kei : “Apakah kamu membenci hal yang menakutkan? Bukannya kau sudah bilang?”

Yayoi : “Kamu merasa kesulitan dengan kutukan?”

Kei : “Kalau seandainya bisa melarikan diri, aku ingin melarikan diri. Eiko juga kenapa?”

Eiko : “....”

Yayoi : “Eiko, keluarkan.”

Eiko : “Eh, Yayoi-chan?”

Dialog diatas, menampilkan tiga tokoh yaitu Kei, Yayoi, dan Eiko yang tidak sengaja bertemu di depan konbini. Karena merasa prihatin dengan kondisi tangan Kei yang terkena kutukan, mereka berusaha mengajak Kei untuk mengambil obat penawar ke kuil dimana dewa kishimojin berada dengan syarat harus melewati berbagai tantangan yang mempertaruhkan jiwa manusia. Berbeda dengan ekspetasi sebelumnya, Kei terdiam di tempat dan menolak dengan keras ajakan untuk pergi bersama mereka dikarenakan nyawanya yang hampir terenggut oleh sebuah roh jahat. Walaupun Eiko sangat menginginkan agar Kei mau ikut, Yayoi langsung menoleh ke arah Eiko menyuruhnya mengeluarkan sesuatu dari dalam mobilnya berupa jimat perlindungan (omamori) miliknya supaya Kei aman dari gangguan roh jahat.

Pada kata 出して /Dashite/ yang disampaikan oleh Yayoi yang memiliki arti mengeluarkan sesuatu dari mobil, namun Eiko memahami kata 出して /Dashite/ bermakna mengeluarkan Yayoi dari mobil. Dalam Daijisen (Shougakukan,1999) kata 出して /Dashite/ memiliki arti:

1) Mengeluarkan sesuatu

Ambiguitas terletak pada kata 出して /Dashite/ yang disampaikan oleh Yayoi yang memiliki arti mengeluarkan sesuatu berupa jimat (omamori) pada kalimat “詠子、出して” / Eiko, dashite/ (Eiko keluarkan) . Namun tuturan pada kata 出して /Dashite/ tersebut dipahami oleh Eiko untuk mengeluarkan Yayoi dari mobil.

Maka dapat disimpulkan bahwa, kata 出して /Dashite/ merupakan ambiguitas pragmatik yang terjadi karena Eiko yang tidak memahami konteks kata

出して /Dashite/ yang dipahami oleh Eiko memiliki makna mengeluarkan Yayoi dari mobilnya, padahal yang dimaksud oleh Yayoi bermakna mengeluarkan sesuatu berupa jimat pelindung omamori). Respon yang diberikan oleh Eiko merupakan fenomena tindak tutur perlokusi, yaitu menjawab tuturan Yayoi dengan tuturan disertai tindakan, yaitu kata 出して / Dashite /, yaitu pada kalimat “え、夜宵ちゃん?”/ Eh, Yayoi chan ?/ (Eh, Yayoi chan ?)

#### D. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, ditemukan total 14 data yang mengandung ambiguitas dalam manga Dark Gathering karya Kenichi Kondo, yang terdiri dari 8 data ambiguitas leksikal dan 6 data ambiguitas pragmatik.

##### 1. Ambiguitas Leksikal

Ambiguitas leksikal dalam manga Dark Gathering diklasifikasikan menjadi dua bentuk yaitu homonim dan polisemi, dengan 5 data homonim dan 3 data polisemi.

##### 1) Homonim

Homonim terbagi menjadi dua jenis: homofon dan homograf.

##### a. Homofon

Kata 蠱毒 /kodoku/ dan 孤独 /kodoku/ memiliki lafal yang sama, namun arti yang berbeda. 蠱毒 (kodoku) bermakna praktik ilmu hitam, sedangkan 孤独 /kodoku/ bermakna *keseharian*. Perbedaan pemahaman muncul antara Yayoi dan Kei, di mana Kei menganggap 孤独 /kodoku/ memiliki arti *keseharian*, padahal yang dimaksud Yayoi adalah kata 蠱毒 /kodoku/ yang bermakna *keseharian*

##### b. Homograf

Kata 聞いた /kiita/ bermakna mendengar dan bertanya. Perbedaan pemahaman terjadi antara Eiko dan Kei, di mana Kei menganggap 聞いた /kiita/ bermakna bertanya, padahal yang dimaksud Eiko adalah kata yang bermakna *mendengar*.

Kata メイド /meido/ memiliki arti buatan dan pelayan. Kei menganggap kata ini bermakna *pelayan*, padahal yang dimaksud Yayoi adalah kata yang bermakna *buatan*.

Kata レディ /redi/ memiliki makna wanita dan siap. Tama menganggap kata ini bermakna *wanita*, padahal yang dimaksud Yayoi adalah kata yang bermakna *siap*

Kata デート /deeto/ memiliki makna kencan dan tanggal/waktu. Eiko menganggap kata ini berarti *tanggal/waktu*, padahal yang dimaksud Kei adalah kata yang bermakna *kencan*

##### 2) Polisemi

Kata 洒落 /share/ bermakna *bercanda dan modis*. Kei menganggap kata ini memiliki makna modis, padahal yang dimaksud Yayoi adalah kata yang bermakna *bercanda*.

Kata 彼女 /kanojo/ bermakna *pacar perempuan dan dia (kata ganti perempuan)*. Ai menganggap kata ini bermakna *dia*, padahal yang dimaksud Kei adalah kata yang bermakna *pacar perempuan*.

Kata 甘い /amai/ bermakna *naif dan makanan manis*. Eiko dan Ai menganggap kata ini berarti *makanan manis*, padahal yang dimaksud Yayoi adalah kata yang bermakna *naif*.

## 2. Ambiguitas Pragmatik

Ambiguitas pragmatik dalam manga Dark Gathering diklasifikasikan menjadi dua bentuk: kesalahpahaman niat dan kesalahpahaman literal. Terdapat 4 data kesalahpahaman niat dan 2 data kesalahpahaman literal.

### 1) Kesalahpahaman Niat / Perlokusi

Kata 出して /dashite/ bermakna *mengeluarkan sesuatu*, yang menyebabkan perbedaan pemahaman antara Yayoi dan Eiko. Eiko menganggap kata ini sebagai kata yang memiliki makna *mengeluarkan Yayoi* dari mobil, padahal yang dimaksud Yayoi adalah *mengeluarkan jimat (お守り- omamori)*.

Kata 上がって /agate/ bermakna *masuk ke dalam rumah dan naik ke atas rumah*. Eiko menganggap kata ini memiliki arti *naik ke atas rumah Ibu Kei*, padahal yang dimaksud Ibu Kei adalah *masuk ke dalam rumah*.

Kata 縛る /shibaru/ bermakna *mengikat atau mengekang agar tidak dapat hidup bebas*. Eiko menganggap kata ini memiliki arti *mengikat sesuatu*, padahal yang dimaksud Yayoi adalah *mengekang Kishimojin agar tidak bebas*.

Kata ちよつと /chotto/ bermakna *sebentar dan penolakan*. Oswald menganggap kata ini berarti *penolakan dari Bozu*, padahal yang dimaksud Bozu adalah *sebentar*.

### 2) Kesalahpahaman Literal / Ilokusi

Kata ヤバい /yabai/ bermakna *berbahaya dan menarik*. Kei menganggap kata ini memiliki makna *menarik*, padahal yang dimaksud Yayoi adalah kata yang bermakna *berbahaya*.

Kata すまない /sumanai/ bermakna *maaf dan terima kasih*. Eiko menganggap kata ini memiliki makna *terima kasih*, padahal yang dimaksud Ayah Ai adalah kata yang bermakna *maaf*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Berry, D. C. (2003). *From Contract Drafting to Software Specification: Linguistic Sources of Ambiguity*. Wilshire Blvd, Los Angeles, USA.
- Chaer, A. (2009). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dr. Ika Arfianti, S.Pd., M.Pd. (2020). *Pragmatik: Teori dan Analisis*. CV Pilar Nusantara.
- Halliday, M. A. K. (1978). *Language as Social Semiotic*. London: Edward Arnold Publisher.
- Haryati. (2018). "Analisis Kalimat Ambigu dalam Bahasa Jepang". *Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA*.

- Jacob, L. (2001). *Pragmatics: An Introduction* (Second Edition). Oxford: Blackwell. Koizumi, M. (1993). *Gengogaku Nyuumon*. Tokyo: Taishuukan Shoten.
- Koizumi, M. (1993). 言語の多義性とその教育。北海道大学出版会。
- Krashen, S. (1985). *The Natural Approach: Language Acquisition in the Classroom*. New York: Pergamon Press.
- Leech, G. (1983). *Principles of Pragmatics*. London: Longman.
- Levinson, S. C. (1983). *Pragmatics*. Australia: Cambridge University Press.
- Margherita, C. (2017). "A Pragmatic Research on Japanese Ambiguity and Politeness in Invitation". *University of Salamanca*.
- Masamune, M. (2003). "日本語の語用論的構造について".北陸大学。
- Matsuura, K. (1994). 日本語-インドネシア語辞典. Kyoto: Kyoto University Press. Momiyama, Y. (1997). 日本語の曖昧性について。東京大学出版会。
- Rosdiana, Y. (2009). *Hakikat dan Belajar Bahasa*. Universitas Terbuka.
- Riemer, N. (2010). *Introducing Semantics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Rui Hong, H. (2020). "A Study of Intentional Ambiguity from the Perspective of Pragmatics." *Zhejiang Open University*.
- Shogakukan. (n.d.). デジタル大辞泉. <https://dictionary.goo.ne.jp/>. Woro Retnaningsih. (2014). *Kajian Pragmatik dalam Studi Linguistik*. CV Hidayah.
- Yule, G. (1996). *Pragmatics*. Oxford: Oxford University Press