

AMBIGUITAS LEKSIKAL DAN GRAMATIKAL PADA *WEBTOON* “MASDIMBOY” KARYA ADIMAS BAYU

Firda Aulia Hafizha, Afrinar Pramitasari

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Pekalongan

firdaaulia188@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini tentang ambiguitas pada *webtoon* “Masdimboy” karya Adimas Bayu. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan bentuk ambiguitas pada *webtoon* “Masdimboy” karya Adimas Bayu. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu baca dan catat. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman. Dari hasil penelitian mengenai ambiguitas pada *webtoon* “Masdimboy” karya Adimas Bayu ditemukan dua jenis ambiguitas, yaitu ambiguitas leksikal dan ambiguitas gramatikal. (1) Ambiguitas bentuk leksikal terdiri dari polisemi dan homonimi, (2) ambiguitas gramatikal terdiri dari ambiguitas gramatikal yang disebabkan oleh proses pembentukan kata secara gramatikal, frasa yang mirip dan karena konteks. Tujuan dari penggunaan ambiguitas yang terdapat dalam *webtoon* “Masdimboy” yaitu untuk menghasilkan suatu humor. Humor tersebut muncul karena adanya perbedaan penafsiran atau pemaknaan yang terjadi sehingga menghasilkan sebuah alur cerita lain (*plot twist*) yang tidak diduga oleh pembaca *webtoon*. Ambiguitas dalam *webtoon* yang menghasilkan humor (unsur komedi) sengaja dibuat oleh penulis agar karya *webtoon* yang ditulisnya memiliki daya tarik sendiri bagi pembaca.

Kata kunci: Ambiguitas, Semantik, *Webtoon*.

ABSTRACT

This research is about the ambiguity in the webtoon "Masdimboy" by Adimas Bayu. The aim of this research is to describe the form of ambiguity in the webtoon "Masdimboy" by Adimas Bayu. This type of research is descriptive qualitative. The data collection technique used was reading and taking notes. The data analysis technique used in this research uses the interactive model from Miles and Huberman. From the results of research regarding ambiguity in the webtoon "Masdimboy" by Adimas Bayu, two types of ambiguity were found, namely lexical ambiguity and grammatical ambiguity. (1) Lexical form ambiguity consists of polysemy and homonymy, (2) grammatical ambiguity consists of grammatical ambiguity caused by the process of grammatical word formation, similar phrases and due to context. The purpose of using ambiguity in the webtoon "Masdimboy" is to produce humor. This humor arises because of differences in interpretation or meaning that occur, resulting in another story line (plot twist) that webtoon readers did not expect. The ambiguity in the webtoon which produces humor (comedy elements) is deliberately created by the author so that the webtoon work he writes has its own appeal for readers.

Keywords: Ambiguity, Semantic, *Webtoon*.

PENDAHULUAN

Manusia dalam kehidupannya sebagai makhluk sosial tidak lepas dari interaksi dengan lingkungannya. Salah satu cara untuk berinteraksi yaitu dengan berkomunikasi. Dengan adanya komunikasi manusia dapat mengungkapkan gagasan, perasaan, pikiran, serta dapat mempengaruhi orang lain. Komunikasi dapat dilakukan baik secara lisan maupun tulisan. Pada dasarnya komunikasi yang baik dapat terjalin melalui penggunaan bahasa yang dapat dimengerti dan mudah dipahami satu sama lain. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan zaman, bahasapun ikut mengalami perkembangan. Perkembangan bahasa ini dapat menyebabkan munculnya berbagai persoalan di bidang linguistik

salah satunya yakni bidang semantik. Semantik merupakan cabang ilmu linguistik yang mempelajari mengenai arti dari kata.

Salah satu topik atau pembahasan dalam bidang semantik adalah ambiguitas. Ambiguitas adalah penafsiran atau pemaknaan lebih dari satu makna atau kegandaan dalam suatu tuturan dan tulisan. Penafsiran dan pemahaman makna yang lebih dari satu ini akan menimbulkan kebingungan dan ketidakjelasan serta keraguan dalam mengambil penafsiran makna yang dimaksud. Ambiguitas adalah bentuk yang memiliki makna ganda atau memiliki makna lebih dari satu, maksudnya adalah dalam satu kata, frasa, klausa, dan kalimat yang diartikan dengan makna yang berbeda-beda. Pada saat mendengarkan tuturan seseorang dan membaca sebuah tulisan, terkadang sulit untuk memahami apa yang dibicarakan atau yang dibaca (Ningrum et al., 2022). Kemudian pendapat lain menyatakan bahwa ambiguitas terjadi saat pendengar atau pembaca kesulitan dalam memahami makna yang didengar atau dibaca. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut ambiguitas akan menyebabkan sebuah tuturan atau tulisan menjadi tidak efektif bagi pendengar atau pembaca (Subroto, 2011).

Ambiguitas terbagi atas beberapa jenis. Ullman mengemukakan bahwa ada tiga jenis ambiguitas. Bentuk ambiguitas pertama yaitu fonetik, kedua leksikal, dan yang ketiga bentuk gramatikal. Ambiguitas bentuk fonetik terjadi ketika berbaurnya bunyi-bunyi bahasa akibat tidak jelas intonasinya, jeda, dan nada yang dapat menyebabkan pendengar atau pembaca salah memahami makna yang dimaksud (Ullman, 2014).

Ambiguitas leksikal merupakan fenomena sebuah kata memiliki lebih dari satu makna atau arti. Faktor penyebab ambiguitas ini adalah kata itu sendiri. Kemudian ambiguitas leksikal dilihat dari dua segi yaitu dari segi polisemi dan segi homonimi. Polisemi merujuk pada kata-kata yang mempunyai makna ganda atau lebih dari satu arti. Dalam polisemi, makna-makna yang berbeda dari sebuah kata bisa berkembang dari makna aslinya, namun meskipun memiliki arti lain, makna tersebut masih berkaitan dengan konsep ide yang sama. Sedangkan homonimi adalah kata-kata yang sama bunyinya namun berbeda makna. Homonimi digunakan pada dua buah kata yang kebetulan memiliki bentuk yang sama, tetapi maknanya berbeda, karena masing-masing merupakan kata atau bentuk ujaran yang berbeda. Ada dua istilah lain dari homonimi yaitu homofoni dan homografi. Homofoni adalah ketika ada persamaan bunyi antara dua ujaran tanpa memperlihatkan ejaannya, sedangkan homografi adalah bentuk ucapan yang memiliki bentuk ejaan yang sama namun pengucapan dan makna atau arti berbeda.

Ambiguitas gramatikal muncul karena pembentukan tata bahasa secara gramatikal baik itu pada sebuah kata maupun frasa. Bentuk gramatikal bebas maupun terikat banyak mempunyai makna ganda. Beberapa awalan (prefiks) maupun akhiran (sufiks) dapat memiliki arti lebih dari satu dan hal tersebut terkadang dapat menyebabkan kebingungan atau kesalahpahaman. Ambiguitas gramatikal dapat dilihat dalam tiga macam, (1) ambiguitas yang disebabkan atau timbul akibat proses pembentukan kata secara gramatikal. Pembentukan kata secara gramatikal misalnya ada kata yang diberi imbuhan awalan atau akhiran yang dapat menimbulkan kegandaan makna. Contohnya kata dasar "pukul" setelah mendapat awalan pe- berubah menjadi kata "pemukul" yang bisa diartikan pemukul sebagai orang yang suka memukul dan arti kedua yaitu benda untuk memukul, (2) ambiguitas pada frasa yang mirip. Ambiguitas pada frasa yang mirip maksudnya adalah kata-kata dalam frasa sebetulnya sudah jelas artinya namun kombinasinya dapat ditafsirkan beberapa makna. Contohnya frasa "orangtua" dapat bermakna "orang yang sudah tua" dan "orangtua yaitu ayah dan ibu", maka untuk menghindari ambiguitas ini dapat ditambahkan kata-kata pendukung agar maknanya jelas, dan (3) ambiguitas yang

muncul dalam konteks. Ambiguitas pada konteks disebabkan oleh minimnya konteks dalam suatu kalimat (Amin, 2023). Contoh ambiguitas dalam konteks, misalnya kata “keluar”, kata tersebut dapat terjadi dalam beberapa konteks, orang dapat memunculkan pertanyaan seperti, keluar ke mana, dengan siapa keluar, pukul berapa keluar, dan lain-lain. Dalam hal ini maka orang harus mengetahui dengan benar apa konteks yang sedang dibicarakan.

Gejala ambiguitas dapat terjadi dalam berbagai situasi penggunaan bahasa, baik lisan maupun tulisan. Dalam bahasa lisan dapat dijumpai didalam komunikasi sehari-hari, dapat pula dijumpai dimedia elektronik seperti radio dan televisi. Sedangkan dalam bentuk tulisan dapat berasal dari bahan bacaan seperti majalah, komik, koran, dan sebagainya. Namun perlu diketahui bahwa ambiguitas dalam bahasa lisan jarang terjadi karena bahasa lisan terbantu oleh intonasi, jeda atau aksen yang digunakan oleh penutur. Berbeda dengan bahasa lisan, ambiguitas dalam bahasa tertulis lebih sering muncul karena kesalahan tanda baca atau kesalahan ejaan.

Sebelum memasuki era digital yang mulai berkembang, sumber bahan bacaan dibuat bentuk cetak. Namun, karena zaman berkembang semakin pesat, bahan bacaan berbentuk cetak perlahan mulai digantikan dengan media digital. Penggunaan media digital seperti ponsel maupun komputer telah banyak dimanfaatkan oleh masyarakat di era sekarang ini. Salah satu pemanfaatannya adalah dengan pembuatan aplikasi. Pemanfaatan teknologi dalam pembuatan aplikasi *webtoon* untuk membaca komik secara daring adalah salah satu contoh dari digitalisasi yang berkembang sangat pesat.

Webtoon merupakan singkatan dari *Web* dan *Cartoon*. *Webtoon* sendiri merupakan aplikasi yang dihadirkan untuk membaca komik daring yang dirilis oleh *Naver Corporation* di Korea Selatan pada tahun 2004, selanjutnya pada tahun 2015 diluncurkan dalam bahasa Indonesia. *Webtoon* memiliki berbagai macam genre seperti fantasi, romansa, aksi, horor, serta komedi. Genre komedi menjadi salah satu genre yang digemari oleh pembaca, karena sifatnya yang menghibur. Setiap komik bergenre komedi memiliki ciri khasnya masing-masing, baik dalam alur penceritaan maupun gambar. Untuk menghasilkan suatu unsur humor dalam cerita bergenre komedi ada beberapa teknik atau strategi yang dapat dilakukan oleh para penulis komik, salah satunya dalam penggunaan segi bahasa.

Penggunaan kata atau kalimat yang mengandung ambigu atau makna ganda dapat menjadi salah satu cara untuk menciptakan cerita lucu (humor) bagi pembacanya. Hal tersebut memiliki daya tarik untuk dikaji secara aspek kebahasaan. Penggunaan kalimat yang ambigu sering disengaja dalam pembuatan sebuah komik untuk mengekspresikan sindiran dan merangsang para pembaca agar dapat berpikir lebih dalam atau kritis karena memiliki makna yang bukan sebenarnya. Penggunaan Ambiguitas ini juga membantu menghemat ruang pada gambar dan pesan dapat tersampaikan secara efektif. Ambiguitas dalam cerita *webtoon* dapat menyebabkan perbedaan dalam interpretasi para pembaca. Perbedaan penafsiran atau pemahaman makna dapat dilihat dari komentar-komentar yang diungkapkan oleh para pembaca komik dalam kolom komentar yang terdapat di dalam *webtoon*. Pembaca sering kali merasa bingung akan cerita yang dimaksud oleh penulis dan menuliskannya di kolom komentar. Selain itu, terkadang terjadi ketidaksesuaian dengan kaidah kebahasaan yang berlaku. Permasalahan mengenai perbedaan penafsiran arti dapat muncul karena para komikus (penulis) sering menggunakan kata-kata yang memiliki makna ganda dalam konteks yang berbeda (Patimah, Siti., Suntoko & Adham, 2023).

Salah satu *webtoon* bergenre komedi yaitu berjudul “Masdimboy”. Komik strip ini merupakan karya dari komikus bernama asli Adimas Bayu. Ia merupakan lulusan ITB program studi Desain Komunikasi Visual. *Webtoon* berjudul “Masdimboy” menceritakan kisah seorang anak muda bernama Masdimboy

yang setiap episodenya memiliki cerita-cerita unik yang berbeda. Cerita dalam *webtoon* “Masdimboy” ini terkadang berhubungan dengan kehidupan nyata, dan juga berisi candaan dimana pembaca bisa merasakan hal sama dengan apa yang dialaminya walaupun terkadang dilebih-lebihkan agar terlihat absurd atau tidak jelas maksudnya yang akan memunculkan humor. Beberapa cerita dalam komik mengandung makna tersirat dan akhir cerita yang mengejutkan atau tidak diduga oleh pembaca atau sering disebut sebagai *plot twist*. *Plot twist* ini muncul dari terbentuknya penggunaan kata, frasa, maupun kalimat yang ambigu didalam cerita.

Penelitian pada *webtoon* khususnya bergenre komedi menarik untuk dikaji dikarenakan adanya ambiguitas atau makna ganda yang sengaja dihadirkan oleh penulis komik daring untuk menciptakan humor yang membuat para pembaca sering kali harus berpikir sejenak atau berpikir dua kali untuk memahami dan mengartikan makna dalam komik tersebut. Dilihat dari kolom komentar, pembaca juga sering kali merasa kesal karena cerita yang dibuat memiliki cerita yang absurd atau tidak masuk akal dengan akhir cerita yang tidak terduga. Serta penelitian mengenai ambiguitas dalam *webtoon* ini masih jarang dikaji pada penelitian sebelumnya. Sehingga peneliti tertarik untuk menganalisis bentuk-bentuk ambiguitas dalam *webtoon* yang berjudul “Masdimboy” karya Adimas Bayu.

Penelitian yang berhubungan tentang ambiguitas pernah dilakukan oleh Sari dengan judul “Analisis Ambiguitas pada Judul Berita Surat Kabar Riau Pos”. Penelitian ini menganalisis dan mendeskripsikan ambiguitas gramatikal dan leksikal yang ditemukan dalam judul berita surat kabar Riau Pos. Hasil dari penelitian tersebut ambiguitas gramatikal ditemukan lebih banyak dibanding ambiguitas leksikal (Sari, 2019). Nabila juga melakukan penelitian serupa yang berjudul “Ambiguitas Leksikal Pada Lirik Lagu Anggun C Sasmi Dalam Album *Desirs Contraines*”. Tujuan penelitian tersebut yaitu untuk mendeskripsikan bentuk serta penyebab terjadinya ambiguitas leksikal yang terdapat dalam lirik lagu Anggun C Sasmi dalam album *Desirs Contraines*” (Nabila, 2019).

Penelitian relevan selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Nashshar dan Mulyono dengan judul “Ambiguitas dalam Komik Strip Pepekomik: Kajian Semantik”. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan bentuk ambiguitas bentuk fonetik, ambiguitas bentuk leksikal dan bentuk gramatikal yang terdapat dalam komik strip pepekomik di akun instagram @Pepekomik. Hasil penelitian secara umum komik strip tersebut menghasilkan humor, yang disebabkan karena perbedaan pemaknaan sehingga menghasilkan sebuah alur yang tidak terduga oleh pembaca (Nashshar & Mulyono, 2021). Penelitian yang relevan selanjutnya yaitu berjudul “Ambiguitas dalam Wacana Humor *Twit* Handoko Tjung”. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mendeskripsikan mengenai bentuk ambiguitas yang terdapat dalam wacana humor *twit* Milik Handoko Tjung, ambiguitas yang dijelaskan dalam penelitian ini adalah ambiguitas fonetik, leksikal dan gramatikal (Ningsih & Turistiani, 2022).

Novanto dan Aulia melakukan penelitian yang berjudul “Ambiguitas Gramatikal pada Slogan Covid-19 di Kota Pekalongan dan Implikasinya dengan Pembelajaran Teks Eksposisi”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan ambiguitas yang terdapat pada slogan covid-19 di kota Pekalongan (Novanto & Aulia, 2022). Penelitian serupa juga dilakukan oleh Julia, Maradut dan Akbar berjudul “Analisis Makna Ambiguitas pada Surat Kabar Indonesia Baru I Edisi Oktober 2021 Sebagai Bahan Ajar Pelajaran Bahasa Indonesia Tahun Pembelajaran 2021/2022”. Tujuan penelitian tersebut adalah mendeskripsikan ambiguitas pada kata, frasa, atau kalimat yang terdapat pada surat kabar sinar Indonesia baru (Julia.R, Maradut.J, A. R, 2023).

Berdasarkan penelitian terdahulu dan permasalahan latar belakang yang telah diuraikan, maka fokus permasalahan di dalam penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi bagaimana bentuk ambiguitas

leksikal dan ambiguitas gramatikal yang terdapat dalam *webtoon* “Masdimboy” karya Adimas Bayu. Adapun tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan bentuk-bentuk ambiguitas leksikal, dan ambiguitas gramatikal yang ditemukan dalam *webtoon* “Masdimboy” karya Adimas Bayu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu baca dan catat. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model analisis Miles dan Huberman, model analisis ini merupakan teknik analisis data yang dilakukan secara terus menerus atau interaktif hingga tuntas atau selesai (Sugiyono, 2020). Langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini yaitu reduksi data, penyajian data dan kesimpulan data. Data dalam penelitian ini berupa kata, frasa, maupun kalimat yang diduga mengandung atau mengalami gejala ambiguitas. Sumber data dari penelitian ini diperoleh dari *webtoon* berjudul “Masdimboy” karya Adimas Bayu yang diterbitkan pada aplikasi komik daring yaitu *Line Webtoon*. *Webtoon* “Masdimboy” karya Adimas Bayu ini memiliki episode dengan total 271 episode.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data dalam *webtoon* “Masdimboy” karya Adimas Bayu ditemukan dua jenis bentuk ambiguitas yaitu bentuk ambiguitas leksikal dan bentuk ambiguitas gramatikal.

A. Ambiguitas Leksikal

Ambiguitas leksikal merupakan kegandaan makna yang terjadi karena faktor leksikal, dimana sebuah nama bisa mempunyai berbagai makna (Ullman, 2014). Leksikal merupakan segala sesuatu yang terkait dengan kata-kata atau kosakata, arti kata, dan unsur-unsur yang terkait dengan kata-kata dalam sebuah sistem bahasa. Ambiguitas leksikal terbagi menjadi dua yaitu polisemi dan homonimi.

1. Polisemi

Polisemi merupakan kata yang memiliki lebih dari satu makna dan masih saling berhubungan.

Konteks : (Seseorang yang sedang bermain gitar namun lupa akan kunci not dan mendatangi ahli duplikat kunci).

Penggalan percakapan:

Masdimboy : “Misi bang... kan saya lagi asik maen gitar terus lupa kuncinya bisa bantu”.

Tukang kunci : “Kagak”.

(Data 28, episode 144)

Tuturan “kuncinya” pada data 28 memiliki makna ambigu. Penggunaan “kunci” dalam kutipan episode *webtoon* tersebut dapat mengakibatkan kegandaan makna pada tingkat leksikal dari segi polisemi. Pada episode 114 menceritakan tentang seorang laki-laki yang sedang bermain gitar namun dia lupa akan kunci not yang akan dimainkan. Dia pun mendatangi seseorang ahli kunci, namun seseorang yang ia datangi bukan ahli kunci not gitar, melainkan ahli membuat duplikat kunci. Dengan demikian kata “kunci” memiliki berbagai macam arti yaitu, (1) alat untuk mengancing pintu, peti, dsb, (2) simbol yang digunakan untuk menunjukkan letak not tertentu pada balok not, (3) alat untuk mencapai suatu

maksud, (4) jawaban yang disediakan atas pertanyaan ujian. Dalam episode *webtoon* tersebut, “kunci” yang dimaksud merujuk pada kunci pada not untuk memainkan gitar.

Konteks : (Masdimboy yang mendatangi ruko bertuliskan “tukang gigi” serta melihat gambar gigi dalam mulut, namun ternyata ia mendatangi tukang gigi untuk sepeda motor).

Penggalan percakapan :

Masdimboy : “Bisa periksa gigi?”

Tukang gigi : “Bisa tapi kan motor mas matic.”

(Data 36, episode 187)

Tuturan “periksa gigi” pada data 36 memiliki makna ambigu. Penggunaan kata “gigi” dalam *webtoon* tersebut menyebabkan kegandaan makna pada tingkat leksikal dari segi polisemi. Kata “gigi” dapat diartikan beragam arti yaitu, (1) tulang keras kecil-kecil berwarna putih yang tumbuh tersusun dan berakar di dalam gusi, (2) sesuatu yang berbentuk seperti gigi, (3) gigi dalam sepeda motor, merujuk pada gigi-gigi sistem transmisi yang mengatur perputaran mesin dan roda. Dalam episode 187 menceritakan Masdimboy yang mendatangi sebuah toko yang bertuliskan “tukang gigi”, Masdimboy menanyakan kepada pemilik toko, dia berkata “bisa periksa gigi?” namun si pemilik toko menjawab “bisa tapi kan motor mas matic”. Dalam konsep Masdimboy, “gigi” merujuk pada tulang keras, berbentuk kecil-kecil berwarna putih yang ada didalam mulut, namun konsep si pemilik toko, “gigi” merujuk pada gigi yang ada di dalam sepeda motor.

2. Homonimi

Homonimi adalah kata-kata yang bunyinya sama tetapi maknanya tidak berkaitan. Ambiguitas ini terjadi ketika ada dua kata yang maknanya berbeda namun pengucapannya sama.

Konteks : (Seorang sedang mendatangi toko *cat&dog food* untuk membeli cat tembok).

Penggalan percakapan :

Anak laki-laki : “Bu beli cat, saya ga tau warnanya apa, cuman dititipin duit segini kembaliannya buat saya!!”

Pedagang : “Salah toko mas.”

(Data 08, episode 42)

Tuturan “Bu beli cat” pada data 08 memiliki makna ambigu. Penggunaan kata “cat” dalam *webtoon* tersebut menyebabkan kegandaan makna tingkat leksikal yang disebabkan oleh homonimi. Pada episode 42 menceritakan pada saat Masdimboy sedang merenovasi rumah. Masimboy menyuruh adik laki-laki nya untuk membeli cat, kemudian adiknya mendatangi sebuah toko “cat”, namun yang dia datang adalah toko “cat” yang merujuk pada arti “kucing”. Berdasarkan hal tersebut karena ejaan yang sama, namun pengucapan berbeda maka makna kata “cat” dalam kutipan tersebut memiliki dua arti yaitu, (1) pewarna, dan (2) kucing. Dalam hal ini kata “cat” dalam tuturan tersebut merupakan bentuk ambiguitas homonimi dari segi homografi. Homografi merupakan bentuk ucapan yang sama ejaannya tetapi pengucapan dan maknanya berbeda.

Konteks : (Pada saat jalan-jalan sore dan bertemu dengan bule penjual tahu).
Penggalan percakapan :
Masdimboy : "... can I help you, sir".
Pedagang Tahu : "Do you want to know ?" "Mau tahu kah kamu"

(Data 12 , episode 83)

Tuturan "know" pada data 12 memiliki makna ambigu. Penggunaan kata "*know*" dapat menyebabkan kegandaan makna tingkat leksikal dari segi homonimi. Pada episode 83 menceritakan Masdimboy sedang jalan-jalan dan bertemu dengan orang luar negeri, dia menyapa dengan mengatakan "*can i help you sir*" orang luar negeri pun menjawab "*do you want to know*". Masdimboy bingung dengan jawaban si orang luar negeri tersebut, dan ternyata si orang luar tersebut sedang berjualan tahu. Kata "know" jika diartikan bahasa Indonesia berarti "tahu". Kata tahu dapat memiliki bunyi yang sama namun memiliki arti yang lebih dari satu yaitu dapat berarti "makanan" dan bermakna "mengerti". Konsep kata "tahu" dalam cerita tersebut merujuk pada makanan.

Konteks : (Percakapan antara dua orang yang sama-sama sedang nguap).
Penggalan percakapan :
"Ngantuk makanya nguap..."
"Kok aku beda nguapnya yah?" *berembun

(Data 20, episode 125)

Tuturan "nguap" pada data 20 memiliki makna ambigu. Penggunaan kata "nguap" dapat menyebabkan kegandaan makna pada tingkat leksikal dari segi homonimi. Pada episode 125 menceritakan seorang sedang menguap karena mengantuk yang disebabkan karena kurang tidur dan disisi lain ada pula seseorang yang "nguap" yang berubah menjadi embun. Maka, kata "nguap" dapat berarti, (1) mengangakan mulut dengan mengeluarkan napas karena mengantuk, (2) menjadi uap (perubahan zat cair menjadi gas).

Konteks: (Seorang karyawan yang sedang mengajukan proposal kepada atasannya).
Penggalan percakapan :
"Program kamu bagus masuk sih sama buget perusahaan ... coba kamu kembangkan lagi".

(Data 26, episode 139)

Tuturan "kembangkan" pada data 26 memiliki makna ambigu. Penggunaan kata "kembangkan" dapat menyebabkan kegandaan makna tingkat leksikal dari segi homonimi. Pada episode 139 menceritakan seorang pegawai yang sedang mengajukan proposal kepada atasannya, atasannya pun memuji dan menyuruh untuk mengembangkan proposal tersebut. Kata "kembangkan" dapat diartikan (1) dibuat menjadi bertambah sempurna, dan (2) dibuat kembang (bunga). Konsep kata "kembangkan" menurut atasan merujuk pada isi proposal yang dibuat agar bertambah sempurna, namun konsep pegawai, kata "kembangkan" merujuk pada dibuat gambar kembang (bunga).

Konteks : (Saat sedang memperbaiki mobil karena mogok).
Penggalan percakapan :
“Mogok Mas?”
“Kayanya si gara-gara aki”

(Data 32, episode 169)

Tuturan “aki” pada data 32 memiliki makna ambigu. Penggunaan kata “aki” dalam kutipan *webtoon* tersebut dapat menyebabkan kegandaan makna pada tingkat leksikal dari segi homonimi. Pada episode 169 menceritakan tentang Masdimboy yang sedang memperbaiki mesin mobil karena mogok, saat sedang memperbaiki mobil tiba-tiba ada seorang laki-laki yang bertanya “mogok mas?” dan Masdimboy menjawab “kayanya si gara-gara aki. Di akhir cerita pun ditampilkan seorang aki (kakek tua berada diatas mesin mobil. Berdasarkan hal tersebut kata “aki” dapat memiliki arti lebih dari satu yaitu (1) kakek atau laki-laki yang sudah berumur, (2) alat untuk menghimpun (mengumpulkan) tenaga listrik yang digunakan pada mesin mobil dan sebagainya). Konsep kata “aki” dalam *webtoon* tersebut memiliki arti “kakek atau laki-laki yang sudah berumur”.

B. Ambiguitas Gramatikal

Ambiguitas gramatikal adalah ambiguitas yang terjadi pada satuan bahasa seperti kalimat atau kelompok kata (Pateda, 2010). Ambiguitas gramatikal terjadi ketika proses pembentukan bahasa baik dalam kata, frasa, kalimat, ataupun paragraf.

1. Ambiguitas yang disebabkan oleh Peristiwa Pembentukan Kata secara Gramatikal.

Ambiguitas yang disebabkan oleh proses pembentukan kata yaitu kata yang diberi imbuhan awalan atau akhiran yang dapat menimbulkan kegandaan makna.

Konteks : (Percakapan antara barista dan pelanggan yang sedang ditawarkan kopi)
Penggalan percakapan :
“Ketika nongkrong ke caffeshop dan ditawarkan kopi sama yang jualan.”
Barista : “mau kopi manis mas?”
Pelanggan : “mas nawarin? Boleh deh; “katanya manis mas?!!
Barista : “kan tadi saya tawarin...”

(Data 17, episode 114)

Tuturan “ditawarin” pada data 17 memiliki makna ambigu. Penggunaan kata “ditawarin” dapat menyebabkan kegandaan makna tingkat gramatikal yang disebabkan oleh karena proses pembentukan kata. Kata “ditawarin” berasal dari kata dasar “tawar” yang memiliki arti tidak ada rasanya. Dalam episode 114 menceritakan seorang laki-laki yang sedang berada di *caffeshop* kemudian dia ditawarkan kopi oleh barista, tidak berpikir panjang laki-laki tersebut menerima kopi dari barista. Saat meminum kopi tersebut kopi itu tidak berasa, dia langsung bertanya kepada barista mengapa kopinya tidak berasa, barista pun menjawab “kan saya tawarin”. Kata ditawarin dapat memiliki arti lebih dari satu

yaitu (1) dibuat tawar (tidak ada rasa) dan (2) menawarkan sesuatu kepada seseorang. Konsep kata “ditawarin” dalam *webtoon* tersebut berarti dibuat tidak ada rasa.

Konteks : (Ketika selesai makan bersama keluarga dan dibayarin sama tante).

Penggalan percakapan :

“eh itu uang makan udah diganti uangnya belum ke tante?”

“udah kukasih uangnya” “tapi dibalikin”

(Data 18, episode 121)

Tuturan “dibalikin” pada data 18 memiliki makna ambigu. Penggunaan kata “dibalikin” dapat menyebabkan kegandaan makna tingkat gramatikal yang disebabkan oleh proses pembentukan kata. Pada episode 121 menceritakan saat makan bersama keluarga, dan makanan tersebut dibayar oleh tante dari keluarga itu, kemudian ada anak berinisiatif untuk mengganti uang makan namun, dibalikin oleh si tantenya. Kata “dibalikin” dalam *webtoon* tersebut dapat berarti (1) uangnya dibalik menghadap ke kebalikannya, dan (2) dikembalikan tidak diminta. Dalam konsep cerita *webtoon* tersebut kata “dibalikin” merujuk pada uang yang dibalik menghadap dari kebalikannya, yang dapat dilihat diakhir cerita uang tersebut dibalik.

Konteks : (Percakapan antara Masimboy dan temannya saat sedang memasak).

Penggalan percakapan :

“Goreng sampe kekuningan”

“Hah jauh amat”.

(Data 29, episode 159)

Tuturan “kekuningan” pada data 29 memiliki makna ambigu. Penggunaan kata “kekuningan” dapat menyebabkan kegandaan makna disebabkan oleh proses pembentukan kata. Kata “kekuningan” berasal dari kata dasar “kuning” yang mendapat imbuhan ke-an. “Kuning” merupakan warna yang sama dengan warna kunyit atau emas murni. Kata kuning jika diberi imbuhan ke-an dapat bermakna ganda yang dapat dilihat dari kutipan diatas bahwa pada saat seseorang mengatakan “goreng sampai kekuningan”, si lawan bicara mengatakan “ha jauh amat” berdasarkan hal tersebut kata “kekuningan” dapat memiliki makna ganda yaitu (1) warna yang agak kuning; bercampur dengan warna kuning, (2) nama kabupaten yang berada di daerah Jawa Barat.

Konteks : (Seorang yang sedang melamar pekerjaan dan membuat surat keterangan namun tiba-tiba atasannya mengambil kacamata hitam.)

Penggalan percakapan :

“Bawa surat keterangannya?”

“ Ini pak”, “ Biar apa pak?”

“Biar ga keterangan”

(Data 35, episode 183)

Tuturan “keterangan” pada data 35 memiliki makna ambigu. Penggunaan kata “keterangan” dapat menyebabkan kegandaan makna pada bentuk gramatikal yang disebabkan oleh proses pembentukan

kata. Pada episode 183 menceritakan tentang seseorang yang sedang melamar kerja, dan membawa surat keterangan, pada saat mengeluarkan surat keterangan untuk ditunjukkan kepada atasan, atasan tersebut mengambil kacamata hitam dan mengatakan agar tidak keterangan. Kata “keterangan” berasal dari kata dasar “terang” yang mendapat imbuhan ke-an. Kata “terang” dapat dapat diartikan, (1) dalam keadaan dapat dilihat (didengar); nyata; jelas, (2) cerah atau bersinar. Kata “terang” jika diberi imbuhan ke-an akan memiliki arti yang berbeda, yaitu uraian dan sebagainya untuk menerangkan sesuatu; penjelasan.

Konteks : (Seorang putri yang sedang diculik oleh pangeran).

Penggalan percakapan : “Uu Kusangat suka pangeran yang menawan”

(Data 40, episode 200)

Tuturan “menawan” pada data 40 memiliki makna ambigu. Penggunaan kata “menawan” dapat menyebabkan kegandaan makna pada bentuk gramatikal yang disebabkan oleh pembentukan kata. Kata “menawan” berasal dari kata “tawan” yang diberi imbuhan me-an . Kata “menawan” dapat diartikan lebih dari satu yaitu, (1) menangkap atau menahan lawan dan sebagainya, (2) merampas (merebut, menjarah) harta milik musuh dan sebagainya, (3) menarik hati; memikat. Konsep kata menawan dalam *webtoon* tersebut merujuk pada arti menangkap atau penculikan.

2. Ambiguitas pada Frasa yang Mirip

Ambiguitas pada frasa yang mirip maksudnya adalah kata dalam frasa sebenarnya sudah memiliki arti yang jelas namun kombinasinya bisa ditafsirkan dalam beberapa makna.

Konteks : (Percakapan antara Masimboy dan temannya yang membahas tempat sumba).

Penggalan percakapan:

Teman masdimboy : “Boy, sumba Indah nih kesana yuk?”

Masdimboy : Ni gw mo ksana masih ada jatah seorang lagi murah, join ga?”

Masdimboy : “Telah sampailah kita ke gerbang pintu kemerdekaan, eh maksud wa keindahan sumba.”

(Data 04, episode 22)

Tuturan “sumba indah” pada data 04 memiliki makna ambigu. Pemakaian frasa “sumba indah” makna ambigu pada bentuk gramatikal karena frasa yang mirip. Pada episode 22 menceritakan tentang teman Masdimboy yang sedang melihat pemandangan dan mengatakan kepada Masdimboy bahwa sumba indah, secara kebetulan Masdimboy akan kesana, namun saat tiba ditempat sumba indah yang dimaksud Masdimboy dan temannya berbeda. Konsep “sumba indah” oleh teman masdimboy merujuk pada tempat rekreasi di daerah sumba, namun diakhir cerita, konsep “sumba indah” menurut Masdimboy merujuk pada tempat pelatihan senam zumba. Berdasarkan hal tersebut frasa “sumba indah” merupakan frasa yang mirip yang memiliki kegandaan makna yaitu (1) tempat di daerah sumba dan (2) tempat pelatihan senam sumba (zumba).

Konteks : (Seorang profesor yang menemukan mesin waktu).

Penggalan percakapan :

Profesor : “Kupersembahkan penemuanku yang selama ini hanya cerita fiksi” “Mesin Waktu”
Profesor : “Ini akan memakan waktu” “Sekitar 5 menit”

(Data 06, episode 39)

Tuturan “memakan waktu” pada data 06 memiliki makna ambigu. Penggunaan frasa “memakan waktu” dapat menyebabkan kegandaan makna bentuk gramatikal yang disebabkan oleh frasa yang mirip. Pada episode 39 menceritakan seorang profesor yang menemukan penemuan yaitu mesin waktu, namun mesin waktu tersebut akan memakan waktu sekitar 5 menit. Frasa “memakan waktu” dapat memiliki arti lebih dari satu yaitu, (1) memerlukan waktu yang lama, (2) memasukkan sesuatu ke dalam mulut, kemudian mengunyah dan menelannya. Konsep “memakan waktu” dalam cerita *webtoon* tersebut merujuk pada menghabiskan atau memerlukan waktu selama 5 menit.

Konteks : (Masdimboy yang sedang memakan mie rasa seribu).

Penggalan percakapan :

“Pas lagi nyoba mie rasa baru”

“Mie Seribu Rasa”

(Data 07, episode 40)

Tuturan “seribu rasa” pada data 07 memiliki makna ambigu. Penggunaan frasa “seribu rasa” dapat menyebabkan kegandaan makna tingkat gramatikal yang disebabkan oleh frasa yang mirip. Pada episode 40 menceritakan Masdimboy yang sedang memakan mie dan mencoba mie seribu rasa. Pada umumnya orang akan berpikir bahwa penggunaan frasa “mie seribu rasa” memiliki makna yaitu mie yang memiliki berbagai macam rasa, namun diakhir cerita episode tersebut ditampilkan uang seribu dalam mie yang dimakan. Berdasarkan hal tersebut Frasa “seribu rasa” dapat memiliki makna ganda yaitu (1) berbagai macam rasa mie, dan (2) mie rasa uang seribu rupiah.

Konteks : (Dua orang yang sedang melihat pemandangan gunung).

Penggalan percakapan :

“Liat sayang itu gunung gede.”

“Emang iya? Tau darimana kamu kalo itu namanya gunung gede?”

“Soalnya kalo kecil ga keliatan”.

(Data 16, episode 111)

Tuturan “gunung gede” pada data 16 memiliki makna ambigu. Pada penggunaan frasa “Gunung gede” dapat menyebabkan kegandaan makna bentuk gramatikal yang disebabkan oleh frasa yang mirip. Pada episode 111 menceritakan sepasang kekasih yang sedang memandangi pemandangan gunung yang ada di depan mereka dan menamai “gunung gede”. Frasa “gunung gede” dapat memiliki makna ganda yaitu, (1) gunung bernama “Gede”, dan (2) gunung yang berukuran gede (besar).

3. Ambiguitas yang Muncul dalam Konteks.

Ambiguitas yang muncul dalam konteks terjadi disebabkan oleh minimnya konteks dalam suatu kalimat.

Konteks : (Seorang anak muda yang meminta nomor togel di rumah dukun).

Penggalan percakapan :

Dukun : "Mo minta apa kamu?"

Anak muda : "Mo minta nomor..."

Dukun : Togel?

Anak muda : "Wah gercep, makasih mbah. Halo, bisa bicara dengan togel?"

(Data 02, episode 06)

Tuturan "mo minta nomor" pada data 02 memiliki makna ambigu. Penggunaan kalimat "mo minta nomor" pada kutipan data tersebut memiliki kegandaan makna dalam bentuk gramatikal yang muncul karena konteks. Dalam percakapan antara anak muda dan dukun dapat menyebabkan kegandaan makna yang disebabkan oleh minimnya konteks. Ketidakspefikan konteks dari kata "nomor" yang diucapkan anak muda dalam percakapan tersebut yang menimbulkan makna ganda pada akhir cerita. Pada umumnya orang akan berpikir bahwa "nomor togel" yang dimaksud adalah nomor dalam melakukan judi. Togel merupakan singkatan dari "Toto Gelap" yaitu perjudian dimana peserta memilih angka-angka dan menunggu hasil undian, jika hasilnya sama maka orang tersebut yang akan menang. Karena minimnya konteks dalam cerita tersebut pada akhir cerita tuturan tersebut dapat memiliki makna ganda yaitu (1) nomor yang diminta adalah nomor togel yang berarti judi dan (2) nomor telepon orang yang bernama togel.

Konteks : (Seorang guru memerintah muridnya agar mematikan hp yang dibawa karena akan diadakan ujian dadakan).

Penggalan percakapan :

"Yak anak-anak hari ini kita ujian dadakan, yang bawa hape tolong dimatiin".

(Data 10, episode 55)

Tuturan "dimatiin" pada data 10 memiliki makna ambigu. Penggunaan kata dimatiin dapat menyebabkan kegandaan makna bentuk gramatikal karena minimnya konteks atau ketidakjelasan konteks yang dimaksud. Pada episode 55 menceritakan tentang guru yang akan mengadakan ujian dadakan dan menyuruh agar yang membawa hp untuk dimatikan. Pada kalimat tersebutlah yang menyebabkan minimnya konteks. Ketidakjelasan konteks tersebut mengakibatkan salah penafsiran makna diakhir cerita, diakhir cerita orang yang membawa hp tersebut yang dimatikan dan dikubur. Berdasarkan hal tersebut kata dimatiin dalam kutipan cerita episode tersebut dapat memiliki makna ganda yaitu, (1) mematikan daya telepon genggamnya, dan (2) membunuh orang yang membawa *handphone*.

Konteks : (percakapan antara petugas pom bensin dan pembeli).

Penggalan percakapan :

Petugas Pom : "Dari nol ya mas".

Pembeli : "Bukan" "Saya dari rumah".

(Data 15, episode 74)

Tuturan “dari nol ya mas” pada data 15 memiliki makna ambigu. Penggunaan kata “dari nol ya” dapat menyebabkan kegandaan makna pada tingkat gramatikal yang disebabkan oleh minimnya konteks atau ketidakjelasan konteks. Kekurangan konteks dalam cerita dapat menimbulkan kegandaan makna yang berujung kesalahpahaman makna yang dimaksud. Pada episode tersebut menceritakan seorang pelanggan yang sedang mengisi bahan bakar motor di pom bensin, saat akan mengisi bensin, seperti pada umumya petugas pom bensin pun mengatakan “dari nol ya mas”, namun pelanggan tersebut mengatakan “bukan, saya dari rumah”. Pada konteks *webtoon* tersebut menjelaskan bahwa pengisian bensin dimulai dari 0, dari situlah keambiguan pada minimnya konteks terjadi. Memang pada umumnya orang akan langsung mengerti jika petugas pom mengatakan “dari nol ya mas” yaitu berarti petugas pom mengarah ke alat yang digunakan untuk mengisi bensin yang dimulai dari nol ke angka tujuan bensin yang dibeli, namun banyak juga orang yang akan salah paham akan pernyataan tadi, sebagian orang akan mengira bahwa petugas pom tersebut sedang bertanya “darimana” bukan sedang memberi tahu bahwa pengisian bensin dimulai dari nol. Berdasarkan hal tersebut maka seharusnya penggunaan kalimat diucapkan secara jelas dan lengkap agar tidak menimbulkan kegandaan makna.

Konteks : (Teman Masdimboy bertanya tips agar chat di hpnya tidak terbaca oleh sang pacar).

Penggalan percakapan :

“Boy gimana sih caranya biar chat ga diliat sama pacar kalo lagi minjem hape?.

“Pake dua jari”.

(Data 39, episode 196)

Tuturan “pake dua jari” pada data 39 memiliki makna ambigu. Penggunaan kalimat pada kutipan *webtoon* tersebut dapat menyebabkan kegandaan makna tingkat gramatikal yang terjadi dalam konteks. Pada kalimat tersebut terjadi minim konteks. Pada episode 196 menceritakan teman Masdimboy yang bertanya tentang tips agar chat atau pesan yang ada di handpho-nyanya tidak terlihat saat hp tersebut dipinjam orang lain, dan Masdimboy pun menjawab “pake dua jari”, dari kalimat itulah yang menyebabkan ambigu minimnya konteks. Maksud kalimat “pake dua jari” tidak dijelaskan, maksudnya mengarah ke cara mengatasi teleponnya atau ditujukan ke orang agar tidak bisa melihat *chat* yang ada di telepon genggam miliknya. Karena ketidakjelasan konteks maka di akhir cerita teman Masdimboy menusukkan dua jari ke mata pacarnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa ditemukan dua bentuk ambiguitas yaitu ambiguitas leksikal dan ambiguitas gramatikal. Ambiguitas leksikal dalam *webtoon* “Masdimboy” karya Adimas Bayu ditemukan dari segi polisemi, dan dari segi homonimi. Adapun ambiguitas gramatikal ditemukan pada bentuk gramatikal yang disebabkan oleh proses pembentukan kata secara gramatikal, disebabkan karena frasa yang mirip, dan karena minimnya konteks. Ambiguitas dalam *webtoon* “Masdimboy” menghasilkan suatu humor atau cerita lucu. Humor atau cerita lucu ini muncul dari perbedaan pemaknaan yang menciptakan sebuah alur cerita lain (*plot twist*) yang mengejutkan atau tidak diduga oleh pembaca *webtoon*. Ambiguitas yang menghasilkan humor ini disengaja dibuat oleh penulis agar karya *webtoonnya* memiliki daya tarik tersendiri oleh pembaca.

REFERENSI

- Amin, T. S. A. (2023). Ambiguitas Gramatikal dan Leksikal dalam Webtoon Tahilalats Karya Nurfadli Mursyid : Kajian Semantik. *Skripsi*. UIN Sunan Ampel.
- Julia,R., Maradut,J., & A. R. (2023). Analisis Makna Ambiguitas Pada Surat Kabar Sinar Indonesia Baru 1 Edisi Oktober 2021 Sebagai Bahan Ajar Pelajaran Bahasa Indonesia Tahun Pembelajaran 2021/2022. *Tuwah Pande: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 119–130. <https://doi.org/10.55606/tuwahpande.v2i1.215>
- Nabila, Z. S. (2019). Ambiguitas Leksikal pada Lirik Lagu Anggun C Sasmi dalam Album Désirs Contraires. *Skripsi*. Universitas Brawijawa.
- Nashshar, M. N., & Mulyono. (2021). Ambiguitas dalam komik strip pepekomik : Kajian semantik. *Bapala*,8(3),1–11. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/39624>
- Ningrum, S. D., Dwi Sasongko, S., & Wariyanti, E. (2022). Ketaksaan Makna pada Media Sosial Twitter dalam Cuitan Akun Mata Najwa Tahun 2021. *Semdikjar*, 162–169.
- Ningsih, T. S., & Turistiani, T. D. (2022). Ambiguitas dalam Wacana Humor. *Bapala*, 9(01), 102–112.
- Novanto, M. G., & Aulia, H. R. (2022). Ambiguitas pada Slogan Covid-19 di Kota Pekalongan dan Implikasinya dengan Pembelajaran Teks Eksposisi. *National Seminar of PBI (English Language Education) NSPBI*, 143–147.
- Pateda, M. (2010). *Semantik Leksikal*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Patimah, Siti., Suntoko, & Adham, J. I . (2023). Analisis Implikatur dalam Humor Komik Masdimboy di Instagram Edisi Maret 2023. *LINGUISTIK: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 8(3), 434–444. <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/>
- Sari, D. P. (2019). Analisis Ambiguitas Pada Judul-Judul Berita Surat Kabar Riau Pos. *Skripsi*. Universitas Islam Riau.
- Subroto, E. (2011). *Pengantar Studi Semantik dan Pragmatik*. Surakarta : Cakrawala.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Ullman, S. (2014). *Pengantar Semantik*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.