

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORITIS**

#### **2.1 Semiotika**

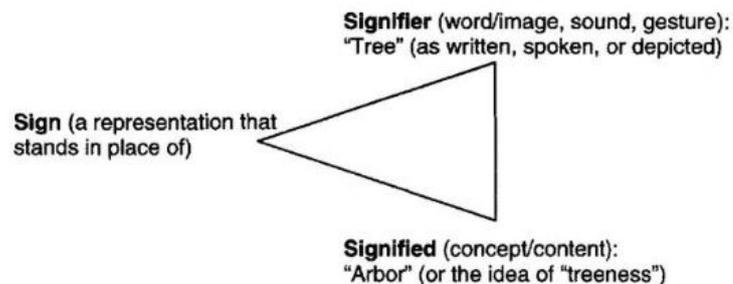
Semiotika menurut Sobur (2009), istilah semiotika berasal dari kata Yunani “*semion*”, yang berarti “tanda”. Menurut Hartoko dan Rahmanto (1998), secara etimologi simbol (*symbol*) atau lambang, berasal dari kata Yunani yaitu “*sym-ballein*” yang berarti melemparkan bersama sesuatu (benda, perbuatan) dikaitkan dengan suatu ide atau makna (Sobur, 2016). Atas dasar konvensi sosial yang tergabung sebelumnya, tanda itu sendiri dapat dianggap memiliki sesuatu yang berbeda (Muslikhun, 2018). Dengan kata lain sesuatu yang mewakili atau mengacu pada sesuatu yang lain disebut simbol atau tanda. Ini dapat termasuk gambar, kata, objek fisik, atau bahkan konsep abstrak.

Semiotika adalah bidang yang mempelajari tanda. Studi tentang tanda dan semua hal yang berkaitan dengan cara fungsinya, hubungannya dengan tanda-tanda lain, dan bagaimana mereka berfungsi (Muslikhun, 2018). Menurut Kriyantono (2006), sistem-sistem, aturan-aturan, dan konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut memiliki arti dipelajari dalam semiotika (Erlangga et al., 2021).

Tidak hanya melalui kata-kata di dalam komik, tetapi informasi yang diberikan melalui gambar-gambar juga mirip dengan proses yang digunakan dalam komunikasi antara pengirim dan penerima. Dengan menggunakan ilmu semiotika untuk menganalisis *manga*, penulis dapat menemukan informasi atau makna baru.

## 2.2 Semiotika Ferdinand De Saussure

Teori Semiotik dikemukakan oleh Ferdinand De Saussure (1857-1913). Menurut Saussure suatu tanda terdiri dari dua komponen yang tidak dapat dipisahkan, yaitu penanda (*signifier*) dalam bahasa, sekumpulan bunyi, atau tanda pada suatu halaman, dan petanda (*signified*) konsep atau gagasan, yang merupakan arti dari tanda tersebut (Abrams, 1981). Sederhananya, signifier adalah gambar atau bunyi yang memiliki makna, sedangkan signified adalah gambaran mental, yaitu ide pikiran atau aspek mental dari bahasa (Sobur, 2004).



Gambar 2 1 Konsep tanda Ferdinand De Saussure

Sumber: Handbook of Visual Communication Theory Methods and Media (2005)

Pada gambar diatas menurut Fanani (2013), sementara Signifier mengacu pada makna yang tersemat pada tampilan fisik tanda, yang dapat berupa garis, warna, gambar, atau tanda lainnya, Signified mengacu pada makna yang tersemat pada tampilan fisik tanda. Ada lima konsep dasar yang terkenal menurut Saussure (1) *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda); (2) *form* (bentuk) dan *content* (isi); (3) *langue* (bahasa) dan *parole* (tuturan/ujaran); (4) *synchronic* (sinkronik) dan *diachronic*; dan (5) *syntagmatic*, *associative* atau paradigmatic (Mudjiyanto & Nur, 2013). Pada penelitian ini penulis hanya berfokus pada konsep *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda).

Menurut Mudjianto & Nur (2013), tanda atau simbol yang dapat mewakili atau bermakna hal lain disebut *signifier*. Kata-kata dapat menggambarkan pemikiran atau perasaan seseorang. Sedangkan *signified* adalah interpretasi penerima komunikasi atas tanda dan simbol yang diterimanya. Oleh karena itu, tanda dan simbol yang sama harus digunakan oleh pemberi dan penerima komunikasi agar komunikasi terjadi dan dipahami.

### **2.3 Definisi Emosi**

Emosi adalah perasaan yang terlihat yang melibatkan kejiwaan dan dapat dipengaruhi oleh banyak hal, seperti keluarga, teman, kekasih, dan lingkungan sosial. Hal ini sejalan dengan Goleman (1995) Menganggap emosi merujuk pada suatu perasaan dan pikiran-pikiran khasnya, suatu biologis dan psikologis, dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Sedangkan menurut William James dalam Sya'dullah (2022), emosi adalah kecenderungan untuk memiliki perasaan yang khas bila berhadapan dengan objek tertentu dalam lingkungannya. Demikian dapat disimpulkan bahwa, emosi dapat timbul suatu tindakan yang dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti faktor dari diri sendiri maupun faktor luar yang melingkupi keluarga, teman maupun masyarakat.

Adapun emosi dibedakan menjadi dua yaitu emosi primer atau emosi dasar maupun emosi sekunder. Emosi primer seperti rasa marah, sedih, gelisah, benci, dan takut. Menurut Sukatin et al., (2020) emosi primer merupakan kegembiraan, sedih, marah dan takut. Emosi primer inilah yang merupakan emosi dasar yang dianggap secara biologis telah terbentuk sejak awal kelahiran. Sedangkan emosi sekunder merupakan emosi gabungan dari berbagai jenis emosi primer dan budaya tempat individu memengaruhi cara mereka merasakan dan

mengekspresikan emosi, seperti malu, bangga, dan cemas maupun emosi lainnya (Mashar, 2011). Berkenaan dengan emosi dilihat dari efek yang ditimbulkannya dibagi menjadi dua bagian yaitu emosi positif dan emosi negatif.

#### **2.4 Emosi Negatif**

Emosi negatif sesuatu yang menjadikan berlainan antara emosi positif dengan emosi negatif, emosi ini lah yang tidak diinginkan oleh banyak individu manapun, akibatnya emosi negatif cenderung melepaskan perasaan tidak menyenangkan bagi individu yang mengalaminya. Berbeda dengan emosi positif, emosi ini selalu diinginkan oleh banyak individu, seperti kebahagiaan, kegembiraan, dan cinta. Hal ini seperti yang dijelaskan oleh Nadhiroh (2015) menyatakan bahwa “Emosi positif adalah emosi yang selalu diidamkan oleh semua orang, seperti bahagia, senang, puas dan sejenisnya. Sebaliknya, emosi negatif adalah emosi yang tidak diharapkan terjadi pada diri seseorang.”

Emosi negatif bisa berupa marah, sedih, gelisah, benci, takut dan sejenisnya. Hal ini sejalan dengan Mashar (2011) mengategorikan beberapa emosi negatif antara lain; *Impatience* (tidak sabaran) *Uncertainty* (kebimbangan) *Anger* (rasa marah) *Suspicion* (kecurigaan) *Anxiety* (rasa cemas) *Guilt* (rasa bersalah) *Jealous* (cemburu) *Annoyance* (jengkel) *Fear* (takut) *Depression* (depresi) *Sadness* (kesedihan) *Hate* (rasa benci). Bisa disimpulkan emosi negatif merupakan emosi alami setiap individu terhadap kondisi yang tidak menyenangkan maupun tidak diinginkan oleh setiap individu.

#### **2.5 Klasifikasi Emosi David Krech**

Klasifikasi emosi cara untuk mengkategorikan maupun mengelompokkan berbagai jenis emosi pada seseorang. Bertujuan untuk memahami dan menjelaskan macam-macam emosi mulai dari awal hingga tujuan yang terarah. Seperti halnya Krech (1974) mengkategorikan emosi khusus kedalam jenis yang lebih umum, digunakan enam kelas utama, mulai dari yang utama hingga terarah hingga tujuan.

### **2.7.1 Emosi Primer**

Emosi primer sendiri merupakan emosi yang sangat mendasar seperti kebahagiaan, marah, takut, dan sedih. Hal ini seperti yang disebutkan Krech (1974) menyatakan bahwa kegembiraan, kemarahan, ketakutan, dan kesedihan sering disebut sebagai emosi yang paling dasar atau primer.

#### **1. Kegembiraan (*Joy*)**

Emosi ini merupakan emosi setiap individu inginkan karena tujuannya tercapai. Sebagai contoh saat bermain bola dan memenagkan pertandinganya makan tujuannya tercapai hingga meluapkan kegembiraanya. Hal ini seperti yang dijelaskan Krech (1947), kondisi situasional yang esensial untuk kegembiraan adalah bahwa orang tersebut berjuang menuju suatu tujuan dan mencapainya.

#### **2. Marah (*Anger*)**

Seperti halnya kegembiraan, marah sendiri dikarenakan suatu tujuannya tidak tercapai. menurut Krech (1947), menyatakan kondisi penting untuk membangkitkan kemarahan adalah terhalangnya pencapaian

tujuan, terutama ketika ada frustrasi yang terus-menerus dalam pencapaian tujuan, dengan akumulasi tekanan secara bertahap.

### 3. Takut (*Fear*)

Menurut Krech (1974), di sisi lain, rasa takut adalah emosi penghindaran, yang menyiratkan pelarian dari bahaya. Pudjono (1995), juga berpendapat bahwa rasa takut akan menyebabkan tindakan seperti bersembunyi, berlari, atau bersiap melawan. Bisa disimpulkan bahwa rasa takut adalah respons terhadap bahaya atau ancaman, dan itu dapat membantu kita tetap aman untuk menghindari situasi berbahaya.

### 4. Kesedihan (*Grief*)

Kesedihan merupakan emosi dasar individu yang ditandai dengan perasaan sedih, keputusasaan, dan kesepian. Emosi ini adalah respons normal terhadap kehilangan, kekecewaan, dan peristiwa sulit lainnya. Kesedihan ini sejalan dengan pendapat Krech (1974), bahwa sesuatu yang dicari atau dihargai dapat menyebabkan kesedihan. Perasaan yang paling mendalam biasanya berasal dari kehilangan orang yang dicintai, tetapi kehilangan harta benda yang berharga juga bisa menyebabkan kesedihan yang mendalam.

#### **2.7.2 Emosi yang berkaitan dengan stimulasi sensorik**

Stimulasi sensorik dapat menghasilkan emosi yang menyenangkan atau tidak menyenangkan, dan intensitasnya dapat ringan atau intens. Emosi yang dihasilkan cenderung diarahkan ke objek yang positif atau negatif (Krech, 1974). Dalam klasifikasi ini rasa sakit, jijik, dan nikmat, merupakan emosi yang berkaitan dengan stimulasi sensorik.

## 1. Rasa sakit (*Pain*)

Rasa sakit akan terbentuk dari pengalaman tidak menyenangkan yang dialami oleh individu lain yang berkaitan dengan kerusakan jaringan, sinyal kompleks yang mencakup sistem saraf, sistem kekebalan, dan emosi. Rasa sakit ini sejalan dengan pendapat Krech (1974), Rasa sakit fisik adalah contoh yang paling penting dari rangsangan fisik yang intens yang mengarah ke stimulasi emosional. Nyeri pada intensitas rendah mungkin tidak menyebabkan perasaan emosional atau tindakan menghindar, dan dapat dianggap sebagai bagian dari diri sendiri. Pendapat tersebut pernah ditegaskan oleh Rahman (2023), menyatakan rasa sakit merupakan stimulasi ujung saraf sensorik, kerusakan saraf, atau stimulasi sensorik biasanya berkorelasi dengan pengalaman tidak menyenangkan.

## 2. Jijik (*Disgust*)

Menurut Krech (1974), menyebutkan jijik (*disgust*) ada banyak jenis objek yang ketika dilihat, dicium, dicicipi, atau disentuh akan menimbulkan rasa jijik, perasaan tidak menyenangkan yang sering menghindar dan ditandai dengan sensasi gangguan pada tubuh seperti mual dan muntah. Rahman (2023), juga berpendapat pada umumnya, orang yang jijik sudah menanamkan pikiran negatif pada sesuatu yang menyebabkan rasa jijik tersebut. Ketika seseorang melihat sesuatu yang tidak disukai, mereka merasa jijik sendiri, yang dapat menyebabkan reaksi sensorik seperti menutup hidung atau bahkan merasa mual.

Dapat disimpulkan emosi yang kompleks yang dikenal jijik adalah rasa tidak suka dan penolakan terhadap sesuatu yang dianggap kotor, menjijikan, atau berbahaya.

### 3. Kenikmatan atau Kesenangan (*Delights*)

Kenikmatan berbagai macam hal dapat menimbulkan perasaan yang menyenangkan, pengalaman emosional ini dapat disebut kesenangan Krech (1974). Seperti halnya Rahman (2023), menyatakan kenikmatan adalah susunan yang luas dari hal-hal dan peristiwa yang memiliki kemampuan untuk menimbulkan perasaan menyenangkan atau bisa disebut pengalaman emosional yang menyenangkan. Bisa disimpulkan bahwa kenikmatan atau kesenangan terdapat dari pengalaman ataupun peristiwa yang menyebabkan perasaan itu timbul, seperti memakan eskrim, menari, dan bernyanyi.

#### **2.7.3 Emosi yang Berkaitan dengan Penilaian Diri**

Perasaan seperti sukses dan gagal (*success and failure*), malu (*shame*), bangga (*pride*), bersalah (*guilt*), dan penyesalan (*remorse*) adalah emosi yang penentunya adalah persepsi seseorang tentang perilakunya sendiri dalam kaitannya dengan berbagai standar perilaku. Emosi-emosi ini juga dapat dikategorikan sebagai emosi yang berkaitan dengan penilaian diri Krech (1974).

##### 1. Sukses dan kegagalan (*Success and Failure*)

Kesuksesan dan kegagalan diibaratkan dua sisi mata uang, keduanya bagian penting atas pencapaian dari kehidupannya dan dapat mengajarkan kita banyak hal tentang diri kita sendiri dan dunia

disekitar kita. Jika gagal disendiri maka akan muncul perasaan kewa maupun frustrasi, dan begitupun jika merasa tercapai akan kesuksesan maka muncul perasaan senang dan bahagia. Seperti yang dijelaskan Krech (1974), menyatakan jika fokus seseorang pada pencapaiannya dan ditentukan oleh tingkat aspirasinya, perasaan ini hanya akan muncul. Jika seseorang merasa telah mencapai atau melampaui tingkat aspirasinya, mereka akan merasa puas, dan jika mereka merasa gagal, mereka akan merasa kecewa.

## 2. Bangga dan Malu (*Pride and Shame*)

Sama halnya dengan sukses dan kegagalan, banga dan malu juga dapat disebut sebagai dua hal yang terkait satu sama lain. Krech (1974), menyatakan secara umum, perasaan bangga dihasilkan dari persepsi seseorang bahwa perilakunya sesuai dengan apa yang dituntut oleh konsep diri idealnya. Sebaliknya, perasaan malu timbul dari persepsi bahwa perilakunya tidak sesuai dengan apa yang dituntut oleh gambaran diri idealnya. Matsumoto (2009), juga berpendapat bangga adalah pengalaman kepuasan diri yang terjadi ketika seseorang individu mengevaluasi dirinya secara positif dan percaya bahwa orang lain juga mengevaluasi dirinya. Dapat disimpulkan bangga dan malu dapat membantu kita untuk lebih memahami diri sendiri dan orang lain, serta membangun hubungan yang lebih positif.

## 3. Rasa bersalah dan Penyesalan (*Guilt dan Remorse*)

Rasa bersalah dan penyesalan merupakan dua emosi manusia yang kompleks yang sering terkait erat, namun memiliki perbedaan penting. Rasa bersalah menurut Krech (1974), menyatakan emosi rasa bersalah dan rasa malu tidaklah sama, meskipun keduanya sering kali berkaitan erat. Keadaan esensial yang menimbulkan rasa bersalah melibatkan persepsi tindakan seseorang dalam suatu situasi yang berbeda dari tindakan yang benar atau tindakan moral atau etis yang diperlukan oleh situasi tersebut. Disisi lain penyesalan merupakan emosi yang muncul ketika kita memikirkan peluang yang terlewatkan atau pilihan yang salah yang telah kita buat. Dapat disimpulkan baik rasa bersalah maupun penyesalan dapat menjadi emosi yang sulit untuk dihadapi, namun penting untuk diingat bahwa keduanya adalah bagian normal dari pengalaman manusia.

#### **2.7.4 Emosi yang Berkaitan dengan Orang Lain**

Emosi yang berkaitan dengan orang lain adalah emosi yang muncul dalam diri kita sebagai respons terhadap orang lain. Hal ini seperti yang disebutkan Krech (1974), menyatakan bahwa sebagian besar pengalaman emosional kita berkaitan dengan hubungan diri dengan orang lain sebagai objek di sekitar kita, perasaan diarahkan kepada mereka. Emosi ini bisa positif seperti cinta atau negatif seperti benci.

##### **1. Cinta (*Love*)**

Cinta sebuah emosi yang kompleks dan multidimensi yang telah dipelajari oleh banyaknya ilmuwan selama berabad-abad, cinta juga dapat diekspresikan dalam berbagai cara, termasuk melalui sentuhan fisik,

kata-kata, tindakan, hadiah, dan hal yang menimbulkan kebahagiaan. Hal ini seperti apa yang disebutkan Krech (1974), bergantung pada hubungan yang dirasakan antara objek dan diri sendiri, kegembiraan dan kegembiraan cinta romantis berasal dari keinginan dan antisipasi untuk bersama, membayangkan kenikmatan yang diidealkan. Elemen kuat dari kegembiraan emosional, yang ditemukan dalam beberapa perasaan cinta, jelas berasal dari persepsi seseorang tentang kecukupan emosional orang lain terhadap hasrat emosionalnya sendiri.

## 2. Benci (*Hate*)

Benci merupakan emosi yang kompleks dengan berbagai akar penyebab dan konsekuensi, didefinisikan seperti perasaan tidak suka yang kuat terhadap seseorang atau sesuatu. Hal ini sejalan dengan pendapat Krech (1974), kebencian pada dasarnya adalah emosi yang melibatkan pendekatan. Secara tidak sadar, kita terus mencari objek yang dibenci, tidak dapat melepaskan diri dari pikiran obsesif tentangnya, dan tidak akan merasa puas sebelum kita menghancurkannya.

### **2.7.5 Emosi Apresiatif (*Appreciative emotions*)**

Dalam klasifikasi ini emosi apresiatif, Krech (1974), menyebutkan tidak ada perlakuan jelas yang diberikan pada dua kelas emosi lainnya. Apresiatif, yang terdiri dari perasaan kekaguman dan keheranan, yang berasal dari keseluruhan perasaan seseorang untuk menikmati dan menghargai setiap individu. Cooperrider dan Avital (2004), juga menyebutkan memahami apa yang dianggap berharga bagi seseorang, juga apa yang membantu mereka berkembang, dan apa yang membuat mereka tetap positif setiap hari adalah bagian dari apresiasi (Naude et al.,

2014). Dengan demikian emosi apresiatif penting untuk dapat meningkatkan kebahagiaan dan memperkuat hubungan antar sesama individu. Dengan mengekspresikan rasa syukur, dan fokus pada hal positif, maka kita dapat mengembangkan rasa apresiatif dan menikmati hidup.

#### **2.7.6 Suasana Hati (Mood)**

Sedangkan suasana hati (mood), Krech (1974), menyebutkan keadaan emosional yang meresap dan yang sangat sulit untuk dihubungkan dengan aspek-aspek nyata dari situasi langsung, misalnya sedih, cemas, dan bahagia. Semua pengalaman seseorang biasanya diwarnai oleh suasana hati mereka. Hal ini sependapat dengan Zevon dan Tellegen (1982), menyatakan secara deskriptif suasana hati (mood) bersifat bipolar sedangkan secara afektif unipolar (Hanifati, 2015). Dengan demikian ketika seseorang mengalami keadaan yang menyenangkan atau tidak menyenangkan, tidak berarti bahwa mereka tidak 23 mengalami keadaan yang tidak menyenangkan pada saat yang bersamaan. Namun, itu tidak berarti bahwa ketika seseorang mengalami keadaan yang menyenangkan.

#### **2.6 Manga**

Istilah *manga* mengacu pada gaya dan budaya pembuatan komik Jepang yang unik. Manga memiliki sejarah yang panjang dan kaya, *manga* telah menjadi fenomena yang sangat populer di seluruh dunia. Seperti halnya Masluchi & Aryanto (2020), menyebutkan bahwa manga berasal dari bahasa Jepang untuk komik, tetapi istilah tersebut menjadi populer karena merambah gaya visual yang dibawanya. Sekarang, manga telah menjadi lebih populer dan telah menginvasi banyak kebudayaan di seluruh dunia dengan pengaruhnya. Fahrani et al., (2021) juga menyatakan bahwa *manga* dalam sejarah perkembangan cerita bergambar

sangatlah berpengaruh dan memiliki sejarah panjang di negara Jepang. Dapat disimpulkan bahwa *manga* adalah jenis budaya dan seni yang populer di Jepang dan bahkan di seluruh dunia. *Manga* memiliki sejarah yang mendalam, jauh melampaui sekedar hiburan, dan telah membentuk nilai-nilai moral dan gaya visual.

Adapun genre *manga* yang mengacu pada kategori atau jenis cerita yang ditemukan dalam komik atau novel grafis asal Jepang. Sama seperti buku atau film, *manga* memiliki banyak genre yang berbeda, yang dibedakan berdasarkan tema, gaya cerita, dan target pembaca. Seperti halnya Bryce & Davis (2010), menyatakan genre *manga* antara lain: 1) *manga* fantasi yang bercerita tentang hal-hal yang tidak masuk akal 2) *manga* historis yang bertemakan sejarah 3) *manga* humor berberitakan komedi dan hiburan 4) spiritual *manga* yang berbicara tentang agama dan kepercayaan manusia 5) *science fiction* yang berbicara tentang teknologi modern dan sains, sedangkan *shonen* dan *seinen* adalah jenis *manga* yang ditujukan untuk pembaca laki-laki, sedangkan *shoujo* adalah jenis *manga* yang ditujukan untuk pembaca wanita (Fahrani et al., 2021).

## **2.7 Manga Sebagai Karya Sastra**

Manga memiliki banyak potensi sebagai karya sastra meskipun sering dianggap sekedar komik atau hiburan semata. Menurut Farhan & Ferbrianty (2021), komik atau *manga* adalah salah satu jenis sastra yang tidak terlepas dari penggambaran psikologis pada tokoh-tokoh ceritanya. Komik adalah jenis seni yang terdiri dari gambar tetap yang disusun sedemikian rupa, dengan teks yang dimaksudkan untuk memberikan informasi kepada pembaca. Maka dapat disimpulkan *manga* sebagai karya sastra memiliki kemampuan untuk

menyampaikan pesan, emosi, dan ide-ide yang kompleks melalui penggunaan gambar dan narasi.

### **2.2.1 Unsur Pembentuk Manga**

#### **A. Unsur Intrinsik**

Tentu karya sastra, baik itu novel, puisi, drama, atau bahkan manga pasti dibangun dari berbagai unsur yang saling berhubungan. Seperti halnya Nurgiyantoro (2018), menyatakan unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri disebut unsur intrinsik. Unsur-unsur ini lah yang secara langsung membangun cerita dan menciptakan karya sastra. Unsur-unsur intrinsik yang dimaksud dalam penelitian adalah tema, cerita, tokoh dan penokohan, plot, dan latar (Hamidi, 2018).

#### **1. Tema**

Menurut Hamidi (2018), Tema adalah dasar penting dari karya sastra karena merupakan awal yang harus disiapkan seseorang sebelum menulis. Disisi lain Baldick (2001), mengemukakan bahwa tema adalah gagasan abstrak utama yang muncul dalam karya sastra atau yang berulang kali muncul dalam motif, baik secara eksplisit maupun implisit (Nurgiyantoro, 2018). Dapat disimpulkan dalam karya sastra, termasuk *manga*, tema adalah ide utama atau pesan yang ingin disampaikan oleh penulis kepada pembacanya.

#### **2. Cerita**

Kumpulan kejadian logis dan menarik untuk dibaca atau didengarkan disebut dengan cerita (Hamidi, 2018). Forster (1970) juga berpendapat bahwa cerita merupakan narasi, di mana peristiwa disusun secara

sengaja dalam urutan waktu tertentu (Nurgiyantoro, 2018). Dalam sebuah cerita terdapat peristiwa atau peristiwa yang dialami oleh karakter yang diatur dari awal hingga akhir (Hamidi, 2018). Jadi peristiwa-peristiwa itulah yang akan membuat pembaca senang membaca ceritanya. Bagus atau tidaknya cerita akan memengaruhi keinginan seseorang untuk terus membacanya sampai selesai atau tidak.

### 3. Tokoh dan Penokohan

Menurut Baldick (2001), tokoh dalam cerita fiksi atau drama disebut sebagai tokoh, sedangkan penokohan adalah ketika tokoh hadir dalam cerita, baik secara langsung maupun tidak langsung, dan mengundang pembaca untuk menafsirkan kualitas dirinya melalui kata-kata dan tindakannya (Nurgiyantoro, 2018). Dengan demikian dalam sebuah cerita, tokoh adalah pelaku yang menggerakkan plot, mengalami konflik, dan memberikan warna kepada cerita. Sedangkan cara penulis menggambarkan karakter tokoh tersebut dikenal sebagai penokohan.

### 4. Plot

Menurut Baldick (2001), plot merupakan pola peristiwa dan situasi dalam teks drama atau fiksi yang dipilih dan disusun dengan tujuan menciptakan suspense dan kejutan bagi pembaca melalui hubungan kualitas dan efek (Nurgiyantoro, 2018). Hal ini sejalan dengan Foster (1970), mengatakan bahwa plot sebuah cerita fiksi harus memiliki misteri dan konflik yang menarik atau bahkan mencekam pembaca (Nurgiyantoro, 2018). Maka plot merupakan urutan peristiwa yang

membentuk sebuah cerita. Plot ini lah yang menghubungkan unsur-unsur intrinsik, seperti tokoh, latar, dan tema.

## 5. Latar

Menurut Abrams (1999), latar atau setting, juga disebut sebagai landas tumpu, menunjukkan pemahaman kita tentang tempat, hubungan waktu sejarah, dan lingkungan sosial tempat peristiwa yang diceritakan (Nurgiyantoro, 2018). Sedangkan menurut Nurgiyantoro (2018), unsur latar dibedakan menjadi tiga unsur pokok: 1) latar tempat, menunjukkan peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. 2) latar waktu, berhubungan dengan masalah “kapan” terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. 3) latar sosial budaya, menunjukkan pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat yang diceritakan dalam karya fiksi. Dari dua pendapat di atas maka latar dalam sebuah cerita adalah tempat, waktu, suasana dimana peristiwa-peristiwa dalam cerita itu terjadi.

### B. Unsur Ekstrinsik

Disisi lain unsur ekstrinsik, unsur yang terjadi di luar karya sastra tetapi berdampak pada pembuatan dan penafsirannya. Seperti halnya Nurgiyantoro (2018), unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada diluar text sastra, tetapi secara tidak langsung memengaruhi pembentukan text sastra. Dengan demikian unsur ekstrinsik sebagai latar belakang yang membentuk cara pengarang berpikir dan menciptakan karyanya, meskipun tidak secara langsung terlibat dalam cerita.

### 2.2.2 Unsur-Unsur pada Manga

Pada dasarnya *manga* merupakan seni visual yang menggabungkan gambar dan teks untuk menyampaikan cerita. Unsur-unsur elemen penting yang membentuk sebuah *manga*. Menurut Eisner (1985), terdapat dua elemen penting yaitu gambar dan kata (Morsi, 2022). Berbeda dengan McCloud (1993), karena kata digunakan sebagai simbol. Untuk suara yang diubah menjadi bentuk grafis, phonogram dimasukkan ke dalam balon kata yang merujuk pada dialog atau ujaran dan caption yang berisi cerita (Morsi, 2022). Dalam komik, ada banyak istilah yang berbeda yang digunakan oleh beberapa ahli, tetapi konsep dasar yang sama berlaku untuk semua istilah: gambar, *motion/action lines*, phonogram, dan panel.

#### A. Gambar Karakter

Menurut McCloud (1993), untuk membuat gambar karakter yang hidup dan meyakinkan, ada tiga tolak ukur diantaranya: rancangan karakter, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh (Morsi, 2022). Bahasa tubuh sangat penting karena dapat mengungkapkan perasaan, pikiran, dan niat. Bahkan tanpa kita sadari melalui gerakan tubuh, ekspresi wajah, postur, kontak mata, dan gestur lainnya. Menurut McCloud (1993), Mereka-reka karakter berdasarkan inspirasi atau sesuai dengan gaya dan preferensi individu dikenal sebagai rancangan karakter (Morsi, 2022). Sedangkan menurut Morsi (2022), komunikasi rupa kompulsif menggunakan ekspresi wajah untuk menampilkan emosi karakter secara grafis dan menarik perhatian pembaca terhadap karakter. Menurut Musnur & Faiz (2019), juga berpendapat penggambaran tiap ekspresi memiliki perbedaannya tersendiri yaitu:



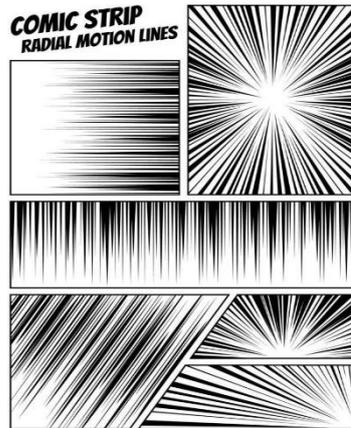
*Gambar 2 2 Ekspresi emosi*  
Sumber: <https://id.pinterest.com/>

1. Senang: ditunjukkan dengan mulut yang terbuka atau tersenyum, garis-garis diagonal yang melingkari pipi, dan beberapa digambarkan dengan garis efek di sekitar kepala atau wajah.
2. Sedih: digambarkan dengan mulut berbentuk kotak yang tertutup atau terbuka, garis lengkung berirama yang menyerupai air mata, postur badan yang melengkung ke bawah, dan juga garis efek bulatan kecil yang menyerupai percikan air mata di sekitar wajah.
3. Terkejut: Sangat mirip dengan kesedihan, tetapi tidak ada garis yang menunjukkan air mata dan air matanya. Wajahnya dibuat lebih aneh seperti matanya keluar, dan dia berdiri dengan lebih kaku. Garis efek yang berlebihan biasanya juga disertakan.
4. Kecewa: hanya menggambarkan garis efek horizontal dan vertikal, dan hampir tidak memperhatikan ekspresi wajah.

5. Bersemangat: Adanya berbagai gambar tangan dan garis lengkung di sekitarnya menunjukkan bahwa karakter sedang melakukan sesuatu dengan cepat.
6. Bingung: digambarkan dengan garis efek yang menggambarkan percikan keringat dan mulut yang melengkung tidak berirama atau zigzag
7. Marah: ditunjukkan dengan mulut yang terbuka lebar atau setengah terbuka, dengan banyak garis yang tajam di seluruh tubuh dan wajah.
8. Malu: digambarkan dengan garis-garis diagonal di hampir seluruh permukaan wajah, juga adanya garis efek lengkung di sekitar tubuh.

#### B. *Motion/Action Lines*

Menurut Morsi (2018), salah satu elemen visual komik yang digunakan oleh ilustrator untuk menggambarkan suatu gerakan adalah garis gerakan/aksi atau garis yang menggambarkan efek gerakan. Sedangkan menurut McCloud (1993), pada awalnya menyatakan bahwa garis gerak atau gerakan jalur adalah upaya yang tidak bermoral dan bahkan hampir nekat untuk menggambarkan jalur suatu objek yang bergerak dalam media gambar (Morsi, 2018).



Gambar 2 3 Motion/Action lines pada manga  
Sumber: <https://id.pinterest.com/>

Garis-garis ini lah yang muncul di belakang benda atau orang yang bergerak. Didalam *manga* digunakan untuk menunjukkan konsep kecepatan dan Gerakan secara visual.

### C. Phonogram

Pembaca tidak dapat mendengar dalam komik, hanya saja mereka dapat melihat. Menurut Morsi (2018), dalam komik, phonogram digunakan untuk dua tujuan: sebagai lambang ucap (dalam konteks dialog, monolog, atau narasi) dan sebagai lambang efek suara. Seperti halnya McCloud (1993), menyatakan dalam komik, tampilan phonogram diklasifikasikan menjadi beberapa kategori: suara keras (loudness) yang ditunjukkan dengan ukuran yang besar, miring, dan bertanda seru; warna nada (timbre) ditunjukkan oleh kualitas suara, yang ditunjukkan dengan tingkat kekasaran bentuk, seperti bergelombang, tajam, samar, dan sebagainya; asosiasi adalah gaya dan bentuk huruf yang mewakili atau menyerupai sumber suara; integrasi grafis adalah huruf yang dicampur dengan gambar sebagai efek suara (Nurlatifah, 2020).

Dalam komik, menurut McCloud (2006), ada tujuh pola hubungan antara gambar (*picture*) dan kata (*word*) diantaranya:

1. Kata – Spesifik:

Peran kata lebih penting daripada gambar, dan gambar hanya membantu melihat kata.



Gambar 2 4 Kata spesifik pada phonogram  
Sumber: McCloud (2006: 130)

2. Gambar – Spesifik:

Gambar dapat bercerita sendiri, tetapi kata menegaskan adegan.



Gambar 2 5 Gambar spesifik pada phonogram  
Sumber: McCloud (2006: 130)

3. Duo – Spesifik:

Gambar dan kata berbicara tentang satu hal yang hal yang sama.



Gambar 2 6 Duo spesifik  
Sumber: McCloud (2006: 130)

4. Intereksi (berpotongan):

Baik gambar maupun kata memberikan deskripsi kata.



*Gambar 2 7 Intereksi pada phonogram*

Sumber: McCloud (2007: 130)

5. Interdependen:

Gambar dan kata bekerja sama untuk melukiskan ide-ide yang tidak dapat dijelaskan dengan salah satu diantaranya, sehingga ketika keduanya bergabung, kata melakukan tugasnya sebagai pemancar yang tidak dapat berdiri sendiri. Selain itu, kata tidak dapat mendeskripsikan visual, dan visual juga tidak dapat menunjukkan apa yang dimaksud oleh kata.

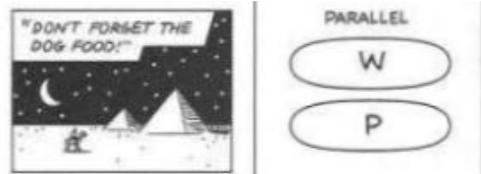


*Gambar 2 8 Interdependen pada phonogram*

Sumber: McCloud (2006: 130)

6. Paralel:

Di sini, kata dan gambar adalah dua entitas terpisah yang dapat berdiri sendiri tanpa hubungan visual, kecuali dalam konteks cerita. Panel berikutnya akan menentukan hasil dari hubungan paralel ini.



*Gambar 2 9 Paralel pada phonogram*

Sumber: McCloud (2006: 130)

#### 7. Montase:

Jika kata dan gambar digabungkan, maka kata itu sendiri adalah kesatuan grafis dengan gambar atau ilustrasi.



*Gambar 2 10 Montase pada phonogram*

Sumber: McCloud (2007: 130)

#### D. Panel

Kotak atau bingkai yang digunakan untuk menampung gambar dan teks dalam sebuah komik. Pembaca dibawa melalui alur cerita oleh panel-panel kecil ini. Setiap panel komik menampilkan fragmentasi adegan yang berbeda, seperti frame film. Demikian pula, komikus akan menggunakan analogi sinematografi untuk mengoperasikan panel (McCloud, 2006).

Menurut Nurlatifah (2020), Ada beberapa jenis panel yang digunakan dalam komik, yaitu sebagai berikut.

##### 1. Panel baris

Panel dibaca secara horizontal dari kiri ke kanan atau sebaliknya. Ada banyak format standar, seperti 2×2, 2×3, 3×2, 3×3, dan 4×2, tetapi yang paling umum adalah 3×3, 3×2, dan 4×2.



*Gambar 2 11 Panel baris*

Sumber: <http://makingcomics.spiltink.org/>

## 2. Panel kolom

Panel kolom dibaca dari atas ke bawah. Panel kolom juga dibagi menjadi format regular dan irregular. Untuk format regular, dapat menggunakan susunan seperti 1×2, 1×3, 1×4, 2×2, 2×4, 3×2, dan 2×4, antara lain.



*Gambar 2 12 Panel kolom*

Sumber: <http://makingcomics.spiltink.org/>

## 3. Kombinasi

Kombinasi panel baris dan kolom pada satu halaman. Susunan dan ukuran panel ini tidak teratur.



Gambar 2 13 Panel kombinasi  
Sumber: <http://makingcomics.spiltink.org/>

#### 4. *Layout diagonal*

*Layout diagonal*, tidak mematuhi aturan panel baris atau kolom atau vertikal.



Gambar 2 14 Panel layout  
Sumber: <http://www.thegeeklygrind.com/>

#### 5. *Caption panel*

Jenis susunan panel ini hanya mengandung gambar dan kata-kata dan biasanya lebih kecil daripada jenis panel lainnya.



Gambar 2 15 Panel caption  
 Sumber: <https://medium.com/>

## 6. Inset

Panel ini merupakan jenis susunan panel di mana gambar lain mengelilingi bagian luarnya, tetapi tanpa teks. Adegan di dalam frame panel tetap terkait dengan gambar di sekitarnya.



Gambar 2 16 Panel inset  
 Sumber: <https://www.lynda.com/>

## 7. Overlapping panels

Panel ini diletakkan di atas panel lainnya untuk memberikan kesan menumpuk.



*Gambar 2 17 Panel Overlapping*  
Sumber: <https://id.pinterest.com/>

#### 8. *Broken frames*

Jenis panel digambar keluar dari bingkai. Beberapa elemen bahkan masuk ke panel lainnya.



*Gambar 2 18 Panel broken*  
Sumber: <https://www.popoptiq.com/>

Salah satu komponen penting dalam komik adalah balon dialog, yang digunakan untuk menampilkan ucapan atau pikiran karakter. Balon dialog ini merupakan wadah visual untuk teks yang memnerikan suara dan kehidupan karakter. Balon kata hampir sama dengan panel, yaitu membingkai dan membatasi ruang. Namun, panel membatasi ruang dan waktu, balon kata juga menggabungkan phonogram dialog dan cerita. Dalam komik, balon kata juga

berfungsi untuk menyampaikan emosi atau intensitas suara yang digambarkan (Nurlatifah, 2020).

Menurut Musnur & Faiz (2019) balon kata memiliki fungsi yang berbeda-beda. Penggunaan balon kata tersebut yaitu:

1. Balon kata normal

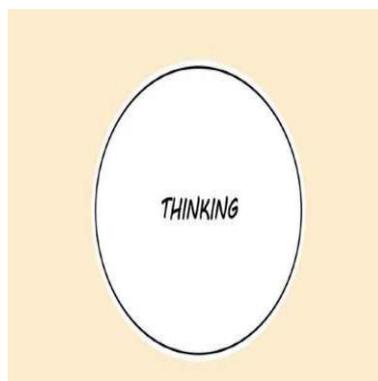
Balon kata normal biasanya digunakan untuk memasukkan percakapan biasa.



*Gambar 2 19 Balon kata normal*  
Sumber: <https://animeoutline.com/>

2. Balon kata monolog

Digunakan untuk memulai diskusi antara karakter dan dirinya sendiri.



*Gambar 2 20 Balon kata monolog*  
Sumber: <https://animeoutline.com/>

3. Balon kata bergumam

Semacam balon kata di mana kata gumaman diletakkan di dekat karakter berukuran kecil. seperti "hmm", "eh?", "hng?", dan sebagainya.



Gambar 2 21 Balon kata bergumam  
Sumber: <https://animeoutline.com/>

#### 4. Balon kata berteriak

Digunakan untuk menempatkan kata atau kalimat yang keras dan agresif. Untuk memberikan kesan yang lebih dinamis, Anda dapat menggunakan font biasa atau tulisan tangan.



Gambar 2 22 Balon kata berteriak  
Sumber: <https://animeoutline.com/>

#### 5. Balon kata simbol

Merupakan balon kata yang dipenuhi dengan simbol untuk menampilkan bunyi atau suara non-verbal, seperti suara tangisan.



*Gambar 2 23 Balon kata simbol*  
Sumber: <https://animeoutline.com/>

#### 6. Balon kata narasi

Merupakan balon kata yang digunakan untuk menceritakan kisah dan memberi pembaca informasi tambahan.



*Gambar 2 24 Balon kata narasi*  
Sumber: <https://animeoutline.com/>

Pada dasarnya, manga adalah jenis seni yang menggabungkan gambar dan teks untuk menceritakan sebuah kisah. Unsur-unsur diatas lah yang merupakan penunjang pada *manga* dalam menyampaikan cerita dan menciptakan pengalaman membaca yang berbeda.

## 2.8 Manga Sanzennenme no kamitaiou

### 2.8.1 Identitas manga



Gambar 2 25 Manga sanzennenme no kamitaiou

Judul	: God's response to the 3000th year
Judul Asli	: 三千年目の神対応
Penulis	: Katou, Fumitaka
Penerbit	: Kodansha
Tahun Terbit	: 2020
Bahasa	: Jepang
Jumlah Halaman	: vol 1, 143 Halaman : vol 2, 143 Halaman : vol 3, 159 Halaman
ISBN	: vol 1, 978-06-523662-8 : vol 2, 978-06-525097-6 : vol 3, 978-06-525097-6
Dimensi	: 19 x 18 x 1.4 cm

## 2.8.2 Unsur pembentuk manga

### A. Unsur intrinsik

#### a. Tema

Tema pada *manga* ini berupa romantic subtext mengacu pada tema cinta atau romansa yang tersembunyi di dalam cerita. Mirip dengan sebuah pesan tersembunyi yang perlu dibaca di antara peristiwa dan baris dialog.

#### b. Cerita

Adapun cerita yang terdapat pada manga ini adalah mitama harus mencari suatu segel yang hilang karena merupakan salah satu syarat untuk memenuhi pernikahannya. Saat pencarian suatu segel pada suatu kuil pertemuan mitama dengan hiyori terlihat tidak akur karena hiyori bisa dibilang sedikit genit kepada juuzou. Mitama sendiri sedikit cemburu dan kesal.

#### c. Tokoh dan Penokohan

1) Mitama Kamikino merupakan tokoh utama dalam manga, dia adalah seorang gadis dewa yang ingin menjadi manusia biasa pada umumnya. Dia selalu memperhatikan tingkah laku manusia, dimana dia bertemu dengan Juuzou.

2) Shiba Juuzou merupakan salah satu tokoh utama dalam manga, dia adalah seorang remaja biasa yang secara kebetulan dapat melihat mitama.

3) Amanogawa Hiyori tokoh tambahan, dia seorang miko (gadis kuil) yang sedikit menyukai Juuzou hingga Mitami cemburu.

d. Plot

Plot dalam *manga* ini berupa alur maju seperti Namanya, alir ini mengalir secara linear, dari awal hingga akhir cerita. Peristiwa-peristiwa disusun secara kronologis, tanpa adanya lompatan waktu yang signifikan.

e. Latar

Dalam *manga Sanzennen me no kamitaiou* ini kejadian berlangsung di beberapa tempat, yaitu hutan, kuil, onsen, rumah Mitami. Sedangkan latar waktu yang banyak digunakan adalah pagi dan siang hari.

B. Unsur ekstrinsik

Katou Fumitaka sangat mahir dalam membuat *background* dengan *Japanese style* seperti patung-patung Buddha, kuil, *post apoclypst*, dan dewa-dewaan hampir semua ada di setiap ceritanya. Tidak heran pada *manga Sanzennenme no kamitaiou* tergambar banyaknya kuil, maupun patung pada setiap gambarnya.