

BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Komik merupakan sebuah gambar atau lambang yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu demi menyampaikan informasi atau untuk mendapatkan apresiasi dari pembacanya (Mccloud, 1993, h.9). Komik terdiri dari berbagai macam *genre*, masing-masing *genre* berperan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai macam gaya. Semisal *genre slice of life* umumnya menunjukkan cerita kehidupan sehari-hari akan memiliki gaya penyampaian dengan menggambarkan kehidupan sekolah atau ruang lingkup keluarga, sedangkan *genre action* menyuguhkan cerita dengan alur yang menegangkan dan kompleks umumnya menggambarkan kisah pertarungan yang berujung pada pertumpahan darah.

Jepang merupakan sebuah negara yang memiliki dominasi kuat karena ditunjang oleh aspek budaya dan karakter yang suportif, sehingga mendukung kemajuan negaranya. Bagi masyarakat Jepang, aspek budaya merupakan suatu komoditas yang memiliki nilai tinggi untuk menjunjung suatu citra positif. Sehingga berbagai macam produk dan budaya Jepang disebarluaskan ke seluruh dunia, seperti: musik, film, *anime*, makanan, dan *manga* (Ekawardhani dan Yanti, 2012, h.25).

Oyasumi Punpun merupakan komik Jepang atau *Manga* yang memiliki jalan cerita yang tragis. Tokoh utama komik ini bernama Punpun, ia dilatarbelakangi lingkungan yang buruk; mulai dari lingkungan sekolah hingga lingkungan keluarganya. Kedua orangtuanya gagal memenuhi peran sebagai orangtua yang baik dan suportif, sehingga Punpun tumbuh memiliki kepribadian yang menyimpang di masa dewasa karena tidak mengenal cinta dari kedua orangtuanya.

Tokoh Utama pada komik Oyasumi Punpun digambarkan dengan bentuk yang tidak stabil. Wujud dasarnya adalah seekor burung putih, namun komikus komik ini memilih untuk bermain dengan segi visual pada tokoh utama dengan mengubah bentuknya menjadi berbagai simbol dan lambang. Punpun seringkali berubah bentuk menjadi berbagai macam simbol ketika ia merasakan emosi tertentu, mulai dari

bentuk dasar seekor burung, limas, bayangan bertanduk, bayangan bermata empat, hingga hampir sepenuhnya menjelma menjadi manusia yang berkontradiksi dengan wujud awal dibuatnya tokoh utama dalam komik ini. Ketika bersama Aiko Tanaka, bentuk badan Punpun lebih sering menjelma menjadi manusia sedangkan bentuk kepalanya cenderung hitam pekat dan menggambarkan beberapa simbol tertentu. Namun ketika bersama dengan Sachi Nanjou, badan dan kepala Punpun tetap dalam bentuk burung putih. Hal ini menunjukkan bahwa ketika bersama Sachi, emosi Punpun jauh lebih stabil. Sedangkan ketika bersama Aiko, emosi Punpun jauh lebih meluap-luap dan tak jarang Punpun teringat masa kecilnya yang tidak bahagia.

Terdapat wujud Tuhan yang dimunculkan dalam bentuk manusia dan juga benda-benda mati dalam komik ini, Beberapa tokoh dalam komik Oyasumi Punpun pun dapat berinteraksi dengan Tuhannya masing-masing. Tokoh Tuhan, terutama *Afro God* di komik Oyasumi Punpun memiliki watak sarkastik, sehingga kontras dengan penggambaran Tuhan penyayang yang diajarkan dalam kitab agama.

Adapun urgensi penelitian yang dilakukan pada penelitian sebelumnya di mata kuliah Penelitian Desain, penulis meneliti mengenai dampak membaca komik Oyasumi Punpun kepada pembaca. Hasil survei menunjukkan bahwa komik ini dapat menjadi sarana pembaca untuk merefleksikan diri dikarenakan komik ini mampu menguraikan gambaran faktual terhadap kondisi masyarakat melalui visualisasi yang unik. Tidak sedikit pembaca yang mengalami hal serupa dengan beberapa tokoh di komik ini, dan tak jarang pembaca dapat memahami apa yang tokoh utama rasakan melalui narasi dan monolog tokoh utama. Emosi positif yang dirasakan pembaca diantaranya seperti; merasakan adanya harapan dalam hidup, tumbuh empati terhadap orang-orang, dan berkeinginan untuk menjadi pribadi yang baik.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang sudah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

- Bentuk emosi seperti apa saja yang dirasakan oleh tokoh utama sehingga tokoh utama mengubah bentuknya menjadi berbagai macam simbol?
- Bagaimana perubahan wujud tokoh utama ketika dihadapkan atau berinteraksi secara langsung dengan tokoh tertentu di dalam komik?
- Makna apa yang dapat dikaji dari simbol penyatu yang ditunjukkan oleh tokoh utama dan tokoh Tuhan di komik Oyasumi Punpun menggunakan pendekatan semiotika?

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan diatas, rumusan masalah yang dapat ditarik adalah, mengidentifikasi makna-makna yang terdapat pada tokoh utama dan tokoh Tuhan dalam komik Oyasumi Punpun menggunakan mitos untuk memperkuat gagasan dari objek yang diteliti.

1.4 Batasan Penelitian

Adapun batasan masalah yang digunakan untuk membatasi penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

- Mengambil adegan-adegan dimana wujud tokoh mulai berubah-ubah wujudnya secara tidak stabil dari remaja hingga dewasa.
- Mengambil adegan ketika tokoh berubah bentuk sesuai dengan interaksinya dengan tokoh lain dalam komik.
- Mendefinisikan arti dari simbol-simbol dalam komik melalui mitos yang berdasar pada struktur sosial dan budaya.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan meliputi diadakannya penelitian sebagai berikut:

- Memberikan pemaknaan simbol-simbol terkait pada Komik Oyasumi Punpun yang diaplikasikan secara langsung pada tokoh utama dalam komik itu sendiri sebagai sumber referensi.

- Memberikan penjelasan terkait adegan atau dialog yang memengaruhi perubahan simbol-simbol pada kepala tokoh utama ketika berinteraksi dengan tokoh lainnya.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam melakukan penelitian tinjauan visual Komik Oyasumi Punpun diantaranya adalah sebagai berikut:

- Mendapatkan pengetahuan dan wawasan kepada komikus terkait cara memainkan visualisasi secara liar dengan menyisipkan makna konseptual untuk mengejutkan audiens dalam berbagai aspek.
- Mendapatkan pemahaman secara umum mengenai pemaknaan simbol-simbol pada komik Oyasumi Punpun untuk dijadikan acuan atau referensi pada perancangan komik maupun penelitian terkait.

1.7 Penelitian Terdahulu & Posisi Penelitian

1.7.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu oleh Muhammad Luthfi Habibi dengan judul “Representasi Perempuan dalam Komik Indonesia” pada periode 2013-2014. Terdapat empat jenis objek kajian terpilih, diantaranya adalah: Garudayana Saga 1, Setan Jalanan 1, Arigato Macaroni-Round 1, dan Grey and Jingga-The Twilight yang akan dianalisis menggunakan semiotika Roland Barthes. Bagian-bagian yang akan dianalisis merupakan aksi-aksi terpilih berdasarkan 3 perwujudan budaya pada setiap tokoh perempuan dari masing-masing elemen komik. Dari penelitiannya, terdapat beberapa penggambaran perempuan yang menampilkan isu-isu maskulinitas, bias gender, dan berkaitan dengan nilai ideal. Hal ini disebabkan oleh cara pandang kreator laki-laki yang dipengaruhi oleh keadaan sosial politik yang cenderung patriarki.

1.7.2 Posisi Penelitian

Penelitian dengan judul “Tinjauan Visual Komik Oyasumi Punpun Menggunakan Semiotika Roland Barthes” merupakan penelitian yang mengkaji unsur-unsur visual dalam komik berupa tanda-tanda pada tokoh utama dan wujud Tuhan. Penelitian ini

ditujukan sebagai acuan atau sumber referensi bagi peneliti yang mengkaji komik Oyasumi Punpun atau memiliki objek kajian serupa, khususnya komik Jepang beformat *digital*. Selain sebagai referensi pada objek yang serupa, penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti yang memiliki metode pendekatan semiotika Roland Barthes untuk mengkaji unsur-unsur atau elemen-elemen visual dalam objek.

1.8 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan untuk melengkapi data penelitian ini, yaitu metode kualitatif dengan pendekatan semiotika. Neuman dalam Somantri (2005) Data yang didapatkan dari hasil penelitian kualitatif umumnya bersifat subjektif dengan mendahulukan proses dan peristiwa secara interaktif, sehingga peneliti akan berinteraksi langsung dengan subjek atau objek yang ditelitinya. Sedangkan ilmu semiotika merupakan ilmu yang menggabungkan karya sastra dengan nilai-nilai dan makna melalui proses interpretasi frasa dan paradigma. (Asriningsari dan Umayu, 2010, h.19).

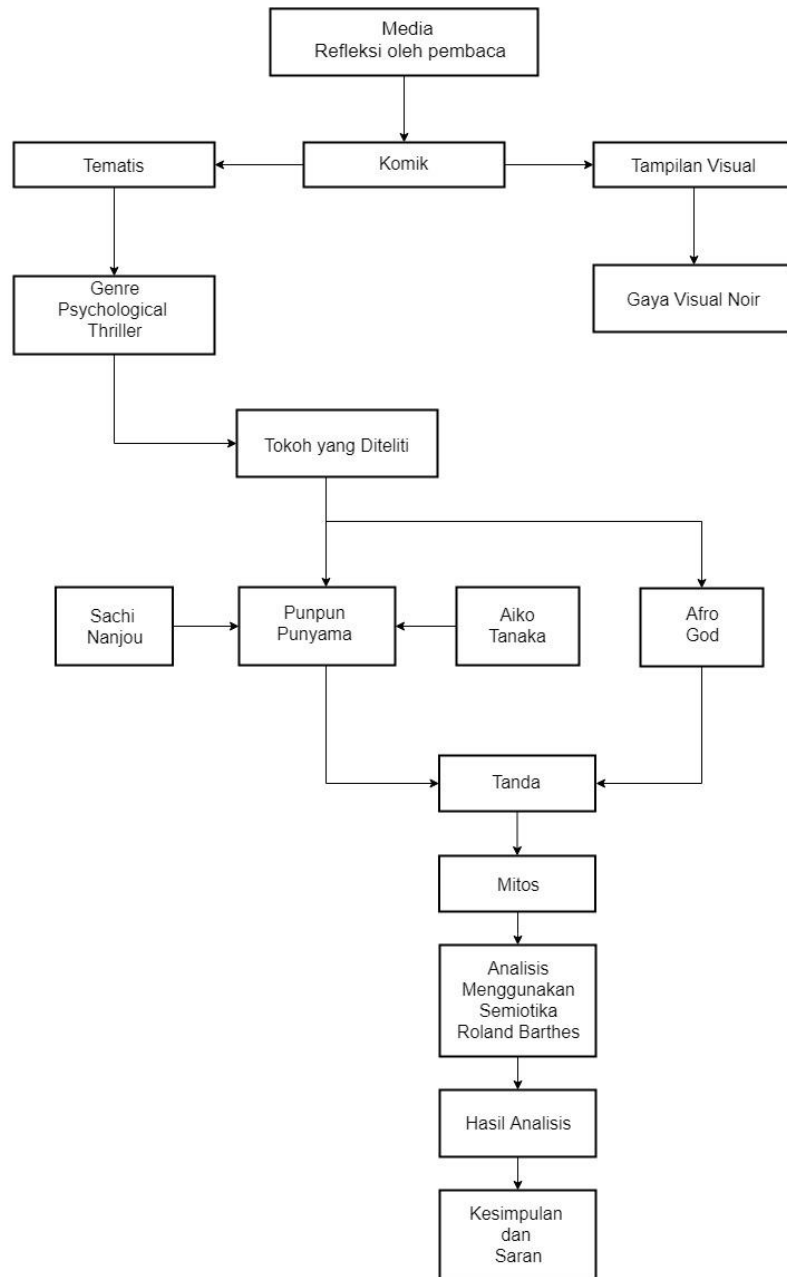
Proses pengumpulan data yang digunakan adalah Studi Pustaka. Nazir dalam Ainin (2017) menjelaskan bahwa Studi Pustaka merupakan suatu metode untuk mengumpulkan data yang kredibel dalam bentuk lisan berupa: buku, dokumen, catatan, laporan, literatur. Data tersebut dapat digunakan sebagai pemecahan masalah dari penelitian yang sedang diteliti.

Selain data mengenai perkembangan komik dan sejarahnya, diperlukan juga Studi Pustaka mengenai budaya Jepang untuk melengkapi data dalam penelitian ini dikarenakan data-data yang dikumpulkan tersebut akan dijadikan pembanding dalam menganalisis visualisasi tokoh utama dalam komik yang didasari oleh konstruksi sosial budaya Jepang. Adapun data tambahan yang melengkapi penelitian ini, yakni dengan menyisipkan beberapa studi mengenai budaya Jepang yang terpengaruh oleh budaya Barat. Data mengenai budaya Jepang yang terpengaruh oleh budaya Barat ini

akan dijadikan sebagai pelengkap data dalam menganalisis tokoh Tuhan dalam wujud lelaki sipit berkacamata dengan rambut kribo di dalam komik.

1.9 Kerangka Penelitian

Berikut adalah bagan penelitian yang dirancang oleh penulis:



Gambar I.1 Kerangka Penelitian Komik Oyasumi Punpun
Sumber: Dokumentasi Pribadi

1.10 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menjelaskan tentang komik Oyasumi Punpun yang penulis angkat dalam sebuah penelitian dengan memaparkan masalah sebagai gambaran awal, kemudian menguraikan masalah-masalah tersebut menjadi beberapa poin penting. Penulis juga merancang bagan untuk pencarian data agar data yang dikumpulkan sesuai dengan prosedur dan data yang diperoleh akan lebih efisien.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini, teori hingga sejarah terkait objek yang diteliti akan dijelaskan secara menyeluruh. Mulai dari sejarah komik, jenis-jenis komik, *genre* komik, definisi gaya komik manga, dan pengertian mengenai semiotika, Komik Oyasumi Punpun, dan pengarang komik atau *mangaka*-nya.

BAB III KOMIK OYASUMI PUNPUN

Pada bab ini, penulis akan memberikan gambaran jelas berupa hasil tangkapan layar dari komik digital Oyasumi Punpun melalui ponsel pintar bagaimana ia berubah bentuk sebagai respons atas interaksi dengan beberapa tokoh tertentu juga memperlihatkan gambaran bagaimana tokoh menunjukkan emosinya dalam beberapa potongan narasi. Penulis juga akan memberikan hasil tangkapan layar bagaimana tokoh A (Aiko Tanaka) dan tokoh B (Sachi Nanjou) dapat memengaruhi emosi dan bentuk Punpun/Tokoh utama.

BAB IV TINJAUAN VISUAL KOMIK OYASUMI PUNPUN MELALUI SEMIOTIKA

Bab ini akan merupakan tahap analisis bentuk-bentuk tokoh utama/Punpun dalam komik Oyasumi Punpun menggunakan semiotika pemaknaan simbol-simbol.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini hanya akan membahas mengenai hasil dari penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis, penulis juga menerima saran dan masukan pada bab ini agar dapat berkontribusi dalam memperluas wawasan masyarakat baik secara umum maupun

secara khusus mengenai komik terutama komik yang memiliki jalan cerita tragis dan penggambaran visual yang eksentrik.