

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

II.1 Agama dan Kepercayaan di Jepang

Di Jepang, Buddha dikenal sebagai agama yang utama. Buddha merupakan sebuah agama kompleks yang dikenalkan oleh imigran dan disebarkan secara luas dengan mengenalkan keuntungan duniawi. Keuntungan duniawi ini berasal dari pemujaan kebajikan Buddha, meskipun sulit untuk mendapatkan keyakinan yang nyata dari pembelajaran ilmu kepercayaan Buddha. Gagasan yang terkenal luas dengan menyembah Buddha salah satunya adalah, terhindar dari segala musibah dan kebahagiaan akan datang (Shouson, 1967, h.9).

Dalam kepercayaan Buddha, angka memainkan peran-peran penting. Salah satunya adalah angka 4. Angka 4 sebagai kebenaran yang mulia, terdiri dari:

1. Kebenaran mulia atas penderitaan.
2. Kebenaran mulia atas sumber dari penderitaan.
3. Kebenaran mulia atas perhentian dari penderitaan dan sumber penderitaan.
4. Kebenaran mulia atas sebuah jalan yang menghubungkan perhentian dari penderitaan dengan sumber penderitaan.

Dua peran kebenaran mulia yang mengacu pada penderitaan dan sumber dari penderitaan merupakan refleksi dari kehidupan saat ini (masa sekarang), kedua aspek ini merupakan siklus yang akan terus berputar pada kehidupan. Sedangkan kebenaran atas perhentian dan kebenaran mengenai jalan yang menghubungkan pada perhentian merupakan metode untuk mengeliminasi penderitaan dan sumber penderitaan (Tsering, 2005, h.8).

Gan (眼) atau bola mata merupakan sebuah simbol dari penghakiman, pencerahan, dan kesadaran. Istilah *Gan* lebih condong pada fungsi spiritual, sehingga ‘mata’ pada konteks ini merupakan sebuah perwujudan dari seseorang yang memiliki derajat yang agung. Istilah *Gan* merupakan sebuah refleksi dari kepercayaan agama Buddha (A. Maalej dan Yu, 2011, h. 174).



Gambar II.1 Topeng Hyottoko

Sumber: https://img.theculturetrip.com/wp-content/uploads/2017/11/1224099343_2b6807d2da_o.jpg (Diakses pada 02/07/2019)

Selain agama, Jepang juga memiliki tradisi merayakan festival atau *matsuri* dalam bentuk pertunjukan di gedung teater, namun tak jarang juga diadakan di jalan dan di kuil. Para pemain atau penari akan mengenakan berbagai macam topeng hewan dengan kostum dan diiringi dengan alunan musik (Thornbury, 1997, h.1).

Festival ini diadakan sebagai ritual pemujaan atau perayaan kepada Dewa untuk mendatangkan keberuntungan. Tak hanya menggunakan kostum dan topeng hewan, beberapa pemain atau penari memiliki peran masing-masing, salah satunya adalah *Hyottoko*. *Hyottoko* merupakan salah satu tokoh dari seni penampilan musik tradisional Jepang, *Hyottoko* sendiri memiliki peran untuk menyampaikan pesan-pesan humor dan berdansa dengan konyol, bibirnya yang berbentuk bulat bermula dari percobaannya meniup api melalui sebuah bambu (Hyeonjeong, 2008, hal 86).

II.2 Pembentukan Karakter Masyarakat Jepang

Sama seperti negara lainnya, Jepang memiliki norma, nilai moral, dan etika yang berlaku dalam masyarakat. Nilai-nilai yang berlaku di Jepang harus dipenuhi untuk seluruh individu yang tinggal dalam negaranya sendiri, apabila nilai tersebut tidak dapat dipenuhi oleh suatu individu, maka akan ada sanksi sosial yang diberikan. Sanksi sosial sudah berlaku pada abad pertengahan di Jepang, seorang *Samurai*

diwajibkan untuk menumbuhkan kumis atau 髭 (hige). Seorang *Samurai* yang tidak memiliki kumis akan dipermalukan, maka dari itu *Samurai* bernama Hideyoshi Toyotomi menggunakan kumis palsu untuk memperlihatkan kejantannya. Namun setelah beberapa tahun kemudian, pemerintah kekaisaran Jepang menganggap kumis sebagai sebuah bentuk pemberontakan pemerintah dan para bangsawan kemudian mencukur habis kumisnya (Suzuki, 2014).

II.2.1 Pandangan Masyarakat Jepang dengan Orang Asing

Sebelum adanya hubungan konstan antara Jepang dengan Orang Eropa atau Orang Negro, Jepang selalu meromantisasi warna kulit yang putih seputih salju dan mencela warna kulit hitam sebagai warna kulit yang jelek. Hingga saat ini, masyarakat Jepang memandang warna kulit sebagai derajat kesempurnaan seseorang diikuti dengan karakteristik pada wajah orang tersebut. Sehingga ketika masyarakat Jepang dijajah oleh bangsa Eropa dan budak Negro, mereka menyamakan perawakan orang Eropa dengan hewan buas yang besar, sedangkan orang Negro dikait-kaitkan memiliki rupa yang mirip dengan iblis Jepang; pesek, hitam, dan memiliki bibir yang tebal dan berbadan besar (Wagatsuma, 1967, h.407).

Meskipun Jepang tidak menjadikan orang-orang berkulit hitam sebagai budak seperti para orang Amerika, (Kelsky dalam Aracena, 2017) karena kekalahan Jepang pada Perang Dunia II membuat pria Jepang merasa maskulinitasnya dilucuti oleh orang-orang berkulit hitam dan tidak dipandang menarik secara seksual oleh wanita Jepang. Oleh karena itu, pria Jepang memakai pakaian orang berkulit hitam, mendalami kultur hip-hop, dan meniru cara berbicara hingga aksen orang berkulit hitam. Terlebih lagi, pria berkulit hitam memiliki kesan atletik karena beberapa merek perlengkapan olahraga menggunakan model-model berkulit hitam dengan otot yang tegas.

Penafsiran mengenai pria Jepang yang lemah dan minim maskulinitas sangat memengaruhi rasa tidak percaya diri oleh pria Jepang. Pria Amerika yang bekerja sebagai prajurit dipandang maskulin dan diincar oleh beberapa wanita Jepang dalam konteks seksual, tak hanya proporsi badan prajurit Amerika yang besar, namun juga

sifatnya yang baik dan jantan. Pria berkulit hitam memiliki penafsiran yang berbeda oleh wanita Jepang, pria berkulit hitam cenderung dilebih-lebihkan secara seksual terutama pada ukuran badan dan alat vitalnya (Aracena, 2017, h. 69).

Masyarakat Jepang memiliki kebiasaan untuk memisahkan kebijakan dan peraturan yang ditetapkan dalam menghadapi orang asing agar melindungi kepentingan politik, sosial, dan ekonomi. Namun beberapa orang asing terutama golongan *Caucasian* tak jarang merasa terdiskriminasi atas perlakuan masyarakat Jepang meskipun perlakuan tersebut tidak bermaksud untuk mendiskriminasi. Sikap masyarakat Jepang terhadap orang asing maupun turis didasari oleh tradisi yang sudah terbentuk, turis yang hanya menetap dalam kurun waktu yang pendek untuk berlibur akan memiliki cara pandang yang berbeda dengan warga negara asing yang tinggal dalam kurun waktu yang lama. Turis akan merasa puas dengan menghabiskan waktu di Jepang dengan keramahan pelayanan yang diberikan, sedangkan untuk warga asing akan mengalami perselisihan mulai dari bahasa, etika, perbedaan nilai budaya sehingga akan lebih sulit untuk memahami satu sama lain jika tidak menyesuaikan dengan etika dan norma yang berlaku di Jepang (De Mente, 2011, h.79)

II.2.2 Kematian Sebagai Pelarian oleh Masyarakat Jepang

Ketika sudah tua manusia akan menghadapi kematian. Pada umur yang terbilang tidak produktif, masyarakat Jepang akan mengkhawatirkan kesehatan, penyakit, kesengsaraan, dan terbaring sakit di tempat tidur. Masyarakat Jepang yang lanjut usia dan tinggal bersama keluarga khawatir akan membebani anak-anaknya, sedangkan pada usia tersebut mereka juga akan merasa kesepian jika tinggal sendiri. Para masyarakat yang lanjut usia sudah kehilangan peran, tujuan, dan fungsi sosial dalam masyarakat. Ekspektasi hidup yang tinggi di masa muda mengakibatkan beberapa masyarakat Jepang terbebani di hari tua (Woss, 1984, h. 229).

II.3 Definisi Komik Secara Umum

Definisi komik secara menyeluruh menurut Favaro dalam Douglas (2019) menurutnya, komik tak hanya sebuah gambar atau simbol yang terjukstaposisi,

terdapat elemen-elemen intrinsik yang mengkualifikasikan komik, yakni: *value*, ikon, simbol, *style*, *paneling*, dan *gutter*.

Komik menguraikan dua fungsi elemen komunikasi utama, antara lain gambar dan tulisan. Kedua unsur elemen ini tidak dapat digabungkan dengan semena-mena, karena keduanya merupakan bentukan tunggal yang berdiri sendiri.

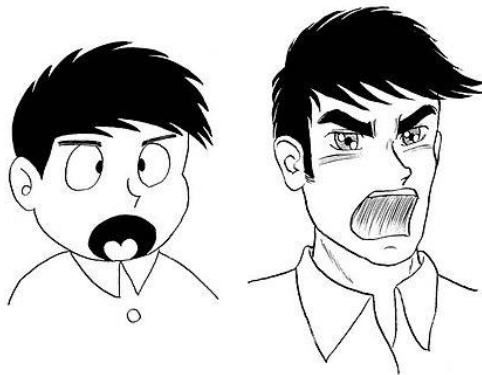
Eisner (1985) berpendapat bahwa, penggabungan tulisan dengan gambar sudah muncul pada abad pertengahan, kemudian mulai tidak digunakan lagi pada awal abad ke-16. Ketika tulisan tidak lagi digunakan, para seniman mulai menggambar dengan mengutamakan gestur, ekspresi, dan simbol untuk menyampaikan pesan kepada pembaca. Dikarenakan tidak efektif dan tergolong ambigu, penggabungan tulisan dalam sebuah ilustrasi mulai muncul lagi pada abad ke-18. Seniman menggunakan kesempatan ini agar tulisan dapat dimaknai dengan mudah, mulai dari penulisan suara yang ditimbulkan kendaraan, mengekspresikan pesan dalam benak tokoh, dan ide dalam susunan yang terstruktur (h.13).

II.4 Sejarah *Manga*

Johnson-Woods dalam Brophy (2010) Tezuka Osamu merupakan seorang *mangaka* yang menerbitkan *manga* dengan *genre Shonen-Jump* pada tahun 1940-1960 pascaperang di Jepang, *manga*-nya yang ikonik adalah Astro Boy. Gaya gambarnya yang melebih-lebihkan proporsi seperti mata yang besar dan bulat, hidung mungil, bibir yang setipis guratan pensil sudah dikenal hingga mendunia. Tidak hanya karena gaya gambar Osamu dan *manga*-nya yang sudah dikenal secara ikonik, Jepang juga sudah dikenal dengan kultur ‘topeng’ karena festival budayanya yang seringkali melibatkan topeng, seperti: kabuki, geisha, teater Noh, juga berbagai ilustrasi yang minim menunjukkan ekspresi signifikan. Kultur ‘topeng’ ini kemudian digantikan dengan menggambarkan tokoh-tokoh *kawaii* untuk meminimalisir ekspresi yang ditunjukkan oleh tokoh tersebut.

Yoshihiro Tatsumi lahir di Osaka pada tahun 1935. Generasi ini disebut sebagai generasi *yakeato*, generasi *yakeato* memiliki kesulitan untuk aktif berpartisipasi

dalam perang karena faktor usia sehingga mengalami trauma mendalam karena nilai-nilai sosial mulai bertolak belakang, dimana musuh bebuyutan secara tiba-tiba mendeklarasikan perdamaian dan keadilan demokrat pada Jepang. Sebagai peralihan pada masa ini, beberapa *mangaka* termasuk Tatsumi membuat *manga* sebagai bentuk ekspresi sosial dan politik. *Manga*-nya yang terbit pada saat itu berjudul, *Gekiga Hyoryu* (Iadonisi, 2012, h. 262).



Gambar II.2 Perbandingan Gaya Gambar Osamu dan Tatsumi

Sumber: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/b/b7/Gekiga.JPG/440px-Gekiga.JPG> (Diakses pada 28/03/2019)

Penggunaan gaya gambar Tatsumi kemudian menjadi sebutan bagi *manga* yang memiliki gaya gambar realistis dengan jalan cerita tragis. Berndt dalam Rosenbaum (2011) menyebutkan bahwa *gekiga* merupakan sebutan untuk sebuah *manga* yang memiliki tema cerita atau alur yang tragis dan cenderung memiliki atmosfer yang gelap. Di saat Osamu Tezuka membuat *manga* dengan penggambaran menggemaskan dan dibungkus dengan cerita yang dapat dinikmati oleh semua kalangan, Yoshihiro Tatsumi menciptakan gaya penggambaran *manga* yang bertolak belakang atas bentuk perlawanan dari gaya gambar Osamu Tezuka.

II.5 Genre Manga

Seperti dikutip Maser dalam Fukuda dan Muramatsu (2013) Dalam bahasa Jepang, *genre* diromanisasikan sebagai *janru*. Istilah ini kemudian dimunculkan dalam kamus Bahasa Jepang yang dideskripsikan sebagai klasifikasi dari sebuah susunan berdasarkan kontennya.

Pasar industri Jepang menyediakan berbagai macam *genre* yang dapat dinikmati oleh semua kalangan masyarakat, mulai dari: laki-laki, perempuan, anak muda, pekerja kantoran, penggemar *video game*, hingga masyarakat yang menginjak umur 40-50 (Fusanosuke, 2003, h.2).

Dikarenakan tingkat preferensi minat pembaca yang semakin meningkat, pasar komik Jepang kemudian memperluas dan membuat beberapa *genre* terbaru sesuai dengan kebutuhan dan minat pembacanya.

- ***Action***

Genre ini secara umum menyajikan pertarungan dan perkelahian, sehingga tak jarang terjadi pertumpahan darah oleh beberapa tokoh yang terlibat dalam *manga* ber-*genre action*

- ***Adventure***

Sesuai dengan terjemahannya, *genre* ini menyajikan kisah petualangan atau perjalanan jauh, seperti mengelilingi dunia.

- ***Comedy***

Genre ini dipertunjukkan kepada pembaca untuk mengundang gelak tawa, gaya gambar yang dimiliki oleh *genre* ini pun umumnya lebih sederhana.

- ***Drama***

Genre ini menyajikan kisah atau alur cerita yang melankolis dan dramatis, konflik pada *genre* ini akan ditempatkan di akhir cerita. *Manga* yang memiliki *genre drama* umumnya dapat menyentuh hati pembaca sehingga beberapa pembaca larut dalam kesedihan atau meneteskan air mata.

- ***Slice of Life***

Genre ini mengisahkan tentang kehidupan sehari-hari pada umumnya, seperti: pergi ke sekolah atau kehidupan rumah tangga. *Manga* dengan *genre* ini biasanya minim konflik sehingga keseluruhan ceritanya cenderung monoton.

- ***Fantasy***

Manga dengan *genre* ini biasanya bersifat fiksi, dan permulaan narasi selalu diawali dengan, “pada zaman dahulu kala” dan tak jarang melibatkan beberapa makhluk mitologi, monster, juga pertarungan mempertahankan suatu wilayah.

- ***Psychological***

Genre ini secara umum menyajikan kisah dengan konflik yang berbelit-belit dan tak berujung, beberapa tokoh dalam *manga* ber-*genre psychological* kehilangan akal sehatnya sehigga tidak segan-segan melakukan hal-hal di luar norma.

- ***Romance***

Jika diartikan langsung ke dalam Bahasa Indonesia, maka *genre* ini merupakan *genre* yang menyajikan romansa. Penggolongan umur pada tokoh dalam *manga* ber-*genre romance* dimulai dari remaja hingga dewasa. Pada tokoh dewasa dalam *manga romance*, percintaan dan konfliknya lebih kompleks jika dibandingkan dengan tokoh remaja pada *genre* yang serupa.

- ***Sci-fi***

Hampir sama dengan *supernatural* yang menyajikan kejadian-kejadian di luar nalar manusia, namun *genre sci-fi* didasari oleh sains. Sehingga cerita yang disampaikan secara umum seperti: menjelajahi ruang antar-dimensi, menjelajahi waktu, dan memberhentikan waktu.

II.5.1 Sub-Genre Manga

Dalam teorinya juga Kid (2018) menyebutkan bermacam-macam *sub-genre* yang bertujuan untuk lebih memusatkan minat pembaca, sebagai berikut:

- ***Hentai***

Manga dengan *sub-genre* ini menyediakan adegan atau aktivitas seks secara terang-terangan, penggambaran tubuh tokoh lelaki dan wanitanya pun menyesuaikan dengan preferensi masyarakat Jepang. Jika diterjemahkan secara harfiah, *hentai* memiliki arti ‘aneh’ atau ‘mesum’. Tentunya *sub-genre* ini hanya bisa dinikmati oleh pria dan wanita kalangan dewasa.

- ***Mecha***

Sub-genre ini dapat dinikmati oleh kalangan pria, namun tak jarang juga bagi wanita untuk menikmati *sub-genre* ini. *Mecha* memperlihatkan adegan pertarungan robot dengan makhluk asing secara umum, dan robot tersebut biasanya dikendalikan oleh protagonis atau beberapa tokoh penting.

- ***Sports***

Merupakan *sub-genre* yang menyisipkan aktivitas-aktivitas berolahraga dalam segi ceritanya. Bentuk olahraga tersebut bisa bermacam-macam, mulai dari: bersepeda, menari, bermain basket, bermain voli, hingga keseluruhan olahraga dapat digabungkan dalam satu *manga*.

- ***Tragedy***

Merupakan *sub-genre* yang menceritakan kisah dan fenomena tragis tokoh-tokoh dalam *manga*-nya, seperti: kematian, kesengsaraan, dan kecelakaan.

Tak jarang dalam sebuah *manga* untuk memiliki beberapa jenis *genre* dan *sub-genre* sekaligus, baik itu memiliki kelas yang sama maupun yang saling bertolak belakang. Contoh *genre* dengan kelas *sub-genre* yang sama: *drama* dan *tragedy*, *sci-fi* dan *post apocalyptic*, *hentai* dan *harem*. Sedangkan penggabungan *genre* dengan *sub-genre* yang memiliki kelas berbeda contohnya adalah: *horror* dan *ecchi*, ataupun *comedy* dan *tragedy*.

Ardine (2013) mengelompokkan *genre manga* sesuai dengan demografinya, maka jika dibuat dalam sebuah tabel akan terlihat seperti ini.

Tabel II.1 Klasifikasi *Genre* dengan Umur Audiens
Tabel Direkonstruksi Ulang dari: <https://reelrundown.com/animation/Anime-Genre-List>

Demografis/Target Kalangan	<i>Genre & Sub-genre</i>	Penjelasan
<i>Seinen</i> (lelaki 18-40 tahun)	<i>Action</i>	Manga berdemografis <i>Seinen</i> umumnya memiliki alur cerita yang berat dan tak segan-segan
	<i>Fantasy</i>	

	<i>Adventure</i>	menunjukkan adegan eksplisit seperti: kekerasan, adegan pemerkosaan, konflik yang berat.
	<i>Psychological</i>	
	<i>Sports</i>	
	<i>Sci-fi</i>	
	<i>Tragedy</i>	
<i>Josei</i> (wanita 18-40 tahun)	<i>Romance</i>	Manga <i>Josei</i> lebih banyak menyajikan konten dewasa, alur cerita pun jauh lebih kompleks. Dan tak jarang bagi <i>manga</i> dengan demografis <i>Josei</i> memiliki <i>genre hentai</i> karena memiliki konten yang mengandung aktivitas seksual.
	<i>Slice of Life</i>	
	<i>Hentai</i>	
<i>Shoujo</i> (gadis remaja)	<i>Drama</i>	Manga <i>Shoujo</i> memiliki konflik yang cenderung dramatis dalam percintaan dan tidak menyisipkan konten seksual seperti manga <i>Josei</i>
	<i>Romance</i>	
	<i>Slice of Life</i>	
<i>Shonen</i> (lelaki remaja)	<i>Mecha</i>	Pada umumnya manga <i>Shonen</i> lebih mengutamakan konsep pertemanan, nasehat hidup. Tokoh utama biasanya digambarkan memiliki sifat pantang menyerah.
	<i>Action</i>	
	<i>Sports</i>	
<i>Kids</i> (anak-anak)	<i>Comedy</i>	Memiliki gaya gambar yang cenderung lebih sederhana, dan lebih sering menonjolkan sisi komedi dengan nasihat hidup.
	<i>Slice of Life</i>	

II.6 Genre Komik Oyasumi Punpun

Berdasarkan penjelasan di atas, Oyasumi Punpun dapat dikategorikan sebagai komik ber-*genre drama, psychological* dan berdemografis *seinen*. Komik ini masuk dalam kategori *genre drama*, karena narasi yang disampaikan pada komik ini menggambarkan kenyataan hidup sebagaimana adanya, konflik-konflik yang ditunjukkan pun tak jauh dengan konflik yang umum terjadi pada masyarakat terutama negara maju. Kemudian pada beberapa cuplikan adegan, protagonis tak henti-hentinya menginginkan untuk tak pernah terbangun dalam tidurnya sehingga hal ini tentunya menyentuh sisi psikologis pembaca.

Demografis *seinen* mengacu pada pembaca kalangan lelaki remaja karena protagonis sendiri merupakan tokoh lelaki yang mengalami kesulitan untuk beradaptasi dengan norma masyarakat karena dilatarbelakangi oleh keluarga dan lingkungan yang tidak suportif. Penyampaian narasi Komik Oyasumi Punpun pun menggunakan kosakata yang lebih berat dan adegan-adegan eksplisit digambar secara terang-terangan, sehingga pemilihan demografis laki-laki remaja hingga dewasa sudah cocok.

II.7 Oyasumi Punpun Sebagai Komik Bertema Nihilisme

Nihilisme sendiri memiliki arti ‘ketiadaan’, dimana sesuatu yang sebelumnya memiliki kebenaran absolut dinyatakan bangkrut. Sehingga segala keadaan tak ada lagi yang dijunjung tinggi, termasuk pedoman manusia. Nietschze mengindikasikan perilaku manusia yang sebelumnya menjadikan agama sebagai pedoman hidup, perlahan-lahan meninggalkan dan bahkan melupakan Agama dan Ketuhanan (Arraki, 2017, h.3).

Hal ini ditunjukkan dalam Komik Oyasumi Punpun sebagaimana Tuhan digambarkan memiliki wujud manusia dan benda-benda sehingga dapat diinterpretasikan sebagai berhalal. Tokoh Tuhan, khususnya *Afro God* memiliki watak yang berolak belakang dengan kisah-kisah Tuhan dalam Agama, seperti mencemooh hambanya sendiri yaitu Punpun Onodera.

II.8 Metode Pendekatan Semiotika Roland Barthes

Semiotika Roland Barthes merupakan metode analisis untuk mengkaji tanda dengan menggunakan konotasi dan denotasi. Denotasi merupakan arti sesungguhnya, sehingga pesan yang disampaikan terlihat secara jelas dan tersurat. Sedangkan konotasi merupakan makna penyampaian pesan secara tersirat atau bukan makna yang sesungguhnya. Maka pada tahap konotasi, peneliti harus memiliki pandangan melalui budaya, ideologi, tingkah laku masyarakat secara luas dari sebuah formasi sosial (Anam, 2015, h.33).

Subagas dalam Bouzida (2015) mengatakan bahwa pendekatan semiotik milik Barthes mempertimbangkan analisis tanda sebagai sarana untuk mengkaji teks dan gambar melalui kultur, ideologi, dan mitos. Barthes mengidentifikasi mitos sebagai sebuah pesan yang tergolong dalam alat berkomunikasi dan memiliki peran sebagai penyampaian makna. Sehingga Barthes memiliki bagan yang terlihat seperti di bawah ini:

Signifier #1 Different colors and shades of ink on paper in some specific order	Signified #1 Young black male, hand near face, hat, etc.
Sign #1 → Signifier #2 Young black male salutes French flag	
Signified #2 French and military connotations	
Sign #2 → Myth French imperialism (African people are okay with being colonized by us good French guys! You can tell because they salute our military and our flag.)	

Gambar II.3 Bagan Semiotika Barthes

Sumber: http://undergradlitcrit.weebly.com/uploads/1/1/8/0/11801427/3175023_orig.jpg
(Diakses pada 10/08/2019)

Sistem semiotik terdiri dari semiotika tingkat pertama dan tingkat kedua. Tingkat pertama merupakan semiotika oleh Ferdinand De Saussure, sistem semiotika ini membagi mitos menjadi 3 unsur, diantaranya adalah: *signifier*, *signified*, dan *sign*. Sedangkan semiotika tingkat kedua merupakan semiotika yang dikembangkan oleh Roland Barthes, sehingga Barthes menggunakan istilah yang berbeda untuk

mengelompokkan ketiga unsur mitos tersebut, menjadi: *form*, *concept*, dan *signification*. Melalui teori mitos, atau cerita yang direkayasa dalam pendekatan semiotika Barthes dijadikan sebagai acuan untuk memahami budaya dan lingkungan dari objek yang diteliti, baik pada masyarakat modern maupun masyarakat yang terikat dengan tradisi akan dikerumuni oleh mitos (Sunardi, 2004, h, 81).

Jika dirangkum dari penjelasan Sunardi, maka *sign* pada suatu objek merupakan gambaran keseluruhan dari suatu objek tersebut, sedangkan *signified* merupakan makna denotasi (makna sesungguhnya/tersirat) yang ditunjukkan pada objek, sedangkan *signifier* (makna bukan sesungguhnya/tersurat) merupakan makna kiasan dan tidak terlihat pada objek. Melalui teori mitos, Barthes memperkuat gagasan makna terkait pada *signifier* melalui gagasan budaya pada objek yang diteliti.

II.9 Meninjau Unsur Visual Melalui Bentuk

Bentuk memiliki bahasa yang jauh lebih universal, (Solarski dalam Ekstrom, 2013) karena bentuk lingkaran dengan bentuk runcing merupakan bentuk dasar yang umum dijumpai di kehidupan sehari-hari. Benda yang berbentuk bulat cenderung lebih aman, sedangkan bentuk yang memiliki banyak sudut membuat orang lebih waspada. Reaksi ini didasari oleh indra peraba dan penglihatan manusia, melalui beberapa gambar pun manusia dapat menilai melalui pengalaman menyentuh bentuk yang memiliki banyak sudut ataupun tidak sama sekali. Tokoh yang digambar dalam bentuk sedemikian rupa merupakan pengaplikasian dari bentuk-bentuk yang sudah ada.



Gambar II.4 Perbandingan Bentuk yang Bersudut dan Tidak Bersudut

Sumber Gambar A:

http://3.bp.blogspot.com/_Nth8QgvmEAK/TMjQ3VxLmFI/AAAAAAAAAYMM/zK0ozQli3WY/s1600/thorns9.jpg (Diakses pada 03/07/2019)

Gambar B:

http://4.bp.blogspot.com/_gkJyE4fotxQ/TCsdbjtEVJI/AAAAAAAAALNY/j7vnImFWnkY/s1600/Big+%26+skinny+stones+1.JPG (Diakses pada 03/07/2019)

Gambar C: http://3.bp.blogspot.com/--b5mjTqc3dk/UjoXOjF_14I/AAAAAAAAA6Wk/7IGisQ2ciko/s1600/cotton1.jpg

(Diakses pada 03/07/2019)

II.9.1 Bentuk-Bentuk Primer

Bentuk primer terdiri dari lingkaran, kotak, dan segitiga. Pengaplikasian bentuk-bentuk ini tak jarang diaplikasikan pada tokoh-tokoh dalam komik, video game, dan animasi.

1. Lingkaran

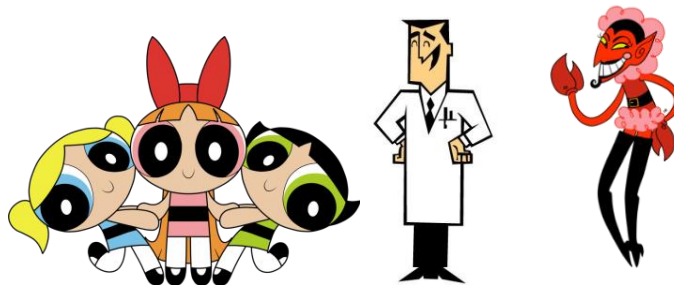
Tokoh yang memiliki bentuk bulat dan melengkung cenderung diaplikasikan pada tokoh-tokoh protagonis dengan watak yang ramah, lembut.

2. Persegi

Tokoh yang memiliki perpaduan garis horizontal dan vertikal yang lurus mengomunikasikan watak yang percaya diri, kuat, dan stabil. Bentuk ini umum diaplikasikan pada tokoh-tokoh yang dapat diandalkan seperti tokoh pahlawan.

3. Segitiga/Memiliki Banyak Sudut

Bentuk ini umum ditemukan pada tokoh-tokoh antagonis dengan watak yang pendengki, licik, dan memiliki cara berkomunikasi yang agresif (Ekstrom, 2013, h.6-7).



Gambar II.5 Perbandingan Bentuk Primer Tokoh dari Kartun Power Puff Girls

Sumber Gambar A:

http://img00.deviantart.net/472c/i/2015/272/5/1/first_ppg_drawing_by_nfc2005-d9bco8x.png (Diakses pada 03/07/2019)

Sumber Gambar B:

<https://i.pining.com/originals/c2/1f/a1/c21fa178c5d816c264e1c8f00726d73c.jpg>
(Diakses pada 06/07/2019)

Sumber Gambar C:

http://pre00.deviantart.net/055d/th/pre/i/2012/342/6/8/him_by_gangstacakes-d5ndvd3.png (Diakses pada 03/07/2019)