

BAB II. TINJAUAN NARASI, KOMIK, MANGA, MASASHI KISHIMOTO, KOMIK NARUTO, ANALISIS DESKRIPTIF DAN TEORI PENDUKUNG.

II.1. Narasi

Narasi atau sering juga disebut naratif berasal dari kata *narration* yang artinya cerita dan *narrative* yang artinya menceritakan. Karangan narasi adalah karangan yang menceritakan suatu peristiwa atau kejadian sedemikian rupa sehingga pembaca seolah-olah mengalami sendiri kejadian yang diceritakan (Kosasih, 2006, h.46). Narasi fiksi dijadikan standar untuk meneliti tindakan-tindakan manusia dan karakter manusia, karena struktur narasi fiksi yang mampu merefleksikan peristiwa kehidupan nyata. Hal pokok yang terdapat dalam sebuah narasi adalah tema, plot, penokohan, dan latar (Danesi, 2010, h.204).

a. Tema

Menurut Hartoko dan Rahmanto (1986) Tema adalah sebuah gagasan umum atau gagasan dasar yang terdapat dalam karya sastra dan menjadi struktur semantis sastra (h.142). Sedangkan menurut Stanton dan Kenny dalam Nurgiyantoro (2010) Tema adalah makna yang terkandung dalam sebuah cerita, namun terdapat banyak makna yang dikandung oleh cerita mulai dari makna khusus, makna pokok, bagian-bagian tema dan tema-tema tambahan (h.67).

b. Plot dan Pemplotan

Plot merupakan salah satu unsur karya fiksi novel yang penting. Stanton dalam Nurgiyantoro (2010) menjelaskan bahwa plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun setiap kejadian tersebut hanya dihubungkan secara sebab akibat dari peristiwa yang satu dapat disebabkan atau menyebabkan peristiwa lainnya (h.113). Tampilan peristiwa-peristiwa yang hanya berdasarkan pada urutan waktu saja belum bisa disebut sebagai plot, peristiwa-peristiwa tersebut harus diolah dan disiasati secara kreatif agar menjadi sebuah plot. Abrams dalam Nurgiyantoro (2010)

menjelaskan bahwa plot dalam karya fiksi merupakan struktur peristiwa-peristiwa yang terlihat dalam pengurutan dan penyajian berbagai peristiwa untuk mencapai efek emosional atau efek artistik tertentu dalam karya fiksi. Sementara itu Abrams dalam Nurgiyantoro (2010) menjelaskan bahwa plot adalah struktur peristiwa-peristiwa yang terlihat dalam pengurutan dan penyajian berbagai peristiwa tersebut untuk mencapai efek emosional dan efek artistik tertentu (h.113).

Terdapat tiga unsur yang menjadi pokok utama dalam sebuah plot, diantaranya peristiwa, konflik, dan klimaks. Ketiga unsur tersebut mempunyai hubungan yang mengerucut serta menyebabkan kehadiran dari plot itu sendiri. Berikut adalah penjelasan dari tiga unsur tersebut :

- Peristiwa

Istilah peristiwa sudah sering dibahas dalam karya fiksi, peristiwa merupakan hal atau kejadian yang dialami oleh tokoh dalam sebuah cerita. Luxemburg dalam Nurgiyantoro (2010) menjelaskan bahwa peristiwa adalah peralihan dari suatu keadaan ke keadaan lain. Peristiwa-peristiwa dalam karya fiksi banyak ditampilkan namun tidak semuanya mendukung plot, maka untuk menentukan peristiwa yang fungsional atau bukan, diperlukan analisis peristiwa (h.117)

- Konflik

Konflik adalah kejadian yang penting biasanya berupa peristiwa fungsional dan menjadi unsur pokok bagi perkembangan sebuah plot dan narasi cerita. Konflik yang dibangun dalam berbagai peristiwa dapat mempengaruhi kualitas dan tingkat kemenarikan dari narasi cerita yang dibangun. Meredith dan Fitzgerald dalam Nurgiyantoro (2010) menjelaskan bahwa konflik biasanya muncul pada peristiwa yang tidak terduga dan tidak diinginkan oleh tokoh dalam cerita, jika mempunyai kebebasan dalam memilih maka tokoh-tokoh tersebut tidak akan memilih peristiwa itu terjadi pada dirinya. Sedangkan Wellek dan Warren dalam

Nurgiyantoro (2010) menjelaskan bahwa konflik merupakan suatu hal atau peristiwa yang dramatik, menunjukkan sebuah pertarungan antara dua kekuatan yang seimbang dan mengandung sebuah aksi serta reaksi balasan (h.122).

Konflik terbagi menjadi dua kategori yaitu konflik eksternal dan konflik internal, Berikut ini adalah penjelasan mengenai konflik-konflik tersebut menurut Nurgiyantoro (2010, h.124):

- **Konflik Internal (konflik batin)**

Konflik yang dialami tokoh tersebut dengan dirinya sendiri biasanya terjadi dalam hati dan jiwa tokoh. Konflik ini lebih mengutamakan pada permasalahan internal tokoh yang berupa harapan, kebimbangan dalam menentukan pilihan, pertentangan akan dua hal atau keyakinan yang berbeda dan masala-masalah internal lainnya.

- **Konflik Eksternal**

Konflik yang terjadi antara seorang tokoh dengan suatu hal diluar dirinya, misalkan dengan manusia atau lingkungan disekitarnya. Konflik eksternal dapat dibagi lagi menjadi dua kategori yaitu konflik fisik dan konflik sosial.

- **Klimaks**

Konflik dan klimaks merupakan unsur utama yang penting dalam struktur plot karya fiksi. Sebuah konflik yang telah sampai pada titik puncaknya menyebabkan sebuah klimaks. Menurut Stanton dalam Nurgiyantoro (2010) Klimaks adalah suatu keadaan ketika konflik mencapai tingkat intensitas tertinggi, dan saat itu merupakan kejadian yang tidak bisa dihindari (h.127).

Klismaks merupakan titik pertemuan antara konflik dan keadaan yang dipertentangkan dan bagaimana penyelesaiannya, dan bisa dibilang sebagai penentuan bagaimana nasib dari tokoh protagonis atau antagonis utama.

II.1.3 Tokoh dan Penokohan

Menurut Abrams dalam Nurgiyantoro (2010). Tokoh adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama, yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan dilakukan dalam tindakan.

Istilah “penokohan” lebih luas pengertiannya daripada “tokoh” dan “perwatakan” sebab sekaligus mencakup masalah siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakan, dan bagaimana penempatan serta pelukisannya dalam sebuah cerita sehingga sanggup memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca. Jadi, relevansi tokoh dan penokohan harus dilihat dalam kaitannya dengan berbagai unsur dan peranannya dalam cerita secara keseluruhan. Tokoh secara keseluruhan. Penokohan telah dikembangkan sesuai dengan tuntutan cerita (Nurgiyantoro, 2010, h.176).

II.1.3.1 Pembedaan Tokoh

Tokoh-tokoh dalam karya fiksi atau sastra dapat dibedakan berdasarkan fungsi, perananan, perwatakan, serta penting atau tidaknya, tokoh dibagi menjadi beberapa jenis diantaranya :

a. Tokoh Utama dan Tokoh Tambahan

Tokoh utama merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian maupun yang terkena peristiwa. Sedangkan tokoh tambahan kemunculannya lebih sedikit, tidak dipentingkan dan kehadirannya hanya jika ada keterkaitannya dengan tokoh utama, baik secara langsung maupun tak langsung merupakan unsur yang terpenting dalam karya fiksi, namun bagaimanapun juga, tetap terikat oleh unsur-unsur yang lain. Jika tokoh memang berjaln erat, saling melengkapi dan menentukan dengan unsur-unsur yang lain dalam membentuk keutuhan yang artistik, maka tokoh mempunyai bentuk relevansi dengan cerita (Nurgiyantoro, 2010, h.177).

b. Tokoh Protagonis dan Tokoh Antagonis

Dilihat dari fungsi penampilan tokoh, dapat dibedakan ke dalam tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Altenbernd dan Lewis dalam Nurgiyantoro (2010). Tokoh protagonis adalah tokoh yang dikagumi yang salah satu jenisnya secara populer disebut hero, tokoh yang merupakan perwujudan norma-norma dan nilai-nilai yang ideal. Tokoh tersebut menampilkan sesuatu yang sesuai dengan pandangan dan harapan-harapan pembaca. Sedangkan tokoh antagonis merupakan tokoh yang menyebabkan terjadinya konflik. Tokoh ini seringkali berposisi dengan tokoh protagonis, secara langsung maupun tidak langsung.

c. Tokoh Datar dan Tokoh Bulat

Berdasarkan perwatakannya, tokoh dapat dibedakan ke dalam tokoh datar atau tokoh bulat. Tokoh datar adalah tokoh yang hanya memiliki satu kualitas pribadi tertentu, satu sifat-watak yang tertentu saja. Ia tak memiliki sifat dan tingkah laku yang dapat memberikan efek kejutan bagi pembaca. Sifat dan tingkah laku seorang tokoh datar bersifat monoton, hanya mencerminkan satu watak tertentu. Berkebalikan dengan tokoh datar, tokoh bulat adalah tokoh yang memiliki berbagai sisi kehidupan, sisi kepribadian dan jati dirinya. Tokoh bulat dapat saja memiliki watak tertentu yang dapat diformulasikan, namun dapat pula menampilkan watak dan tingkah laku bermacam-macam, yang bahkan terlihat seperti bertentangan dan sulit diduga (Nurgiyantoro, 2010, h.182).

d. Tokoh Statis dan Tokoh Berkembang.

Berdasarkan pada berkembang atau tidaknya perwatakan tokoh-tokoh dalam sebuah cerita, tokoh dapat dibedakan menjadi tokoh statis dan tokoh berkembang. Altenbernd dan Lewis dalam Nurgiyantoro (2010) Tokoh statis adalah tokoh yang tidak mengalami perubahan atau perkembangan watak, hal ini diakibatkan oleh adanya peristiwa yang terjadi padanya. Tokoh statis tak akan terpengaruh oleh perubahan lingkungan yang terjadi karena hubungan antarmanusia. Tokoh statis memiliki watak yang tak

berkembang, relatif sama sejak awal hingga akhir cerita. Sedangkan tokoh berkembang adalah tokoh yang mengalami perubahan dan perkembangan watak, sejalan dengan perkembangan peristiwa dan plot yang diceritakan. Secara aktif ia berintraksi dengan lingkungannya, baik lingkungan alam, sosial ataupun yang lainnya. Semuanya itu dapat mempengaruhi sikap, watak dan tingkah lakunya (h.118).

e. Tokoh Tipikal dan Tokoh Netral

Berdasarkan pada pencerminan tokoh terhadap manusia di kehidupan yang nyata. Tokoh cerita dapat dibedakan kedalam tokoh tipikal dan tokoh netral. Altenbernd dan Lewis dalam Nurgiyantoro (2010) menjelaskan Tokoh tipikal adalah tokoh yang keadaan individualitasnya hanya disampaikan sedikit dan lebih banyak ditonjolkan pada kebangsaan atau kualitas pekerjaannya (h.190).

Tokoh tipikal merupakan gambaran, cerminan, atau penunjukan terhadap orang atau kelompok yang terikat dalam sebuah lembaga yang ada di dunia nyata. Gambaran tersebut bersifat tidak langsung dan tidak meyeluruh. Pihak pembacalah yang menafsirkannya berdasarkan pengalaman, pengetahuan serta presepsinya terhadap tokoh dunia nyata dan fiksi (h.191). Sedangkan tokoh netral adalah tokoh imajiner yang hanya hidup dan bereksistensi dalam dunia fiksi, ia dihadirkan semata-mata hanya untuk cerita atau sebenarnya ia yang mempunyai cerita, pelaku cerita dan yang diceritakan. Kehadirannya tidak berpretensi untuk mewakili seseorang yang ada di dunia nyata (h.192).

II.2 Komik

Istilah komik awalnya hadir di abad ke-16 berasal dari Yunani dalam bahasa latin *komikos* dari kata *komos*, yang artinya bersenang-senang (Wigan dalam Kasmana, 2018, h.21). Di Indonesia kata komik belum dipemasalahkan secara teoritis oleh orang-orang, secara umum istilah komik diterima sebagai sastra gambar (Boneff, 2008, h.9). Menurut Mc.Cloud (2001) komik adalah gambar-gambar dan

lambang-lambang yang berdampingan dan berdekatan dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi atau tanggapan estetis dari pembacanya (h.9). Adanya penggunaan gambar dalam komik memungkinkan pesan yang akan disampaikan jauh lebih mudah dimengerti dan lebih jelas diterima, karena bahasa gambar lebih mudah dipahami dibandingkan bahas tulisan atau lisan (Kusrianto, 2007, h.164).

Berdasarkan pemaparan tokoh-tokoh diatas dapat disimpulkan bahwa komik merupakan sebuah karya sastra dalam bentuk gambar yang disusun secara berurutan guna menyampaikan informasi atau menghibur para pembacanya.

II.2.1 Komik sebagai narasi

Menurut Danesi, komik merupakan narasi yang diceritakan melalui gambar-gambar yang diatur dalam garis-garis horizontal, strip, atau kotak yang disebut dengan panel, cara membacanya seperti teks verbal yang biasanya dibaca dari arah kiri ke kanan. Dialog yang terdapat pada komik direpresentasikan dalam bentuk kata-kata pada sebuah balon atau lebih dan di keluarkan dari kepala atau mulut tokoh yang sedang berbicara. Gerakan dalam komik digambarkan melalui penggunaan garis dari berbagai ukuran, penggunaan garis-garis tersebut menunjukkan sebuah kesan (Danesi, 2010, h.223).

II.2.2 Unsur-unsur komik

Komik terdiri dari berbagai unsur visual yang menjadi faktor pembentuknya. Mc.Cloud (2001) menjelaskan beberapa unsur visual pada komik diantaranya:

- **Panel**

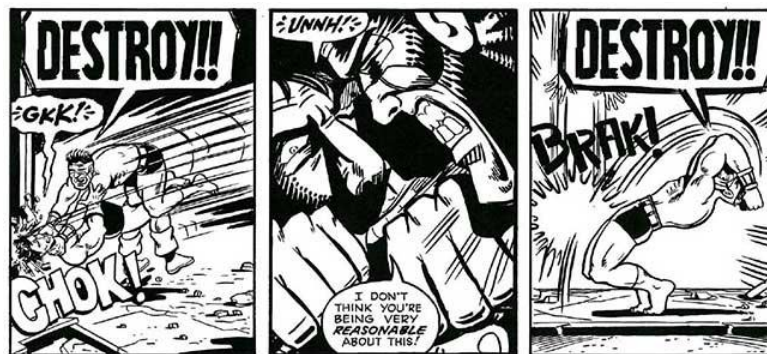
Panel merupakan bidang gambar yang mewakili adegan tertentu ukurannya bervariasi baik secara nyata maupun abstrak. Panel berfungsi sebagai petunjuk umum untuk ruang atau waktu yang terpisah. Fungsi panel adalah membantu pembaca mengikuti alur cerita. Bentuk dari panel bisa berupa garis simetris ataupun garis eksprsif. Panel dalam komik terbagi menjadi dua jenis yaitu:

- a. Panel terbuka, yaitu batas adegan komik tanpa garis yang membatasi atau mengelilingi adegan.



Gambar II.1 Panel terbuka
 Sumber <http://images.tcj.com/2011/08/SD18.jpg>
 (Diakses pada 04/15/2019)

- b. Panel tertutup, yaitu garis pembatas yang membatasi satu adegan gambar hingga tertutup, garis yang digunakan bisa tebal, tipis, ekspersif maupun gambar langsung.



Gambar II.2 Panel tertutup
<http://majorspoilers.com/wp-content/uploads/2018/04/DESTROY-16.jpg>
 (Diakses pada 04/15/2019)

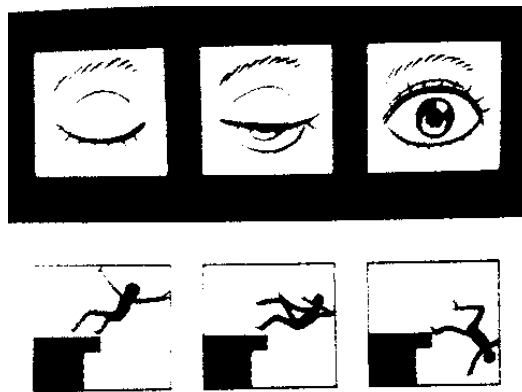
- Transisi Panel

Panel merupakan perpindahan adegan, setiap panel menunjukkan sebuah aksi yang lengkap karena berasal dari sebuah plot yang berkaitan secara

keseluruhan. Mc.Cloud (2008) mengklasifikasikan enam bentuk transisi dari panel ke panel sebagai berikut :

a. Transisi momen ke momen

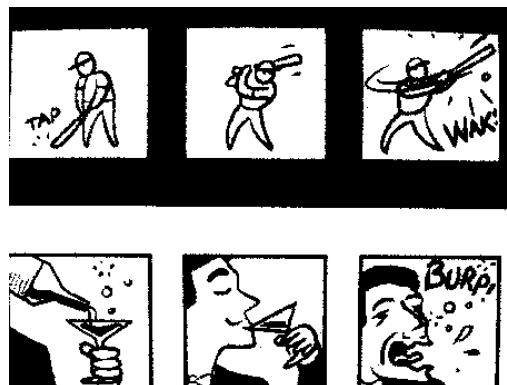
Transisi yang menggambarkan aksi tunggal dalam sebuah rangkaian momen. Berfungsi untuk menunjukkan aksi gerak lambat, meningkatkan ketegangan, menangkap perubahan kecil dan membuat kesan seperti film dalam halaman komik (h.16).



Gambar II.3 Transisi momen ke momen
Sumber: Mc.Cloud, membuat komik, halaman 15.

b. Transisi aksi ke aksi.

Transisi tunggal dalam sebuah rangkaian aksi. Transisi ini sangat efisien, karena para komikus hanya menggunakan satu momen per-aksi, maka tiap panel membantu mengarahkan plot dan menjaga alur cerita tetap terjalin (Mc.Cloud, 2008, h.16).



Gambar II.4 Transisi aksi ke aksi

Sumber: Mc.Cloud, membuat komik, halaman 15.

c. Transisi subjek ke subjek.

Transisi dari serangkaian perubahan subjek dalam waktu yang sama, transisi ini sangat efisien untuk menciptakan alur cerita maju sambil mengubah sudut pandang pembaca (h.16)



Gambar II.5 Transisi subjek ke subjek

Sumber: Mc.Cloud, membuat komik, halaman 15.

d. Transisi lokasi ke lokasi

Transisi yang melintasi jarak, waktu dan ruang yang sangat berbeda, transisi ini membantu meringkas sebuah cerita, sambil memberikan jarak dan jangka waktu antar lokasi (h.17)



Gambar II.6 Transisi lokasi ke lokasi
Sumber: Mc.Cloud, membuat komik, halaman 15

e. Transisi aspek ke aspek

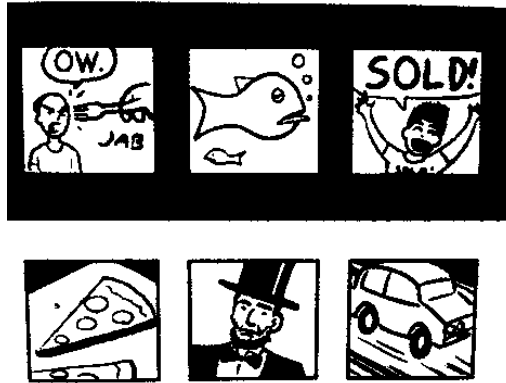
Transisi dari satu aspek sebuah tempat, gagasan atau susasana hati ke aspek yang lain. Transisi ini berguna untuk merangkai sebuah narasi yang masih berada dalam satu rangkaian waktu namun juga menampilkan lompatan situasi untuk menciptakan penekanan suasana hati dan tempat yang kuat (Mc.Cloud, 2008, h.17).



Gambar II.7 Transisi aspek ke aspek
Sumber: Mc.Cloud, membuat komik, halaman 15

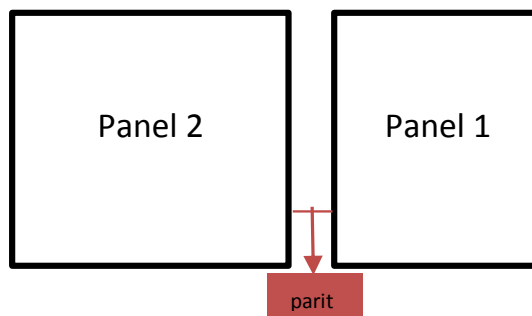
f. *Non sequitur*.

Non sequitur adalah sebuah rangkaian citra atau kata yang tidak berkaitan. Transisi ini tidak mengembangkan sebuah cerita dan sering muncul dalam komik eksperimental, yang menyajikan potongan-potongan tak masuk akal yang terselip dalam sebuah cerita rasional (h.17).



Gambar II.8 Transisi non sequitur
 Sumber: Mc.Cloud, membuat komik, halaman 1

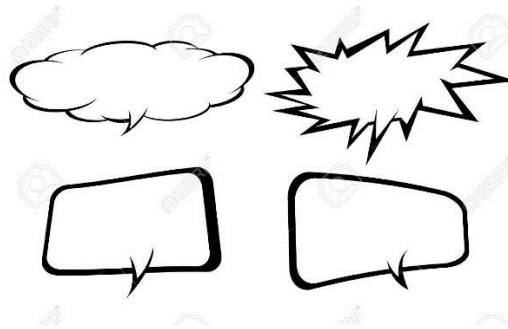
- Closure
 Closure merupakan kesengajaan pencerita untuk menciptakan sebuah ketegangan (h.63). Panel komik mematahkan ruang dan waktu menjadi suatu peristiwa yang kasar memiliki irama yang patah-patah, serta tidak berhubungan. Closure menggabungkan peristiwa-peristiwa tersebut dan menyusun realita yang utuh dan ajeg dalam pikiran. Jika lambang visual adalah pembendaharaan komik, Closure adalah strukturnya (h.67).
- Parit
 Merupakan jeda antara panel, memiliki momen abstrak, tercipta secara imajiner oleh pembaca. Parit berperan menciptakan sihir dan misteri yang menjadi jantung sebuah komik (h.66).



Gambar II.9 Parit Komik
 Sumber: dokumentas pribadi

- Balon Kata

Einser menyebut balon kata sebagai sebuah usaha untuk menangkap dan menampilkan elemen suara yang sangat halus. Balon kata tidak ada dalam dunia nyata, namun dalam komik, mereka mengapung seperti objek fisik. Balon kata yang dibesarkan dapat merenggangkan jarak antar teks, pembaca hanya akan merasa membaca sebuah teks dan seperti tidak ada jeda antar bagian. Sementara penempatan teks dan gambar yang lebih seimbang akan saling mendukung sehingga pembaca tidak terlalu lama membacanya (h.143).



Gambar II.10 Balon kata

Sumber: <https://previews.123rf.com/images/jirawatp1402/140205/25761840-des-bulles-de-bandes-dessinC3%A9es-illustration-vectorielle.jpg>

- Sudut Pandang

Sudut pandang adalah sudut pandang (*view*) merupakan arah mata pembaca dalam melihat kejadian atau objek dalam komik Mc.Cloud (2008) menjelaskan beragam sudut pandang yang biasanya digunakan dalam komik, diantaranya:

- a. Sudut pandang mata cacing.

Sudut pandang yang memberikan kesan megah pada objek dan karakter yang melihat dari atas pada sebuah lokasi, membangkitkan kesan sedang berada di awang-awang pada pembaca (h.21).



Gambar II.12 Sudut pandang mata cacing
Sumber: Dokumentasi pribadi

b. Establishing shot

Sudut pandang sejajar dengan mata dan *close-up* dari karakter individual guna menciptakan gambaran ruang yang kuat dalam imajinasi pembaca (h.21-22).

c. Long-shot

Pengambilan gambar atau sudut pandang dengan menangkap seluruh wilayah kejadian dalam cerita. *long-shot* yang besar selalu digunakan sebelum menampilkan tokoh protagonis (h.160).

II.3 Manga

Manga merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut komik yang dibuat atau diterbitkan di Jepang. Adapun istilah gaya *manga* atau format *manga* yang digunakan untuk menjelaskan komik-komik yang dipengaruhi oleh gaya Jepang (Mc.Cloud, 2008, h.240). Tezuka Osamu (1928-1989) dijuluki "Dewa" manga modern, seorang mangaka yang sangat ahli, yang merupakan inovator di banyak bidang *manga*, memberi pengaruh, dan menginspirasi mangaka lain untuk mengikuti atau memperluas gaya dan ide-idenya.

Manga mempunyai ciri khas yang berdeda dengan komik amerika, yaitu pada penggambaran tokoh didalamnya yang mempunyai ukuran mata yang lebih besar

dan pinggul ramping. Format gambar pada manga juga memiliki perbedaan yaitu dibaca dari arah kanan ke kiri. Dalam manga terdapat delapan teknik bercerita visual yang tidak ditemukan dalam komik Amerika. Mc.cloud (2008, h.216) menjelaskan delapan teknik bercerita pada manga diantaranya:

1. Wajah dan figur emotif yang memancing identifikasi penikmat komik.
2. Kesan tempat yang kuat, rincian lingkungan yang dipicu ingatan inderawi. di mana ketika dipertemukan dengan karakter ikonik memancing efek *masking*
3. Seringnya penggunaan panel bisu yang dipadukan dengan transisi aspek ke aspek.
4. Gerak subyektif dengan latar yang tidak jelas.
5. Kematangan genre.
6. Rancangan karakter yang sangat beragam.
7. Rincian dunia nyata sampai ke hal-hal terkecil.
8. Efek ekspresif emosional yang beragam, seperti latar ekspresionistis, karikatur subyektif, dan montase.

II.4.1 Genre dalam manga

Mc.Cloud (2008) memaparkan bahwa gaya biasanya terlihat dari kualitas garis, cara menggambar wajah, atau cara penyusunan dialog. Genre itu muncul sebagai produk tambahan dari usaha komikus untuk menampilkan dunia dari sudut pandangnya dan menangkap aspek-aspek komik yang menarik perhatian mereka sebagai pembaca. (h.224). Genre memerlukan waktu puluhan tahun untuk berkembang, di Jepang ragam cerita Tezuka menggugah beberapa genre dengan model yang menyerupai gayanya, namun masing-masing generasi meracik cerita dan gaya sendiri ke arah yang berbeda. (h.226). Berdasarkan gender serta usia pembacanya, manga terbagi dalam beberapa genre diantaranya :

- a. *Shojo*, manga yang ditujukan untuk remaja perempuan, pada umumnya berisi cerita-cerita romansa, konfliknya lebih mengarah ke perasaan dan drama antar tokohnya.

- b. *Shonen*, manga yang ditujukan untuk remaja laki-laki, pada umumnya berisi manga yang memiliki tema petualangan, persahabatan, aksi dan konflik yang lebih rumit dibandingkan *shojo*.
- c. *Josei*, manga yang ditujukan untuk perempuan (wanita) dewasa.
- d. *Seinen*, manga yang ditujukan untuk laki-laki (pria) dewasa.
- e. *Kodomo*, manga yang ditujukan untuk anak-anak.

Selain pada gender, genre-genre dalam manga juga dibedakan berdasarkan tema ceritanya, dan tema ini biasanya berlaku juga pada animasi buatan jepang atau yang lebih dikenal dengan istilah *anime*. Berikut ini adalah beberapa genre dalam manga berdasarkan tema ceritanya:

- Aksi: menceritakan tentang pertempuran, perkelahian, atau kekerasan
- Fantasi: menceritakan tentang benda-benda aneh atau sosok yang memiliki kekuatan di luar logika, dunia yang tidak nyata.
- Historis: menceritakan tentang sejarah seseorang, benda, ataupun suatu tempat
- Seni bela diri: menceritakan tentang berbagai seni bela diri, tapi biasanya suatu manga hanya terfokus pada satu jenis bela diri saja.
- Misteri: menceritakan tentang sebuah misteri atau makhluk-mahluk mistis.
- Roman: menceritakan tentang kisah-kisah percintaan.
- Supernatural: Orang-orang yang berada dalam manga tersebut memiliki kekuatan di luar logika.

II.1.4.3 Manga shonen

Penceritaan pada *manga shoujo* mengundang pembaca untuk berpartisipasi dalam kehidupan emosional karakter. Sementara itu, dalam manga shonen penggambaran ceritanya lebih beragam meskipun cenderung memperlihatkan aksi-aksi yang heroik ataupun petualangan (Mc.Cloud, 2008, h.228). Teknik panel dalam manga shonen biasanya memiliki bentuk panel poligonal, trapesium atau segitiga dan mempertinggi intensitas aksi pada sisi panel atau sisi bingkai menegaskan bahwa tata letak panel shonen manga berorientasi pada aksi (Shum, 2017, h.73).



Gambar II.13 Panel manga shonen (Naruto)
 Sumber : Naruto vol.26 h.39

II. 5 Komik Naruto

Komik Naruto adalah sebuah serial *manga* karya Masashi Kishimoto yang diadaptasi menjadi serial anime. Naruto bercerita mengenai kehidupan tokoh utamanya, Naruto Uzumaki, seorang *ninja* yang ingin mewujudkan mimpinya untuk mendapatkan gelar *Hokage*, pemimpin dan *ninja* terkuat di desanya. Naruto pertama kali diterbitkan di Jepang oleh Shueisha pada tahun 1999 dalam edisi ke-43 majalah Shonen Jump. Di Indonesia, komik ini diterbitkan oleh Elex Media Komputindo. Komik Naruto telah mencapai tahap terakhirnya pada bulan November tahun 2014, berakhir pada Bab 700 dan Volume 72.

II. 4 Masashi Kishimoto

Masashi Kishimoto adalah seorang komikus asal Jepang. karyanya paling terkenal dan sukses adalah Naruto, sebuah komik yang berlatarkan dunia *ninja* yang kemudian diadaptasi menjadi sebuah serial animasi pada tahun 2002. Berikut ini adalah penjelasan mengenai sejarah pribadi Masashi Kishimoto yang dimuat dalam buku data resmi karakter Naruto *The Secret of Soldier* tahun 2015 :

II. 4.1 Latar belakang Masashi Kishimoto

Kishimoto lahir pada tahun 1974 di distrik Katsusa, Prefektur Okayama Jepang. Ia terlahir prematur dan saat lahir langsung dimasukan inkubator. Ia mempunyai

kembaran bernama Seishi Kishimoto, bersama kembarannya ia mulai belajar menggambar sejak kecil. Pada tahun 1979, Kishimoto memulai pendidikannya di taman kanak-kanak, dan mulai tertarik pada semua hal yang bergerak, ia selalu melakukan pengamatan pada serangga, sungai, televisi, dan lain-lain dengan penuh konsentrasi.

Pada tahun 1981 Masashi Kishimoto memasuki masa SD dan mulai menghabiskan waktunya untuk menggambar. Pada masa ini ia mengenal Arale tokoh utama dalam komik Dr.Slump, dan membuatnya lebih sering menggambar. Pada masa akhir sekolah dasar, Kishimoto mengenal Dragon Ball, sehingga ia menghabiskan waktunya untuk menggambar karakter Dragon Ball (h.146).

Tahun 1987 ia memasuki masa SMP dan mengikuti tim bisbol menghabiskan waktunya untuk bermain bisbol, dan membuatnya hanya memiliki sedikit waktu untuk menggambar. Yang membangkitkan semangatnya kembali dalam menggambar ialah adalah poster *anime* Akira karya Katsuhrio Otomo yang ditempel di toko rokok. Poster itu memperlihatkan gambar sang tokoh utama dan sepeda motornya dengan perspektif dari atas. Ia berpikir bahwa poster itu sangat keren, lalu memandang poster tersebut selama satu jam penuh. Sejak saat itu lah ia mulai menghabiskan banyak waktu untuk mempelajari dan mengerti gaya Otomo, tapi gagal. Kishimoto sadar bahwa itu adalah gaya khas Otomo dan ia tidak bisa menirunya (h.150).

Tahun 1990 Kishimoto memasuki masa SMA, dan memutuskan cita-citanya untuk menjadi komikus, ia mulai mengumpulkan alat-alat gambar, tapi ia menyadari jika komik tidak hanya soal gambar tapi juga membutuhkan sebuah cerita. Kishimoto mulai menggambar *manga* pertamanya sebanyak 31 halaman untuk mengikuti perlombaan *manga* pendatang baru *Jump*. Tapi respon dari keluarganya terutama ayah dan adiknya tidak begitu bagus, dan komik tersebut akhirnya ia simpan dalam laci mejanya (h.147).

Tahun 1993 Kishimoto memulai kuliahnya di jurusan seni, universitas Kyushu. Dengan tekad bahwa ia ingin lebih jago menggambar dan membuat komik. Saat kuliah inilah ia membuat komik berjudul *Karakuri* yang berhasil menarik perhatian penerbit Shueisha untuk menerbitkannya tahun 1995. Karena karyanya ini Kishimoto mendapat penghargaan *Hop Step*, sebuah penghargaan bulanan majalah *Shonen Jump* yang diberikan untuk *mangaka* pemula yang berbakat (h.150).

Tahun 1997 Kishimoto lulus dari bangku perkuliahan dan kembali ke Katsusa, ia berjuang untuk membuat sebuah konsep *manga* untuk dijadikan serial, di tahun inilah konsep awal untuk *manga* *Naruto* dimuat dalam *Akamaru Jump* pada bulan Agustus 1997. Lalu Kishimoto mengubah kisahnya dan menghadirkan kembali *Naruto* di majalah mingguan *Shonen Jump* pada tahun 1999, hal inilah yang membuat nama Masashi Kishimoto dan *Naruto* terkenal hingga sekarang (h.147).



Gambar II.14 Masashi Kishimoto

Sumber : <https://i1.wp.com/malangtoday.net/wp-content/uploads/2018/03/Masashi-Kishimoto-featured.jpg?fit=800%2C450&ssl=1>
(Diakses pada 04/15/2019)

II.4.3 Karya-Karya Masashi Kishimoto

Selain komik *Naruto*, ada juga komik-komik lain yang dibuat oleh Masashi Kishimoto, dan juga *datobook* *Naruto* yang ditulis olehnya, diantaranya :

- Karakuri *one-shot* pada tahun 1996, komik yang dibuat untuk mengikuti Hop Step Award pada tahun 1996. Karakuri berhasil menjadi pemenang dan, diterbitkan dalam Hop Step Award Selection yang ke 18.
- Naruto *one-shot* yang merupakan langkah pertama lahirnya komik Naruto pada tahun 1997, diterbitkan dalam Akamaru Jump Summer tahun 1997.
- Naruto, komik yang menjadikan nama Kishimoto menjadi terkenal, pertama kali diterbitkan pada tanggal 21 september dalam Shonen Jump mingguan tahun 1999 seri ke 43.
- Bench yang merupakan komik *one shot* diterbitkan pada tanggal 11 oktober dalam Shonen Jump mingguan 2010 seri ke 45.
- Mario *one shot* diterbitkan pada tanggal 2 mei dalam Jump Square tahun 2013 seri ke 6.

II.5.1 Konsep Awal Pembuatan Naruto

Dikutip dari buku data resmi karakter Naruto The Secret of Soldier (Kishimoto , 2015). Latar ninja pada komik Naruto berawal dari Kishimoto yang menyukai gaya gambar tradisional. Selain itu karena ia sangat menyukai Sho Kosugi, aktor laga jepang yang berkiprah di film-film Hollywood dan sering memerankan tokoh ninja. Konsep untuk desa konoha diambil dari tempat tinggal Kishimoto yang berada disamping tempat latihan pasukan bela diri Jepang. Di sekitarnya terdapat juga pemukiman-pemukiman penduduk. Jadi, inspirasi mengenai pasukan khusus, bentuk organisasi, satu tim yang terdiri dari tiga orang, dan hal-hal lainnya terinspirasi dari sana. (h.154).

Untuk urutan pembuatan tokohnya, awalnya Kishimoto membuat tokoh Naruto, karena harus ada yang mengakui Naruto, maka dibuatlah tokoh Iruka, lalu Hokage karena dalam sebuah desa diperlukan sosok pemimpin, dan inilah yang menjadi inspirasi cita-cita Naruto sejak awal kemunculannya. Setelah hokage ketiga, tokoh Kakashi muncul sebagai sosok guru bagi Naruto. Dalam komik shonen tokoh utama selalu mempunyai rival maka ia membuat tokoh Uchiha Sasuke untuk

dijadikan rival dari Naruto. Kishimoto beranggapan jika keberadaan tokoh utama dan rivalnya akan saling menghidupkan karakter masing- masing, seperti Goku dan Krilin di Dragon Ball, Sakuragi dan Rukawa di komik Slam Dunk. Rivalitas tokoh tersebutlah yang menjadi dasar cerita untuk Naruto. Selain rivalitas, saling mengakui keberadaan seseorang juga menjadi tema untuk cerita di komik Naruto (h.155).

II.6 Analisis Deskriptif Kualitatif

Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang temuannya tidak diperoleh melalui data statistik atau hitungan lainnya. Penelitian kualitatif dapat berupa penelitian mengenai kehidupan, sejarah, perilaku manusia, karya sastra, dan lain-lain Menurut Bodgan dan Taylor (1975) metode penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari objek dan perilaku objek yang dapat diamati, pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara utuh (Basrowi dan Suwandi, 2011, h.21).

Data-data deskriptif yang dikumpulkan dapat berupa kata atau gambar yang memungkinkan untuk menjadi kunci terhadap objek penelitian. Dengan demikian, laporan penelitian akan berisi kutipan-kutipan data untuk memberi gambaran laporan penyajian tersebut (Basrowi dan Suwandi, 2011, h.28). Winartha (2006) menjelaskan bahwa metode analisis deskriptif kualitatif adalah menganalisis, menggambarkan serta meringkas berbagai situasi dan kondisi dari berbagai data yang telah dikumpulkan yang dapat berupa hasil wawancara atau hasil pengamatan mengenai masalah yang sedang diteliti (h.155).

Dalam penelitian ini analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan temuan-temuan mengenai objek kajian (Uchiha Sasuke) berdasarkan observasi pada komik Naruto yang menghasilkan data dalam bentuk tulisan atau gambar mengenai tokoh dan unsur-unsur yang membangun penokohan Uchiha Sasuke. Data-data tersebut kemudian dianalisis dengan beberapa teori yang menunjang seperti : Teori kepribadian, arketip, fisiognomi dan perilaku non verbal guna mendapatkan sebuah kesimpulan.

II.7 Sistem Kepribadian Menurut Carl Gustav Jung

Kepribadian dapat disebut juga sebagai *psike* Jung memandang seluruh kepribadian sebagai komposisi dari beberapa sistem yang dapat dibedakan atau struktur yang berpengaruh satu dengan yang lain. Sistem utamanya adalah ego, ketidaksadaran pribadi, dan ketidaksadaran kolektif (Hidayat, 2011).

Dalam teorinya, Jung membagi *psyche* menjadi beberapa bagian, diantaranya :

- Ego
Ego adalah alam sadar, yang berkaitan dengan penerimaan, pemikiran, perasaan dan ingatan.
- Ketidaksadaran Pribadi
Ketidaksadaran pribadi adalah hal yang berkaitan dengan segala sesuatu yang tidak disadari secara langsung, tapi dapat diusahakan untuk disadari. Ketidaksadaran ini mencakup kenangan-kenangan yang dapat dibawa ke kesadaran dengan mudah serta kenangan-kenangan yang ditekan karena alasan-alasan tertentu
- Ketidaksadaran Kolektif
Jung menambahkan satu bagian lagi, yaitu ketidaksadaran kolektif. Ketidaksadaran kolektif adalah tumpukan pengalaman manusia sebagai spesies, semacam pengetahuan bersama yang dimiliki sejak lahir. Pengalaman ini tidak bisa disadari secara langsung, tetapi memengaruhi segenap pengalaman dan perilaku seseorang (Boerce, 2010, h.104). Ketidaksadaran kolektif sangat membantu dalam menyimpan semua yang telah dilupakan atau diabaikan, serta semua kebijakan dan pengalaman sepanjang sejarah. Isi utama dari ketidaksadaran kolektif adalah arketip yang dapat muncul ke kesadaran dalam wujud simbolisasi (Alwisol, 2008, h.42).

II.8 Fisiognomi

Fisiognomi berasal dari kata dalam bahasa Inggris *physiognomy* yang merupakan singkatan dari fisiologi (*physiology*) dan anatomi (*anatomy*). fisiognomi adalah ilmu membaca wajah yang memungkinkan untuk menilai karakter atau watak

seseorang melalui wajahnya. Aristoteles, Homer, Hipocrtus, Ibnu Sina dan Ibnu Rusdi adalah tokoh-tokoh dunia yang mempelajari ilmu fisiognomi secara mendalam (Chomaira, 2018, h.9). Pada dasarnya, setiap manusia membutuhkan interaksi dengan orang lain dan pada awal terbentuknya interaksi, biasanya hal yang pertama dilihat adalah wajah. Maka dari itu ilmu fisiognomi bisa sangat bermanfaat bagi yang mempelajarinya. Setiap ilmu yang ada pasti memberikan manfaat bagi yang mempelajarinya. Bilal (2016) menjelaskan beberapa manfaat dari ilmu fisiognomi diantaranya :

- a. Mampu mengenali diri sendiri secara lebih baik.
- b. Lebih bisa mengetahui dan mendalami kepribadian orang lain.
- c. Dapat menganalisis beragam watak dan sifat orang lain ketika sedang berinteraksi, sehingga dapat menyesuaikan diri dengan orang tersebut karena sudah mengetahui wataknya yang dilihat berdasarkan pada wajah orang tersebut.
- d. Menjadikan pribadi yang menghargai makna kehidupan, persahabatan serta persaudaraan.

II.8.1 Analisis wajah dalam Fisiognomi

Pada sub bab ini penulis akan menjelaskan teori mengenai analisis-analisis bentuk wajah beserta bagiannya dalam ilmu fisiognomi. Bentuk-bentuk wajah yang meliputi dahi, hidung, mata, alis, pipi, dagu, telinga, rambut dan anggota tubuh yang lainnya dapat menunjukkan watak bagi pemilik bentuk wajah tersebut. Setiap bentuk wajah, dahi, mata, hidung, bibir dan sebagainya memiliki watak yang berbeda-beda. Berikut ini adalah berbagai analisis mengenai bentuk wajah dalam ilmu fisiognomi menurut Chomaira (2018) :

a. Bentuk Wajah

Manusia memiliki beragam bentuk wajah yang berbeda, yang menunjukkan watak masing-masing pemilik bentuk wajah tersebut, berikut adalah penjelasannya:

- Bentuk wajah bulat

Wajah yang bulat secara umum memiliki struktur tulang yang kuat, hal tersebut menunjukkan watak mental yang kuat, tahan terhadap penyakit

dan memiliki rasa percaya diri yang tinggi. Orang yang memiliki wajah bulat pada umumnya cerdas dan mempunyai rasa percaya diri yang tinggi serta dapat menyesuaikan diri dalam situasi apapun, sifat negatifnya ialah cenderung pemalas (h.13).

- Bentuk wajah berlian

Orang yang memiliki wajah berlian, pada umumnya memiliki bentuk dahi yang sempit, tulang pipi yang menonjol serta dagu yang lancip. Dapat diartikan jika wajah berlian memiliki sifat yang hangat, rasa humor yang baik, mempunyai kemauan yang kuat, serta memiliki keberuntungan dalam karirnya. Sifat negatif wajah berlian adalah egois, ambisius, dan kurang peduli terhadap moral.

- Bentuk wajah segitiga

Orang-orang berwajah segitiga biasanya sering menonjolkan diri, tak kenal lelah, selalu bersemangat dan meluap-luap memiliki otak yang cerdas dan ambisius. Dalam beberapa kasus, konflik jiwa sering mempengaruhi perilaku orang berwajah segitiga, mereka cenderung mengutamakan dorongan hati, bahkan rela meninggalkan keluarga atau pekerjaan ketika otoritasnya ditentang (h.20).

- Bentuk wajah persegi

Orang yang memiliki bentuk wajah persegi umumnya mempunyai karakter yang jujur, stabil, dan seimbang. Wajah persegi menggambarkan pribadi yang peka terhadap persoalan umum, implusif dan terkadang keras kepala (h.18).

- Bentuk wajah rahang sempit dan berdahi lebar

Seseorang yang memiliki bentuk wajah ini biasanya bersifat agresif dan keras kepala, dalam mengambil atau membuat keputusan, ia harus melihat hasilnya secepat mungkin dan juga selalu siap bertempur sampai

titik darah penghabisan demi tercapainya kehendak mereka terutama dalam hal yang menyangkut emosional (h.17).

b. Bentuk alis

Dalam ilmu fisiognomi, bentuk alis dapat mencerminkan watak pemiliknya, Chomaira (2018) menjelaskan berbagai bentuk alis serta maknanya dalam perwatakan manusia, diantaranya sebagai berikut:

- Bentuk alis naik , Bentuk alis yang sudut ekornya naik melambangkan pemikiran positif, orang yang memiliki bentuk alis ini akan terlihat optimis dalam segala hal, meski terkadang kemampuannya diragukan oleh orang lain (h.25).



Gambar. II.15 Bentuk alis naik
Sumber: buku “tubuhku pribadiku” (2018)

- Bentuk alis turun

Bentuk alis yang sudut ekornya turun memberikan pesona lebih bagi penampilan pemiliknya, akan tetapi watak dari pemilik bentuk alis ini cenderung egois, hanya mepedulikan diri sendiri dan kurang memperhatikan orang lain (h.26).



Gambar. II.16 Bentuk alis turun
Sumber: buku “tubuhku pribadiku” (2018)

- Bentuk alis pendek

Bentuk alis pendek menggambarkan pribadi yang berjiwa muda dan selalu bersemangat, pemilik bentuk alis ini mempunyai sifat yang mandiri dan ambisi yang besar, tidak suka merepotkan orang lain dan selalu berusaha sendiri untuk mencapai keinginannya.



Gambar. II.17 Bentuk alis pendek
Sumber: buku “tubuhku pribadiku” (2018)

- Alis membentuk sudut

Alis yang membentuk sudut pada bagian ujungnya menggambarkan pribadi yang kreatif bagi pemiliknya. Orang yang memiliki bentuk alis ini cenderung mempunyai kepribadian yang baik dan pandai mengatur keuangan.



Gambar. II.18 Bentuk alis turun
Sumber: buku “tubuhku pribadiku” (2018)

c. Bentuk mata

Mata merupakan bagian tubuh manusia yang berfungsi sebagai indera pengelihatan. Dalam ilmu fisiognomi, bentuk mata dapat mencerminkan watak pemiliknya, Chomaira (2018, h.32-33) menjelaskan berbagai bentuk mata serta maknanya dalam perwatakan yaitu:

- Mata lebar dan berbinar
Mata dengan bentuk yang lebar dan berbinar melambangkan kepribadian yang terbuka, optimis, dan ceria. Orang yang memiliki bentuk mata seperti memiliki pemikiran yang imajinatif dan optimis pada setiap kemungkinan yang ada dan cenderung memiliki sudut pandang yang luas dan terbuka pada hal baru.
- Mata kecil
Bentuk mata yang kecil memberikan kesan negatif bagi pemiliknya, orang yang memiliki mata kecil cenderung memiliki kepribadian yang tertutup dan tidak konsisten, tidak dapat berkomitmen, sering berbohong sehingga tidak dapat dipercaya.
- Mata Bulat
Orang yang mempunyai mata berbentuk bulat biasanya sangat memperhatikan kontak mata ketika sedang berkomunikasi dengan

lawan bicaranya, sangat bersemangat bila berhadapan dengan orang yang menarik baginya atau melihat benda yang diinginkan olehnya.

- Mata yang ujungnya menukik

Orang yang mempunyai mata yang ujungnya menukik memiliki jiwa kompetitif yang besar, sangat suka berkompetisi karena telah mengetahui hal apa yang diinginkan serta bagaimana cara mendapatkannya. Rasa optimis dapat menjadi kekuatan terbesar pemilik mata ini.

d. Jarak antar mata

Selain bentuk mata, jarak antar mata juga dapat memperlihatkan bagaimana watak masing-masing pemiliknya. Jarak antar mata pada manusia tidak semuanya sama, ada yang jarak antar matanya ideal, lebih lebar, lebih dekat dan sangat dekat. Berikut penjelasan mengenai jarak antar mata dalam ilmu fisiognomi menurut Chomaira (2018, h.35):

- Jarak antar mata yang lebar

Orang yang jarak antar matanya lebar memiliki kepribadian yang intoleran dan membutuhkan ruang untuk mengembangkan potensi dirinya.

- Jarak lebih dekat dan berkesan tajam

Orang yang jarak antar matanya lebih dekat dan berkesan tajam memiliki kepribadian yang dekat dengan keluarga, mampu melihat dunia dengan pandangan yang lebih luas namun kurang percaya diri.

- Jarak sangat dekat

Orang yang jarak antar matanya sangat dekat memiliki kepribadian yang posesif, idealis, serampangan dan selalu memotivasi ketika akan melakukan sesuatu.

e. Bentuk hidung

Hidung adalah bagian dari alat indera manusia yang berfungsi untuk mencium bau. Dalam ilmu fisiognomi bentuk hidung dapat mencerminkan kepribadian pemiliknya, bentuk-bentuk hidung tersebut diantaranya:

- *Turned up*

Bentuk hidung dengan tulang hidung yang panjang, memiliki lekukan yang jelas hampir menyerupai cekungan dan tulang di ujung hidungnya mencuat. Kepribadian dari orang yang memiliki bentuk hidung ini ialah optimis, baik hati dan penuh perhatian. Rasa antusiasnya tinggi dan selalu mendukung keluarga juga teman-temannya (Chomaira, 2018, h.38).



Gambar II. 18 Bentuk hidung *Turned Up*
Sumber: buku “tubuhku pribadiku” (2018)

- *Roman*

Bentuk hidung yang memiliki benjolan kecil yang mengarah dari pertengahan tulang hidung ke ujung bawah hidung. Orang yang memiliki bentuk ini biasanya mempunyai kepribadian yang kuat tapi tidak selalu impusif atau mledak-ledak, penuh perhitungan dan pandai memotivasi orang lain (Chomaira, 2018, h.39).



Gambar II. 19 Bentuk hidung *Roman*
Sumber: buku “tubuhku pribadiku” (2018)

- *Greek*

Bentuk hidung dengan tulang hidung yang panjang dan terkesan kuat, antara ujung hidung dan bibir bagian atas membentuk sudut sekitar delapan puluh derajat. Kepribadian orang yang memiliki bentuk hidung ini ialah, pekerja keras, efisien dan pandai mengontrol emosi (Chomaira 2018, h.40).



Gambar II. 20 Bentuk hidung *Greek*
Sumber: buku “tubuhku pribadiku” (2018)

- *Snub*

Bentuk hidung dengan tulang yang pendek dan tidak ada bagian yang menonjol. Kepribadian orang yang memiliki bentuk hidung ini biasanya cerdas dan bijaksana namun suka bereaksi terlalu cepat sehingga terkesan agresif (Chomaira , 2018, h.42).



Gambar II. 21 Bentuk hidung *Snub*

Sumber: buku “tubuhku pribadiku” (2018)

- *Nubia*

Bentuk hidung dengan tulang yang pendek dan lebar tapi tidak menonjol. Bentuk hidung ini mencerminkan kreativitas dan gairah, kepribadian yang karismatik serta mudah menarik perhatian orang banyak (Chomaira, 2018, h.43).



Gambar II. 22 Bentuk hidung *Nubia*

Sumber: buku “tubuhku pribadiku” (2018)

f. Analisis bentuk bibir

Manusia mempunyai bentuk bibir yang beragam, Chomaira (2018) menjelaskan berbagai bentuk bibir serta maknanya pada watak pemiliknya. Beberapa bentuk bibir tersebut diantaranya:

- Bibir penuh

Bibir yang cukup padat dan ukurannya penuh, bentuknya padat dan seperti kurva. Watak orang yang memiliki bentuk bibir ini cenderung suka tantangan dan petualangan, suka memanjakan diri, berani dan tidak suka diatur (h.45).

- Bibir tipis dan lebar

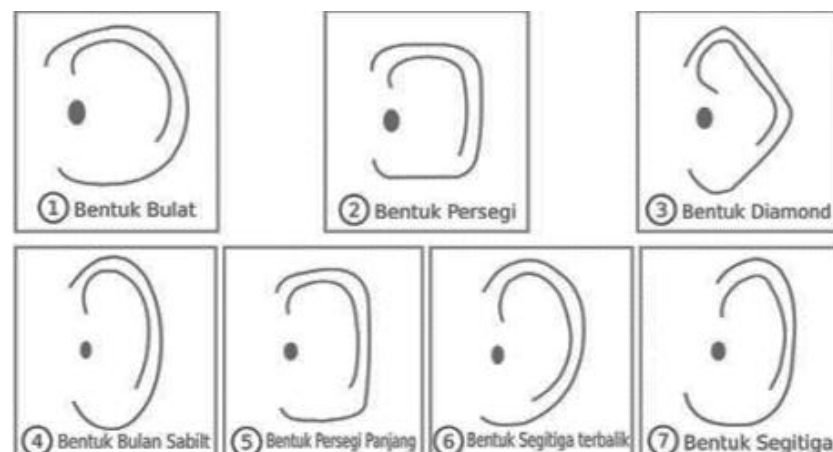
Bentuk bibir yang tipis dan mengembang sehingga tampak lebih lebar dari orang lain saat tersenyum. Watak orang yang memiliki bentuk bibir ini ialah perfeksionis, populer serta mempunyai banyak teman tapi tidak suka diatur (h.46).

- Bibir kecil dan tebal
Bentuknya nyaris bulat menyerupai kancing, ukurannya cenderung kecil namun berisi dan tidak tipis. Watak orang yang mempunyai bentuk bibir ini mempunyai rasa ingin tahu yang besar, mudah mencari teman, selalu menjadi pusat perhatian, namun suka memberontak (h.47)

- Bibir kecil dan tipis
Bentuk bibir dengan ukuran yang kecil, tipis dan cenderung asimetris. Watak orang yang memiliki bentuk bibir ini biasanya sensitif dan punya intuisi yang tajam, sangat teliti pada hal-hal kecil, cukup terbuka namun bisa menjadi pemalu pada saat tertentu (h.48).

g. Bentuk telinga

Telinga adalah alat indera yang digunakan untuk mendengar, terdapat berbagai bentuk telinga yang ada pada manusia. Dalam ilmu fisiognomi, bentuk telinga menggambarkan watak orang yang memilikinya. Chomaira (2018) menjelaskan berbagai bentuk telinga tersebut diantaranya:



Gambar II. 23 Bentuk-bentuk telinga pada manusia

Sumber: buku “tubuhku pribadiku” (2018)

- Bentuk bulat
Telinga yang berbentuk bulat mencerminkan kepribadian orang yang mencintai diri sendiri, menyukai pujian, ingin menjadi pusat perhatian dan suka menantang (h.56)

- Bentuk persegi
Telinga yang berbentuk persegi panjang mencerminkan kepribadian orang yang konservatif, sopan, bertanggung jawab, sopan, hati-hati dan menginginkan kehidupan yang stabil (h.56)

- Bentuk *diamond*
Telinga yang berbentuk *diamond* melambangkan kepribadian orang yang pikiran serta tidakannya sulit untuk ditebak dan cenderung bertindak sesuai dengan *mood* (h.56).

- Bentuk bulan sabit
Telinga yang berbentuk bulan sabit mencerminkan kepribadian orang yang baik hati dan jujur, serta selalu mempertimbangkan pendapat orang lain (h.56)

- Bentuk persegi panjang
Telinga yang berbentuk persegi panjang mencerminkan kepribadian orang yang cermat dalam memperhitungkan segala sesuatu dan tidak suka mengobral janji (h.56)

- Bentuk segitiga terbalik.
Telinga yang berbentuk segitiga terbalik mencerminkan kepribadian orang yang berpikiran jernih, selalu tertarik pada hal-hal baru, senang bersosialisasi sehingga mempunyai banyak teman dan selalu merencanakan sesuatu hal secara detail (h.57).

- Bentuk segitiga

Telinga berbentuk segitiga melambungkan pribadi yang lembut, murah hati dan takut akan kesepian sehingga sangat menghargai pertemanan. Jika dihadapkan dengan suatu masalah, biasanya diselesaikan dengan pikiran yang jernih dan sudut pandang yang berbeda dari orang lain (h.57).

II.9 Perilaku Non Verbal

Manusia biasanya berkomunikasi dengan dua cara, secara verbal dan non verbal. Bahasa verbal adalah bahasa yang berupa kata-kata atau tulisan dan dapat dipahami secara langsung. Sedangkan bahasa non verbal adalah bahasa yang tidak diucapkan secara langsung melalui kata-kata atau tulisan dan biasanya berupa bahasa tubuh (Chomaira, 2018, h.108). Perilaku non verbal dapat mengkomunikasikan pesan disampaikan tanpa menggunakan kata-kata. Sebagai gantinya, gerak isyarat, bahasa tubuh, ekspresi wajah dan kontak mata, penggunaan objek seperti pakaian, potongan rambut, simbol-simbol, serta cara berbicara seperti intonasi, penekanan, dan lain-lain yang menjadi alat bantu berkomunikasi (Hidayatullah, 2016, h.5).

Jadi dapat disimpulkan bahwa perilaku non verbal adalah cara berkomunikasi yang tidak diucapkan secara langsung melalui kata-kata atau tulisan, tapi melalui bahasa tubuh yang dilakukan oleh individu guna memberikan nilai atau pesan bagi pengirim atau penerima komunikasi. Aspek nonverbal seperti bahasa tubuh, jarak, dan aspek lainnya akan membantu tersampainya suatu informasi dan pesan kepada calon penerimanya. Berikut ini adalah penjelasan mengenai aspek-aspek perilaku non verbal secara lebih rinci:

II.9.1 Kinesik (bahasa tubuh)

Hampir semua kebudayaan yang ada di dunia menggunakan kinesik untuk menyampaikan informasi dan pesan. Kinesik atau bahasa tubuh dalam komunikasi non verbal meliputi ekspresi wajah, gerak tubuh, kontak mata dan isyarat (gestur) (Hidayatullah, 2016, h.6). Berikut ini penjelasan lebih lanjut mengenai aspek-aspek yang termasuk kedalam Kinesik:

II.9.1.1 Ekspresi wajah

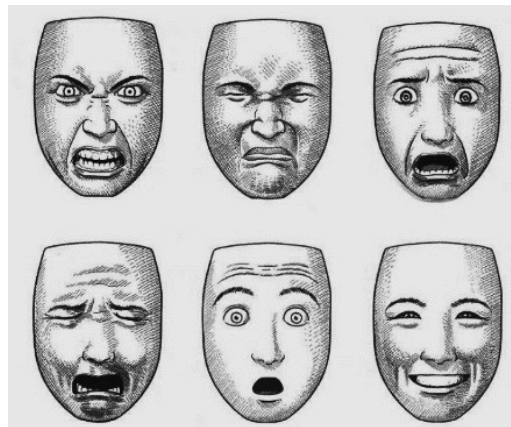
Wajah manusia bisa menunjukkan berbagai macam bentuk ekspresi dalam sehari-hari yang mengindikasikan keadaan fisik, seperti kelelahan atau sakit. Ekspresi juga ditunjukkan saat berkomunikasi langsung dengan orang lain, kekuatan terbesar ekspresi wajah tergantung pada kemampuan memahami emosi dasar manusia, (Mc.Cloud, 2008, h.82). Perbedaan ekspresi wajah karena emosi terjadi akibat adanya otot-otot pada wajah yang secara spontan berkontraksi saat seseorang mengalami emosi tertentu. Terdapat dua belas jenis otot-otot wajah yang dapat memunculkan ekspresi menurut Mc.Cloud (2008, h.92) diantaranya:

1. *Orbicuralis oculi* (otot pemincing) yang muncul saat menekan mata ketika memincing.
2. *Frontalis* (mengangkat alis).
3. *Corrugator* (otot cemberut) dengan cara mendorong alis kebawah.
4. *Levator Palpebrae* (mengangkat kelopak mata).
5. *Levator Labii Supresioris* (otot seringai).
6. *Zygomatic Major* (otot senyum).
7. *Triangularis* (menarik sudut mulut kearah bawah).
8. *Risorius* (otot bibir yang merenggang).
9. *Platysma* (otot leher).
10. *Depresor Labii* (Otot bicara) muncul ketika menarik bibir kearah bawah ketika berbicara.
11. *Mentalis* (otot cebik) tonjolan dagu yang muncul akibat mendorong dagu dan bibir bawah.
12. *Orbicularis Oris* (otot bibir) bibir yang mengerut dan tergulung kearah dalam.

II.9.1.1 Ekspresi dasar

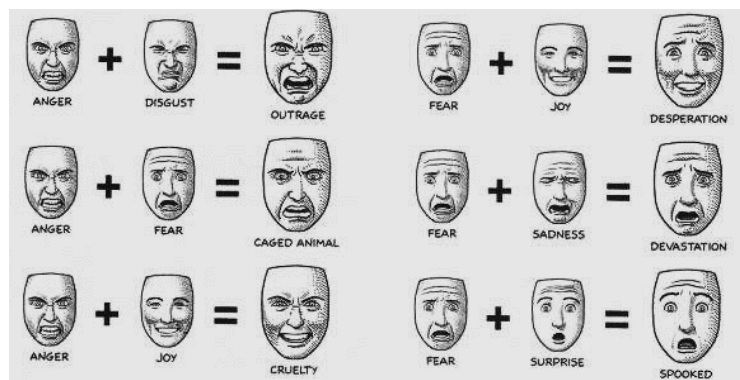
Wajah manusia bisa menunjukkan berbagai macam bentuk ekspresi dalam sehari-hari, yang mengindikasikan keadaan fisik, seperti kelelahan atau sakit. Ekspresi juga ditunjukkan saat berkomunikasi langsung dengan orang lain. Kekuatan terbesar ekspresi wajah tergantung pada kemampuan memahami emosi dasar

manusia, meski sumbernya hanya terdiri dari beberapa potongan yang sederhana, namun hasilnya dapat rumit dan beragam. Terdapat enam emosi dasar yang biasa diperlihatkan manusia tanpa adanya pengaruh dari kebudayaan, bahasa, atau umur. Enam emosi dasar tersebut bisa memunculkan sebuah ekspresi pada wajah. Ekspresi-ekspresi tersebut ialah, marah, takut, senang, sedih, terkejut dan jijik (Mc.Cloud, 2008, h.82-83).



Gambar II 24. Emosi dasar manusia
 Sumber: Mc.Cloud (2008) membuat komik h.83.

Ekspresi tersebut dapat digabungkan lagi untuk mendapat banyak ekspresi lainnya. Dengan menggabungkan dua emosi dasar maka menghasilkan ekspresi baru (h.85)



Gambar II.25 Emosi dari gabungan dua emosi dasar
 Sumber: Mc.Cloud (2007) h.85.

II.9.1.1.2 Arti senyuman

cara tersenyum dapat memperlihatkan pesan atau makna bagi perasaan pribadi (hal yang sedang dirasakan pemberi pesan) atau memberikan pesan kepada lawan bicara, Cara tersenyum tersebut diantaranya :

- Senyum tanpa menyipitkan mata
Senyuman yang menjadi pertanda rasa kurang nyaman atau agak bosan. Biasanya terjadi ketika berusaha menetralsir keadaan canggung yang terjadi sebelumnya agar bisa mencairkan suasana. Bisa juga menjadi salah satu cara untuk menarik diri dari suasana atau perasaan yang kurang nyaman (Chomaira, 2018, h.126).
- Senyum sinis
Tersenyum pada salah satu ujung bibir sambil menarik nafas pendek dan menoleh kearah bawah, kanan, atau kiri. Senyum yang menjadi pertanda meremehkan orang lain, bisa juga sebagai senyum kehampaan (merasa hampa). Orang yang mengeluarkan senyum sinis biasanya merupakan tipe orang yang tidak suka dikalahkan tapi tidak tahu apa yang dia inginkan (Chomaira, 2018, h.127)
- Senyum lebar
Senyuman lebar biasanya disertai dengan mata yang menyipit, mulut yang terbuka dan wajah yang nampak ceria. Senyum yang menjadi pertanda bahagia tapi bisa juga digunakan sebagai persona (topeng) di depan publik. Hal yang membedakan kepalsuan dan ketulusan senyum ini terletak pada bahasa tubuhnya yang palsu akan terlihat canggung dan kaku, sementara yang tulus akan terlihat lebih luwes dan hangat (Chomaira, 2018, h.127).
- Senyum sombong
Senyum yang tidak seimbang, salah satu sudut bibirnya terangkat tapi sisi alisnya yang lain ikut naik. Senyuman yang menjadi pertanda percaya diri dan merasa superior. Senyuman seperti ini biasanya tidak disukai oleh mayoritas orang (Chomaira, 2018, h.128).

- Senyum lembut

Senyum yang membentuk lengkungan tipis dan sorot mata yang tampak hangat. Senyum yang menandakan ketulusan namun bisa dijadikan senyum palsu untuk merayu atau mempresuasi lawan. Cara membedakannya adalah dengan melihat bahasa tubuh dan bahasa verbal yang dikeluarkan (Chomaira, 2018, h.128).

Berdasarkan penjelasan pada poin-poin diatas, dapat diketahui bahwa senyuman pada wajah manusia memiliki beragam ekspresi tersenyum dan setiap ekspresi tersebut merupakan bahasa tubuh yang memiliki artinya masing-masing. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan jika seseorang dapat membaca bagaimana kondisi, suasana hati, dan watak orang lain melalui senyuman yang diperlihatkan oleh orang tersebut.

II.10.1.2 Pesan gestural (gerak tubuh dan gestur)

Pada sub bab ini penulis akan menjelaskan mengenai kategori bahasa tubuh lainnya yaitu gestur. Seperti halnya wajah yang dapat mengungkapkan berbagai macam emosi, tubuh juga dapat menyampaikan emosi serta pesan yang kuat kepada orang lain (Mc.Cloud, 2008, h.102). Menunjukkan gerakan sebagian anggota tubuh untuk mengkomunikasikan berbagai makna disebut dengan pesan gestural, Sekardjati (2014, h.47) mengemukakan fungsi pesan gestural sebagai cara untuk mengungkapkan:

1. Dorongan atau Batasan
2. Menyesuaikan atau mempertentangkan
3. Responsif atau tidak responsif
4. Perasaan positif atau perasaan negatif
5. Memperhatikan atau tidak memperhatikan
6. Menyetujui atau menolak

Gerak tubuh dapat mengkomunikasikan berbagai tanda atau pesan, beberapa anggota tubuh yang dapat digunakan dalam bahasa tubuh meliputi:

a. Gerakan Kepala

Anggota tubuh ini dapat digunakan sebagai tanda untuk menegaskan dengan cara menggangguk atau tanda penolakan dengan cara menggeleng, beberapa pola gerakan kepala juga dapat digunakan untuk menunjukkan minat atau ketertarikan terhadap hal yang sedang dibicarakan oleh orang lain (Buckley, 2008, h.28). Tabel berikut dapat menjelaskan beberapa pola gerakan kepala yang dapat menyampaikan makna atau pesan, diantaranya:

Tabel II.1 gerakan kepala dan maknanya
Sumber: Chomaira (2018) Tubuhku Pribadiku h.122

| Gerakan kepala | Arti |
|-----------------------------|--------------------------------------|
| Condong kearah lawan bicara | Tertarik, setuju |
| Menjauh secara mendadak | Curiga, tidak percaya |
| Menopang dagu | Bosan |
| Banyak menoleh | Tidak sabar, ingin menyudahi obrolan |
| Memiringkan kepala | Tertarik pada obrolan |

b. Bagian wajah

Wajah merupakan bagian tubuh yang paling banyak menyampaikan pesan tersembunyi dan dapat menunjukkan emosi seseorang. Salah satu bagian wajah yang kentara dalam bahasa tubuh adalah mata (Buckley, 2008, h.29).

Tabel berikut ini menjelaskan beberapa aspek bahasa mata, diantaranya:

Tabel II.2 Bahasa mata dan maknanya
Sumber: Chomaira (2018) Tubuhku pribadiku h.122-123.

| Tatapan atau lirikan mata | Makna |
|----------------------------------|--------------------------------|
| 60% menatap langsung | Tertarik |
| 80% menatap langsung | Tertarik secara seksual |
| 100% menatap langsung | Perlawanan |
| Menghindari tatapan | Menyembunyikan sesuatu |
| Lensa mata membesar | Sangat tertarik pada suatu hal |
| Tatapan jatuh kebawah | Tertarik pada lawan bicara |

| | |
|-------------------------------------|------------------------|
| lirikan langsung ke kanan atau kiri | Bosan |
| Berkedip dengan cepat | Tidak setuju |
| Pandangan tidak focus | Terpojok, tidak nyaman |

Selain mata, beberapa gerakan pada bagian wajah juga dapat menyampaikan pesan. Penjelasan mengenai gerakan pada wajah dan artinya akan dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel II.3 Gerakan pada wajah dan Artinya
Sumber: Chomaira (2018) Tubuhku pribadiku h.126-128.

| Gerakan | Arti |
|---------------------|----------------------|
| Mengigit bibir | Tertekan, canggung |
| Mengerucutkan bibir | Marah, tidak suka |
| Menaikan alis | Bingung, takut |
| Mengerutkan alis | Ingin tahu, tertarik |
| Senyum terpaksa | Memikirkan sesuatu |

c. Gestur tangan atau lengan

Dalam bahasa tubuh, tangan sering digunakan untuk berbagai tujuan, seperti menunjukkan emosi, menunjukkan tanda persahabatan (jabat tangan) dan menunjukkan ketidaksukaan (Buckley, 2008, h.30). Selain itu berbagai gestur tangan yang lain dapat menyampaikan pesan, seperti dalam tabel berikut:

Tabel II.4 Gerakan tangan dan artinya
Sumber: Chomaira (2018) Tubuhku pribadiku h.123

| Gerakan tangan | Arti |
|-------------------------------|-----------------------------|
| Telapak tangan terbuka keatas | Jujur, terbuka |
| Telapak tangan tertutup | Menyembunyikan sesuatu |
| Mengepal | Tegang, tidak nyaman, marah |
| Menyilangkan tangan | Penolakan terhadap sesuatu |
| Tangan diatas meja | Siap untuk setuju |

| | |
|-------------------------------|------------------------------------|
| Genggaman tangan disisi dahi | Berpikir keras |
| Menggaruk telinga belakang | Kecemasan, ingin lari dari masalah |
| Mengusap dahi | Menenangkan diri |
| Mengusap kedua telapak tangan | Antusias, berharap |

d. Arah kaki dan langkah kaki

Arah kaki dapat menunjukkan dan menilai sikap seseorang terhadap lawan bicaranya. Mengarahkan kaki pada lawan bicara menandakan ketertarikan pada hal yang sedang dibicarakan (Buckley, 2008, h.30). Posisi serta langkah kaki juga dapat menunjukkan kesan atau pesan tertentu, contohnya seperti: menyilangkan kaki dapat menjadi pertanda sebuah penolakan, sementara postur kaki yang berdiri tegap menandakan kepercayaan diri.

Berikut penjelasan lebih rinci mengenai langkah kaki (berjalan) beserta artinya menurut Chomaira (2018, h.111):

- Berjalan sambil menyelipkan lengan baju di saku celana, menandakan orang yang suka atau sedang meremehkan orang lain.
- Berjalan sambil menyeret langkah kaki, sementara kedua tangan berada dalam saku celana dan sesekali melihat ke atas menandakan perasaan atau keadaan sedih, cemas, gelisah.
- Berjalan dengan langkah yang sangat lambat dan terkadang berhenti untuk menendang batu kecil atau membalikan daun yang jatuh ditanah menandakan orang yang sedang berkonsentrasi memikirkan suatu hal.

II.10.1.3 Pesan postural

Pesan postural adalah pesan yang berkaitan dengan keseluruhan anggota badan. Makna yang dapat disampaikan melalui postur adalah *immediacy*, *power* dan *responsiveness* (Sekardjati, 2014, h.47). *Immediacy* adalah ungkapan kesukaan atau ketidaksukaan terhadap orang lain. Postur yang condong ke arah lawan bicara menunjukkan kesukaan. *Power* mengungkapkan status yang tinggi, kekuatan atau kekuasaan pada diri komunikator. *Responsiveness* mengkomunikasikan reaksi emosional individu terhadap lingkungan, baik yang positif maupun negatif

(Sekardjati, 2014, h.47). Tabel berikut ini akan menjelsakan mengenai postur beserta artinya, seperti:

Tabel II.5 Postur dan artinya
Sumber: Mc.Cloud (2008) membuat komik h.

| Postur | Arti |
|---|---|
| Postur tegak: berdiri tegak, dagu naik, tangan terkepal. | Menunjukkan kekuatan dan keyakinan diri seseorang. |
| Postur bungkuk: dagu turun, punggung bungkuk, tangan pasif. | Menunjukkan kelemahan dan perasaan teraniaya. |
| Postur berduka: meringkuk seperti janin | Menunjukkan duka cita, kerapuhan, kesedihan yang dalam. |

Berdasarkan uraian-uraian di atas mengenai bahasa tubuh dalam aspek nonverbal yang meliputi: ekspresi, gestur dan postur. Dapat disimpulkan bahwa setiap ekspresi, gestur dan postur pada seseorang dapat menunjukkan perasaan atau keadaan dirinya dan juga dapat menyampaikan pesan atau kesan (dirinya) terhadap lawan bicara. Dalam gestur pun masing-masing bagian tubuh manusia mempunyai bahasa tubuhnya sendiri.

II.10.2 Proksemika

Proksemika atau bahasa ruang adalah jarak yang digunakan ketika berkomunikasi dengan orang lain, termasuk juga tempat atau lokasi posisi pemberi pesan berada. Dapat dikatakan bahwa proksemika ini berkaitan dengan kedekatan fisik. Pengaturan jarak menentukan seberapa jauh atau seberapa dekat tingkat keakraban pemberi pesan dengan orang lain, menunjukkan seberapa besar penghargaan, suka atau tidak suka dan perhatian pemberi pesan terhadap orang tersebut, selain itu juga menunjukkan simbol sosial (Hidayatullah, 2016, h.6).

Dalam ruang personal, proksemika dapat dibedakan menjadi empat ruang interpersonal yang meliputi jarak intim, jarak personal, jarak sosial dan jarak publik. Hidayatullah (2016) menjelaskan maksud dari keempat jarak tersebut, yaitu:

1. Jarak intim, jarak dari mulai bersentuhan hingga jarak satu setengah kaki. Biasanya jarak ini digunakan untuk melindungi, menyenangkan dan melakukan hal yang bersifat intim.
2. Jarak personal, yaitu jarak yang menunjukkan perasaan masing-masing pihak yang berkomunikasi dan juga menunjukkan keakraban dalam suatu hubungan, jarak ini berkisar antara satu setengah kaki hingga empat kaki.
3. Jarak sosial. Dalam jarak ini pembicara menyadari betul kehadiran orang lain, karena itu dalam jarak ini pembicara berusaha tidak mengganggu dan menekan orang lain, keberadaannya terlihat dari pengaturan jarak antara empat kaki hingga dua belas kaki.
4. Jarak publik, yaitu berkisar antara dua belas kaki sampai tak terhingga.

II.10. Penampilan fisik

Setiap orang mempunyai persepsi masing-masing mengenai penampilan fisik seperti cara berpakaian, model pakaian, warna pakaian, aksesoris, cara menyisir rambut (model rambut), dan lain-lain. Unsur-unsur penampilan tersebut dapat menunjukkan sebuah pesan. Aspek non verbal ini umumnya berkaitan erat dengan penilaian budaya (Liliweri, 2011, h.387). Menurut Budiyatna (2011) kebiasaan, nilai kenyamanan, tujuan pencitraan, faktor lingkungan baik yang tertulis ataupun tak tertulis dapat mempengaruhi penampilan (cara berbusana) seseorang dan menjadi cerminan kepribadiannya. Selain itu, daya tarik fisik juga merupakan salah satu aspek penting dalam teori kepribadian. Seseorang dengan penampilan fisik yang menarik dinilai lebih pandai bergaul, tenang, hangat secara seksual, responsif dan sukses dalam berkarir dibandingkan dengan orang yang mempunyai penampilan atau fisik yang biasa saja (138).