

ABSTRACT

This research which entitled “Tanda Ikon Dalam Komik *One Punch Man* Karya One Suatu Analisis Semiotik” is focused on icon that can be found in the comic *One Punch Man*. The aims of this research are to identify kinds and forms of icon in the comic *One Punch Man* and to analyze the meaning of each frame in the comic *One Punch Man*. This research uses the McCloud and Zoest’s theories in the process to identifying kinds and forms of icon and to analyze the meaning of each frame in the comic *One Punch Man* uses Berger’s theory.

The method of this research is descriptive. Every icon that can be found in the comic were identified and classified into four forms of icon which are human icon, animal icon, object icon, onomatopoeia icon and three kinds of icon which are typological icon, diagrammatic icon, and metaphoric icon. Then, every frame in the comic were analyzed by using Berger’s Theory.

The result of this research shows that there are 42 human icon, 7 animal icon, 24 object icon, and 7 onomatopoeia icon, according to kinds, typological icon contained in 18 frame, diagrammatic icon contained in 30 frame and metaphoric icon contained in 30 frame. And every meaning in the comic *One Punch Man* is different from each other.

Keyword: Icon, Comic, One Punch Man, Semiotics Analysis.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pierce mengatakan ikon adalah hubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat kemiripan (menunjukkan suatu kemiripan), ini yang kerap kali jelas dalam tanda-tanda visual misalnya foto seseorang dapat dikatakan ikon; sebuah peta adalah ikon; gambar yang ditempel di pintu kamar kecil pria dan wanita adalah ikon. Pada dasarnya ikon merupakan suatu tanda yang bisa menggambarkan ciri utama sesuatu, meskipun sesuatu yang lazim disebut sebagai objek acuan tersebut tidak hadir. (Cobley dan Janz, 1993: 58) Ikon adalah suatu benda fisik (dua atau tiga dimensi) yang menyerupai apa yang dipresentasikannya. (Mansoer, 2001: 47).

Berdasarkan objeknya, Peirce membagi tanda menjadi tiga bagian yaitu *icon* (ikon), *index* (indeks), dan *symbol* (simbol). (Mansoer, 2001: 45) Ikon adalah tanda yang hubungan antara penanda dan petandanya bersifat bersamaan bentuk alamiah. Indeks adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dan petanda. Simbol adalah ungkapan ‘tanda’ suatu objek berdasarkan konsep tertentu, biasanya asosiasi terhadap suatu gagasan umum.

Dalam Kamus Kata-Kata Serapan Asing Dalam Bahasa Indonesia, (Badudu 1996: 156) kata komik dijabarkan sebagai cerita yang dilukiskan dengan gambar-gambar dan dibawah gambar itu dituliskan ceritanya sesuai dengan yang tampak dalam gambar. Bahasa yang digunakan dalam komik sederhana, menarik dan menghibur seperti yang dikutip Syawie (1999: 3).

Potensi komik sebagai karya sastra yang populer telah dibuktikan oleh One melalui pembuatan komik humor yang berjudul *One Punch Man* karakter-karakter seperti Saitama, Genos, dan lainnya. Menurut beberapa situs di Jepang kemunculan perdana komik *One Punch Man* ini pada 3 Juni 2009 lalu, mendapat lebih dari 55 juta pembaca, dimana sekitar 60.000 orang membaca komik tersebut per harinya.

One Punch Man menceritakan tentang seorang superhero bernama asli Saitama yang memiliki kemampuan pukulan maut. Saking luar biasa pukulannya, ia mampu menghabisi monster-monster raksasa hanya dengan sekali pukul saja. Sejak saat itu Saitama dikenal dengan nama One Punch Man sesuai dengan judul komiknya.

Ide penulis memilih judul “Tanda Ikon Dalam Komik *One Punch Man*” Karya One ini diawali dari rasa keingintahuan lebih dari penulis dalam bidang semiotic. Ilmu semiotika memberikan kesan yang mendalam dan rasa ingin tau yang lebih kepada penulis, sehingga penulis ingin meneliti lebih tentang semiotika lebih khusus lagi

semiotik yang ada pada komik, selanjutnya penulis tertarik dengan komik-komik yang beredar saat ini, sehingga penulis ingin mengetahui makna yang terkandung dalam komik tersebut secara ilmiah atau terlebih khusus lagi secara linguistik (semiotik).

Penulis memilih komik yang berjudul *One Punch Man* karena didalam komik tersebut memiliki alur cerita yang menarik dan juga terdapat ikon-ikon yang tidak biasa dibandingkan ikon dalam komik-komik lain. Komik *One Punch Man* tergolong komik yang masih baru di kalangan para pembaca komik sehingga belum banyak yang menganalisis komik ini secara semiotik.

Penulis memilih ikon karena di dalam komik *One Punch Man* banyak terdapat ikon yang tidak biasa, dan aneh, oleh karena itu penulis lebih memfokuskan penelitian ini lewat ikon. Pada penelitian ini Penulis menggunakan teori McCloud dan Zoest karena teori McCloud dan Zoest lebih spesifik menjelaskan tentang ikon sehingga penulis lebih dapat memahami cara mengidentifikasi ikon juga, teori ini cocok dengan rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini, yang mana mencakup proses mengidentifikasi jenis dan bentuk ikon dalam masing-masing *frame* dalam komik *One Punch Man*, sehingga penulis dapat mengetahui jenis dan bentuk apa saja yang terdapat dalam komik *One Punch Man*.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pemikiran di atas maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah Jenis dan bentuk ikon dari masing-masing frame dalam komik *One Punch Man*?
2. Apa makna masing masing frame dalam komik *One Punch Man*?

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengidentifikasi jenis dan bentuk ikon dalam komik *One Punch Man*.
2. Menganalisis makna masing masing frame dalam komik *One Punch Man*.

Landasan Teori

Pada penelitian ini, penulis menggunakan teori McCloud (2001) dan Zoest (1993). Menurut McCloud, bentuk ikon terbagi atas empat kategori yaitu: ikon manusia, ikon hewan, ikon benda dan, ikon onomatopoeia.

1. Ikon manusia digolongkan dalam penggambaran fisik tokoh komik yang memiliki kemiripan dengan manusia.
2. Ikon hewan digolongkan dalam penggambaran fisik tokoh komik yang memiliki kemiripan dengan hewan.
3. Ikon benda digolongkan dalam penggambaran fisik benda yang memiliki kemiripan dengan petandanya.
4. Ikon onomatopedia digolongkan dalam penulisan kata-kata bunyi secara menyolok sehingga menghasilkan suara yang seakan-akan mirip.

Menurut jenisnya, Zoest membagi ikon ke dalam tiga kategori yaitu: ikon tipologi, ikon diagramatis dan, ikon metaforis.

1. Ikon tipologis digolongkan sebagai tanda yang memiliki hubungan kemiripan berdasarkan ruang dan waktu.
2. Ikon diagramatis digolongkan sebagai tanda, yang memiliki kemiripan relasional atau struktural.

3. Ikon metaforik digolongkan sebagai tanda yang memiliki kesamaan antara fakta yang dibuat nyata, pada waktu yang sama, secara langsung dan tidak langsung.

Untuk menganalisis makna frame digunakan konsep Berger (2002). Analisis makna gambar diperoleh melalui analisis tanda ikon. Makna ikon yang diperoleh merupakan tanda yang ada sedemikian rupa sebagai kemungkinan dan dapat dikaitkan atas dasar suatu persamaan yang secara potensial dimiliki. Berger sebagaimana dikutip Setiawan (2002: 29-37) menyatakan bahwa ada tujuh konvensi dalam menganalisis komik:

1. Cara menggambarkan karakter
2. Ekspresi wajah
3. Balon kata
4. Garis gerak
5. Panel di bawah atau di atas frame
6. *Setting*
7. Aksi

Penulis juga menggunakan teori Berger (2002) karena teori ini dikhususkan untuk menganalisis makna dari masing-masing *frame* yang terdapat dalam komik.

Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan metode deskriptif. Metode ini merupakan suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau

lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki (Nazir, 1988: 63).

Sebelum memulai penelitian, penulis memulai dengan membaca beberapa literatur mengenai semiotik untuk membantu penulis dalam memahami ikon. Penulis kemudian mencari komik yang akan dijadikan objek penelitian, dan komik yang berjudul *One Punch Man* akhirnya dipilih sebagai objek penelitian. Agar lebih memahami latar belakang komik tersebut, penulis juga membaca secara keseluruhan komik tentang *One Punch Man* ini.

1. Pengumpulan data

Pada tahap ini komik dikumpulkan dengan cara diunduh dari halaman situs tempat komik tersebut dipublikasikan. Sampai sekarang komik tersebut sudah memiliki 12 volume, masing-masing volume memiliki sekitar 10-15 chapter dan memiliki jumlah *frame* sekitar 300-450. Penulis memilih salah satu volume tersebut dengan cara diundi, dari hasil undian tersebut didapatkan hasil bahwa volume 1 yang akan dijadikan objek penelitian. Jumlah keseluruhan *frame* dalam komik *one punch man* volume 1 sebanyak 300 *frame*. Pengambilan sampel menggunakan pendapat Gay dan Diehl (1992) yang memberikan pendapat bahwa untuk penelitian deskriptif maka sampel minimumnya yaitu sebesar 10% dari populasi. Karena di dalam volume 1 komik *One Punch Man* terdapat 300 *frame*, jadi penulis akan mengambil sampel sebanyak 10% dari jumlah *frame* yang ada, yaitu sebanyak 30 *frame* yang akan diteliti oleh penulis. Dalam menentukan 30 *frame* yang akan diambil, penulis menentukannya dengan cara diundi.

2. Analisis data

Setelah selesai mengundi penulis menentukan 30 *frame* yang akan diteliti, penulis memulai dengan mengidentifikasi jenis dan bentuk ikon yang terdapat dalam setiap *frame* yang ada, kemudian menganalisis makna yang terdapat dalam setiap *frame* yang ada.

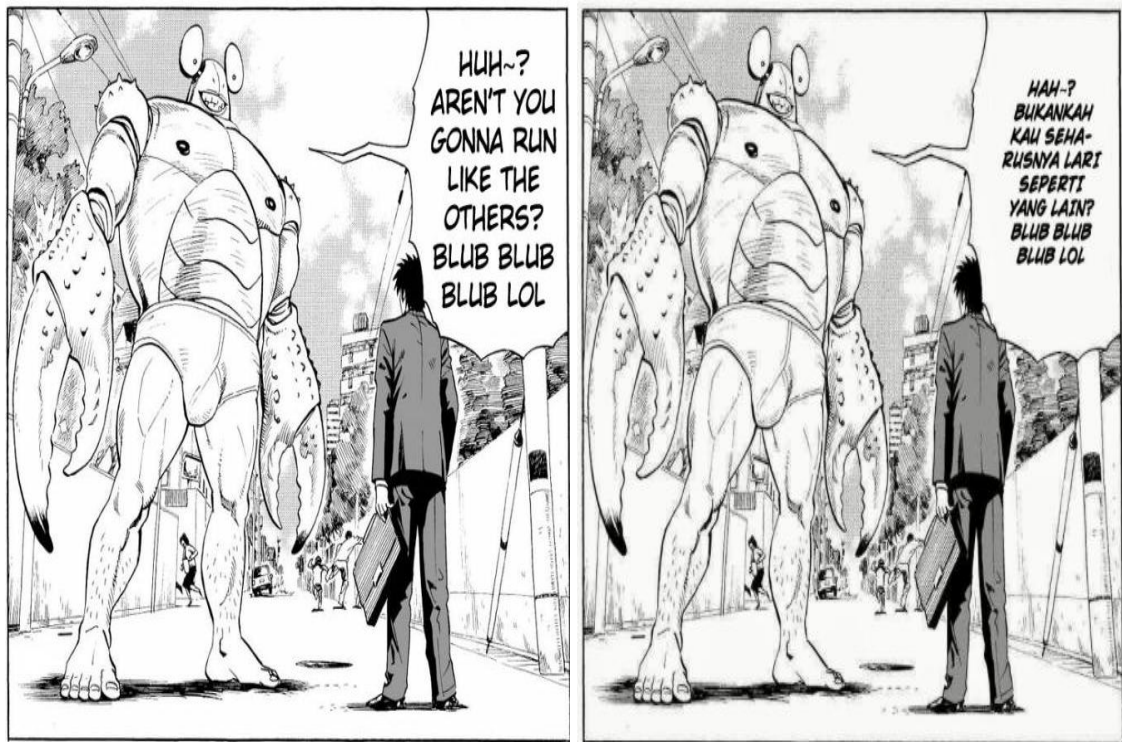
Dalam mengidentifikasi jenis dan bentuk ikon, penulis memakai teori McCloud (2001) dan Zoest (1993). Setiap *frame* yang memiliki ikon diklasifikasikan menjadi 4 ikon menurut McCloud dan 3 ikon menurut Zoest. Yaitu: McCloud, ikon manusia, hewan, benda dan, onomatopoeia, Zoest, ikon tipologis, diagramatis dan, metaforis. Dalam menganalisis makna yang terdapat dalam setiap *frame* yang ada, penulis menggunakan teori Berger tentang makna dalam setiap *frame* pada komik.

PEMBAHASAN DAN HASIL

Identifikasi Data Berdasarkan Ikon-Ikon Dalam Komik *One Punch Man* Karya One

Dalam penelitian ini penulis mengidentifikasi bentuk dan jenis ikon dalam *frame* komik *One Punch Man* karya One berjumlah 30 *frame*. Penulis menyajikan *frame-frame* dalam teks bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Namun penulis memakai *frame* dalam teks bahasa Indonesia untuk mengidentifikasi data-data yang mengandung ikon menurut konsep McCloud (2001) dan Zoest (1993). Berikut merupakan salah satu contoh *frame* yang diidentifikasi oleh penulis:

- Gambar 1 (*frame* kepiting dan pencarian kerja)



Menurut bentuk ikon, gambar komik pada *frame* ini memiliki delapan ikon yang terdiri dari empat ikon manusia, satu ikon hewan yaitu kepiting, serta tiga ikon benda yaitu tas, lampu jalan, dan mobil. Sedangkan menurut jenisnya, ikon tipologis ditunjukkan oleh penggambaran kompleks perumahan dan apartemen sama seperti kompleks perumahan dan apartemen di kehidupan nyata. Ikon diagramatis ditunjukkan oleh manusia dalam *frame* terlihat seperti manusia pada umumnya, dan persamaan struktur (relasional) kepiting dalam *frame* menyerupai hewan kepiting di kehidupan nyata. Pohon-pohon secara struktural juga sama dengan pohon di kehidupan nyata. Ikon metaforis yang merupakan tanda berdasarkan persamaan antara dua kenyataan yang didenotasikan secara langsung dan tidak langsung digambarkan dengan larinya para manusia karena melihat kepiting raksasa, disisi lain seorang pria tidak takut pada kepiting raksasa tersebut karena dia tidak melarikan diri sama seperti orang-orang yang lain.

- Gambar 2 (*frame* makhluk pembawa petaka)



Menurut bentuk ikon, gambar komik pada *frame* ini memiliki lima ikon yang terdiri dari satu ikon manusia, tiga ikon benda yaitu buku, tabung kimia dan botol, dan juga terdapat ikon onomatopoeia yaitu *splish* berarti bunyi gas yang terkandung dalam cairan. Menurut jenis ikon, terdapat ikon tipologis yang ditandai dengan penggambaran dalam sebuah laboratorium, dan ikon diagramatis secara relasional digambarkan dengan penciptaan gambar seorang pria seperti pria pada kehidupan nyata. Ikon metaforis dalam *frame* ini dapat terlihat pada perkataan sang kakak yang menyayangi adiknya sehingga membuat suatu campuran ilmiah agar sang adik bisa memiliki kekuatan yang didambakannya, namun disisi lain sang kakak dan adiknya memiliki rencana jahat yaitu untuk menghancurkan dunia.

- Gambar 3 (*frame* seni modern)



Menurut bentuk ikon, gambar komik pada *frame* ini hanya terdiri dari dua ikon manusia, yaitu Saitama dan Genos. Ikon onomatopoeia yang terdapat dalam *frame* ini yaitu CREAK berarti bunyi patahan atau retakan. Menurut jenisnya ikon tipologis tidak terdapat dalam *frame* komik ini. Hal ini disebabkan karena tidak adanya *setting* tempat yang jelas. Ikon diagramatis secara umum digambarkan oleh Saitama dan Genos yang seperti manusia pada umumnya. Ikon metaforis ditunjukkan oleh Genos yang tetap berusaha membela gurunya Saitama meskipun keadaannya sudah tidak memungkinkan.

Analisis Data Dalam Komik *One Punch Man* Karya One

Dalam menganalisis ikon, penulis menggunakan konsep Berger (2002) yang diperlukan untuk memperoleh makna *frame* dalam gambar-gambar komik “*One Punch Man Vol I*” karya One. Makna dalam sastra gambar diperoleh melalui teori Berger (2002). Berger menggunakan tujuh konvensi dalam menganalisis makna komik yaitu cara penggambaran karakter, ekspresi wajah, balon kata, garis gerak, panel dibawah atau di atas *frame*, *setting*, dan aksi. Berikut merupakan salah satu makna yang diidentifikasi oleh penulis:

- Gambar 1

Makna *frame* komik ini menggambarkan ketakutan dari beberapa orang saat melihat kepiting raksasa sehingga mereka melarikan diri. Tapi ada seseorang yang tidak takut, dapat dilihat dari seseorang tersebut tidak melarikan diri saat melihatnya. Kepiting raksasa tersebut terlihat senang saat membuat takut para warga. Hal itu terlihat dari wajahnya yang senang saat melihat beberapa orang melarikan diri karena melihatnya. Dari balon kata dapat terlihat kepercayaan diri dari kepiting raksasa tersebut sehingga dia pun bertanya kepada seorang pria yang berdiri di hadapannya bukankah seharusnya pria

itupun lari seperti yang lainnya. Penggambaran suatu tempat tinggal dalam kota yang bersih dan nyaman terlihat dari setting lokasi tempat tersebut.

- Gambar 2

Makna *frame* komik ini menggambarkan kebahagiaan seorang adik yang terlihat dari ekspresi wajahnya saat sang kakak menyuruhnya untuk meminum suatu ramuan. Rasa sayang sang kakak terhadap adiknya terlihat dari balon kata yang dikatakan oleh sang kakak bahwa ramuan yang dia berikan itu untuk membuat adiknya mendapatkan kekuatan yang selama ini didambakan oleh adiknya. Dari *setting* tempat yang telah diperjelas oleh ikon tipologis, dapat disimpulkan bahwa sang kakak adalah seorang ilmuwan. Meskipun sang kakak bermaksud baik terhadap adiknya dengan memberikan ramuan yang dapat memberikan kekuatan yang didambakan oleh adiknya, namun sebenarnya dibalik semua itu sang kakak beradik itu sebenarnya telah merencanakan perbuatan jahat yaitu untuk menghancurkan dunia.

- Gambar 3

Makna *frame* ini menggambarkan kepedulian dari Saitama dengan keadaan Genos yang sudah terkapar terlihat dari ekspresi wajah Saitama yang terlihat cemas melihat kondisi dari Genos. Meskipun Genos terlihat sudah tidak memungkinkan lagi untuk bertarung, namun semangatnya tetap tidak pudar. Hal itu terlihat jelas dari balon kata percakapan antara Genos dan Saitama. Meskipun Saitama telah mengatakan kepadanya untuk tidak memaksakan dirinya, namun dia mengatakan akan membereskan Badak asura meskipun saat itu kondisinya terlihat sudah lemah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa,

Menurut bentuk ikon, Ikon Manusia teridentifikasi berjumlah 44 ikon, Ikon Hewan teridentifikasi berjumlah 7 ikon, Ikon Benda teridentifikasi berjumlah 24 ikon, Ikon Onomatopoeia teridentifikasi berjumlah 7 ikon. Menurut jenis ikon. Ikon Tipologis Sebagai tanda yang memiliki persamaan tata ruang terdapat pada 18 gambar *frame*, yang paling menonjol adalah penggambaran pusat kota dengan gedung-gedung bertingkat yang memiliki kemiripan dengan tata ruang pada kehidupan nyata manusia. Ikon Diagramatis sebagai tanda yang memiliki persamaan secara struktural (relasional) terdapat pada 30 gambar *frame*, yang paling menonjol adalah Saitama sebagai manusia yang secara diagramatis memiliki kemiripan dengan manusia di kehidupan nyata. Ikon Metaforis sebagai tanda yang memiliki persamaan berdasarkan dua kenyataan yang didenotasikan bersamaan secara langsung maupun tidak langsung terdapat pada 30 gambar *frame*, yang paling menonjol adalah kenyataan Saitama yang memiliki sifat acuh yang tinggi, tapi dia tetap peduli dengan keadaan muridnya Genos.

Analisis makna komik dalam *frame-frame* komik *One Punch Man* karya One ini menunjukkan unsur humor yang tinggi baik dari segi pembuatan gambar maupun dialog yang dihasilkan dari balon-balon kata. Pembuatan ekspresi wajah tokoh yang lucu ditunjukkan oleh penggambaran unsur-unsur humor yaitu adanya ide keganjilan, keanehan, menggelikan dan ketidakseimbangan antara hal-hal yang seharusnya wajar dalam kehidupan manusia, menjadi terbalik dalam komik *One Punch Man*. Karakter tokoh utama komik ini, Saitama dapat dijadikan contoh oleh manusia dalam kehidupan

nyata karena dibalik sifatnya yang suka bertarung, pemarah, dan acuh yang dimilikinya sesungguhnya Saitama adalah seorang yang perhatian, tidak mudah menyerah, dan baik hati karena ingin menjadi pahlawan bagi umat manusia.

Saran

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga setiap kritik dan saran dari berbagai pihak sangat dihargai untuk penyempurnaan penelitian ini. Penulis juga berharap agar penelitian ini dapat di lanjutkan lagi untuk meneliti simbol dan indeks atau meneliti komik ini lebih mendalam dengan menggunakan teori-teori pendukung yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Badudu, J. S. 1996. *Kamus Umum*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Boneff. 2001. *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Cobley dan Janzs. 1993. *Mengenal Semiotika For Beginners*. Jakarta: Mizan.
- Dahana. 2001. *Idiologi Politik dan Teater Modern Indonesia*. Magelang: Penerbit Yayasan Indonesiatara.
- Dwyer. 1996. The Comic Theory [online].
Available: <http://stp.ling.uu.re/starbcak/ctml/theory/comic.html> [6-5-2002].
- Gay, L.R. dan Diehl, P.L. 1992. *Research Methods for Business and Management*. New York: MacMillan Publishing Company.
- Kembuan, Easter M. 2015. “Kode-Kode Dalam Aktivitas Menyelam”. Skripsi. Manado: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sam Ratulangi.
- Kojongkam, Mey M. 2012. “Emoticon Dalam Facebook: Suatu Kajian Semiotik”. Skripsi. Manado: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sam Ratulangi.
- Leacock, S. 1988. *Humour and Humanity*. Canada: McGill-Queen’s Press-MQUP.
- Mangaku.Web.Id. One Punch Man.
Available: <http://mangaku.web.id/komik-onepunch-man-bahasa-indonesia/>
- Mangafreak.Net. One Punch Man.
Available: http://www1.mangafreak.net/Manga/Onepunch_Man
- Mansoer. 2001. *Semantik Leksikal*. Jakarta: Rineka Cipta

- Martinet, J. 2010. *Kajian Teori Tanda Saussuran, Antara Semiologi Komunikasi Dan Semiologi Signifikasi*. Jakarta: Jalasutra Indonesia.
- McCloud. 2001. *Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Nazir, Moh. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta: Gramedia.
- Peirce, Charles Sanders. 1960. *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Volumes I and II. Cambridge: Harvard University Press.
- Setiawan. 2002. *Menakar Panji Koming*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- Sobur, Alex. 2004. *Analisis Teks Media*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supit, Jane G. D. 2003. "Tanda Ikon Dalam Komik Donald Duck Karya Walt Disney (Suatu Analisis Semiotik)". Skripsi. Manado: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sam Ratulangi.
- Syawie, 1999. "Daya Wacana Humor dalam Komik di Beberapa Majalah Berbahasa Jerman". Skripsi. Manado: Universitas Sam Ratulangi.
- Zoest, Aart Van. 1993. *Semiotika*. Jakarta: Yayasan Sumber Agung.