

ANALISIS TEKS VISUAL

MANGA CERITA SPESIAL DORAEMON – CANDA

I Made Apriwan Diputra¹, Jajang Suryana², Ni Nyoman Sri Witari³
Jurusan Pendidikan Seni Rupa
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: aprywan@yahoo.co.id, jesuryana@gmail.com, witari_ny@yahoo.co.id},
@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang: penggambaran karakter tokoh *manga Cerita Spesial Doraemon – Canda*, unsur visual *manga Cerita Spesial Doraemon – Canda*, dan relevansi teks visual dengan teks verbal *manga Cerita Spesial Doraemon – Canda*. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif kuantitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu observasi dan kajian pustaka. Penelitian ini membahas teks visual *manga Cerita Spesial Doraemon – Canda*. Hasil penelitian ini antara lain: 1) *manga Cerita Spesial Doraemon – Canda* menampilkan tujuh karakter utama, yaitu: Doraemon, Nobita Nobi, Shizuka Minamoto, Suneo Honekawa, Takeshi Gooda alias Giant, Nobisuke Nobi, dan Tamako Nobi; 2) unsur visual yang menjadi bahan analisis dalam bahasan *manga Cerita Spesial Doraemon – Canda* sebagai berikut: pembagian panel, balon kata, simbol, latar belakang, dan efek visual; 3) teks visual dan teks verbal dalam *manga Cerita Spesial Doraemon – Canda* memiliki relevansi karena visualisasi adegan dengan memanfaatkan simbol-simbol serta efek visual mampu mengarahkan/menjelaskan kepada pembaca mengenai kesan adegan/kondisi latar belakang cerita dengan baik.

Kata kunci: analisis, semiotika, teks visual, komik, Doraemon.

Abstract

This research is purposed to gain information about: visualization of the characters in *Cerita Spesial Doraemon – Canda manga* book, visual elements of *Cerita Spesial Doraemon – Canda manga* book, and the relevance of visual text to verbal text of *Cerita Spesial Doraemon – Canda manga* book. This is a quantitative-qualitative descriptive research paper, technically conducted by observation technique and literary analysis. This research concerned to the visual text analysis of *Cerita Spesial Doraemon – Canda manga* book. Results of the analysis are: 1) the *manga* book story consist of seven main characters, including: Doraemon, Nobita Nobi, Shizuka Minamoto, Suneo Honekawa, Takeshi Gooda aka Giant, Nobisuke Nobi, and Tamako Nobi; 2) the visual elements analyzed including: panel division, speech balloon, symbols, background, and visual effects; 3) both visual text and verbal text of the *manga* has relevance by each other, as the *manga* visualization involving symbols and visual effects which elegantly describes the pictorial impression/background condition of any circumstance to the reader.

Keywords: analysis, semiotics, visual text, comics, Doraemon.

Keterangan:

- 1) mahasiswa peneliti
- 2) pembimbing I
- 3) pembimbing II

PENDAHULUAN

Komik merupakan salah satu bacaan yang populer di kalangan pembaca anak-anak dan remaja di Indonesia dewasa ini. Ia adalah karya yang sarat akan unsur-unsur seni rupa. Secara sederhana, komik dapat dikatakan sebagai cerita bernarasi yang disampaikan melalui kumpulan gambar, dan di Indonesia identik dengan bacaan untuk anak-anak. Salah satu alasan mengapa komik lebih populer di kalangan pembaca anak-anak dan remaja Indonesia karena cara penyampaiannya yang visual sehingga mempermudah proses imajinasi dibandingkan bacaan tanpa ilustrasi yang menuntut kepekaan dalam mengolah kata-kata untuk diimajinasikan.

Di Indonesia, komik lokal dan komik luar negeri sempat populer secara bersamaan. Komik luar negeri yang dapat ditemui di Indonesia antara lain berasal dari Amerika, Eropa, dan Asia Timur. Komik Eropa yang beredar di Indonesia antara lain berasal dari Belanda, Belgia, atau Prancis. Komik Asia Timur yang beredar di Indonesia antara lain berasal dari Cina (terutama Hong Kong), Jepang, dan Korea. Di antara ketiga ranah asalnya, komik dari Asia Timur merupakan yang populer di Indonesia pada awal 1990-an sampaisekarang—mengalahkan popularitas komik lokal—dan di antara ketiga negara di Asia Timur yang berkontribusi dalam keberadaan komik di Indonesia, komik Jepang adalah yang terpopuler (Tatsu, 2009:4–7).

Sejak awal tahun 1990-an, komik Jepang—yang juga dikenal sebagai *manga*—populer di Indonesia, dan semakin populer pada tahun 2000-an hingga sekarang. Komik Jepang mudah ditemukan daripada komik lokal maupun komik barat (Amerika dan Eropa). Meskipun demikian, komik lokal maupun komik barat masih dapat ditemukan namun dalam jumlah yang tidak lebih besar daripada jumlah komik Jepang. Di antara banyaknya komik Jepang yang pernah diterbitkan dan diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, *Doraemon* adalah salah satu judul yang populer.

Pada tahun 1990-an, *Doraemon* menjadi salah satu judul cerita impor Jepang yang populer di Indonesia, diperkenalkan baik melalui media cetak (dalam bentuk komik) maupun elektronik (dalam bentuk seri animasi). Karakter cerita tersebut, yaitu *Doraemon* juga dikenal baik sebagai sosok kucing biru berkepala bulat besar dan tak bertelinga. Komiknya diterbitkan berpuluh-puluh jilid oleh P.T. Elex Media Komputindo, sejak awal 1990-an hingga sekarang dan dalam berbagai edisi.

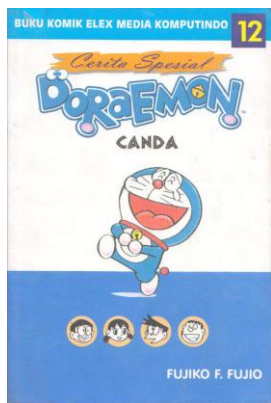
Komik *Doraemon* merupakan komik yang ditujukan untuk anak-anak, namun ceritanya dapat pula dinikmati oleh orang dewasa karena kejenakaannya. Komik tersebut merupakan kumpulan cerita tersendiri—dengan *Doraemon* sebagai tokoh utamanya—yang dipisahkan tiap bab, dengan jumlah bab yang tidak menentu pada tiap jilidnya. Pada awalnya komik tersebut dipublikasikan di enam majalah komik dari edisi Januari 1970.

Pencipta dan pengarang *Doraemon* adalah mangaka Fujiko F. Fujio, nama pena dari Hiroshi Fujimoto. Tak lama setelah *Doraemon* diciptakan, kepopulerannya melanda Jepang. Atas prestasinya, Fujiko F. Fujio menerima penghargaan komik Shogakukan untuk kategori anak-anak pada tahun 1982 (Saito, 1997:134).

Fujiko F. Fujio meninggal dunia pada tahun 1996 karena sakit. Dia meninggal sebelum menyelesaikan cerita *Doraemon* yang telah ditulisnya selama 26 tahun. Ketika meninggal dunia, *manga Doraemon* sudah diterbitkan sampai 45 jilid. Dalam tiap jilidnya ada berbagai cerita. Ada cerita bertema persahabatan, lelucon, cinta, masa depan, horor, dan lain-lain. Untuk menyajikan cerita pilihan dalam satu buku sesuai dengan tema tertentu (seperti disebut di atas), maka pemegang hak cipta *Doraemon* menyusun buku edisi *Cerita Spesial Doraemon*. Judul Cerita Spesial *Doraemon* pun diimbuhi oleh tema yang disajikannya, contohnya *Cerita Spesial Doraemon – Canda*, *Cerita Spesial Doraemon – Fantasi*, *Cerita Spesial Doraemon – Cinta*, dan lain-lain. Cerita yang disajikan merupakan cerita yang diseleksi dari seluruh jilid (45 buku) *manga Doraemon*. Maka dari itu, edisi tersebut

cukup mewakili seluruh cerita yang pernah ditampilkan dalam *manga Doraemon* sesuai dengan temanya.

Meneliti *manga Doraemon* tentu saja memerlukan banyak waktu karena banyaknya jilid dan edisi yang diterbitkan. Di antara tema yang disajikan, *edisi Cerita Spesial Doraemon – Canda* menghimpun cerita komedi, yaitu tema yang memang diangkat oleh si pengarang atau tema yang menjadi hakikat keberadaan komik tersebut (*Doraemon* sebagai komik komedi). Meskipun cerita-cerita *Doraemon* dalam edisi lainnya juga dapat mengandung komedi, namun *Cerita Spesial Doraemon – Canda* khusus menghimpun cerita komedi murni, komedi yang tidak menjadi selingan cerita romantis, horor, dan sebagainya. Maka dari itu, peneliti memutuskan untuk memilih sasaran *manga Doraemon edisi Cerita Spesial Doraemon – Canda*.



Sampul *manga*
Cerita Spesial Doraemon – Canda

Pemilihan tema komedi daripada tema lainnya didasari oleh gaya humor Fujiko F. Fujio yang khas dibandingkan mangaka lainnya, di samping hakikat *Doraemon* sebagai komik komedi. Keistimewaan tersebut tentu saja hanya dapat dirasakan jika sudah membaca *manga Doraemon*.

Berangkat dari ketertarikan untuk menelaah teks visual yang mendukung ketenaran *Doraemon*, serta keistimewaan cerita komedi karya Fujiko F. Fujio, penulis memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul "*Analisis Teks Visual Manga Cerita Spesial Doraemon – Canda*".

METODE

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Disebut deskriptif karena penelitian ini dilakukan untuk memberikan gambaran yang lebih detail mengenai suatu gejala atau fenomena (Prasetyo, 2008:42). Data-data berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka, sehingga peneliti menganalisis data yang sangat kaya tersebut dan sejauh mungkin dalam bentuk aslinya (Moleong, 2006:11). Secara kualitatif, penelitian ini bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang terjadi pada subjek penelitian (Moleong, 2006:6). Penelitian ini menggunakan teknik observasi, pendokumentasian, dan analisis semiotika.

Adapun jumlah buku yang diteliti adalah 1 (satu) buku dengan tema komedi, berjudul *Cerita Spesial Doraemon – Canda*. Alasan pemilihan buku ini adalah temanya terasa mewakili maksud sang pengarang—alasanya menulis cerita *Doraemon*—yaitu menyajikan komedi untuk anak-anak pada khususnya, dan untuk segala umur pada umumnya.

Dalam penelitian ini, digunakan metode survei dengan dua teknik pengumpulan data, yaitu teknik observasi dan teknik pendokumentasian.

Instrumen penelitian adalah alat yang difungsikan pada saat melakukan penelitian. Instrumen penelitian berkaitan erat dengan teknik pengumpulan data dan sangat penting penggunaannya untuk memperoleh data yang diperlukan. Sehubungan dengan hal tersebut maka dalam penelitian ini juga digunakan beberapa instrumen, yaitu observasi dan pendokumentasian.

Instrumen observasi yang dimaksud adalah suatu alat untuk memperoleh data dengan jalan mengadakan pengamatan secara sistematis. Dalam pengamatan ini, alat-alat yang digunakan meliputi buku catatan kecil dan pemindai (*scanner*). Buku catatan kecil dipergunakan untuk mencatat hal-hal penting yang didapatkan pada saat melakukan penelitian. Hal ini diperlukan pada saat melakukan penelitian dengan metode observasi dan kepustakaan.

Informasi yang dikumpulkan dapat berupa gambar-gambar atau foto-foto yang dianggap penting, untuk memperjelas teknik, hasil, atau deskripsi yang dipaparkan dalam penelitian ini. Yang akan didokumentasikan dalam penelitian ini adalah gambar-gambar dalam *manga Cerita Spesial Doraemon – Canda* yang patut untuk dianalisis.

Data yang telah terkumpul akan disusun mulai dari: 1) mengelompokkan karakter yang disajikan dalam *manga Cerita Spesial Doraemon – Canda* berdasarkan signifikansinya dalam membangun jalan cerita; 2) menganalisis ikon yang digunakan dalam *manga Cerita Spesial Doraemon – Canda*; 3) menganalisis unsur visual (panel, balon kata, garis efek, latar belakang, dan sebagainya) yang ditampilkan dalam *manga Cerita Spesial Doraemon – Canda*; 4) menganalisis relevansi antara teks verbal dengan visualisasi dalam *manga Cerita Spesial Doraemon – Canda*. Data-data yang terkumpul akan tergolongkan ke dalam sifatnya, meliputi analisis domain dan analisis taksonomi. Lebih spesifik lagi, data-data yang berupa tanda-tanda akan dianalisis dengan metode analisis semiotika menurut Saussure, yang membagi tanda menjadi penanda dan petanda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggambaran Karakter Tokoh *Manga Cerita Spesial Doraemon – Canda*

Dalam beberapa jilid awal, penggambaran karakter dalam *manga Doraemon* memiliki perbedaan dengan jilid-jilid yang diterbitkan kemudian, namun tidak tampak signifikan. Melalui studi komparatif, penggambaran karakter dalam *manga Doraemon* memiliki ciri khas yang sama dengan *manga* komedi dan aksi untuk anak-anak atau remaja pada era sebelum 1990-an, contohnya *Ninja Cilik Hattori* dan *Astro Boy*. Dilihat dari sejarah dan latar belakangnya, pengarang *Ninja Cilik Hattori* (Fujiko Fujio A.) merupakan orang yang pernah bekerja sama dengan pengarang *Doraemon*, sedangkan pengarang *Astro Boy* (Osamu Tezuka)

adalah tokoh inspiratif saat pengarang *Doraemon* masih muda. Maka dari itu, visualisasi *Doraemon* memiliki hubungan dengan karya-karya tersebut.

Seperti beberapa seri *manga* yang telah dipublikasikan dalam puluhan jilid, penggambaran karakter *manga Doraemon* mengalami beberapa perubahan yang tidak signifikan, namun dapat teramati. Contohnya, pada jilid-jilid awal, karakter Doraemon digambarkan dengan tubuh yang agak panjang serta bibir yang sering tampak terkutup, sedangkan pada jilid-jilid berikutnya—terutama setelah jilid 10—penggambaran karakter Doraemon lebih pendek dan wajahnya lebih ekspresif.

1. *Doraemon*

Doraemon (ドラえもん) adalah tokoh utama dalam *manga Doraemon*. Doraemon berwujud robot kucing dari masa depan (abad ke-22). Menurut cerita, Doraemon diciptakan pada tanggal 3 September 2112. Dalam komik jilid pertama dijelaskan bahwa ia dikirim oleh Sewashi, cicit Nobita di masa depan, untuk membimbing Nobita agar tidak hidup sembarangan dan mencegahnya menikah dengan Jaiko Gōda.

Karakter Doraemon digambarkan sebagai sosok berkepala bulat besar. Menurut cerita, ia merupakan robot kucing dari masa depan. Maka dari itu, beberapa ciri kucing tampak melekat pada karakter tersebut, contohnya kumis, kalung, dan ekor. Karakter ini tidak diberikan telinga oleh pengarangnya. Menurut cerita dalam *manga* itu sendiri, dulu Doraemon memiliki telinga meruncing ke atas seperti kucing, namun digerogeti oleh tikus saat ia tertidur. Sejak saat itu ia tidak memiliki telinga dan mengidap fobia terhadap tikus.



Ilustrasi karakter Doraemon

Secara umum, kepala Doraemon sama besar—atau bahkan lebih besar—daripada ukuran badannya. Sementara itu, kedua kakinya pendek. Ia tidak digambarkan memiliki jari, baik di tangan maupun kaki, sebaliknya ia memiliki telapak tangan bulat. Menurut cerita, telapak tangan bulat tersebut mengandung daya perekat sehingga dapat mengambil atau membawa benda-benda tanpa bantuan jari.

Mata Doraemon tampak bundar dengan biji mata yang kecil, tipikal penggambaran mata pada manga anak-anak. Hidungnya juga digambarkan bulat, tipikal hidung hewan antropomorfis (bertingkah seperti manusia) seperti hidung Mickey Mouse (tokoh kartun dari Amerika) atau Hello Kitty (tokoh kartun dari Jepang). Mulut Doraemon tampak lebar, dan jika tertawa atau berteriak, maka tampak rongga mulut dengan lidah namun tanpa gigi.

Bagian dada dan perut Doraemon berbentuk bundar, dan dalam film animasi dan gambar berwarna, bagian tersebut diwarnai dengan warna putih, kontras dengan warna kulitnya yang didominasi biru. Pada perutnya terdapat suatu bentuk setengah lingkaran yang disebut kantong ajaib. Kantong ajaib tersebut merupakan hal mutlak untuk membangun cerita Doraemon karena setiap cerita selalu melibatkan alat-alat yang dikeluarkan dari kantong ajaib.

2. Nobita Nobi

Nobita Nobi (野比のび太) merupakan tokoh utama dalam manga Doraemon. Karakter ini dirancang sebagai sosok anak lelaki pemalas, lamban, penakut, dan gemar tidur siang. Meskipun demikian, ia memiliki beberapa kelebihan, yaitu kemahiran dalam bermain *ayatori* (permainan tali khas Jepang) dan hal tembak-menembak. Ia merupakan seorang idealis, namun sikapnya sehari-hari tampak jauh dari usaha untuk mewujudkan impian tersebut.



Ilustrasi karakter Nobita Nobi

Nobita Nobi digambarkan sebagai sosok anak lelaki berkacamata dan berambut cepak. Dua helai rambut mencuat di kepalanya, membentuk kesan kuncir. Dalam film animasi dan gambar berwarna, ia kerap digambarkan memakai baju kuning (atau kuning kusam) berkerah dengan lengan panjang. Celananya pendek dan berwarna biru gelap. Secara umum, tidak ada keistimewaan dalam ciri dan atribut yang dikenakan Nobita. Atribut yang mudah dikenali adalah rambutnya yang pendek serta kacamata.

3. Shizuka Minamoto

Shizuka Minamoto (源静香) merupakan tokoh perempuan utama dalam manga Doraemon. Karakter ini merupakan kombinasi dari kecantikan, sikap rajin, kepintaran, dan kebaikan hati seorang gadis. Ia merupakan sosok gadis ideal bagi Nobita. Meskipun pintar, Shizuka tidak mahir bermain biola, dan permainan biola yang dilakukannya sama parahnyanya dengan nyanyian Giant.



Ilustrasi karakter Shizuka Minamoto

Shizuka Minamoto digambarkan sebagai anak perempuan dengan rambut sebau yang dikepeng dua. Rambut depannya tergerai dan membentuk tiga poni. Ia kerap memakai baju lengan panjang yang dikombinasikan dengan rok. Dalam film animasi dan gambar berwarna, pakaiannya pada umumnya diberi warna merah muda.

4. Takeshi Gōda (Giant)

Takeshi Gōda (剛田武) merupakan salah satu teman sekelas Nobita. Ia dijuluki Giant karena memiliki tubuh paling besar di antara anak-anak sebayanya. Dalam manga, nama Giant lebih sering merujuk kepadanya, sedangkan ia lebih sering disebut dengan nama aslinya oleh guru atau ibunya sendiri. Ia digambarkan sebagai karakter anak egois, kasar, dan suka mengganggu anak-anak sebayanya. Bila menghadapi anak yang berukuran lebih besar maka ia akan segan untuk melawan. Hobinya adalah menyanyi, namun nyanyiannya sangat buruk dan secara hiperbolis digambarkan bahwa siapa pun yang mendengar suara nyanyiannya akan merasa mual.

Tokoh Giant digambarkan sebagai anak laki-laki berbadan besar. Rambutnya cepak. Ia sering digambarkan memakai kaus berlengan panjang, dipadukan dengan celana panjang. Matanya digambarkan sederhana sebagaimana karakter rekaan Fujiko pada umumnya, yaitu dengan lingkaran bertitik hitam. Hidungnya berbentuk bulat. Dalam film animasi dan gambar berwarna, baju yang dikenakan oleh Giant berwarna jingga (oranye), sedangkan celananya berwarna biru tua.



Ilustrasi karakter Takeshi Goda alias Giant

Dalam *manga Doraemon* dan animasinya diceritakan bahwa tokoh ini diidentikkan dengan gorila, baik dari segi fisik maupun kekuatan. Hal itu sesuai dengan pemilihan penggambaran anak bertubuh besar, sebagaimana ia diceritakan sebagai sosok anak kuat yang senang mengganggu anak lemah. Meskipun demikian, dalam *manga Doraemon* juga pernah diceritakan bahwa tokoh ini memiliki rasa kesetiakawanan yang tinggi serta bertanggung jawab. Meskipun demikian, ia tidak suka dikritik dan selalu memakai kekerasan untuk menyelesaikan masalah.

5. Suneo Honekawa

Suneo Honekawa (骨川スネ夫) merupakan salah satu teman sekelas Nobita. Karakter ini merupakan kombinasi dari sikap manja, narsisisme, dan kesombongan. Karakter ini diceritakan sebagai anak orang kaya yang keinginannya selalu terpenuhi. Dalam sejumlah episode diceritakan bahwa ia senang memamerkan kekayaannya kepada teman-temannya. Selain itu, ia juga merasa dirinya tampan meskipun pada kenyataannya tidak demikian.

Suneo Honekawa digambarkan sebagai anak laki-laki bertubuh kecil dan pendek. Ciri khas utamanya adalah jambulnya yang membentuk tiga runcingan dan memiliki moncong. Bentuk mulutnya meruncing seperti paruh, dan menurut cerita, wajahnya diidentikkan dengan rubah. Suneo yang diidentikkan dengan rubah kemungkinan besar terkait dengan cerita rakyat Jepang, yaitu rubah dalam dongeng yang dikenal sebagai hewan licik dan suka mengelabui manusia. Sebagaimana rubah, Suneo juga kerap mengelabui Nobita dan berlaku curang terhadapnya.



Ilustrasi karakter Suneo Honekawa

6. Tamako Nobi

Tamako Nobi (野比玉子) merupakan ibu Nobita Nobi. Nama aslinya sebelum menikah adalah Tamako Kataoka (片岡玉子). Dalam *manga* Doraemon diceritakan bahwa Tamako adalah sosok ibu rumah tangga yang rajin memerhatikan anaknya. Hal itu terlihat dari intensitasnya dalam memarahi Nobita dan selalu melarang anaknya bermain manakala belum selesai mengerjakan PR.



Ilustrasi karakter Tamako Nobi

Desain wajah karakter Tamako Nobi mirip dengan Nobita; mungkin untuk menguatkan kesan bahwa antara karakter Tamako Nobi dan Nobita Nobi terdapat hubungan darah. Perbedaan yang mencolok adalah gaya rambut, pakaian (terutama memakai rok), dan tinggi badannya.

7. Nobisuke Nobi

Nobisuke Nobi (野比のび助) merupakan ayah Nobita. Dalam *manga*

Doraemon diceritakan bahwa Nobita mewarisi sifat Nobisuke. Pada waktu muda, Nobisuke merupakan anak yang ceroboh dan tergesa-gesa, sama seperti Nobita. Nobisuke bercita-cita menjadi pelukis, namun tidak tercapai dan akhirnya bekerja sebagai pegawai kantor. Ia kecanduan terhadap rokok, dan berusaha melenyapkan kecanduannya, namun dengan usaha yang sulit.



Ilustrasi karakter Nobisuke Nobi

Nobisuke digambarkan sedikit lebih tinggi daripada Nobita, namun sedikit lebih rendah dari Tamako, istrinya. Ia digambarkan berambut pendek dan disisir rapi ke samping. Tokoh ini berwajah dan berhidung bulat.

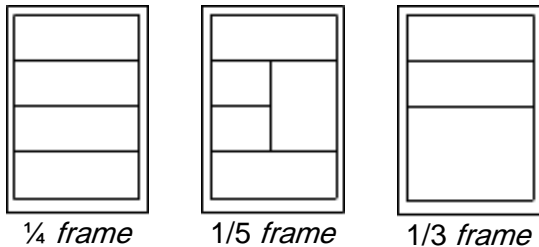
Unsur Visual *Manga Doraemon*

Sebagaimana yang dipaparkan pada tinjauan pustaka dalam bab sebelumnya, *mangaCerita Spesial Doraemon – Canda* mengandung beberapa unsur visual, beberapa di antaranya memiliki keunikan. Unsur visual yang dimaksud di sini adalah aspek-aspek pokok dalam membangun suatu cerita bergambar/komik/manga, seperti panel, balon kata, simbol, latar belakang, dan efek visual.

1. Panel

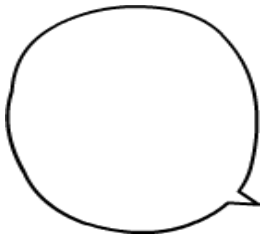
Ada beberapa tipe pembagian panel yang terdapat dalam *mangaCerita Spesial Doraemon – Canda*, yaitu tipe $\frac{1}{4}$ frame, $\frac{1}{5}$ frame, dan $\frac{1}{3}$ frame. *Frame* adalah kata bahasa Inggris yang berarti

'bingkai', 'lis', 'kerangka', atau 'susunan'. Sementara itu, *frame* yang dimaksud di sini adalah suatu lahan pembagian panel dalam satu halaman, yang dibatasi atau dibingkai oleh ruang kosong dengan garis pinggir yang berjarak rata-rata $\frac{1}{2}$ – $1\frac{1}{2}$ cm dari tepi kertas.



2. Balon Kata

Balon kata merupakan media penyampaian teks verbal yang sering dijumpai dalam komik. Sebagaimana intonasi dan emosi yang terkandung dalam percakapan, maka bentuk balon kata pun beragam.



Contoh sebuah balon kata

3. Simbol

Manga menggunakan simbol-simbol ikonis, contohnya tetesan air, keputan, garis-garis semburat, bintang-bintang, dan sebagainya. Beberapa di antaranya merupakan piktogram, dan sebagian lagi berupa ideogram. Sama halnya karya sastra yang menggunakan kata-kata kiasan seperti keringat dingin, darah mendidih, dan sebagainya, maka *manga* pun menggunakan kiasan visual yang diungkapkan melalui simbol-simbol.

Adapun simbol-simbol yang dipakai sebagai berikut:

3.1. Tetesan air

Mengindikasikan berbagai kondisi fisik dan psikologis manusia yang melibatkan pengeluaran cairan tubuh, seperti: menangis, lelah, berkeringat,

bahkan berkeringat dingin sekalipun (terkejut, cemas, dan risau).



Simbol tetesan air

3.2. Kepulan

- Mengindikasikan perpindahan objek secara cepat dan seketika.
- Mengindikasikan perasaan marah, kecewa atau kesal.
- Mengindikasikan hembusan nafas yang keras atau terengah-engah.
- Mengindikasikan benturan dua objek atau lebih (misalnya terjatuh atau berkelahi).



Simbol keputan

3.3. Bintang

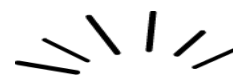
Mengindikasikan suatu benturan atau tumbukan dua benda (berkelahi, memukul, jatuh, dan sebagainya).



Simbol bintang

3.4. Garis

- Mengindikasikan sesuatu yang mengejutkan.
- Mengindikasikan ekspresi kekagetan, ketegangan.
- Mengindikasikan sinar/benda semburat.
- Mengindikasikan suara yang keras (marah, tertawa, dan sebagainya) atau suara yang tak tertulis dalam balon kata.
- Mengindikasikan perpindahan.
- Mengindikasikan benturan.



Simbol garis

4. Latar Belakang

Latar belakang dalam *manga* memegang peranan penting. Selain menjelaskan lokasi dan situasi, latar belakang juga dapat menerangkan kondisi psikologis tokohnya melalui efek visual ekspresionistik. Tak terkecuali, *manga Doraemon* juga melibatkan berbagai visualisasi latar belakang sebagai penjelas alur ceritanya. Berdasarkan data yang diperoleh, ilustrasi latar belakang yang terdapat dalam *manga Doraemon* tergolongkan menjadi tiga jenis, sebagaimana dipaparkan berikut ini:

4.1. Naturalis

Menggambarkan bentuk objek sesuai kenyataannya, atau senatural mungkin, melibatkan perspektif dan pencahayaan termasuk efek gelap-terang. Menerangkan latar cerita secara lebih jelas agar imajinasi pembaca dapat memasuki tempat dan suasana cerita yang sedang berlangsung.



Contoh latar belakang naturalis

4.2. Ekspresif

Memanfaatkan tanda-tanda visual seperti garis, bentuk, warna, dan sebagainya untuk menciptakan pola-pola tertentu. Menerangkan kondisi psikologis tokoh atau mempertegas suasana yang sedang diceritakan.



Contoh latar belakang ekspresif

4.3. Kosong

Tidak mendapat sentuhan tangan pengarang sehingga tidak mengandung gambar atau warna apa pun. Adegan lebih terpusat pada dialog dan bahasa tubuh tokoh sehingga latar tidak terlalu diperhatikan.



Contoh latar belakang kosong

5. Efek Visual

Sebagai *manga* anak-anak dengan tema cerita yang luas dan karakter yang dinamis, efek visual dalam *manga* atau *kouka* juga diterapkan dalam *manga Doraemon*. Efek visual tersebut meliputi: pemberian arsiran (*gomikake*), penintaan garis (*tenbyo*), dan penempelan screentone. Adapun makna pemberian efek visual sebagai berikut:

5.1. Arsiran

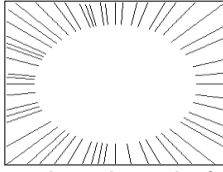
- Mengindikasikan kontras.
- Menegaskan emosi negatif, seperti menderita, muram, kecewa, kesal, cemas, ketakutan.
- Mengesankan suasana yang suram.
- Mengesankan suasana yang menegangkan.



Contoh arsiran

5.2. Garis

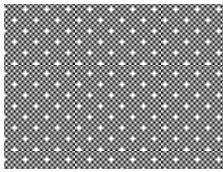
- Mengindikasikan pergerakan yang cepat.
- Mengesankan perihal keadaan yang seru, menarik, atau mengejutkan.



Contoh garis sebagai efek visual

5.3. *Screentone*

- Mengindikasikan gelap-terang.
- Sebagai warna bagi latar belakang yang ekspresif.



Contoh motif *screentone*

Relevansi Teks Visual dengan Teks Verbal

Sebagai suatu karya teks visual, manga Doraemon tentu memiliki relevansi antara teks verbal dengan teks visual yang disajikan. Teks verbal berfungsi sebagai penjelas pesan sehingga teks visual terasa lebih komunikatif. Namun, apabila teks verbal dihilangkan dalam teks visual, maka teks visual masih memiliki kandungan makna.

Jika teks visual dalam manga Doraemon dipisahkan, dalam artian ilustrasi dan teks berjalan sendiri, maka akan ditemui suatu pemaknaan. Ilustrasi dapat saja hadir tanpa teks, namun teks tidak dapat hadir tanpa ilustrasi. Ilustrasi jelas sarat dengan unsur visual, atau bahasa gambar, namun teks dalam manga Doraemon hanya sebagai dialog saja, dan jarang sebagai narasi. Tidak ada konteks tertulis untuk menjelaskan bagaimana ekspresi tokoh, apa yang dilakukan, dan lain-lain. Sebaliknya, meskipun ilustrasi dapat dimaknai tanpa teks, namun karena persepsi dan daya tangkap seseorang berbeda-beda, mungkin apa yang ingin diceritakan oleh pengarang tidak akan tersampaikan bila tidak diimbangi dengan teks.

SIMPULAN DAN SARAN

Manga Cerita Spesial Doraemon – Canda menampilkan tujuh karakter utama yang keterangannya (ciri, sifat, dan peran dalam cerita) ditampilkan pada halaman depan manga tersebut. Adapun nama-nama karakter yang dimaksud adalah: Doraemon, Nobita Nobi, Shizuka Minamoto, Suneo Honekawa, Takeshi Gooda alias Giant, Nobisuke Nobi (ayah Nobita), dan Tamako Nobi (ibu Nobita). Selain tujuh karakter tersebut, ada satu karakter lain yang kemunculannya mendapat jatah sedikit, namun cukup signifikan pada *manga Cerita Spesial Doraemon* edisi lainnya, yaitu tokoh Pak Guru.

Unsur visual yang didapati dalam *manga Cerita Spesial Doraemon – Canda* dipilah-pilah menurut analisis domain sebagai berikut: pembagian panel, balon kata, simbol, latar belakang, dan efek visual. Setelah masuk ke dalam analisis domain, data-data dipilah menurut analisis taksonomi sebagai berikut: ragam pembagian panel, ragam balon kata, ragam simbol, ragam latar belakang, dan ragam efek visual.

Teks visual dan teks verbal dalam *manga Cerita Spesial Doraemon – Canda* memiliki relevansi karena visualisasi adegan dengan memanfaatkan simbol-simbol serta efek visual mampu mengarahkan/menjelaskan kepada pembaca mengenai kesan adegan/kondisi latar belakang cerita dengan baik.

Setelah melakukan penelitian ini sampai rampung, penulis mendapati banyak hal yang menambah wawasan tentang komik/cerita bergambar pada umumnya, dan *manga* pada khususnya. Penelitian ini tentu tidak luput dari kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Mungkin ada beberapa poin yang belum tersampaikan, di samping karena keterbatasan sumber daya dan waktu demi penyelesaian penelitian ini, dan tak dimungkiri pula karena kealpaan penulis sendiri. Buku-buku yang dijadikan pustaka rujukan, di samping sumber informasi dari situs web, memberikan informasi yang komprehensif dan pemaparannya pun runut, namun penulis juga menyadari

kurangnya referensi tentang pengolahan karakterisasi *manga*, atau tentang semiotika *manga*. Bila referensi tersebut ditemukan, tentu akan memberi informasi lebih bagi skripsi ini.

Skripsi ini meneliti satu buku *Doraemon* saja (yang merupakan rangkuman puluhan jilid komik *Doraemon*), maka dari itu mungkin ada hal-hal menarik yang luput, misalnya penggunaan dan makna ragam simbol lainnya, atau pun rincian penokohan yang belum tersampaikan dalam skripsi ini dan hanya ditemukan apabila meneliti buku *Doraemon* lainnya. Maka dari itu, komik *Doraemon* masih saja membuka peluang untuk diteliti.

Gambar-gambar dan halaman komik yang disertakan dalam skripsi ini sudah informatif, dalam artian mampu memberi gambaran jelas tentang data-data yang dianalisis, namun dengan kualitas gambar yang dapat dikatakan masih kurang, baik dari segi kecerahan atau pun resolusinya. Hal tersebut tentu disebabkan oleh keterbatasan alat yang dimiliki, pun karena lebih mengutamakan informasi yang disampaikan daripada kualitas gambar. Maka dari itu, bagi mahasiswa atau peminat komik yang bakal meneliti komik Jepang atau *manga*, apabila menyertakan lampiran cuplikan halaman komik yang telah dipindai atau di-scan, hendaknya gambar tersebut diolah lagi kecerahannya agar menampilkan kualitas gambar yang baik sehingga lebih informatif. Semoga penelitian ini dapat menjadi bahan acuan atau pun bahan perbandingan bagi penelitian dengan subjek berupa komik, atau bentuk cerita bergambar dengan media lainnya, pada masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Fujio, Fujiko F. 1997. *Cerita Spesial Doraemon – Canda*. Terjemahan Ulfa Rawina. 2004. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- McCloud, Scott. 2001. *Understanding Comics* atau *Memahami Komik*. Terjemahan S. Kinanti. 2002. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Moleong, Lexy. J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif* (ed. revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Prasetyo, Bambang; Jannah, Lina Miftahul. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Saito, Haruo & Kurosawa, Tetsuya. 1997. *Gakushu Manga Jinbutsukan Fujiko F. Fujio*. Tokyo: Shogakukan Inc. Terjemahan Anis Karyawati & Candy. 2012. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Tatsu, Maki. 2009. *Manga Secrets*. Bandung: TriExs Media.