

KAJIAN SEMIOTIKA PADA VISUALISASI TOKOH *ALL MIGHT* DALAM MANGA *BOKU NO HERO ACADEMIA* SEBAGAI REPRESENTASI SUPERHERO AMERIKA

I Gusti Bagus Bayu Baruna Ariesta¹, Made Vairagya Yogantari², Anak Agung Ngurah Bagus Kesuma Yudha³

^{1,2,3} Sekolah Tinggi Desain Bali, Denpasar, Bali - Indonesia

e-mail: bayubaruna@std-bali.ac.id¹, vera@std-bali.ac.id², yudhoyo27@std-bali.ac.id³

INFORMASI ARTIKEL

Received : Oktober, 2019
Accepted : Oktober, 2019
Publish online : Oktober, 2019

A B S T R A C T

Delivering a story through visual comic characters can make it easier for readers to understand the contents and distinguish one character from another. Not only as a distinguishing element, but visualization of comic characters can represent areas where the visual is commonly used and found. In the comic titled Boku No Hero Academia (BNHA) found elements and terms that are commonly found in comics and American superhero characters in general, one of them through the All Might character. Through qualitative research methods, with data collection techniques through observation, literature, and internet studies, this paper aims to examine how the characters of All Might represent American superheroes through his visuals.

Key words : Semiotics, Visual Language, Superhero, All Might

A B S T R A K

Penyampaian cerita melalui visual tokoh komik dapat mempermudah pembaca dalam memahami isi dan membedakan satu tokoh dengan yang lain. Tidak hanya sebagai elemen pembeda, namun visualisasi dari tokoh komik dapat merepresentasikan daerah dimana visual tersebut biasa digunakan dan ditemukan. Dalam komik berjudul *Boku No Hero Academia* (BNHA) ditemukan elemen-elemen serta istilah yang biasa terdapat di dalam komik dan tokoh *superhero* Amerika pada umumnya, salah satunya melalui tokoh All Might. Melalui metode penelitian kualitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, kepustakaan, dan data internet, tulisan ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana tokoh All Might merepresentasikan *superhero* Amerika melalui visualnya.

Kata Kunci: Semiotika, Bahasa Visual, *Superhero*, All Might

PENDAHULUAN

Tokoh komik, baik tokoh *protagonist*, *deuteragonist*, hingga tokoh *antagonist* merupakan salah satu elemen penting di dalam karya komik. Tokoh-tokoh tersebut dapat membantu pencipta

komik untuk menyampaikan cerita dalam bentuk visual kepada pembaca. Dalam kaitan ini, tentunya kehadiran mereka juga menjadi “wajah” dari karya komik tersebut. Selain itu, mereka juga datang dengan latar belakang masing-masing, sehingga

secara langsung memperluas cerita utama melalui sudut pandang yang berbeda-beda. Dalam hal ini, tentunya dengan visualisasi yang berbeda-beda juga. Scott McCloud [1] menjelaskan, perbedaan dalam hal visual secara praktis dapat membantu *audience* untuk membedakan satu tokoh dengan yang lainnya.

Lebih lanjut, visualisasi dari tokoh komik tidak hanya sebagai elemen pembeda yang memberikan keragaman wujud tokoh di dalam cerita. Namun, juga dapat merepresentasikan sesuatu. Sebagai contoh sederhana, visualisasi tokoh dalam suatu karya komik dapat merepresentasikan daerah di mana visual tersebut biasa digunakan dan ditemukan. Dalam hal ini, komik yang menggunakan gaya visual *manga*, secara langsung akan mengacu pada komik-komik buatan Jepang, meski penciptanya adalah orang berkebangsaan Amerika, begitu juga sebaliknya. Oleh karena hal tersebut, dapat dikatakan jika visualisasi tokoh komik juga dapat merepresentasikan hal lain, seperti konsep atau sebuah kultur. Dalam kaitan ini, yakni kultur *superhero*.

Pada tahun 1938, DC Comics memperkenalkan Superman untuk pertama kalinya. Namun pada saat itu Superman tidak diberi label atau dipasarkan sebagai "*superhero*" [2]. Lebih lanjut, Mike Benton [2] menjelaskan, pada tahun 1940 tokoh-tokoh *superhero* dikenal dengan sebutan "*costumed character*", "*long-underwear*", hingga "*mystery man*". Dalam kaitan ini, kesuksesan Superman telah menciptakan istilah "*superhero*" sebagai upaya untuk menggambarkan tokoh-tokoh super lainnya [3]. Sekaligus menjadikan istilah tersebut sebagai bagian dari budaya pop Amerika.

Boku No Hero Academia (BNHA), merupakan *manga* ciptaan Kōhei Horikoshi yang mulai diterbitkan pada tahun 2014. *BNHA* bercerita tentang Izuku Midoriya yang tinggal di dunia dengan 80% populasi memiliki kekuatan super, mengubah fenomena paranormal menjadi normal, dan menjadikan *superhero* sebagai profesi yang wajar [4]. Di dalam *manga BNHA* banyak dapat ditemukan elemen-elemen serta istilah yang biasa terdapat di dalam komik dan tokoh *superhero* Amerika pada umumnya, salah satunya melalui tokoh *All Might*. Dalam kaitan ini, tulisan ini bertujuan untuk membahas bagaimana tokoh *All Might* merepresentasikan *superhero* Amerika melalui visualnya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, kepustakaan, serta sumber internet. Observasi dilakukan dengan cara mengamati *manga BNHA*. Kemudian, metode kepustakaan dilakukan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan objek yang diteliti. Dalam hal ini, buku-buku yang membahas tentang sejarah perkembangan komik *superhero* di dunia. Lebih lanjut, sumber internet digunakan untuk memperoleh data-data tambahan yang relevan melalui situs-situs berlisensi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun teori yang digunakan dalam kajian ini adalah teori semiotika. Pendekatan Semiotik atau semiologi didasarkan pada suatu asumsi bahwa tindakan manusia atau hal yang dihasilkannya menunjukkan makna. Asalkan tindakan tersebut berfungsi sebagai tanda, tentu terdapat sistem konvensi dan pembedaan yang mendasarinya dan yang memungkinkan adanya makna tersebut. Di mana ada tanda, di situlah ada sistem [5].

Menurut Umberto Eco dalam *A Theory of Semiotic* [6] melihat tanda sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari obyek referensinya serta pemahaman subyek atas tanda. Tanda atau *signal* ditempatkan di dalam rantai komunikasi, sehingga mempunyai peran yang penting dalam komunikasi.

Semiotika adalah ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Sejak empat dekade terakhir, semiotika telah memperlihatkan pengaruh semakin penting. Oleh karena, semiotika telah berkembang menjadi model pendekatan dalam berbagai disiplin keilmuan seperti sosial, politik, media, seni, arsitektur, *fashion*, televisi, iklan, desain, budaya populer, budaya massa, budaya anak muda, dan subkultur [7].

Tokoh *All Might* atau Toshinori Yagi, merupakan simbol perdamaian (*Symbol of Peace*) di dalam *manga BNHA*. Ia merupakan *hero* nomor satu dan terkuat di dunia. Tokoh *All Might* memiliki dua wujud dengan visual berbeda, *Muscle Form* (wujud *hero*) dan *True Form* (wujud asli). Secara semiotik kedua wujud tersebut dapat dilihat sebagai representasi konsep *alter-ego* yang biasa ditemui pada tokoh *superhero* Amerika. Yakni, keadaan sebelum mendapatkan kekuatan *superhero*, mereka hanyalah orang biasa yang tidak jarang diceritakan sebagai seorang pecundang atau memiliki fisik yang lemah. Dalam hal ini, penggunaan konsep tersebut pada tokoh *All Might*

dinilai menonjol karena menjadi satu-satunya tokoh *superhero* di *manga BNHA* dengan konsep *alter-ego*.

Wujud *hero* tokoh *All Might* memiliki visual yang menyerupai *superhero* Amerika pada umumnya. Hal tersebut ditandai dengan perwujudannya sebagai sosok pria bertubuh besar dengan fisik atletis yang terdefinisi dengan tegas. Memiliki kepribadian dramatis yang dapat dilihat secara visual melalui *gesture* dan ekspresinya (lihat gambar 1). Serta dibekali dengan beraneka ragam kekuatan super. Secara semiotika, visual dan kepribadian tokoh *All Might* dapat dilihat sebagai representasi tipikal *superhero* Amerika. Dalam hal ini adalah tipikal *Boy Scout*. Yakni, tipe *superhero* yang menggunakan kekuatan supernya untuk kebaikan. Pada umumnya tokoh *superhero* tersebut merupakan tokoh yang dihormati oleh *superhero* lainnya [8]. Contoh tipikal *Boy Scout* adalah tokoh Superman dan Captain America.



Gambar 1. Wujud *Hero* & kepribadian tokoh *All Might*
[Sumber: cbr.com dan crunchyroll.com, 2019]

Bagaimana ia digambarkan di dalam *manga* juga semakin mempertegas hal tersebut. Tokoh *All Might* digambar dalam bentuk citra kartun realis dengan garis-garis tegas layaknya *superhero* Amerika (lihat gambar 2). Scott McCloud [9] menjelaskan, tokoh yang digambar secara realis dapat memberikan penekanan (*emphasize*) sehingga *audience* mampu membedakan tokoh tersebut dengan tokoh lainnya di dalam komik. Dalam hal ini, tokoh *All Might* dalam wujud *hero*-nya dengan tokoh *hero* lain di dalam *manga*.

Lebih lanjut, layaknya *superhero* Amerika pada umumnya, tokoh *All Might* memiliki beberapa kostum *hero* khusus dengan visual yang berbeda-beda untuk mewakili jati dirinya. Dimulai dari kostum *Young Age* (lihat gambar 3), *Bronze Age* (lihat gambar 4), *Silver Age* (lihat gambar 5), hingga

kostum terbaru sekaligus juga kostum terakhirnya, yakni *Golden Age* (lihat gambar 6). Secara semiotik kostum-kostum tersebut menjadi tanda yang merujuk pada salah satu sebutan *superhero*. Dalam kaitan ini, yakni "*costumed character*". Jauh lebih dalam, secara semiotik nama-nama yang digunakan untuk kostum tersebut, merupakan tanda yang dapat dilihat sebagai representasi periode perkembangan dan kesuksesan komik serta *genre superhero* di Amerika secara terbalik. Yakni, *Golden Age* (1938–1954), *Silver Age* (1956–1969), *Bronze Age* (1970–1980) dan *Modern Age* (1985–sekarang) [2].



Gambar 2. Bentuk citra kartun realis
[Sumber: Reddit.com, 2019]



Gambar 3. Visual kostum *Young Age* tokoh *All Might*
[Sumber: *Boku No Hero Academia: Two Heroes*, 2019]



Gambar 4. Visual kostum *Bronze Age* tokoh *All Might*
[Sumber: *Boku No Hero Academia: Two Heroes*, 2019]



Gambar 5. Visual kostum *Silver Age* tokoh *All Might*
[Sumber: *Boku No Hero Academia: Two Heroes*, 2019]



Gambar 6. Visual kostum *Golden Age* tokoh *All Might*
[Sumber: *Boku No Hero Academia: Two Heroes*, 2019]

Beralih pada wujud asli tokoh *All Might*. Berbeda dengan wujud *hero*-nya, wujud asli tokoh *All Might* merupakan wujud yang mengalami cacat permanen setelah pertarungan terakhir dengan musuh bebuyutannya, *All for One*. Secara visual, ia terlihat sangat kurus serta bagian tubuhnya digambarkan lebih panjang dengan sisi-sisi yang tajam (lihat gambar 7). Secara semiotik, visualisasi dari wujud asli tokoh *All Might* dapat dilihat sebagai representasi identitas rahasia seorang *superhero* yang biasa ditemui pada tokoh *superhero* Amerika. Rob Brian J. [10] menjelaskan, tokoh *superhero* menggunakan identitas rahasia untuk

menyembunyikan kekuatan dan kemampuan mereka yang tidak biasa tetapi juga untuk memungkinkan mereka beroperasi di dunia sebagai sosok yang normal.



Gambar 7. Wujud asli tokoh *All Might*
[Sumber: *crunchyroll.com*, 2019]

Jauh lebih dalam, konsep *alter-ego* tokoh *All Might* dapat mengacu pada pendekatan yang dilakukan oleh *Marvel Comics*. Dengan menciptakan *alter-ego* yang memiliki kekurangan, latar belakang tragis, serta selalu dihadapkan pada berbagai masalah yang sering dihadapi seseorang di dunia nyata [3]. Seperti tokoh *Iron Man/Tony Stark* yang memiliki kecanduan pada alkohol dan tokoh *Ant Man/Hank Pym* yang kerap melakukan KDRT. Dalam kaitan ini, secara semiotik cacat permanen dan kesehatan *All Might* yang semakin menurun serta menciptakan kontras antara wujud asli dengan wujud *hero*-nya yang atletis dan nyaris sempurna, dapat dilihat sebagai representasi pendekatan tersebut.

Lebih lanjut, wujud asli tokoh *All Might* digambarkan secara sederhana, selayaknya visual tokoh *manga* pada umumnya. Yakni, dengan visual yang sederhana dan menitikberatkan pada ekspresivitas [11]. Dengan begitu, selain dapat menarik perhatian audiens melalui sugesti yang dapat dihasilkan oleh gaya visual *manga*. Visualisasi yang sederhana dapat mempermudah audiens untuk mengidentifikasi tokoh tersebut [9], menjadikan wujud asli *All Might* semakin berbeda dari tokoh *BNHA* lainnya. Serta, kembali mempertegas jika tokoh *All Might* merupakan tokoh yang

merepresentasikan *superhero* Amerika dalam *manga BNHA*.

KESIMPULAN

Melalui pembahasan di atas, sebagaimana yang dikatakan oleh Umberto Eco. Visualisasi tokoh *All Might* merupakan kumpulan tanda-tanda yang tidak terpisahkan dengan objek referensinya. Yakni, kultur *superhero* Amerika. Dalam hal ini, makna tersebut muncul berdasarkan tanda atau simbol visual yang merepresentasikan kultur *superhero* Amerika yang kemudian dikenal secara global.

DAFTAR PUSTAKA

[1] McCloud, Scott. *Making Comics. America*: HarperCollins.2006.

[2] Misiroglu, Gina. *The Superhero Book. America*: Visible Ink Press.2012.

[3] Beaty, Bart H dan Stephen Weiner. *Critical Survey Of Graphic Novels Heroes & Superheroes. America*: Salem Press. 2012.

[4] Horikoshi, Kōhei. *Boku No Hero Academia*. Tokyo: SHUEISHA Inc., 2014.

[5] Culler,Jonathan. *Saussure*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.1996.

Sehingga, dapat disimpulkan secara semiotik, tokoh *All Might* merepresentasikan *superhero* Amerika melalui visualisasinya.

Jauh lebih dalam, ia merepresentasikan sebuah kultur yang telah berkembang selama bertahun-tahun. kehadirannya pada *manga BNHA* seakan menjadi penanda dimulainya babak baru dalam perkembangan *superhero* di dunia. sekaligus menunjukkan bahwa *genre superhero* dapat terus berkembang serta beradaptasi dengan pola penyampaian cerita yang berbeda-beda.

[6] Piliang, Yasraf A.Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna. Yogyakarta: Jalasutra.2003.

[7] Walker, Jhon. *Desain, Sejarah, Budaya*. Jakarta:Jalasutra. 2010.

[8] Comicbook Stereotypes. Internet: www.comicvine.gamespot.com diakses: 28 September 2019.

[9] McCloud, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art. America*: William Morrow Paperbacks.2014.

[10] Robb, Brian J. *A Brief History Of Superheroes*. London: Constable & Robinson Ltd. 2014.

[11] Baron, Hayden Scott.*Digital Manga Techniques*. London: New Burlington Books. 2005.