
STUDI KASUS PENGGUNAAN SEMIOTIKA ROLAND BARTHES DALAM MENERAPKAN *ODORLESS CULTURE* MELALUI ELEMEN STRUKTUR NARASI *MANGA*: *BLEACH* DAN *ONE PIECE*

Jessica, B.A, M.M¹; Dr. Bambang Tri Rahadian, S.Sn, M.Sn²; Johanes Park, B.A,
M.Sn³

Pascasarjana Insitut Kesenian Jakarta¹,
Institut Kesenian Jakarta²,
Bina Nusantara University³

4240170004@ikj.ac.id¹
bambangrahadian@ikj.ac.id²
johanes010@binus.ac.id³

Abstrak

Manga sebagai salah satu bentuk seni sekuensial populer memiliki peran penting dalam pembentukan identitas remaja lintas negara. Dalam konteks globalisasi dan runtuhnya narasi besar (*meta narrative*), *Manga* tidak lagi berfungsi semata sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai agen budaya yang menyublimkan nilai, ideologi, dan sistem makna secara tidak disadari oleh pembacanya. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana strategi *odorless culture* diterapkan melalui struktur narasi dalam dua *Manga* Jepang populer, yaitu *Bleach* karya Tite Kubo dan *One Piece* karya Eiichiro Oda. Pendekatan penelitian menggunakan metode kualitatif dengan analisis semiotika Roland Barthes, dikombinasikan dengan teori struktur narasi *Manga* oleh Hirohiko Araki sebagai kerangka pembacaan struktur narasi. Fokus analisis diarahkan pada karakter deuteragonis sebagai titik jangkar untuk mengurai relasi penanda dan petanda dalam elemen naratif *Manga*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Bleach* dan *One Piece* menerapkan *odorless culture* melalui elemen narasi yang berbeda. *Bleach* menitik beratkan pada desain karakter sebagai penanda yang merepresentasikan sistem kepercayaan dan struktur organisasi, sementara *One Piece* mengandalkan pembangunan latar dunia (*world-building*) sebagai penanda yang menyublimkan berbagai sistem kekuasaan dan ideologi. Pola naratif yang berulang dalam setiap arc mengarahkan pembaca pada tema besar masing-masing *Manga*, yakni negosiasi identitas melalui sistem kepercayaan dalam *Bleach* dan perlawanan terhadap dominasi kekuasaan dalam *One Piece*. Penelitian ini menegaskan bahwa *Manga* merupakan medium kultural yang kompleks dan berfungsi sebagai sarana penyebaran nilai ideologis secara subliminal melalui struktur narasi dan semiotika visualnya.

Kata Kunci: Semiotika, Narasi Fiksi, *Manga*, Seni Sekuensial.

A CASE STUDY OF ODORLESS CULTURE APPLICATION USING ROLAND BARTHES' SEMIOTICS THROUGH *MANGA* NARRATIVE STRUCTURE: *BLEACH* AND *ONE PIECE*

Abstract

Manga, as one of the most popular forms of sequential art, plays a significant role in the formation of adolescent identity across nations. In the context of globalization and the collapse of grand narratives (*meta-narratives*), *Manga* no longer functions merely as a medium of entertainment, but also as a cultural agent that sublimates values, ideologies, and systems of meaning unconsciously to its readers. This study aims to examine how the strategy of *odorless culture* is implemented through narrative structures in two popular Japanese *Manga*, *Bleach* by Tite Kubo and *One Piece* by Eiichiro Oda. The research employs a qualitative approach using Roland Barthes' semiotic analysis, combined with Hirohiko Araki's theory and practice of *Manga* creation as a framework for reading narrative structure. The analysis focuses on deuteragonist characters as

anchoring points to unravel the relationship between signifiers and signifieds within the narrative elements of Manga. The findings indicate that Bleach and One Piece apply odorless culture through different narrative elements. Bleach emphasizes character design as a signifier representing belief systems and organizational structures, while One Piece relies on world-building as a signifier that sublimates various systems of power and ideology. Recurrent narrative patterns in each arc guide readers toward the overarching themes of each Manga, namely the negotiation of identity through belief systems in Bleach and resistance to the domination of power in One Piece. This study affirms that Manga is a complex cultural medium that functions as a vehicle for the subliminal dissemination of ideological values through its narrative structure and visual semiotics.

Keywords: *Semiotic, Fiction Narration, Manga, Sequential Art.*

PENDAHULUAN

Pembentukan identitas seorang remaja memerlukan referensi sebagai tolak ukur sifat yang dapat diterima di dalam masyarakat. Pencarian referensipun dilakukan oleh para remaja, salah satunya dengan mencontoh karakter yang dikenal, baik berasal dari keluarga, tokoh masyarakat atau tokoh agama. Pada kondisi postmodern, pencarian idola sebagai referensi tidak hanya dilakukan dari agama, tokoh masyarakat maupun keluarga namun dari kebudayaan populer yang tersebar di dalam masyarakat (Wibowo, 2017). Kondisi ini disebabkan oleh runtuhnya meta narrative yang dianggap sebagai penyedia kebenaran universal. Penolakan kebenaran universal ini digantikan oleh kepercayaan atas kebenaran alternatif yang salah satu contohnya adalah kebudayaan pop (Storey, 2010).

Produk kebudayaan populer yang dapat memuat kebenaran alternatif salah satunya adalah seni sekuensial. Seni sekuensial dapat menyampaikan pesan dengan efektif dikarenakan didalamnya memuat komposisi panel, penarikan garis, balon dialog dan gaya gambar. Dalam seni sekuensial pesan yang disajikan dapat dimengerti dan mudah diingat karena penyajiannya dapat dilakukan secara bersamaan dalam sekilas pandangan. Terlebih lagi, seni sekuensial dalam bentuk komik, memerlukan penggunaan otak kiri dan kanan dilakukan bersamaan melalui pembacaan tulisan dan gambar (McCloud, 1993).

Saat ini, komik merupakan salah satu produk kebudayaan populer seni sekuensial yang tersedia lintas negara. Penamaan bentuk kebudayaan populer seni ini dapat berbeda di setiap negara, contohnya *Manga* (Jepang) dan *Webtoon* (korea), namun keberadaannya tidak terbatas hanya pada negara tempatnya diproduksi saja, distribusi lintas negara secara fisik maupun digital memungkinkan terjadinya pembentukan identitas seorang remaja yang mengkonsumsi komik dari berbagai negara.

Negara-negara seperti Amerika, Jepang dan Korea sadar betul akan kemampuan kebudayaan populer dalam pembentukan identitas. Maka dari itu, tidak heran jika mereka berlomba-lomba untuk memuat hegemoni dari kelompok atau bahkan negaranya masing-masing kedalam produk komik buatannya dan membangun jalur distribusinya (baik dijual langsung atau diterjemahkan) agar dapat dikonsumsi oleh remaja di negara lain, misalnya di Indonesia.

Remaja-remaja tersebut kemudian mengkonstruksi identitasnya berdasarkan narasi fiktif yang diperlihatkan melalui komik. Melalui narasi fiktif dalam komik, seseorang dapat mengetahui standar baru dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Standar baru tersebut dapat diimplementasikan melalui selera gaya hidup (makanan, fashion, kecantikan, furnitur, dsb) dan bahkan cara berpikir hingga cara mereka menyelesaikan suatu masalah.

Narasi fiktif berhubungan dengan desain karakter, desain lingkungan, sifat karakter, tujuan

atau cita-cita, karakter rival dan konklusi dari cerita (Scholtd, 1983). Elemen-elemen yang berhubungan dengan narasi fiktif tersebut disampaikan secara bertahap sehingga menjadi unsur penyebaran ideologi yang tidak dapat dirasakan oleh orang yang mengkonsumsi produk kebudayaan populer. Penyampaian ideologi yang tidak dapat dirasakan atau menyublim di dalam sebuah produk kultur dikenal sebagai *odorless culture* (MacWilliams, 2008).

Jepang sebagai salah satu negara yang sudah sejak lama memperlakukan *Manga* sebagai literatur dan menyadari kekuatan *Manga* sebagai kebudayaan populer, menempatkannya sebagai komoditas budaya transnational. Perancangan konsep, produksi dan penyebaran *Manga* dirancang untuk pembaca luar negeri. Dalam pembuatan konsep *Manga*, desain karakter, environment dan ceritanya dibuat dengan menerapkan strategi *odorless culture* untuk dimengerti oleh semua kalangan secara global, bukan hanya untuk negara asli penerbit. Salah satu contoh penerapan strategi *odorless culture* yang dapat dilihat yaitu dari terdapatnya desain karakter yang memiliki atribut fisik yang tidak mengambil referensi dari orang Jepang namun mengikuti desain dan gaya rambut ras kaukasia.

Komitmen *Manga* sebagai literatur ini dapat dilihat dalam bagaimana *Manga* sendiri dikategorikan berdasarkan umur pembacanya, misalnya *shonen*, *shoujo*, *seinen*, *josei*, dsb. Label kategori umur tersebut membantu pembaca memahami kompleksitas emosi, gaya penceritaan serta tema yang disublim. Artinya, *Manga* bukanlah sekedar hiburan, tetapi juga diakui oleh negaranya memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan dan tema yang kompleks seperti literatur pada umumnya.

Penelitian ini membahas dan membandingkan bagaimana dua judul *Manga* Jepang populer menerapkan strategi *odorless culture* dan menyublimkan pesan yang kompleks di dalam narasi fiktifnya. *Manga* yang dipilih dalam studi kasus ini adalah *Bleach* dan *One Piece*. Keduanya adalah bagian dari *shonen jump*, sebuah divisi *Manga* yang narasinya dibuat khusus untuk pembaca usia remaja, terutama laki-laki (*shonen*). Baik *Bleach* maupun *One Piece* telah diterjemahkan dan didistribusikan secara resmi ke manca negara, sehingga telah menjadi komoditas budaya Jepang di berbagai negara.

Manga Bleach bercerita tentang Ichigo Kurosaki, yang merupakan seorang pemuda piatu yang memiliki bakat dalam hal kemampuan spiritual. Bakat tersebut membawanya dalam konfrontasi

dengan roh jahat. Roh jahat di dalam dunia fiksi *Bleach*, disebut sebagai "Hollow". Dalam membasmi Hollow, Ichigo bertransformasi menjadi shinigami. Shinigami adalah malaikat pencabut nyawa yang dipercaya oleh kebudayaan Jepang. Shinigami memiliki pedang sebagai senjata utama dalam melawan Hollow.

Manga One Piece bercerita tentang Monkey D. Luffy, seorang pemuda yang memiliki tubuh elastis

akibat memakan Buah Iblis yang dibawa oleh seorang bajak laut yang singgah di sebuah bar pada dermaga pulau tempat Luffy tinggal. Terinspirasi, Luffy menggunakan kemampuannya untuk pergi ke berbagai pulau, mengumpulkan kru hingga membentuk kelompok Bajak Laut Topi Jerami (*Straw Hat*) dan berlayar untuk menemukan harta karun legendaris bernama “*One Piece*”.

Melalui analisa cerita dari *Bleach* dan *One Piece* maka dapat dilihat bagaimana *odorless culture* dibentuk ke dalam struktur narasi dan pola ceritanya. maka masalah yang diajukan adalah “Elemen apakah yang digunakan sebagai alat untuk menerapkan *odorless culture* di dalam narasi grafik *Manga Bleach* dan *One Piece*?” dan “Bagaimana elemen-elemen tersebut digunakan?” Masalah tersebut akan diuraikan di dalam penelitian ini.

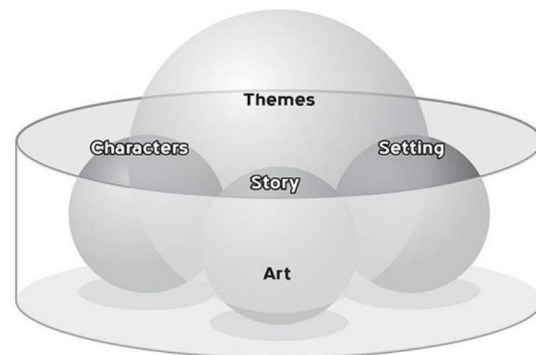
METODE

Metode penelitian yang digunakan di dalam penelitian adalah metode praktek dan teori *Manga*, metode semiotika dan studi pustaka. Dalam mengamati keseluruhan volume *Manga*, peneliti mengambil titik awal pendekatan melihat karakter-karakter deuteragonis lalu menjabarkan elemen-elemen narasi di dalam *Manga* dilihat melalui teori *Manga* yang dipaparkan Hirohiko Araki. Setelah elemen - elemen dari narasi dijabarkan, maka teori semiotika digunakan agar perbandingan panel-panel atau halaman yang diamati bisa memperlihatkan makna tersembunyi di dalam *Manga*.

Teori dan Praktek Pembuatan *Manga* oleh Hirohiko Araki

Dalam penelitian ini metode dari teori dan praktek membuat *Manga* oleh Hirohiko Araki digunakan karena latar belakang beliau adalah *Mangaka* yang berada di dalam afiliasi penerbitan yang sama dengan pengarang dari *Bleach* dan *One Piece*, yaitu *Shonen Jump*. Hirohiko Araki adalah *Mangaka* yang populer dengan judul *Manga Jojo Bizarre Adventure* yang diterbitkan lebih dahulu dari *Bleach* ataupun *One Piece*, yaitu pada tahun 1984. Dalam buku *Teori dan Praktek Pembuatan Manga*, terdapat pembagian struktur yaitu tema, karakter, story, setting, dan gaya gambar (Araki, 2015). Struktur dari *Manga* tersebut digunakan untuk melihat bagaimana elemen narasi di dalam *Manga Bleach* dari keseluruhan volume yang ada dapat dijabarkan secara sederhana dan dimengerti

dalam penelitian. Visualisasi dari struktur dalam *Manga* dapat dilihat di dalam gambar berikut:



Gambar 1. Struktur Narasi Cerita dalam *Manga*

Pendekatan Awal : Karakter Deuteragonis

Demi penelitian yang lebih terarah, titik jangkar penelitian ini akan bermula dari elemen karakter. Hanya saja tidak semua karakter akan dilihat, patokan yang dipakai adalah karakter deuteragonis. Menurut KBBI, karakter deuteragonist adalah karakter penting kedua setelah karakter utama (protagonis) dalam sebuah cerita. Deuteragonis masih memiliki peran yang berpengaruh dan bahkan sering terlibat dalam alur cerita utama, misalnya sebagai teman, rival, atau penasihat. Sehingga kalau dilihat dari pengertiannya, karakter deuteragonis ini masih cocok untuk masuk kedalam kategori “*Character*” di dalam diagram struktur narasi Hirohiko Araki karena secara pengertian dan perannya, paraka karakter deuteragonis memiliki hubungan dengan tujuan karakter utama sehingga berpengaruh dengan cerita dan elemen narasi lainnya secara keseluruhan.

Selain itu, menggunakan karakter deuteragonis sebagai patokan awal artinya lebih banyak karakter yang bisa diambil menjadi sample dibandingkan berpatokan pada karakter utama yang hanya ada satu di dalam sebuah cerita.

Teori Semiotika oleh Roland Barthes

Dalam penggunaan teori semiotika yang dipaparkan oleh Roland Barthes, tanda dapat dilihat dalam bentuk sebuah grup yang disebut sebagai lexicon (Budiman, 2011). Lexicon yang dianalisis dalam *Manga Bleach* dan *One Piece* berupa panel-panel dan halaman yang memuat representasi naratif utama masing-masing karya. Dalam *Bleach*, leksikon tersebut tampak pada visualisasi perubahan bentuk Ichigo Kurosaki sebagai tokoh utama ketika menghadapi konflik. Desain karakter Ichigo dipahami sebagai penanda (*signifier*) yang, ketika dibaca bersama elemen cerita lain—seperti gaya gambar, karakter pendukung, latar, dan tema—membentuk makna denotatif. Relasi antara penanda desain karakter dan elemen naratif tersebut menghasilkan petanda (*signified*), yaitu makna konotatif yang dikonstruksikan dalam cerita (Cobley & Jansz, 1999).

Sementara itu, dalam *One Piece*, leksikon diwujudkan melalui panel-panel dan halaman yang merepresentasikan perkembangan dunia cerita serta dinamika kelompok Bajak Laut Topi Jerami. Setting dunia dalam *One Piece* berfungsi sebagai penanda (*signifier*) yang, ketika dikaitkan dengan elemen-elemen visual dan naratif seperti gaya gambar, karakter, latar belakang, dan tema, membentuk makna denotatif. Relasi antara penanda tersebut dan elemen cerita lainnya kemudian

menghasilkan petanda (*signified*), yakni makna konotatif yang muncul dari konstruksi dunia dan narasi *One Piece* (Cobley & Jansz, 1999). Relasi antara penanda dan petanda ini dapat dilihat pada ilustrasi berikut:

1. Penanda R	1 2. Petanda	
Tanda		Denotasi (makna primer)
I PENANDA	RII	II PETANDA
III TANDA		
Konotasi (makna sekunder)		

Gambar 2. Konsep Semiotika Roland Barthes

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam struktur *Manga Bleach* dan *One Piece*, terdapat para karakter pendukung utama yang terlibat dan memiliki peran inti di dalam konflik setiap babak cerita. Karakter pendukung utama di dalam *Manga Bleach* adalah : Rukia Kuchiki, Orihime Inoue, Yasutora Sado dan Uryuu Ishida. Karakter - karakter pendukung tersebut mempengaruhi pembentukan karakter Ichigo Kurosaki sebagai karakter utama. Karakter- karakter pendukung tersebut diposisikan sebagai komparator pembentukan identitas sosial, yang dimana di setiap babak cerita dapat dilihat perlambangannya di dalam perubahan karakter desain Ichigo Kurosaki.

Sementara di dalam *Manga One Piece*, karakter pendukung utama diantaranya ada : Zoro, Nami, Sanji, dan Usopp. Karakter-karakter pendukung ini mempengaruhi pembentukan kru kapal yang dinamakan "Topi Jerami" (*Straw Hat*).

Struktur Narasi Grafik *Manga Bleach*

Karakter pendukung utama (deutragonis) yaitu Rukia Kuchiki adalah perwakilan dari kelompok Shinigami yang bertugas mengantar nyawa ke tempat peristirahatan akhir (Soul Society) dan melindungi mereka dengan membasmi makhluk Hollow, monster dengan kepala yang menyerupai kerangka tulang. Penampakan identitas sebagai shinigami dapat dilihat dari gaya pakaiannya yaitu menggunakan kimono berwarna hitam dan pedang katana. Soul Society memiliki tradisi tatanan tatanan dimana para shinigami dapat bekerja untuk salah satu dari 13 kelompok (Gotei 13) dengan spesialisasinya masing-

masing. Jika menjalankan tugasnya dengan baik, shinigami dapat naik pangkat dan bahkan secara tradisi dapat diangkat menjadi ketua jika ditunjuk oleh ketua sebelumnya. Latar belakang tempat Soul Society. Ilustrasi dari Soul Society diperlihatkan seperti dunia arwah dengan kebudayaan Jepang.

Sebaliknya, kelompok bernama Espada terdiri dari para Hollow tingkat tinggi yang disebut Arrancar. Struktur kelompok Espada dibuat berdasarkan urutan siapa yang terkuat. Penampakan identitas sebagai Arrancar dapat dilihat dari topeng atau hiasan kepala dengan desain kerangka tulang, menandakan para Arrancar sudah lepas dari cangkang hollownya. Para Arrancar memiliki kekuatan yang setara dengan shinigami. Kelompok Espada dapat diposisikan sebagai status berdasarkan hukum alami manusia, siapa yang kuat adalah penguasa. Dalam babak cerita mengenai Espada, Orihime Inoue diambil sebagai anggota kelompok karena dianggap memiliki kekuatan yang dibutuhkan. Kekuatan Orihime Inoue adalah kekuatan penyembuhan yang bahkan dapat mengembalikan orang yang sekarat. Kekuatan tersebut terlihat seakan menolak takdir kematian yang merupakan diluar batas kekuasaan seorang shinigami maupun Arrancar.



Gambar 3. (dari kiri ke kanan) desain shinigami, arrancar, fullbringer, dan quincy

Fullbring adalah manusia dengan kemampuan spiritual yang tinggi dan menggunakan kekuatannya dengan pengantara sebuah simbol atau benda. Simbol atau benda yang dijadikan medium kekuatan Fullbring harus memiliki kenangan yang kuat sebagai jangkar dari kekuatan. Penggunaan kekuatan Fullbring sudah dilakukan oleh karakter pendukung di babak sebelumnya yaitu Yasutora Sado dan Orihime Inoue.

Para Fullbring memiliki kelompok yang bernama Xcutioner berlaku sebagai pemberi legitimasi kekuatan. Jika dilihat dari desain karakter, para fullbring tidak memiliki seragam atau kesamaan aksesoris seperti pada dua kelompok sebelumnya. Masing-masing fullbring memiliki aksesoris utama berupa sebuah benda yang menjadi perpanjangan kekuatan mereka. Karena masing-masing dari mereka memaknai sebuah benda secara berbeda tidak heran para anggota Xcutioner ini memiliki aksesoris dan pakaian yang berbeda. Kekuatan Fullbring semakin kuat seiring seberapa besar ia percaya pada memori yang ia maknai, bahkan fullbring yang lebih kuat dapat memberikan makna kepada hidup orang lain melalui memori palsu.

Identitas Quincy adalah identitas yang dimiliki oleh karakter pendukung Uryu Ishida. Uryu Ishida diposisikan sebagai salah satu rival untuk Ichigo Kurosaki, dikarenakan Quincy sama dengan Shinigami yaitu bertugas sebagai pembasmi Hollow. Namun karena perbedaan prinsip mengenai cara pembasmian Hollow, maka Shinigami dan Quincy terlibat dalam konflik berkepanjangan. Dalam pemurnian Hollow, Quincy menghancurkan Hollow tanpa bersisa sehingga tidak ada kesempatan untuk diantar ke Soul Society untuk akhirnya bereinkarnasi. Penampakan identitas sebagai Quincy dapat dilihat melalui aksesoris dan gaya berpakaian menyerupai pendeta dengan warna serba putih.

Tabel 1. Penjabaran Identitas Sosial dalam perubahan karakter Ichigo Kurosaki di *Manga Bleach*

Karakter Pendukung	Petanda	Penanda		
		Kelompok Dominasi	Ras	Penentu Hirarki Kekuatan
Rukia Kuchiki	Birokratis	Gotei 13	Shinigami	Lembaga & Tradisi
Orihime Inoue	Ateisme	Es-pada	Arrancar	Level Kekuatan Pribadi
Yasutora Sado	Animisme + Eksistensial	Xcuti oner	Full-bring	Makna dalam benda + kemampuan untuk memberi makna
Uryu Ishida	Mono-teisme (Teokrasi)	Sternritter	Quincy	Ywach sebagai figur "Tuhan" (iman)

Struktur Narasi Grafik *Manga One Piece*

One Piece mengisahkan tentang Straw Hat, kelompok bajak laut yang dibentuk Luffy sendiri dibesarkan dan dirawat oleh kakeknya yang merupakan petinggi Marine, sementara itu ia tumbuh dengan mengidolakan Shanks dan kisah-kisahannya sebagai bajak laut. Sehingga straw hat pun merupakan kelompok yang terbentuk atas percampuran nilai-nilai kedua kelompok tersebut. Dalam *Manga One Piece* desain pakaian dan aksesoris dari setiap karakter akan berubah-ubah tergantung dari setting pulau atau tempat yang mereka singgahi.

Zoro merupakan seorang ahli pedang yang berasal dari wilayah Wano. Latar belakang Zoro mulai dikisahkan secara lebih eksplisit ketika kru Topi Jerami singgah di Wano. Wano digambarkan sebagai sebuah negeri tertutup yang memiliki tradisi

pedang yang kuat serta struktur sosial yang kaku dan hierarkis. Kehidupan masyarakat Wano sangat dipengaruhi oleh sistem kekuasaan feodal, di mana para daimyo dan shogun memegang otoritas atas wilayah dan rakyatnya. Wano dipimpin oleh *Daimyo* dari keluarga Kozuki sebelum akhirnya dikudeta oleh keluarga Kurozumi dengan bantuan dari luar yaitu Kaidou, kapten bajak laut Beast.

Nami merupakan seorang ahli navigasi dari kepulauan Conomi. Cerita mengenai latar belakang Nami dimulai ketika kru Topi Jerami datang ke Kepulauan Conomi. Kepulauan Conomi memiliki beberapa pulau, masing-masing pulau memiliki lahan dan spesialisasi sumber daya masing-masing. Nami tinggal di area penghasil Mikan (jeruk). Cerita di kepulauan Conomi tidak pernah menampilkan penguasa seperti kepala desa atau sejenisnya, melainkan hanya para petani yang saling bekerja sama di daerah tersebut, sebelum datangnya bajak laut Arlong.

Sanji merupakan seorang koki yang bergabung dengan kru Topi Jerami sejak awal petualangan mereka di restoran laut Baratie. Namun, latar belakang kisah Sanji baru mulai dikisahkan secara lebih mendalam ketika kru Topi Jerami tiba di wilayah *Totto Land*, sebuah daerah kepulauan yang terdiri dari berbagai macam pulau. Dalam kisah ini terungkap bahwa Sanji berasal dari klan Vinsmoke, sebuah klan bangsawan yang memimpin Kerajaan Germa. Klan ini memiliki struktur sosial berbentuk hierarki yang didasarkan pada rekayasa biologis, dan penyangkalan emosi, di mana nilai individu ditentukan oleh kegunaan dan kekuatan tempur. Kerajaan Germa diberikan satu wilayah kekuasaan di kepulauan Totto Land, sedangkan pulau-pulau lainnya di kuasai oleh anak-anak dari Charlotte Linlin, pemimpin Bajak Laut Big Mom sekaligus bertindak sebagai ratu di kepulauan tersebut. Kekuasaan kepulauan Totto Land berada di tangan Charlotte Linlin dan ke-85 anak-anaknya.

Usopp merupakan seorang penembak jitu yang berasal dari Desa Syrup. Latar belakang Usopp mulai dikisahkan ketika kru Topi Jerami singgah di desa tersebut pada awal perjalanan mereka di East Blue. Desa Syrup digambarkan sebagai komunitas kecil yang relatif tenang, dengan kehidupan masyarakat yang berjalan sederhana. Walaupun tidak terdapat karakter penguasa yang menonjol, namun digambarkan bahwa terdapat sebuah *mansion* (rumah megah) di Desa Syrup. Satu-satunya rumah megah itu merupakan tempat tinggal seorang keluarga kaya baik hati yang tinggal di desa itu. Kaya adalah gadis yang tinggal di *mansion* tersebut, ia sering menolong penduduk desa bahkan berteman dengan Usopp yang merupakan anak yatim. Namun, Kaya menjadi jatuh sakit karena secara diam-diam makanan dan minuman yang ia konsumsi diboikot oleh Kuro, seorang bajak laut dari luar desa Syrup yang menyamar menjadi pelayan setia demi mencuri

kekayaan warisan dari orang tua Kaya dengan memanfaatkan kepolosan dan kebaikan hati kaya.

Tabel 2. Penjabaran Latar Sosial dalam kru Topi Jerami di *Manga One Piece*

Karak- ter Pendu- kung	Petan- da	Penanda		
		Pemim- pin	Latar Bela-kang Tempat	Penguasa awal
Zoro	Mo- narki	Ke- kaisaran (<i>Daimyo</i>)	Negeri Wano	Kouzuki Oden (Kelu- ar- ga Kouzuki)
Nami	Komu- nisme (tidak ada pengu- -asa tetap)	-	Kepulau- an Conomi	-
Sanji	Aristo- krasi	Aristo- krat per daerah	Whole Cake Island / North Blue	Klan Vin Smoke (Keraja- an Germa)
Usopp	Feodal- isme	Bangsa- wan	Desa Syrup	Kaya

Dari penjabaran berdasarkan penanda - penanda yang diuraikan pada kedua *Manga*, dapat terlihat dua pola penanda yang berbeda. Dari penjabaran tersebut dapat diketahui mengenai bagaimana kedua *Manga* melakukan proses *odorless culture* pada elemen yang berbeda dalam struktur narasi *Manga* (Araki, 2015). Hasil penjabaran tersebut dapat dilihat rangkumannya di dalam tabel berikut:

Tabel 3. Perbandingan Penguraian Penanda dan Petanda dalam Kedua *Manga*

<i>Manga</i>	Penanda	Petanda
<i>Bleach</i>	Elemen karakter (desain, aksesoris, seragam, dsb)	Sistem kepercayaan / organisasi (budaya)
<i>One Piece</i>	Elemen <i>setting</i> / latar cerita (<i>world building</i>)	Sistem kekuasaan (ideologi)

Jika kita melihat dari desain karakter, *Manga One Piece* tidak memiliki penanda yang khusus, terutama karena secara aksesoris dan gaya pakian yang berubah-ubah. Adapun gaya desain pakian

lebih terpengaruh dengan latar belakang tempat yang dikunjungi atau dibahas pada bab tersebut.



Gambar 4. Perubahan Desain Karakter Zoro Tergantung Latar Tempat.

Walaupun tidak terlihat dari desain kareakternya, penanda dari ragam sistem kekuasaan ini dapat dilihat dari latar belakang cerita karakter dan tempat asal mereka. Dalam hal ini, latar belakang karakter bukanlah pusat dari world building. Namun, kisah latar belakang para kru Topi Jerami ini menjadi bagian dari potongan-potongan yang jika disatukan menjadi world building *Manga One Piece* secara keseluruhan.

Sedangkan, *Manga Bleach* menitik beratkan semiotika pada desain karakter dan senjata. Dimana penanda dari aksesoris dan gaya pakian mengisyaratkan atau melambangkan sistem kepercayaan yang dianut setiap ras atau kelompok di dalam cerita.

Pola cerita yang terus berulang berujung ke tema besar

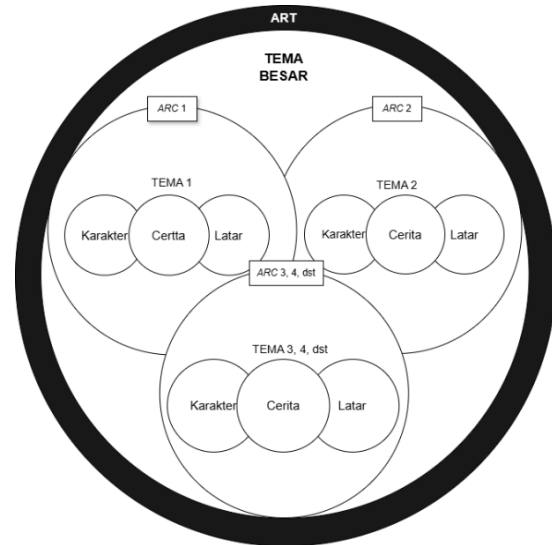
Alur cerita sebuah *Manga* umumnya dibagi ke dalam beberapa *arc*. *Arc* adalah satuan naratif yang relatif mandiri, biasanya memiliki konflik utama, tokoh sentral, serta resolusi tertentu, namun tetap berkontribusi pada perkembangan cerita secara keseluruhan. Jika diperhatikan lebih lanjut, terdapat pola yang berulang sepanjang *Manga Bleach* dan *One Piece*. Berdasarkan rangkuman pada bab pembahasan, dapat dilihat bahwa kedua *Manga* tersebut sama-sama menerapkan strategi *odorless culture*, tetapi pada ranah tematik yang berbeda. Melalui pengulangan pola dalam setiap *arc*, dapat diidentifikasi perkiraan tema besar yang diangkat oleh masing-masing *Manga*.

Manga One Piece menerapkan *odorless culture* melalui tema-tema yang berkaitan dengan sistem kekuasaan. Pada setiap *arc* baru, perjalanan Kru Topi Jerami membawa mereka ke suatu wilayah baru. Ketika kru tersebut tiba, wilayah tersebut umumnya sedang berada dalam kondisi pengambilalihan kekuasaan atau penindasan oleh pihak luar. Kru Topi Jerami kemudian mengungkap kondisi sebenarnya

yang terjadi dan membantu penguasa atau masyarakat asli wilayah tersebut. Pada akhir arc, wilayah tersebut kembali pada tatanan semula dan berhasil membebaskan diri dari kekuasaan penjajah. Pola ini berulang di hampir setiap arc, bahkan dalam beberapa kasus, tokoh dominan dari arc tersebut bergabung dengan Kru Topi Jerami setelah wilayahnya berhasil dibebaskan. Pola naratif ini menempatkan Luffy dan kru Topi Jerami sebagai representasi nilai kebebasan serta simbol perlawanan terhadap dominasi dan penindasan kekuasaan.

Sebaliknya, *Manga Bleach* menerapkan *odorless culture* melalui tema-tema yang berkaitan dengan sistem kepercayaan. Dalam setiap arc, Ichigo Kurosaki sebagai tokoh utama berulang kali dihadapkan pada kelompok atau organisasi yang memiliki sistem kepercayaan, nilai, dan cara pandang terhadap kekuatan yang berbeda-beda. Ichigo kemudian mempelajari cara kerja kekuatan dari setiap kelompok atau organisasi tersebut sebelum pada akhirnya kekuatan yang ia peroleh dihilangkan, dibatasi, atau diambil kembali oleh pihak yang bersangkutan. Penutupan arc umumnya ditandai dengan kemunculan perubahan wujud baru pada diri Ichigo, yang merupakan hasil sintesis antara kekuatan sebelumnya dengan kekuatan baru yang telah ia pelajari. Perubahan bentuk (desain karakter) Ichigo Kurosaki terus menerus terjadi berulang-ulang seiring dengan konfrontasi dengan nilai-nilai yang ia temui di sekitarnya. Dengan demikian, tema besar yang diangkat dalam *Bleach* adalah pencarian jati diri dan negosiasi identitas melalui pertemuan berbagai sistem kepercayaan yang saling beririsan dan berkonflik. Hal ini diperkuat oleh pengungkapan latar belakang Ichigo Kurosaki pada arc menjelang akhir cerita, yang menyatakan bahwa ia merupakan hasil pernikahan campuran antara Shinigami dan Quincy, dua kelompok dengan sistem kepercayaan yang secara historis bertentangan.

Walaupun kedua *Manga* melakukan strategi *odorless culture* pada elemen yang berbeda, kedua *Manga* tetap melakukan pengulangan elemen-elemen tersebut dengan variasinya masing-masing kedalam *arc-arc* selanjutnya sepanjang serialisasinya. Hasilnya, terbentuklah pola pengulangan tema cerita yang akhirnya menyatu menjadi suatu tema besar. Pengulangan elemen sampai menjadi sebuah tema besar dapat di visualisasikan melalui penampakan atas dari diagram struktur narasi *Manga* Hirohiko Araki, contohnya sebagai berikut:



Gambar 5. Visualisasi Pola Elemen Narasi *Manga* yang Berulang

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa proses pembentukan makna dalam *Manga* tercipta melalui produksi struktur naratifnya. Selain itu, ditemukan bahwa kedua *Manga* yang dianalisis menitikberatkan relasi tanda dan penanda pada elemen naratif yang berbeda. Temuan ini menunjukkan kompleksitas narasi *Manga* sebagai bagian dari budaya populer Jepang. Alih-alih sekadar berfungsi sebagai media hiburan yang ringan, *Manga* juga diposisikan sebagai agen budaya oleh negara asalnya. Oleh karena itu, penyampaian pesan melalui mekanisme semiotika menjadi aspek yang penting dalam memahami peran dan fungsi *Manga* dalam konteks budaya.

Aspek desain dan narasi karakter dalam *Manga* tidak hanya ditujukan untuk konsumsi remaja transnasional, tetapi juga berfungsi sebagai strategi penempatan posisi *Manga* di ranah global. Melalui representasi gaya hidup, nilai, dan ideologi yang disajikan, pembaca *Manga* dari negara lain memperoleh alternatif referensi budaya. Dalam konteks ini, *Manga* dapat dipahami sebagai medium penyebaran hegemoni kultural. Mekanisme hegemoni bekerja melalui pengarah nilai-nilai intelektual, terutama dengan membangun rasa kekaguman terhadap figur atau sistem tertentu. Dari perspektif psikologi, pengarah untuk mengikuti nilai atau tujuan tersebut beroperasi pada ranah superego, yang memungkinkan individu menginternalisasi nilai secara tidak sadar melalui perasaan bersalah maupun kebanggaan terhadap suatu nilai tertentu (Berger, Arthur Asa, 2022).

Penyampaian pesan ideologis dalam *Manga* kerap berlangsung secara subliminal melalui keputusan dan tindakan tokoh utama. Setelah elemen-

elemen naratif diidentifikasi sebagai representasi nilai tertentu, tahap analisis selanjutnya adalah menelaah bagaimana tokoh utama merespons nilai-nilai tersebut. Pesan yang disampaikan dapat ditelusuri melalui pola reaksi tokoh utama serta cara penyelesaian konflik yang dipilih dalam alur cerita.

Proses keterlibatan emosional pembaca, khususnya empati, dimulai dari tahap penilaian (*appraisal*) dan evaluasi terhadap situasi serta konflik yang disajikan dalam karya fiksi (Brewer & Hewstone, 2004). Dalam konteks pembentukan referensi identitas diri, *Manga* menawarkan tingkat stimulasi yang lebih tinggi dibandingkan bentuk seni sekuensial lainnya (Ahmad et al., 2012). Stimulasi tersebut antara lain muncul melalui penyajian ekspresi visual karakter ketika berhadapan dengan konflik, yang memperkuat keterlibatan afektif pembaca (Astiningrum & Prawitasari, 2017).

Dalam *Bleach*, keberadaan karakter pendukung utama berfungsi sebagai komparator sekaligus pemberi standar identitas yang dianggap ideal. Melalui karakter-karakter pendukung tersebut, dapat diamati struktur kelompok yang bersifat mengikat serta nilai-nilai yang menopangnya. Cara tokoh utama menghadapi konfrontasi antara kelompok dengan struktur dan prinsip yang berbeda berperan dalam membantu pembaca menyeleksi nilai yang dianggap layak untuk diadopsi, khususnya dalam proses integrasi identitas pembaca internasional.

Sementara itu, *One Piece* menempatkan latar dunia dan pembangunan narasi (*world-building*) sebagai faktor utama yang menciptakan keterhubungan pengalaman (*relatability*) bagi pembaca. Melalui strategi ini, berbagai struktur kekuasaan dari berbagai belahan dunia disublimasikan secara *odorless* ke dalam narasi *Manga*. Luffy dan Kru Topi Jerami kemudian diposisikan sebagai simbol kebebasan ideologis. Konfrontasi yang dihadapi oleh Kru Topi Jerami serta cara penyelesaiannya berfungsi sebagai referensi nilai alternatif, yang selanjutnya dapat dijadikan acuan oleh pembaca internasional.

Pada akhirnya, penggunaan semiotika dalam menerapkan strategi *odorless culture* dapat dilakukan melalui salah satu elemen narasi *Manga*. Elemen tersebut saling terhubung dengan elemen narasi *Manga* yang lain dan akan mengarahkan pembaca ke sebuah tema besar yang memang secara intensional diangkat oleh pengarang atau bahkan tema bahasan yang memang merupakan agenda negara penerbit.

Saran

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji lebih lanjut dampak penggunaan karakter fiksi, seperti Ichigo dan Luffy, sebagai referensi berperilaku dan menghadapi masalah dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian lanjutan ini dapat dilakukan per daerah atau negara, terutama pada negara yang para remajanya lekat tumbuh dengan membaca *Manga*. Kajian tersebut dapat diarahkan pada bagaimana

nilai-nilai yang diserap dari budaya populer berperan dalam membentuk pola interaksi sosial, baik dalam memperkuat keterhubungan individu dengan lingkungan sosialnya maupun, sebaliknya, berpotensi mendorong munculnya keterasingan dari nilai-nilai masyarakat di sekitarnya. Dengan demikian, penelitian lanjutan diharapkan mampu memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai posisi budaya populer tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai agen budaya yang memengaruhi dinamika relasi dan pembentukan identitas individu dalam konteks sosial yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Araki, H. (2015). *Manga in Theory and Practice: The Craft of Making Manga*. Lucky Land Communication.
- Astiningrum, N., & Prawitasari, J. E. (2017). Hubungan Antara Minat Terhadap Komik Jepang (*Manga*) Dengan Kemampuan Rekognisi Emosi Melalui Ekspresi Wajah. *JURNAL PSIKOLOGI*, 34(2), 130–150.
- Berger Arthur Asa. (2022). *Searching for a Self: Identity in Popular Culture, Media and Society*. Vernon Press.
- Budiman, K. (2011). *Semiotika Visual: Konsep, Isu, dan Problem Ikonisitas* (1st ed.). Jalsutra.
- Burke, P. J., & Stets, J. E. (2023). *Identity Theory* (2nd ed.). Oxford University Press.
- Cobley, P., & Jansz, L. (1999). *Introducing Semiotics* (1st ed.). Totem Books.
- Eichiro, O. (2021). *One Piece*. <https://mangaplus.shueisha.co.jp/titles/100140>.
- Hafiz Aziz AHMAD, Shinichi KOYAMA, & HIBINO Haruo. (2012). SHAPING BEHAVIOR THROUGH PERCEPTION:-How Do Visuals of *Manga* Affect Its Readers? *BULLETIN OF JSSD*, 59(1), 83–90. https://doi.org/10.11247/jssdj.59.1_83
- MacWilliams, M. (2008). *Japanese Visual Culture: Exploration in the World of Manga and Anime*. M.E. Sharpe.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*.
- Scholdt, F. L. (1983). *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics* (1st ed.). Kodansha International.
- Storey, J. (2010). *Cultural Studies and the Study of Popular Culture*. Edinburg University Press.
- Tite Kubo. (2016). *Bleach*. <https://Mangaplus.Shueisha.Co.Jp/Titles/100004>.
- Wibowo, A. S. (2017). *Gaya filsafat Nietzsche* (Vol. 1). Kanisius. <https://lib.ui.ac.id>