

**KAJIAN PSIKOANALISIS: REPRESENTASI VISUAL
ILUSTRASI KONDISI PSIKOLOGIS TOKOH UTAMA
*MANGA HOMUNCULUS***



PENGKAJIAN

Oleh:

SALMA NADIA

2012652024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2026**

**KAJIAN PSIKOANALISIS: REPRESENTASI VISUAL
ILUSTRASI KONDISI PSIKOLOGIS TOKOH UTAMA
*MANGA HOMUNCULUS***



PENGKAJIAN

Oleh:

SALMA NADIA

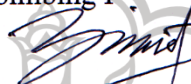
2012652024

Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa Dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 Dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2026

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Pengkajian berjudul: **KAJIAN PSIKOANALISIS: REPRESENTASI VISUAL ILUSTRASI KONDISI PSIKOLOGIS TOKOH UTAMA MANGA HOMUNCULUS**, diajukan oleh Salma Nadia, NIM 2012652024. Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 9 Januari 2026 dan telah dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP. 199002152019032018/ NIDN. 0015029006

Pembimbing II



Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 198011252008121003/ NIDN. 0025118007

Cognate



Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

NIP. 198104122006041004/ NIDN. 0012048103

Koordinator Program Studi



Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP. 199002152019032018/ NIDN. 0015029006

Ketua Jurusan Desain



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 197301292005011001/ NIDN. 0029017304

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 197010191999031001/ NIDN. 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Salma Nadia
NIM : 2012652024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jurusan : Desain
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul: **KAJIAN PSIKOANALISIS: REPRESENTASI VISUAL ILUSTRASI KONDISI PSIKOLOGIS TOKOH UTAMA MANGA *HOMUNCULUS***, merupakan karya yang diajukan untuk melengkapi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya merupakan hasil pemikiran sendiri dan bukan hasil tiruan dari karya tulis ataupun skripsi yang sudah pernah dipublikasikan sebelumnya, baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi mana pun. Pernyataan ini dibuat dengan penuh tanggung jawab serta kesadaran tanpa paksaan dari pihak mana pun.

Yogyakarta, 9 Januari 2026



Salma Nadia
NIM: 2012652024

MOTTO

“Art should comfort the disturbed and disturb the comfortable”

(Cesar A. Cruz)



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan karunia dan kemudahan dalam proses penyelesaian tugas akhir pengkajian yang berjudul *KAJIAN PSIKOANALISIS: REPRESENTASI VISUAL ILUSTRASI KONDISI PSIKOLOGIS TOKOH UTAMA MANGA HOMUNCULUS*. Tugas akhir pengkajian ini merupakan syarat untuk menyelesaikan studi S-1 Prodi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tidak lupa penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi membantu proses penulisan tugas akhir ini, baik secara moril, materiil, maupun teknis. Penulis menyampaikan rasa syukur dan terimakasih khususnya kepada:

1. Almarhum Bapak Dr. Arif Agung Suwasono, M.Sn. selaku dosen pembimbing I yang telah dengan sabar mengarahkan penulis dalam pengerjaan tulisan ini.
2. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing II dan dosen pembimbing akademik yang sudah bersedia meluangkan waktunya untuk berdiskusi dan membantu menguraikan pikiran penulis dalam pengerjaan tulisan ini.
3. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi DKV dan juga pengganti dosen pembimbing I yang telah dengan sabar mengarahkan secara teknis serta membantu penulis untuk melanjutkan tugas akhir ini.
4. Keluarga yang sangat membantu dalam menguatkan secara mental dan moril serta sudah dengan sabar menerima dan menemani segala proses yang dilalui penulis selama ini.
5. Teman-teman yang sangat membantu penulis dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait proses yang sudah dilalui.
6. Pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

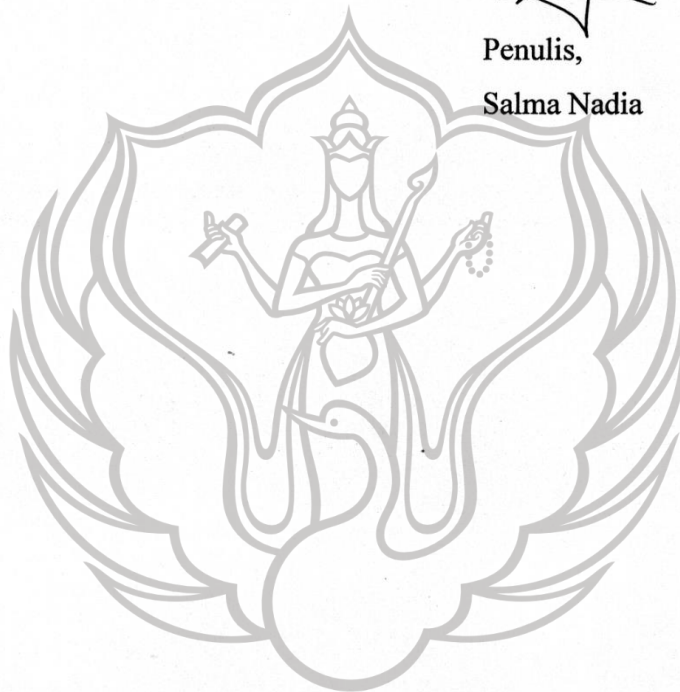
Penulis sadar bahwa tulisan ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga penulis dengan senang hati menerima segala kritik dan saran yang membangun. Mohon maaf atas segala kesalahan baik yang sengaja maupun tidak sengaja. Penulis berharap kedepannya dapat terus berproses untuk menjadi lebih baik lagi.

Yogyakarta, 9 Januari 2026



Penulis,

Salma Nadia



UCAPAN TERIMA KASIH

Tuhan YME

Pertama-tama penulis mengucapkan terimakasih, sembah, sujud, serta syukur kepada Allah SWT serta syafaat dari Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan kelancaran dan kekuatan dalam proses pengerjaan tugas akhir pengkajian hingga penulis dapat menyelesaikan tulisan ini.

Mama & Bapak

Terima Kasih kepada mama dan bapak yang sudah sabar menemani proses yang tidak singkat ini. Terimakasih atas bantuan moral dan materi yang sudah diberikan demi anakmu ini mendapatkan gelar sarjana. Terima kasih sudah mau menunggu dan memberikan semangat untuk melanjutkan dengan *pace* penulis. Bahkan mama beberapa kali bersedia meluangkan waktunya untuk *brainstorming* mengenai kebingungan yang dialami penulis.

Adik Hanafi

Terima kasih sudah menerima penulis sebagai kakak dan tidak pernah memaksakan atau menuntut untuk memiliki proses yang cepat. Terima kasih juga, mungkin diam-diam Hanafi memikirkan kakak dan proses tugas akhir kakak. Semangat kuliah.

Entertainment and artists

Terimakasih Studio Pierrot, St. Signpost, Geno Studio, dan Brain's Base yang sudah melanjutkan series *anime Kingdom* dan *Golden Kamuy*. Selama pengerjaan tulisan ini, penulis selalu menantikan *season* selanjutnya. Tidak lupa penulis menyebut seniman dari lagu-lagu yang penulis dengarkan semasa pengerjaan, yaitu Pinkpantheress, Aimer, YUI, OOHYO, TK from Ling Tosite Sigure, Mitski, Hoppipolla, dan lain sebagainya.

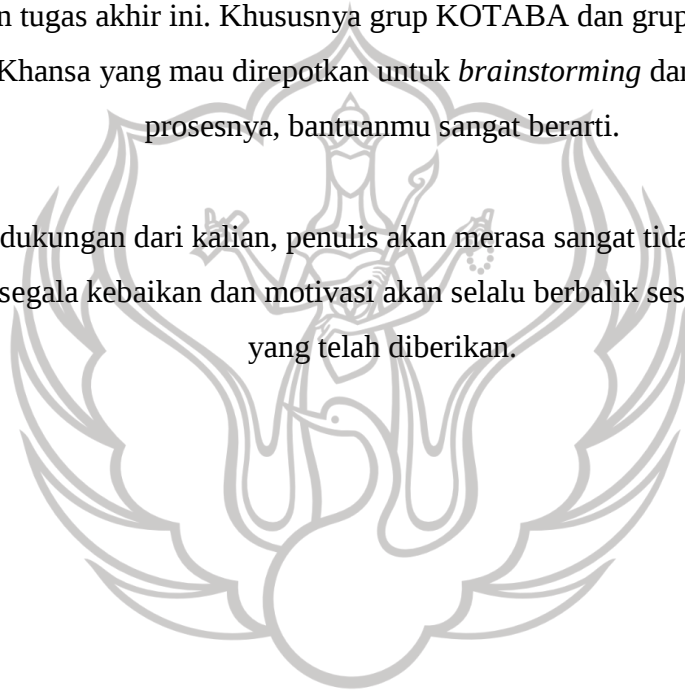
Hideo Yamamoto

Terimakasih Hideo Yamamoto yang merupakan *author* sekaligus komikus dari *manga Homunculus* sebagai objek penelitian ini. Manga ini akan selalu menjadi *favorit* penulis dan akan terus menempati manga *ter-favorit* dengan *plot* dan visual yang sangat keren.

Support system

Tidak lupa penulis mengucapkan terimakasih kepada teman-teman baik *real life* maupun online yang sudah mau menerima dan menemani segala fase penulis saat pengerjaan tugas akhir ini. Khususnya grup KOTABA dan grup RA GUYEON, serta Khansa yang mau direpotkan untuk *brainstorming* dan membantu prosesnya, bantuanmu sangat berarti.

Tanpa dukungan dari kalian, penulis akan merasa sangat tidak beruntung. Semoga segala kebaikan dan motivasi akan selalu berbalik sesuai dengan apa yang telah diberikan.



**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA
ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini, Saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta:

Nama : Salma Nadia

NIM : 2012652024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, penulis memberikan karya tugas akhir pengkajian yang berjudul **KAJIAN PSIKOANALISIS: REPRESENTASI VISUAL ILUSTRASI KONDISI PSIKOLOGIS TOKOH UTAMA MANGA *HOMUNCULUS*** kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dengan demikian, penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk media lain, mengolahnya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin maupun memberikan royalti dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis.

Demikian pernyataan ini yang dibuat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 9 Januari 2026



Salma Nadia

NIM: 2012652024

ABSTRAK

KAJIAN PSIKOANALISIS: REPRESENTASI VISUAL ILUSTRASI KONDISI PSIKOLOGIS TOKOH UTAMA MANGA *HOMUNCULUS*

Salma Nadia

2012652024

Penelitian ini menganalisis bagaimana ilustrasi mampu merepresentasikan secara visual kondisi psikologis tokoh utama dalam *manga Homunculus* berdasarkan kajian teori psikoanalisis Sigmund Freud. Teori psikoanalisis penelitian ini dibatasi pada teori *defense mechanism* dan narsisme. *Manga Homunculus* menceritakan seorang pria gelandangan berusia 34 tahun yang mengalami amnesia bernama Nakoshi. Setelah ia menjalani operasi trepanasi atau melubangi otak, Nakoshi dapat melihat *homunculus* atau bentuk fantasi visual dari trauma orang lain. Bermula dari percobaan tersebut, latar belakang Nakoshi yang misterius karena amnesianya pun terkuak. Pada akhir cerita, Nakoshi ingat seluruh masa lalu serta alasannya berakhir amnesia. Namun Nakoshi menjadi terobsesi dengan trepanasi dan melakukan trepanasi pada orang lain tanpa pengawasan hingga mengancam nyawa. Nakoshi berakhir mengalami halusinasi ekstrim. Tujuan penelitian ini yaitu untuk memaknai elemen visual berupa ilustrasi yang merepresentasikan kondisi psikologis tokoh utama dalam *manga Homunculus* berdasarkan kajian teori psikoanalisis Sigmund Freud. Penelitian ini meneliti 15 volume *manga Homunculus* dengan teknik analisis tematik dan analisis konten. Hasil penelitian menunjukkan Nakoshi melakukan metode pertahanan diri dari trauma yaitu regresi, represi, fiksasi, pembentukan reaksi, dan proyeksi. Nakoshi juga menunjukkan kecenderungan narsisme dan kecemasan. Ilustrasi efektif merepresentasikan konflik alam bawah sadar melalui gaya semi-realis, pengulangan konsep visual, visual proyeksi *homunculus*, dan strategi visual ilusi psikologis, sehingga membuat pembaca turut merasakan kedalaman psikologis tokoh. Simpulan dari keseluruhan penelitian ini yaitu ilustrasi yang digambarkan komikus mampu merepresentasikan secara visual kondisi psikologis tokoh utama dalam *manga Homunculus* berdasarkan kajian teori psikoanalisis Sigmund Freud.

Kata kunci: Kajian Psikoanalisis, Representasi, Ilustrasi Komik, Kondisi Psikologis, Manga *Homunculus*, Sigmund Freud.

ABSTRACT

PSYCHOANALYTICAL STUDY: VISUAL REPRESENTATION OF ILLUSTRATIONS OF THE PSYCHOLOGICAL CONDITIONS OF THE MAIN CHARACTERS IN THE HOMUNCULUS MANGA

Salma Nadia

2012652024

This study analyzes how illustrations visually represent the psychological states of the main characters in the Homunculus manga, based on Sigmund Freud's psychoanalytic theory. This study's psychoanalytic theory is limited to defense mechanism and narcissism theories. The Homunculus manga tells the story of a homeless 34-year-old man named Nakoshi with amnesia. After undergoing trepanation surgery, Nakoshi is able to see homunculi, visual fantasy forms of other people's trauma. This experiment reveals Nakoshi's mysterious background, which stems from his amnesia. At the end of the story, Nakoshi remembers his entire past and the reasons for his amnesia. However, Nakoshi becomes obsessed with trepanation and performs it on others without supervision, threatening their lives. Nakoshi ends up experiencing extreme hallucinations. The purpose of this study is to interpret the visual elements in the form of illustrations that represent the psychological state of the main character in the manga Homunculus based on Sigmund Freud's psychoanalytic theory. This study examined 15 volumes of the manga Homunculus using thematic and content analysis techniques. The results showed that Nakoshi employed self-defense methods for dealing with trauma, including regression, repression, fixation, reaction formation, and projection. Nakoshi also exhibited narcissism and anxiety. The illustrations effectively represent unconscious conflicts through a semi-realistic style, repetition of visual concepts, visual projection of the homunculus, and visual strategies of psychological illusion, thus making the reader feel the psychological depth of the character. The conclusion of this overall study is that the illustrations drawn by the comic artist are able to visually represent the psychological state of the main character in the manga Homunculus based on Sigmund Freud's psychoanalytic theory.

Keywords: *Psychoanalytic Study, Representation, Comic Illustration, Psychological State, Manga Homunculus, Sigmund Freud.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	ix
ABSTRAK	x
<i>ABSTRACT</i>	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah.....	3
D. Perumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN	5
A. Landasan Teori	5
1. Teori komik.....	5
2. Komik Jepang (fenomena sosial).....	9
3. Teori psikoanalisis	12
4. Teori representasi Stuart Hall	19
B. Kajian Hasil-Hasil Penelitian	20
C. Kerangka Pemikiran	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	24
A. Metode dan desain penelitian	24

B. Populasi dan sampel	25
C. Metode pengumpulan data.....	25
D. Teknik Analisis Data	26
E. Definisi operasional	26
F. Prosedur penelitian	28
BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA	30
A. Deskripsi Data	30
1. Identitas data	30
2. Sinopsis	30
3. Gaya visual	31
4. Latar	33
5. Penokohan	38
6. Perjalanan kisah tokoh utama	43
7. Hubungan <i>manga Homunculus</i> dengan tema psikologi	45
B. Analisis Data	48
1. Analisis visual tokoh utama <i>manga Homunculus</i>	49
2. Analisis deskriptif kondisi psikologis tokoh utama.....	80
a. Regresi.....	81
b. Pembentukan reaksi	86
c. Represi.....	89
d. Fiksasi	94
e. Narsisme.....	96
f. Proyeksi.....	104
g. Kecemasan	110
3. Analisis kemampuan ilustrasi	113
a. Gaya visual.....	113
b. Pengulangan konsep adegan	117
c. Visual <i>homunculus</i> Nakoshi.....	118
d. Kemampuan ilustrasi dalam merepresentasikan kondisi psikologis.....	119
BAB V PENUTUP	120
A. Rangkuman.....	120

B. Kesimpulan.....	121
C. Saran	123
DAFTAR PUSTAKA	125
LAMPIRAN	128



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Perbedaan visual demografi <i>manga</i>	11
Gambar 2.2 Salah satu panel satir isu sosial	12
Gambar 2.3 Struktur tingkatan psikis dan wilayah pikiran.....	13
Gambar 2.4 Struktur kerangka pemikiran.....	23
 Gambar 3.1 Skematika penelitian	 29
 Gambar 4.1 <i>Manga Homunculus</i>	 30
Gambar 4.2 Visual para gelandangan	31
Gambar 4.3 Visual surealis	32
Gambar 4.4 Interior mobil Nakoshi	33
Gambar 4.5 Mobil Nakoshi yang terparkir	33
Gambar 4.6 Dermaga	34
Gambar 4.7 Perbatasan antara hotel mewah dan taman gelandangan	34
Gambar 4.8 Ruang operasi Ito	34
Gambar 4.9 Hotel mewah	35
Gambar 4.10 Taman gelandangan.....	35
Gambar 4.11 Tempat tinggal Nanase Nanako	36
Gambar 4.12 Jalanan bersalju	36
Gambar 4.13 Tenda gelandangan.....	36
Gambar 4.14 Toilet umum taman gelandangan	36
Gambar 4.15 Toserba	37
Gambar 4.16 Kantor Manabu Ito	37
Gambar 4.17 Kamar rumah sakit ayah Manabu Ito	37
Gambar 4.18 Markas yakuza.....	37
Gambar 4.19 Jalanan kota	38
Gambar 4.20 Gambar visual Susumu Nakoshi.	39
Gambar 4.21 Gambar visual Manabu Ito	40
Gambar 4.22 <i>Homunculus</i> Manabu Ito	40

Gambar 4.23 Gambar visual Nanase Nanako setelah operasi plastik.....	41
Gambar 4.24 Gambar visual Nanase Nanako	41
Gambar 4.25 Gambar visual bos yakuza.....	42
Gambar 4.26 Gambar visual Yukari	42
Gambar 4.27 Gambar visual Pak Ita	43
Gambar 4.28 Penjelasan awal Ito mengenai kondisi Nakoshi setelah trepanasi..	46
Gambar 4.29 Dua penjelasan Ito.....	47
Gambar 4.30 Penjelasan terakhir Ito.....	48
Gambar 4.31 Penggambaran janin di samping panel Nakoshi	82
Gambar 4.32 Nakoshi meringkuk dengan posisi <i>fetal</i>	83
Gambar 4.33 Posisi <i>fetal</i> disebutkan dalam <i>manga Homunculus</i>	83
Gambar 4.34 Nakoshi ingat bahwa dermaga adalah tempat pertama dia berciuman dengan Nanako.....	84
Gambar 4.35 Nakoshi melamun di dermaga.....	85
Gambar 4.36 Nakoshi cemas berkomunikasi dengan mobilnya	86
Gambar 4.37 Ito memberi tahu ekspresi Nakoshi saat Nakoshi berbohong	87
Gambar 4.38 Ekspresi Nakoshi saat Nakoshi berbohong.....	87
Gambar 4.39 Sudut bibir Nakoshi bergetar.....	88
Gambar 4.40 Nakoshi menangis setelah tertawa terbahak-bahak.....	89
Gambar 4.41 Nakoshi menutup mata ketika bertemu pria dari perusahaan obligasi yang dihancurkannya	91
Gambar 4.42 Trauma Nakoshi dengan perkataan ayahnya.....	92
Gambar 4.43 Nakoshi tidak dapat merasakan baunya dan tidak ingat wajahnya sebelum operasi plastik	93
Gambar 4.44 Nakoshi mengalami mimpi	94
Gambar 4.45 Nakoshi menunduk.....	95
Gambar 4.46 Nakoshi masturbasi dan mempertanyakan spermanya.....	97
Gambar 4.47 Nakoshi melakukan trepanasi tanpa pengawasan	99
Gambar 4.48 Nakoshi berciuman dengan wujud dirinya sendiri.....	100
Gambar 4.49 Nakoshi bersemangat melihat wujud dirinya sendiri pada orang lain	100
Gambar 4.50 Nakoshi cemas saat Ito mempertanyakan wajahnya yang dulu ...	102

Gambar 4.51 Nakoshi ingin diperhatikan	102
Gambar 4.52 Nakoshi mengaku tidak ingin melihat bayinya	103
Gambar 4.53 Nakoshi memakan spermanya sendiri.....	104
Gambar 4.54 Nakoshi menyatu dengan <i>homunculus</i>	106
Gambar 4.55 Visual <i>homunculus</i> dan perpindahannya ke Nakoshi.....	106
Gambar 4.56 Visual <i>homunculus</i> Pak Ita yang pindah ke Nakoshi	107
Gambar 4.57 Visual <i>homunculus</i> wajah Nakoshi	108
Gambar 4.58 Nakoshi menangis di hadapan mafia dan bos yakuza	110
Gambar 4.59 Nakoshi berbicara pada diri sendiri melalui orang lain.....	110
Gambar 4.60 Nakoshi cemas pada pertemuannya dengan pria.....	112
Gambar 4.61 Nakoshi cemas kehilangan mobil.....	112
Gambar 4.62 Penggambaran adegan yang menunjukkan gestur dan ekspresi semi-realis Nakoshi.....	113
Gambar 4.63 Gaya visual Nakoshi yang terdistorsi.....	114
Gambar 4.64 Sudut pandang visual Nakoshi	115
Gambar 4.65 Adegan antar karakter	116
Gambar 4.66 Pengulangan konsep adegan pada regresi, fiksasi, dan pembentukan reaksi	117
Gambar 4.67 Visual <i>homunculus</i> pada badan Nakoshi.....	118
Gambar 4.68 Halaman pertama <i>manga Homunculus</i>	119
 Gambar 5.1 Grafik jumlah kemunculan tujuh tema besar teori psikoanalisis pada Nakoshi	 121

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Analisis Visual Tokoh Utama <i>Manga Homunculus</i>	50
Tabel 4.2 Pengelompokkan adegan regresi Nakoshi	82
Tabel 4.3 Pengelompokkan adegan pembentukan rekasi Nakoshi	86
Tabel 4.4 Pengelompokkan adegan represi Nakoshi	90
Tabel 4.5 Pengelompokkan adegan fiksasi Nakoshi.....	95
Tabel 4.6 Pengelompokkan adegan narsisme Nakoshi	96
Tabel 4.7 Pengelompokkan adegan proyeksi Nakoshi	105
Tabel 4.8 Pengelompokkan adegan kecemasan Nakoshi.....	111



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Komik tidak hanya sekedar bacaan hiburan semata, tetapi komik juga mempresentasikan gambar visual yang mengekspresikan aspek emosi, sikap, gestur, ekspresi, dan interaksi tokoh. Aspek-aspek tersebut dimaknai oleh pembaca untuk memahami peta konseptual dari sang pembuat komik (komikus), begitu pula dalam komik Jepang berjudul *Homunculus* (ホムンクルス). Kisah psikologis mendalam digambarkan dengan visual yang apik ditawarkan dalam *manga Homunculus*. Pembaca diajak untuk mengeksplorasi realitas dan alam bawah sadar tokoh-tokoh yang ada melalui penggambaran visualnya.

Homunculus merupakan *manga* (komik Jepang) karya Hideo Yamamoto yang diterbitkan oleh Shogakukan Inc. dalam majalah *Weekly Big Comic Spirits* dengan 166 *chapter* dan 15 volume sejak tanggal 17 Maret 2003 hingga tamat pada 21 Februari 2011. *Homunculus* pernah diterbitkan dalam versi Indonesia oleh Elex Media Komputindo pada tahun 2007 sampai 2011. *Manga* ini termuat dalam antologi komik pria dewasa (*seinen*) sehingga tema yang diangkat disesuaikan dengan target pasarnya.

Manga Homunculus menyuguhkan visual dengan *art style* semi-realis yang di dalamnya terkandung adegan-adegan *disturbing*. Beberapa adegan eksplisit dan primitif juga divisualisasikan komikus dengan cara blak-blakan. Tema psikologikal kental disajikan melalui distorsi realitas dan kebingungan mental tokoh utamanya. Hal-hal surealis tersebut disampaikan komikus dengan keunikannya tersendiri kepada pembaca.

Tokoh utama dalam *manga Homunculus* bernama Susumu Nakoshi, seorang gelandangan berpenampilan elit berusia 34 tahun yang mengalami amnesia. Dalam kehidupannya, banyak kebiasaan tidak wajar yang dilakukan Nakoshi, seperti selalu tidur dengan menyepak jempol dan badan menekuk menyerupai pose janin dalam kandungan. Nakoshi menyetujui tawaran percobaan trepanasi atau melubangi tengkorak oleh seorang mahasiswa kedokteran bernama Manabu Ito dengan tawaran uang yang cukup

menjanjikan. Hipotesis yang dijelaskan Ito sebelum percobaan yaitu subjek penelitian akan memiliki indera keenam. Bermula dari percobaan tersebut, latar belakang Nakoshi yang misterius karena amnesianya pun terkuak. Pada akhir cerita, saat Nakoshi telah ingat seluruh masa lalunya, ia menjadi terobsesi dengan trepanasi. Ia melakukan trepanasi pada orang lain tanpa pengawasan hingga mengancam nyawa. Nakoshi juga mengalami halusinasi dimana ia melihat wajah dirinya sendiri pada semua orang yang dia lihat.

Semua kejadian dan kisah Nakoshi dapat diilustrasikan oleh komikus dalam elemen visual komik sehingga *manga* ini menarik untuk dikaji. Hal ini ditunjukkan dengan adanya *readability* visual, yaitu kesesuaian adegan untuk merepresentasikan sikap ide atau gagasan secara emosional (psikologi visual).

Dalam pendekatan psikoanalisis, fenomena visual *manga Homunculus* merupakan gambaran yang menarik untuk diteliti karena mempertontonkan adegan visual yang tidak lumrah, sehingga untuk mengkaji representasi kondisi psikologis tokoh utama pada elemen visual ilustrasi *manga Homunculus* digunakan gagasan Freud yang dikenal dengan teori psikoanalisis Sigmund Freud. Gagasan Freud berkembang pesat serta menarik perhatian sehingga sering ditemui elaborasinya oleh mahasiswa sejarah, biografi, sastra, estetika, sosiologi, moral, pendidikan, antropologi, maupun agama. Psikoanalisis memberi pandangan baru dan lebih jelas mengenai tidur, mimpi, lamunan, serta mengungkap mekanisme mental yang sebelumnya tidak diketahui, mekanisme yang umum terjadi pada keadaan (proses) normal maupun abnormal (Hall dalam Freud, 1920: 5).

Psikoanalisis mengungkap pelaksanaan pemikiran primitif yang sangat tertutup dan ditekan sehingga hampir tidak terlihat, yang dalam prosesnya membentuk dan menggunakan simbolisme sebagai kunci untuk membuka banyak misteri di masa lalu (Hall dalam Freud, 1920: 5). Teori psikoanalisis milik Sigmund Freud menawarkan pendekatan yang sesuai dengan hubungan antara realita dan alam bawah sadar tokoh utama *manga Homunculus* yang direpresentasikan dalam simbol visual ilustrasi komik.

Penelitian ini menunjukkan hubungan psikoanalisis Freud dalam menganalisis media visual modern, yaitu komik. Dengan mengkaji antara

unsur representasi visual dan alam bawah sadar tokoh utamanya, penelitian ini menyoroti teori Freud yang memengaruhi penggambaran tokoh dan visualisasinya dalam seni komik.

B. Identifikasi Masalah

Tokoh utama dalam *manga Homunculus* menunjukkan hal-hal yang tidak lumrah. Ketidaklumrahan tersebut memberi ruang untuk kajian psikoanalisis berdasarkan visual yang digambarkan komikus. Identifikasi permasalahan dalam penggambaran tokoh utama yang dianggap tidak lumrah yaitu:

1. Tokoh utama melakukan hal-hal unik tanpa sebab sehingga terlihat membingungkan.
2. Alasan dibalik hal-hal unik yang tiba-tiba dialami tokoh utama.
3. Tokoh utama memiliki hubungan aneh dengan manusia lain, yang didalamnya terdapat ambiguitas moral.
4. Penggambaran latar belakang tokoh utama yang tidak lumrah.
5. Penampilan unik tokoh utama yang didesain komikus.

Dengan kompleksitas tokoh utama *manga* ini, permasalahan-permasalahan yang ada akan dimaknai dengan dilakukannya kajian psikoanalisis.

C. Pembatasan Masalah

Tulisan ini akan berfokus pada pengkajian elemen visual berupa ilustrasi yang merepresentasikan kondisi psikologis tokoh utama dalam *manga Homunculus* yang dikaji berdasarkan teori psikoanalisis milik Sigmund Freud. Teori psikoanalisis penelitian ini dibatasi pada teori *defense mechanism* dan narsisme. Teori-teori tersebut bekerja pada konteks konflik antara id, ego, dan superego dalam teori struktur kepribadian. Tulisan ini tidak mencakup gagasan psikoanalisis lain seperti gagasan Lacan.

Kajian akan dibatasi hanya pada visualisasi perilaku tidak lumrah atau desain visual yang tidak biasa pada ilustrasi tokoh utama dalam 15 volume komik. Tulisan ini tidak mencakup pengkajian tokoh lain yang ada pada *manga Homunculus*. Tulisan ini tidak pula melibatkan aspek lain seperti pengaruh sosial budaya dalam pembentukan karakter tokoh utama.

D. Perumusan Masalah

Bagaimana ilustrasi mampu merepresentasikan secara visual kondisi psikologis tokoh utama dalam *manga Homunculus* berdasarkan kajian teori psikoanalisis Sigmund Freud?

E. Tujuan Penelitian

Memaknai elemen visual berupa ilustrasi yang merepresentasikan kondisi psikologis tokoh utama dalam *manga Homunculus* berdasarkan kajian teori psikoanalisis Sigmund Freud.

F. Manfaat Penelitian

1. Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian ini yaitu dapat memberikan kontribusi studi kasus baru untuk literatur mengenai hubungan psikologi dalam seni, terutama menggunakan teori psikoanalisis milik Sigmund Freud.

2. Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis untuk industri komik, bidang DKV, bahkan masyarakat umum. Penelitian ini diharapkan dapat mendorong inovasi dalam proses produksi komik yang memasukkan elemen psikologi pada produk komik, khususnya psikoanalisis pada karakter komik. Kemudian dapat mendorong studi lintas disiplin dalam penggabungan psikologi dan seni komik. Tidak lupa masyarakat umum diharapkan tidak hanya melihat sekilas secara eksplisit visual karakter sebuah karya seni rupa, terutama komik, tetapi juga tertarik memaknai mengenai kondisi psikologis dari visual karakter.