

**REPRESENTASI ASIA TENGGARA MELALUI
KARAKTER PERSONIFIKASI DALAM KOMIK
*HETALIA WORLD STARS***



Oleh:

Gizka Syahlaisya

NIM 2112759024

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

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul:

REPRESENTASI ASIA TENGGARA MELALUI KARAKTER PERSONIFIKASI DALAM KOMIK *HETALIA WORLD STARS* diajukan oleh Gizka Syahlaisya NIM 2112759024, 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 Skripsi pada tanggal 5 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

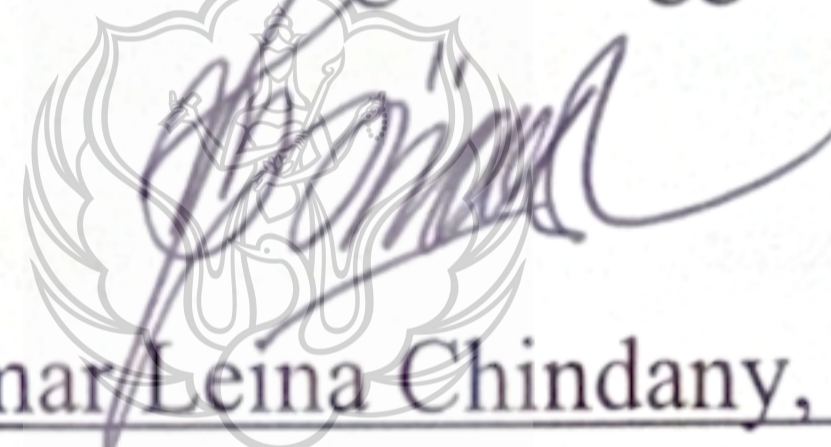
Pembimbing I/Ketua



Terra Bajraghosa, S.Sn, M.Sn.

NUPTK 6744759660130222

Pembimbing II/Anggota



Amar/Leina Chindany, S.Ds., M.Ds.

NUPTK 9640773674230212

Cognate/Anggota



Dr. Drs. Isidorus Tyas Sumbo Tinarbuko, M.Sn.

NUPTK 0736744645130132

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NUPTK 0351748649130073

Koordinator Program Studi
Desain Komunikasi Visual



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

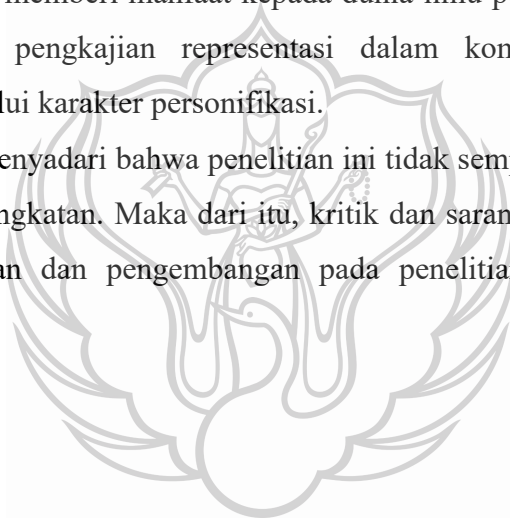
NUPTK 9547768669230302

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat, dan kekuatannya, skripsi berjudul “**Representasi Asia Tenggara Melalui Karakter Personifikasi Dalam Komik *Hetalia World Stars***” dapat diselesaikan sebagai sebagian dari syarat untuk meraih gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Skripsi ini membahas tentang pengkajian representasi pada karakter-karakter Asia Tenggara dalam komik *Hetalia World Stars* yang terdiri dari Indonesia, Malaysia, Singapura, Filipina, Thailand, dan Vietnam. Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada dunia ilmu pengetahuan dan menjadi referensi dalam pengkajian representasi dalam komik, khususnya terkait representasi melalui karakter personifikasi.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini tidak sempurna dan masih banyak ruang untuk peningkatan. Maka dari itu, kritik dan saran akan sangat diapresiasi untuk peningkatan dan pengembangan pada penelitian-penelitian yang akan mendatang.



UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “**Representasi Asia Tenggara Melalui Karakter Personifikasi Dalam Komik *Hetalia World Stars***”. Dalam proses skripsi ini, tentu penulis menemui rintangan dan hambatan. Namun, itu semua dapat terlewati karena dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada pihak-pihak yang telah terlibat:

1. Keluarga, yaitu Bunda, Papa, Kak Taya, dan Zidan yang selalu memberikan dukungan dan doa dari awal masa perkuliahan sampai selesainya skripsi.
2. Bapak Dr. Irwandi, M.Sn. selaku Rektor ISI Yogyakarta.
3. Bapak Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
4. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
5. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Prodi DKV ISI Yogyakarta, sekaligus dosen wali yang telah senantiasa membimbing penulis selama masa perkuliahan.
6. Bapak Terra Bajraghosa, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah senantiasa sabar dalam membimbing, mendukung, dan mengarahkan penulis selama proses pengerjaan skripsi.
7. Ibu Amar Leina Chindany, M.Ds., selaku Dosen Pembimbing II yang juga senantiasa membimbing, mendukung, dan mengarahkan penulis selama proses pengerjaan skripsi.
8. Bapak Dr. Drs. Isidorus Tyas Sumbo Tinarbuko, M.Sn. selaku dosen penguji yang telah memberikan *feedback* yang membangun.
9. Seluruh staf pengajar DKV ISI Yogyakarta yang telah memberikan bimbingan, ilmu pengetahuan, dan pengalaman yang bermanfaat selama masa perkuliahan.
10. Hidekaz Himaruya selaku komikus Hetalia. Terima kasih sudah mewujudkan Hetalia yang telah menjadi inspirasi dan subjek penelitian,

sekaligus mewarnai masa kecil penulis.

11. Arya Kejora Sampurna selaku kekasih yang penulis amat sayangi. Terima kasih sudah senantiasa menemani, memberi semangat, dan menjadi inspirasi, baik dalam proses skripsi, berkarya sebagai seniman, maupun menjalani kehidupan.
12. Sahabat “Deskopvis”: Nindy dan Jihan. Terima kasih sudah memberikan dukungan, semangat, dan berjuang bersama-sama dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Teman-teman “Ayo WFC”: Nino, Caca, Kak Rai, Kak Andrea, dan Reisha yang juga telah senantiasa saling menemani, mendukung, dan menyemangati dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Alima selaku sahabat yang telah memberikan banyak dukungan pada masa sekolah dasar dan kuliah.
15. Teman-teman *ex* magang, Awanis dan Fidel. Terima kasih telah menjadi rekan sekaligus teman yang baik, yang telah menjadi penyemangat dan penguat penulis selama masa magang.
16. Teman-teman DKV yang telah memberikan banyak kenangan baik selama perkuliahan: Pica, Bowo, Friska, Gendis, Kezia, Nilna, Belva, Silvia, Nanda, Ajeng, dan Shaqi.
17. Teman-teman Mayura atas semangat, pengalaman, dan kebersamaannya sehingga penulis dapat mengalami masa perkuliahan yang menyenangkan.
18. Teman-teman DnD “The Foot” yang telah menemani dan menghibur penulis di sela-sela pengerjaan skripsi.
19. Akari selaku teman yang telah membantu meneliti tentang Filipina.
20. Pengguna X Jullie yang telah membantu meneliti tentang Thailand.
21. Dr. Ratio dan Profesor Anaxagoras yang senantiasa menjadi pengingat saat penulis mulai menunda-nunda pengerjaan skripsi.
22. Pihak-pihak lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu.

Sekali lagi, penulis ucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada seluruh pihak yang telah terlibat. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada dunia ilmu pengetahuan, terutama Desain Komunikasi Visual.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gizka Syahlaisya
NIM : 2112759024
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jurusan : Desain
Program Studi : S-1 Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul “Representasi Asia Tenggara Melalui Karakter Personifikasi Dalam Komik *Hetalia World Stars*” merupakan karya asli penulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini dibuat berdasarkan studi literatur terhadap buku, jurnal, artikel, penelitian terdahulu yang sumbernya dicantumkan dalam daftar pustaka. Karya ini bukan pula hasil duplikasi dari literatur terdahulu.

Yogyakarta, 5 Juni 2026



Gizka Syahlaisya

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gizka Syahlaisya
NIM : 2112759024
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jurusan : Desain
Program Studi : S-1 Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, terutama di bidang Desain Komunikasi Visual, saya memberikan karya perancangan saya yang berjudul “Representasi Asia Tenggara Melalui Karakter Personifikasi Dalam Komik *Hetalia World Stars*” kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengolahnya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 5 Juni 2026



Gizka Syahlaisya

ABSTRAK

Representasi Asia Tenggara Melalui Karakter Personifikasi Dalam Komik *Hetalia World Stars*

Oleh: Gizka Syahlaisya

NIM: 2112759024

Dalam komik *Hetalia World Stars*, telah hadir karakter-karakter personifikasi Asia Tenggara, yaitu Indonesia, Malaysia, Singapura, Filipina, Vietnam, dan Thailand. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana Asia Tenggara direpresentasikan oleh komik tersebut. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik analisis Miles dan Huberman. Data-data yang diperoleh dari hasil tangkapan layar panel-panel komik *Hetalia World Stars* dianalisis menggunakan teori representasi Stuart Hall. Dalam hasil Penelitian, ditemukan bahwa karakter-karakter personifikasi Indonesia, Malaysia, Singapura, Filipina, Thailand, dan Vietnam mengangkat identitas nasional, identitas lembaga pemerintahan, sejarah, stereotip, budaya, dan bahasa melalui desain karakter, deskripsi karakter, beserta narasi yang melibatkannya. Stereotip digunakan untuk menyederhanakan sifat masyarakat Asia Tenggara yang kompleks sehingga dapat mewujudkan seorang sosok perwakilan yang mudah dikenal pembaca. Fungsi utama karakter-karakter personifikasi ini cenderung untuk menyampaikan cerita dan narasi tertentu daripada merepresentasikan sejarah maupun politik bilateral secara akurat. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa komik *Hetalia World Stars* pada akhirnya merupakan karya fiksi komedi untuk menghibur pembaca, meski terdapat representasi negara-negara Asia Tenggara di dalamnya.

Kata Kunci: Representasi, Asia Tenggara, Karakter personifikasi, *Hetalia World Stars*

ABSTRACT

Representation of Southeast Asia Through Personification Characters in Hetalia World Stars Comic

Oleh: Gizka Syahlaisya

NIM: 2112759024

Hetalia World Stars comic features personification of Southeast Asia, specifically Indonesia, Malaysia, Singapore, Philippines, Vietnam, and Thailand. The purpose of this study is to examine how Southeast Asia is represented in the comic. This study uses a qualitative descriptive method with Miles and Huberman analysis technique. Data obtained from screenshots of Hetalia World Stars comic panels were analyzed using Stuart Hall's theory of representation. The findings reveal that the personified characters of Indonesia, Malaysia, Singapore, Philippines, Thailand, and Vietnam highlight national identity, governmental institutions, history, stereotypes, culture, and language through character design, character descriptions, and the narratives in which they are embedded. Stereotypes are used to simplify the complex nature of Southeast Asian societies, so that readers can easily recognize these representative figures. The primary function of these personified characters tends to convey certain stories and narratives rather than to accurately represent bilateral history or politics. Therefore, it can be concluded that the Hetalia World Stars comic is, in the end, a work of comedic fiction intended to entertain readers, despite containing representations of Southeast Asian nations.

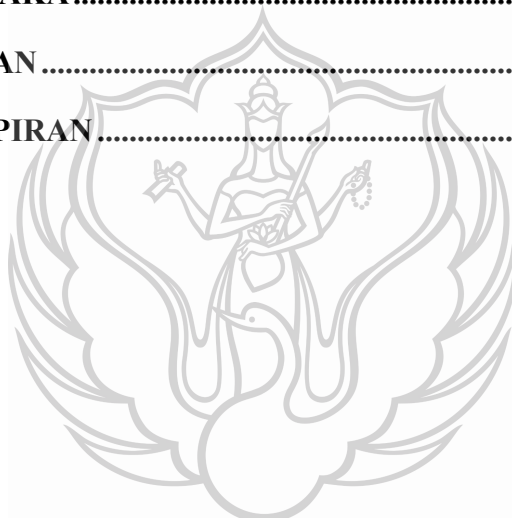
Keywords: Representation, Southeast Asia, Personification characters, Hetalia World Stars

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Batasan Masalah.....	3
E. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN	5
A. Landasan Teori.....	5
1. Webcomic	5
2. <i>Gijinka</i>	13
3. Desain Karakter.....	16
4. Asia Tenggara	18
5. Representasi	36
6. Semiotika Roland Barthes.....	45

7. Hetalia World Stars	46
B. Kajian Hasil-Hasil Penelitian	49
C. Kerangka Pemikiran	53
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	54
A. Metode dan Desain Penelitian.....	54
B. Populasi dan sampel.....	54
C. Metode pengumpulan data	55
D. Instrumen Penelitian.....	55
E. Teknik Analisis Data	56
F. Definisi Operasional.....	57
G. Prosedur Penelitian.....	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	59
A. Variabel Yang Diteliti.....	59
1. Seputar Hetalia World Stars.....	59
2. Kemunculan Karakter Asia Tenggara.....	64
3. Cerita Yang Melibatkan Karakter Asia Tenggara Dalam Hetalia World Stars	64
B. Reduksi Data	78
C. Penyajian Data.....	79
1. Indonesia	79
2. Filipina	91
3. Malaysia	103
4. Singapura	118
5. Thailand.....	134
6. Vietnam.....	143
7. Asia Tenggara Dalam Narasi Bersama	150

D. Representasi Asia Tenggara dalam komik <i>Hetalia World Stars</i> ..	154
1. Personifikasi Karakter.....	154
2. Analisis Semiotika Roland Barthes.....	164
3. Stereotipe.....	176
4. Peran representasi Asia Tenggara terhadap <i>Hetalia World Stars</i>	177
BAB V KESIMPULAN	179
A. Kesimpulan	179
B. Saran.....	182
DAFTAR PUSTAKA.....	183
DAFTAR LAMAN.....	188
DAFTAR LAMPIRAN.....	195



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Karakter personifikasi batu mulia dalam komik <i>Houseki no kuni</i> (kiri) dan sel darah dalam komik <i>Hataraku Saibou</i>	2
Gambar 2. 1 Komik yang diunggah pada akun instagram @maghfirare.....	8
Gambar 2. 2 Tampilan webcomic di comic-walker.com	8
Gambar 2. 3 Tampilan webcomic di tapas.io	9
Gambar 2. 4 <i>Webcomic Hetalia World Stars</i> di situs shonenjumpplus.com.....	10
Gambar 2. 5 Panel	11
Gambar 2. 6 Parit.....	11
Gambar 2. 7 Balon kata	12
Gambar 2. 8 Kartun Tom and Jerry	14
Gambar 2. 9 Kartun Paddle Pop	15
Gambar 2. 10 Yamato dari <i>Kantai Collection</i> , <i>gijinka</i> yang diangkat dari kapal perang	15
Gambar 2. 11 Serval-chan dari anime <i>Kemono Friends</i> , <i>gijinka</i> yang diangkat dari kucing serval.....	15
Gambar 2. 12 Stereotip fisik karakter heroik, kutu buku, dan kasar	17
Gambar 2. 13 Visual karakter berdasarkan bentuk binatang.....	17
Gambar 2. 14 Peta Asia Tenggara.....	18
Gambar 2. 15 Logo ASEAN	19
Gambar 2. 16 Bendera Malaysia	21
Gambar 2. 17 Peta Malaysia.....	21
Gambar 2. 18 Bendera Indonesia	23
Gambar 2. 19 Peta Indonesia.....	24
Gambar 2. 20 Bendera Singapura.....	26
Gambar 2. 21 Peta Singapura	27
Gambar 2. 22 Bendera Filipina	28
Gambar 2. 23 Peta Filipina.....	29
Gambar 2. 24 Bendera Thailand	30
Gambar 2. 25 Peta Thailand	31
Gambar 2. 26 Bendera Vietnam	33

Gambar 2. 27 Peta Vietnam	34
Gambar 2. 28 Sampul <i>webcomic</i> Hetalia World Stars	46
Gambar 2. 29 Karakter Asia Tenggara di Hetalia World Stars	48
Gambar 2. 30 Kerangka Penelitian.....	53
Gambar 4. 1 Prancis dan Inggris memperebutkan Amerika.....	60
Gambar 4. 2 Rusia dalam <i>chapter “Bloody Sunday 1905”</i>	61
Gambar 4. 3 Italia berinteraksi dengan warga sipil Italia.....	61
Gambar 4. 4 Karakter Cleopatra dalam Hetalia	62
Gambar 4. 5 Personifikasi Indonesia.....	63
Gambar 4. 6 Karakter Asia Tenggara di Hetalia World Stars	64
Gambar 4. 7 Karakter Asia Tenggara di Hetalia World Stars	65
Gambar 4. 8 Filipina yang antusias <i>selfie</i>	66
Gambar 4. 9 Indonesia memamerkan foto <i>selfie</i> bersama motornya di layar ponsel yang retak	67
Gambar 4. 10 Singapura bercanda bahwa jika menumpahkan makanan, akan dikenai denda.....	67
Gambar 4. 11 Thailand memasang wajah seram.....	68
Gambar 4. 12 Kemacetan yang dialami oleh semua karakter Asia Tenggara.....	69
Gambar 4. 13 Kedatangan Italia dalam diskusi Asia Tenggara	70
Gambar 4. 14 Malaysia yang asyik mencari teripang	70
Gambar 4. 15 Adegan Singapura yang tak mau memanggil Malaysia sebagai kakaknya.....	71
Gambar 4. 16 Malaysia menceritakan hubungannya dengan Singapura.....	72
Gambar 4. 17 Malaysia yakin bahwa semua orang mencintainya	73
Gambar 4. 18 Malaysia meminta validasi Singapura.....	74
4. 19 Filipina menceritakan kerjasamanya dengan Inggris	75
Gambar 4. 20 Indonesia disebutkan sebagai produsen minyak sayur terbesar di dunia	75
Gambar 4. 21 Islandia bergabung dengan percakapan Indonesia, Malaysia, dan Filipina.....	76
Gambar 4. 22 Islandia yang heran dengan budaya kuliner Indonesia dan Filipina	77
Gambar 4. 23 Indonesia ditelepon oleh Islandia	78

Gambar 4. 24 Desain karakter Indonesia di <i>chapter 373</i>	79
Gambar 4. 25 Aturan PDH provos pria	81
Gambar 4. 26 Bunga di kantong Indonesia (kiri), Bunga anggrek bulan (kanan)...82	
Gambar 4. 27 Deskripsi karakter Indonesia	83
Gambar 4. 28 Thailand mengatakan bahwa perkembangan ekonomi Indonesia spektakuler.....	84
Gambar 4. 29 Data dari ASEAN Key Figures 2021	84
Gambar 4. 30 Data PDB ASEAN dari IMF	85
Gambar 4. 31 Indonesia lebih memilih membeli motor baru dibanding memperbaiki ponselnya yang rusak	87
Gambar 4. 32 Indonesia makan sushi pakai nasi.....	88
Gambar 4. 33 Indonesia merekomendasikan makan sushi Indomie bersama Indomie	88
Gambar 4. 34 Indonesia gugup dan malu-malu saat ditelepon Islandia.....	89
Gambar 4. 35 Indonesia kaget dan gugup melihat Islandia.....	89
Gambar 4. 36 Adegan Indonesia menyatakan bahwa ia mencintai Malaysia urutan kedua setelah Islandia.....	90
Gambar 4. 37 Indonesia berbicara kata-kata Bahasa Indonesia	91
Gambar 4. 38 Desain karakter Filipina di <i>chapter 372</i>	91
Gambar 4. 39 seragam <i>white/blue bravo</i> angkatan laut Filipina	92
Gambar 4. 40 Keterangan mengenai hewan di bahu Filipina pada akhir <i>chapter 372</i>	93
Gambar 4. 41 Bunga di dada Filipina (kiri). <i>Gumamela</i> (kanan).....	93
Gambar 4. 42 Hewan di bahu Filipina (kiri). <i>Tarsier</i> (kanan)	94
Gambar 4. 43 Deskripsi karakter Filipina	95
Gambar 4. 44 Filipina antusias memotret <i>selfie</i> dan mengunggahnya agar viral... 96	
Gambar 4. 45 Filipina sedang <i>selfie</i>	97
Gambar 4. 46 Filipina suka menjadi fotogenik	97
Gambar 4. 47 Filipina menyindir Vietnam.....	98
Gambar 4. 48 Filipina berkata blak-blakan soal Thailand	98
Gambar 4. 49 Filipina mengkritik Indonesia.....	98
Gambar 4. 50 Filipina menuangkan minuman dari jerigen.....	99

Gambar 4. 51 Jenis wadah yang dipakai untuk menyimpan <i>tubâ</i>	100
Gambar 4. 52 Filipina berbicara bahasa Inggris.....	100
Gambar 4. 53 Filipina yang menceritakan kerjasamanya dengan Inggris.....	102
Gambar 4. 54 Filipina menggunakan Bahasa Tagalog “ <i>salamat</i> ” dan “ <i>kumusta</i> ”	102
Gambar 4. 55 Desain karakter Malaysia di <i>chapter 381</i>	103
Gambar 4. 56 Barisan tentara <i>Rejimen Askar Melayu Diraja</i>	104
Gambar 4. 57 Bunga di dada Malaysia (kiri). Bunga sepatu (kanan)	105
Gambar 4. 58 Unggahan sketsa Malaysia oleh akun Himaruya di media sosial X dengan <i>caption</i> : Malaysia, rambut seperti 🐯 (Himaruya)	105
Gambar 4. 59 Bagian dari sketsa Malaysia oleh Himaruya (kiri), Harimau Malaya (kanan).....	106
Gambar 4. 60 Gambar 4.57 Lambang Negara Malaysia	106
Gambar 4. 61 Deskripsi karakter pada profil Malaysia.....	107
Gambar 4. 62 Malaysia menceritakan soal perselisihan dengan Singapura di masa lalu	111
Gambar 4. 63 Malaysia ingin Singapura bersikap baik padanya, tidak perlu dalam konteks persaudaraan.....	111
Gambar 4. 64 Malaysia merasa dirinya diistimewakan karena Singapura kasar hanya padanya.....	112
Gambar 4. 65 Malaysia percaya diri bahwa ia sama bagusnya dengan Singapura	112
Gambar 4. 66 Malaysia diam-diam meminta validasi kepada Singapura	113
Gambar 4. 67 Malaysia percaya diri bahwa semua negara mencintainya. Vietnam heran dengan pemikiran Malaysia tersebut	114
Gambar 4. 68 Indonesia yang salut dengan kepercayaan diri Malaysia dan Filipina yang tidak paham dengan cara pikir Malaysia	114
Gambar 4. 69 Daftar panggilan diri yang ditulis Malaysia	115
Gambar 4. 70 Malaysia berburu teripang.....	116
Gambar 4. 71 Sup torpedo di <i>Hetalia World Stars</i>	117
Gambar 4. 72 Sup torpedo Malaysia	117
Gambar 4. 73 Malaysia berbicara bahasa Melayu.....	117

Gambar 4. 74 Desain karakter Singapura di <i>chapter 374</i>	118
Gambar 4. 75 Penampilan Karakter Singapura di <i>chapter 381</i>	119
Gambar 4. 76 Seragam No.5 <i>SAF</i>	120
Gambar 4. 77 Seragam No.5 <i>DIS</i>	120
Gambar 4. 78 Deskripsi karakter Singapura di <i>chapter 374</i>	120
Gambar 4. 79 Panel pada <i>chapter 37</i>	124
Gambar 4. 80 Orchard Road Singapura	125
Gambar 4. 81 Gardens By The Bay.....	125
Gambar 4. 82 Patung Merlion Singapura.....	125
Gambar 4. 83 Marina Bay Sands, salah satu objek wisata ikonik Singapura	125
Gambar 4. 84 8 Es cendol Singapura	126
Gambar 4. 85 <i>Char kway teow</i> (kiri atas), <i>roti prata</i> (kanan atas), <i>nasi lemak</i> (kiri bawah), <i>laksa</i> (kanan bawah).....	127
Gambar 4. 86 <i>Ice bandung</i> Singapura	128
Gambar 4. 87 Kuliner yang disediakan Singapura.....	128
Gambar 4. 88 Es kacang Singapura.....	128
Gambar 4. 89 Singapura bercanda bahwa jika menumpahkan makanan, akan dikenai denda.....	129
Gambar 4. 90 Singapura dan barangnya disebutkan pada <i>chapter 381</i>	130
Gambar 4. 91 Singapura memiliki barang-barang lucu pada <i>chapter 375</i>	130
Gambar 4. 92 Singapura dan barangnya disebutkan pada <i>chapter 382</i>	130
Gambar 4. 93 Boneka yang terinspirasi dari Merlion	131
Gambar 4. 94 Souvenir lokal Singapura.....	131
Gambar 4. 95 Singapura dalam iklan negaranya.....	132
Gambar 4. 96 Singapura bersikap tak acuh pada Malaysia.....	133
Gambar 4. 97 Malaysia menceritakan bahwa Singapura sering bersikap mengintimidasi hanya padanya	133
Gambar 4. 98 Desain Karakter Thailand di <i>chapter 375</i>	134
Gambar 4. 99 8 Salah satu seragam reguler lama Royal Thai Army	135
Gambar 4. 100 Seragam tentara pria reguler <i>khaki</i> berlengan pendek (sumber: rta.mi.th/uniforms/).....	136
Gambar 4. 101 Bunga di dada Thailand dalam ilustrasi <i>Comic Market 45th</i>	

<i>Anniversary Book</i> (kiri), bunga <i>ratchaphruek</i> (kanan).....	136
Gambar 4. 102 Masyarakat Thailand menyapa dengan <i>wai</i>	137
Gambar 4. 103 Deskripsi karakter Thailand.....	138
Gambar 4. 104 Karakter Asia Tenggara terjebak macet, kecuali Filipina)	140
Gambar 4. 105 Thailand di <i>chapter</i> 398.....	141
Gambar 4. 106 Panel terakhir <i>chapter</i> 397	141
Gambar 4. 107 Thailand kesal.....	141
Gambar 4. 108 Thailand mengatakan "อะไรไรนะ"	142
Gambar 4. 109 Desain Karakter Vietnam di <i>chapter</i> 376.....	143
Gambar 4. 110 Seragam musim panas angkatan laut (kiri) dan penjaga pantai (kanan) Vietnam	144
Gambar 4. 111 Salah satu anggota angkatan laut Vietnam, Letnan Senior Nguyen Tien Duy yang memakai seragam militernya dengan lencana kerah pinus emas.	145
Gambar 4. 112 Petani Vietnam memakai <i>Nón lá</i>).....	145
Gambar 4. 113 Deskripsi karakter Vietnam.....	146
Gambar 4. 114 Wilayah geografis Vietnam.....	147
Gambar 4. 115 Vietnam menjadi satu-satunya yang sadar kalau mereka terlewat santai.....	148
Gambar 4. 116 Vietnam fokus pada <i>meeting</i> , tidak seperti Filipina	149
Gambar 4. 117 Vietnam sadar bahwa <i>meeting</i> mereka tidak produktif	149
Gambar 4. 118 Karakter Asia Tenggara santai, kecuali Vietnam	150
Gambar 4. 119 Vietnam merasa mereka tidak produktif karena terbawa suasana santai.....	151
Gambar 4. 120 Italia menyatakan bahwa <i>meeting</i> Asia Tenggara tidak kaku	152
Gambar 4. 121 Italia merasa satu frekuensi dengan Asia Tenggara	152
Gambar 4. 122 Dibahasnya kemacetan di Asia Tenggara.....	153
Gambar 4. 123 Disebutkannya kuliner Asia Tenggara di <i>chapter</i> 375	154
Gambar 4. 124 Disebutkannya Indomie.....	154
Gambar 4. 125 Gambar 4.8 Karakter <i>Hetalia</i> lainnya.....	155
Gambar 4. 126 Sketsa Vietnam beserta terjemahan <i>caption</i> unggahan Himaruya	156

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel representasi yang muncul dalam <i>Hetalia World Stars</i>	158
Tabel 4. 2 Makna denotasi dan konotasi dalam karakter Asia Tenggara	164
Tabel 4. 3 Makna denotasi dan konotasi dalam karakter Indonesia	165
Tabel 4. 4 Makna denotasi dan konotasi dalam karakter Filipina.....	167
Tabel 4. 5 Makna denotasi dan konotasi dalam karakter Malaysia	169
Tabel 4. 6 makna denotasi dan konotasi dalam karakter Singapura	171
Tabel 4. 7 makna denotasi dan konotasi dalam karakter Thailand	173
Tabel 4. 8 makna denotasi dan konotasi dalam karakter Vietnam.....	175



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Webcomic secara harfiah berarti komik web. Menurut Cambridge Dictionary, komik web adalah komik dalam format digital yang ditampilkan di internet. *Webcomic* adalah salah satu media populer tahun belakangan ini. Banyak situs-situs dari berbagai negara yang mengakomodasi penerbitan *webcomic* sehingga dapat diakses oleh pembacanya, misalnya LINE Webtoon dari Korea Selatan, Ciayo Comics dari Indonesia, Mangaplus dari Jepang, dan Shonen Jump Plus dari Jepang. Komik-komik yang diterbitkan seringkali diterjemahkan ke bahasa lain, sehingga komik-komik tersebut bisa diakses oleh pembaca selain dari negara asalnya. Bahkan, beberapa komik yang belum mendapatkan terjemahan kerap diterjemahkan secara tidak resmi oleh para penggemarnya.

Komik bukan hanya dapat menjadi media hiburan, namun juga media pembelajaran dan informasi. Sebagai media pembelajaran, beberapa komik menggunakan strategi mengemas informasi terkait suatu benda melalui karakter personifikasi. Personifikasi adalah pengumpamaan benda mati sebagai manusia (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Dalam konteks ini, maksud personifikasi adalah dilakukannya transformasi terhadap benda-benda di dunia nyata menjadi karakter manusia di dalam komik.

Karakter personifikasi merupakan representasi dari benda-benda tersebut. Menurut Stuart Hall (1997), representasi merupakan proses pembentukan makna suatu hal dari dunia nyata yang merupakan hasil konstruksi sosial. Makna-makna ini disampaikan melalui bahasa yang terdiri dari tanda-tanda dan simbol. Dari penjabaran tersebut, dapat dipahami bahwa karakter-karakter personifikasi ini memiliki tanda-tanda dan simbol yang membentuk makna tertentu sebagai representasi dari objek asalnya.

Dalam budaya pop Jepang, karakter personifikasi disebut *Gijinka*. *Gijinka* sering muncul dalam media Jepang, salah satunya *manga*. *Manga* adalah komik atau novel grafik buatan Jepang atau menggunakan Bahasa Jepang. Beberapa *Manga* yang memiliki karakter personifikasi: Houseki no Kuni dengan

personifikasi batu mulia, Hataraku Saibou dengan personifikasi sel tubuh, dan Hetalia dengan personifikasi negara.



Gambar 1. 1 Karakter personifikasi batu mulia dalam komik *Houseki no kuni* (kiri) dan sel darah dalam komik *Hataraku Saibou* (sumber: bkmkn.s3-website-ap-northeast-1.amazonaws.com/9784063879063/9784063879063_w.jpg dan amazon.com/Cells-at-Work-Akane-Shimizu/dp/1632363569)

Hetalia merupakan *webcomic* Jepang bergenre *historical* komedi karya Hidekaz Himaruya. Karakter dalam Hetalia merupakan personifikasi dari negara-negara di dunia nyata. Karakter personifikasi ini biasanya memiliki penampilan, atribut, dan sifat yang merupakan representasi dari negara asalnya.

Kemudian, sejarah dunia diceritakan melalui karakter dan interaksi antar-karakter tersebut, beberapa diantaranya dikemas dengan perumpamaan. Misalnya, aliansi dua negara diinterpretasikan sebagai pernikahan dan negara yang serumpun dijadikan saudara.

Dalam salah satu series Hetalia, Hetalia World Stars, terdapat beberapa karakter personifikasi negara Asia Tenggara di *chapter* 371 yang terbit pada tahun 2021. Asia Tenggara terdiri dari negara Brunei Darussalam, Kamboja, Filipina, Indonesia, Singapura, Thailand, Laos, Vietnam, Malaysia, Myanmar. Namun, yang muncul dalam *chapter* tersebut hanya Indonesia, Malaysia, Filipina, Thailand, Singapura, dan Vietnam.

Dari penjelasan yang telah dijabarkan, dapat diketahui bahwa adanya representasi beberapa negara Asia Tenggara di *webcomic* Hetalia World Stars

dalam bentuk karakter personifikasi. Unsur-unsur dalam visual dan narasi yang melibatkan karakter-karakter tersebut memiliki makna tertentu yang merupakan hasil representasi dari negara masing-masing. Misalnya, Indonesia digambarkan sebagai pria dewasa bertubuh kekar yang mengenakan seragam polisi dengan bunga anggrek terselip di kantongnya. Indonesia digambarkan sebagai pria yang ramah, santai, dan tidak terbiasa berada di situasi formal. Ada juga *trait* lainnya seperti takut hantu, bicara “tidak apa-apa” dalam situasi tidak menyenangkan, memakai *handphone* yang layarnya sudah retak karena menurutnya masih bisa dipakai, suka makanan manis, tertarik dengan motor, makan sushi pakai nasi, dan lain sebagainya. Penampilan dan sifat karakter inilah yang menjadi representasi Indonesia menurut persepsi Hidekaz Himaruya.

Representasi tersebut tentu bukan cerminan apa adanya seluruh masyarakat Indonesia, sejalan dengan representasi yang menurut Hall merupakan hasil konstruksi sosial. Bagaimana konstruksi sosial itu bisa memunculkan representasi dalam tokoh-tokoh Asia Tenggara pada komik *Hetalia World Stars* juga merupakan permasalahan yang cukup menantang untuk diteliti.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana Asia Tenggara direpresentasikan melalui karakter personifikasi dalam komik *Hetalia World Stars*?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana Asia Tenggara direpresentasikan melalui karakter personifikasi dalam komik *Hetalia World Stars*.

D. Batasan Masalah

1. Objek penelitian meliputi *webcomic Hetalia World Stars chapter 371-448* yang diterjemahkan ke Bahasa Inggris oleh fans.
2. Penelitian dilakukan pada visual dan narasi yang melibatkan karakter personifikasi Asia Tenggara.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan landasan pemahaman dan pengetahuan bagi peneliti terkait representasi melalui karakter personifikasi dalam media.

2. Bagi Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi studi terkait analisis *manga*, karakter personifikasi, dan representasi dalam media untuk mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

3. Bagi Masyarakat Umum

Penelitian ini diharapkan pemahaman terkait bagaimana karakter personifikasi dapat merepresentasikan suatu negara.

4. Bagi Praktisi Kreatif

Penelitian ini diharapkan menjadi panduan untuk praktisi kreatif dalam menciptakan karakter personifikasi yang mengandung representasi yang kemudian diterapkan pada media komunikasi visual.

