

**DEFORMASI KARAKTER
PADA KOMIK-WEB 7 WONDERS
KARYA METALU**



Tugas Akhir Ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2019

Tugas Akhir Pengkajian berjudul:

DEFORMASI KARAKTER PADA KOMIK-WEB 7 WONDERS KARYA METALU diajukan oleh Gagas Nir Galing, NIM 1410096124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 16 Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota,



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

NIP. 19810412 200604 1 004

Pembimbing II / Anggota,



Aditya Utama, S.Sos., M.Sn.

NIP. 19840909 201404 1 001

Cognate / Anggota,



Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.

NIP. 19740730 199802 2 001

Ketua Program Studi / Ketua / Anggota,



Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan / Ketua,



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gagas Nir Galing

NIM : 1410096124

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

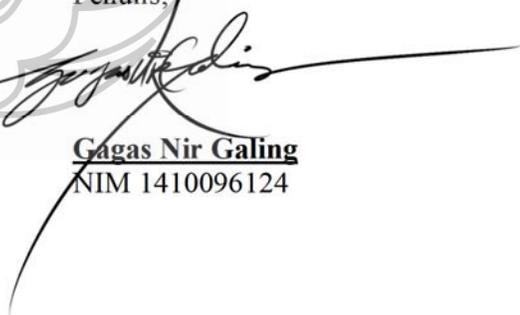
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam karya tulis tugas akhir yang berjudul **DEFORMASI KARAKTER PADA KOMIK-WEB 7 WONDERS KARYA METALU** adalah hasil saya sendiri dan belum pernah diajukan oleh pihak lain.

Demikian pernyataan keaslian karya tulis ini saya buat dengan penuh tanggung jawab, kesadaran, serta tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 10 Februari 2019

Penulis,



Gagas Nir Galing
NIM 1410096124

**PERNYATAAN PERSUTUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gagas Nir Galing

NIM : 1410096124

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

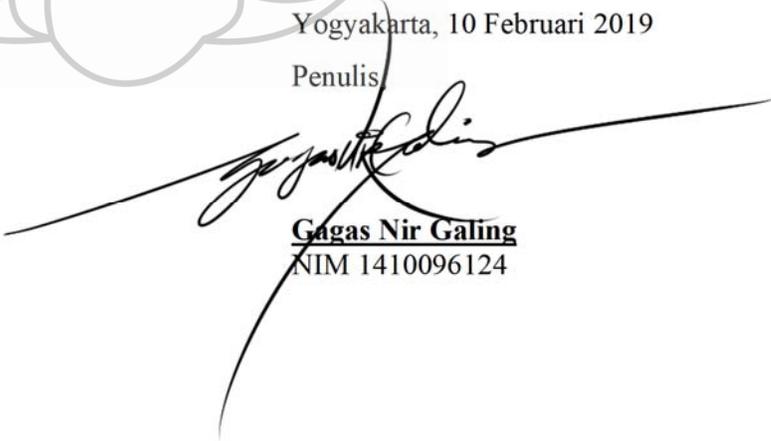
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi membangun ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang Desain Komunikasi Visual, dengan ini saya memberikan karya tulis skripsi yang berjudul **DEFORMASI KARAKTER PADA KOMIK-WEB 7 WONDERS KARYA METALU** kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan di media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis.

Demikian pernyataan keaslian karya tulis ini saya buat dengan penuh tanggung jawab, kesadaran, serta tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 10 Februari 2019

Penulis



Gagas Nir Galing
NIM 1410096124



KATA PENGANTAR

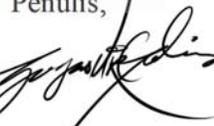
Puja dan puji syukur bagi Allah Yang Maha Segalanya atas limpahan Rezeki dan Rahmat tak terhitung bagi hambaNya ini yang sering melupakanNya sehingga mendapat kesempatan bagi karya tulis ini untuk terselesaikan. Banyak ucapan terima kasih juga disampaikan pada keluarga, terutama kedua orang tua yang selalu memberikan bantuan.

Dengan banyak syukur, setelah disusun dengan waktu yang cukup lama, akhirnya karya tulis ini dapat terselesaikan sebagai salah satu syarat kelulusan di Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya tulis skripsi ini berhasil terselesaikan dengan judul **DEFORMASI KARAKTER PADA KOMIK-WEB 7 WONDERS KARYA METALU**.

Diharapkan karya tulis ini dapat menjadi sumbangsih untuk menambah khasanah wawasan khalayak; walaupun di dalamnya masih banyak kekurangan bahkan kesalahan. Oleh karenanya, kritik dan masukan dari pembaca sangat diharapkan guna menciptakan pengetahuan yang lebih sempurna untuk ke depannya.

Yogyakarta, 10 Februari 2019

Penulis,



Gagas Nir Galing
NIM 1410096124

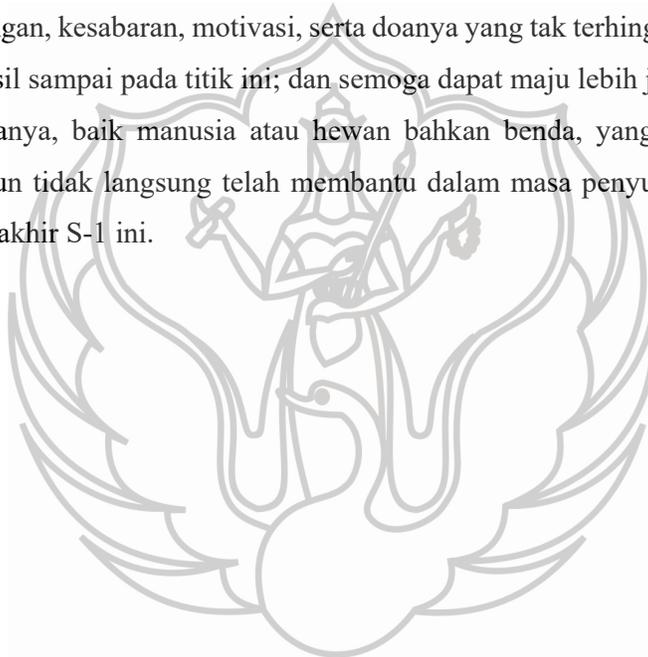
UCAPAN TERIMA KASIH

Dari lubuk hati yang terdalam, diucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho S.Sn., MA., selaku Ketua Jurusan Desain, FSR, ISI Yogyakarta.
4. Bapak Indiria Maharsi, M.Sn., selaku Kaprodi DKV, ISI Yogyakarta.
5. Bapak Kadek Primayudi, M.Sn. selaku sekretaris prodi DKV, ISI Yogyakarta.
6. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn., selaku Pembimbing I yang tanpa bosannya dengan senang hati memberikan bimbingan dan momongan. Atas bimbingan dan momongan tersebut didapati ilmu yang banyak sekali, sehingga membuat penulis sadar bahwa ilmu yang dimiliki oleh penulis hanya bagaikan pijaran redup kunang-kunang di bawah langit dengan milyaran bintang yang berkerlap kerlip di atasnya. Kekuatan dan kegembiraan juga dapat dirasakan baik dalam waktu pembimbingan maupun dalam waktu canda gurau.
7. Bapak Aditya Utama, S.Sos., M.Sn., selaku Pembimbing II atas masukannya yang beragam sehingga dapat saling melengkapi atas masukan yang diberikan oleh Pembimbing I; walaupun kadang sejalan dan kadang saling berlainan jalan, tetapi hal tersebut justru dirasa sebagai masukan yang bagus dan menarik.
8. Ibu Hesti Rahayu, S.Sn., M.A., selaku *cognate* yang memberikan banyak masukan sehingga karya tulis ini dapat menjadi lebih baik.
9. Bapak Drs. Arief Agung S., M.Sn., selaku dosen wali yang selama menjalani masa perkuliahan S-1 dapat memberikan bimbingan serta arahan, baik bagi penulis beserta anak-anak walinya, secara baik.
10. Teman-teman kuliah semuanya yang baik saling kenal secara dekat maupun jauh tetap dapat saling menjalin hubungan yang baik. Terutama untuk teman-teman seangkatan: Edi Dwiantoro, Florentinus Nico Dampitara, Khutmul Husna, Wikan Narendra Bawono, Arief Budiana, Muhammad Taufiq Hidayat,

Desy Zakia, Wahid Nugroho, dan Lantera Nareswara Mirnaya, yang dapat diajak *konsul bareng*, tempat meluapkan keluh-kesah, *yafo-yafo*, dan saling memberi semangat.

11. Teman-teman komunitas komik yang selalu *menunjukkan jalan yang lurus* pada dunia perkomikan.
12. Teman-teman yang saling membantu pada masa persiapan, menjalani, dan menyelesaikan pameran tugas akhir.
13. Komikus *7 Wonders* sendiri, Metalu, atas karyanya yang luar biasa sehingga dapat menjadi objek kajian yang menarik untuk dibahas.
14. Tanpa terkecuali keluarga, terutama kedua orang tua yang dengan rasa sayang, dukungan, kesabaran, motivasi, serta doanya yang tak terhingga membuat saya berhasil sampai pada titik ini; dan semoga dapat maju lebih jauh lagi.
15. Semuanya, baik manusia atau hewan bahkan benda, yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam masa penyusunan karya tulis tugas akhir S-1 ini.



ABSTRAK

DEFORMASI KARAKTER PADA KOMIK-WEB 7 *WONDERS* KARYA METALU

Oleh:

Gagas Nir Galing

NIM 1410096124

Komik sudah tidak asing lagi di mata masyarakat. Akses komik dapat dikatakan sudah mudah untuk mendapatkannya. Salah satu unsur penting dalam komik adalah karakter. Karakter itu sendiri di dalam komik memiliki rupa maupun karakteristiknya masing-masing berdasar pada matriks atau desain karakternya. Sudah seperti *keharusan* bagi komikus untuk membuat karakternya hidup di cerita secara konsisten sehingga tidak tertukar antara karakter *a* dengan karakter karakter *b*. Namun di dalam komik-web 7 *Wonders* karya Metalu ditemukan penggambaran karakter yang terdeformasi dari matriks atau desain karakternya.

Atas hal tersebut diteliti perihal seperti apa deformasi pada karakter komik-web 7 *Wonders* dan apa fungsi naratifnya. Digunakan pendekatan teori komik oleh Scott McCloud yang dibantu/dilengkapi dengan teori *compositional interpretation*-nya Gillian Rose. Hingga didapati bahwa deformasi pada karakter tersebut diaplikasikan secara beragam dan dapat berfungsi sebagai pemberi rasa yang melebihi batas wajar dari kemungkinan ekspresi karakter terhadap adegan yang ada kepada pembaca. Deformasi pada komik-web 7 *Wonders* karya metalu ini merupakan salah satu cara penyampaian/visualisasi karakter menggunakan bentuk anatomi yang berbeda, baik hanya berbeda sedikit maupun sangat berbeda, sehingga dapat mencapai sebuah visualisasi karakter yang memberikan kesan atau efek atas ekspresi yang tidak hanya terasa biasa saja.

Kata kunci: deformasi, karakter, komik web, 7 *Wonders*, Metalu

ABSTRACT**DEFORMATION OF CHARACTER
IN METALU'S WEBCOMIC, 7 WONDERS**

By:

Gagas Nir Galing

Student No. 1410096124

Comics are getting more familiar to the public's mind. We can have access to various of comic easily. One important element in comics is character. The character itself in the comic has its own features and characteristics based on its matrix or its character design. It is a must for comic artists to make their characters live in a consistent story so that they are not confused with other character. But in the webcomic 7 Wonders by Metalu it was found a depiction of characters deformed from the matrix of its character design.

For this matter, this study is going to investigate about what the deformation of 7 Wonders-web comic characters is and what its narrative functions are. The comic theory approach using theory by Scott McCloud which assisted / supplemented by Gillian Rose's compositional interpretation theory. Until it was found that the deformation of the character was applied in a variety of ways and could function as a giver of taste that exceeds the reasonable limits of the possible expression of the character of the scene to the reader. This deformation in the webcomic 7 Wonders by Metalu is one way to convey / visualize characters using different anatomical forms, either only slightly different or very different, so that it can achieve a character visualization that gives an impression or effect on expressions that not only feel ordinary only.

Keyword: deformation, character, webcomic, 7 Wonders, Metalu

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJAIN TEORI	8
A. Landasan Teori	8
1. Perihal Komik	8
a. Sejarah dan Pengertian Komik	8
b. Gaya Penggambaran dalam Komik	16
1) <i>The Cartoon Mode</i>	17
2) <i>The Naturalistic Mode</i>	18
c. Bentuk Komik	18
1) Komik Strip	19
2) Buku Komik	19
3) Novel Grafis	20

4) Komik Kompilasi	21
5) Komik Web atau Komik Online	22
d. Unsur Komik	22
1) Gambar dalam Komik	22
a) Karakter	23
b) Panel	23
c) Transisi	24
d) Pembingkai	28
e) Onomatope	28
f) Balon Kata	30
g) <i>Emanata</i>	32
2) Pengkarakteran	32
3) Kata	33
a) Kata-Spesifik	33
b) Gambar-Spesifik	34
c) Duo-Spesifik	34
d) Berpotongan	34
e) Saling Bergantung	34
f) Paralel	34
g) Montase	35
e. Gaya Besar Komik	35
2. Karakter dalam Komik	36
a. Tipe Karakter	37
1) Karakter Arketipikal	37
2) Karakter Natural	38
3) Karakter Perantaraan	38
b. Unsur-Unsur Pembangun Karakter	39
1) Rancangan karakter	39
a) Jiwa	40
b) Ciri Khas (Visual)	41
c) Sikap Ekspresif	41
2) Ekspresi Wajah	42

	3) Bahasa Tubuh	44
	c. Matriks atau Desain Karakter	46
	d. Deformasi Karakter dalam Komik	48
	B. Komik-Web 7 Wonders Karya Metalu	51
	C. Kajian Hasil-Hasil Penelitian	55
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	57
	A. Jenis Penelitian	57
	B. Populasi dan Sampel Penelitian	57
	1. Sampel I	59
	2. Sampel II	59
	3. Sampel III	60
	4. Sampel IV	61
	C. Teknik Pengumpulan Data	61
	D. Instrumen Penelitian	62
	E. Metode Analisis Data	62
	F. Prosedur Penelitian	65
BAB IV	LAPORAN HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA	66
	A. Matriks atau Desain Karakter yang Dikaji	66
	1. Jaka	66
	2. Nana	71
	3. Deva	72
	4. Sokka	73
	B. Analisis Sampel-Sampel Penelitian	74
	1. Analisis Sampel I	74
	a. Pembingkaiian	75
	b. Kata	77
	c. Citra	79
	d. Momen	89
	2. Analisis Sampel II	93
	a. Pembingkaiian	94
	b. Kata	96
	c. Citra	98

d. Momen	105
3. Analisis Sampel III	110
a. Pembingkaiian	110
b. Kata	111
c. Citra	112
d. Momen	117
4. Analisis Sampel IV	121
a. Pembingkaiian	121
b. Kata	122
c. Citra	123
d. Momen	129
5. Deformasi Karakter pada Komik-Web 7 Wonders Karya Metalu	134
BAB V PENUTUP	145
A. Kesimpulan	145
B. Saran	146
DAFTAR PUSTAKA	148
LAMPIRAN	151

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Keberagaman karakter dalam <i>One Piece</i> dan <i>Blood Type Personality Comic</i>	3
Gambar 2	Desain karakter Luffy	4
Gambar 3	Deretan buku di toko buku yang dikelompokkan dalam kelompok "komik"	8
Gambar 4	Tampilan wujud komik di peramban gambar <i>Google</i>	9
Gambar 5	Buku <i>The Adventures of Obadiah Oldbuck</i>	12
Gambar 6	Contoh panel komik <i>Put On</i>	13
Gambar 7	Contoh komik strip berjudul <i>Mutts</i>	19
Gambar 8	Contoh buku komik terjemahan yang dijual di toko buku	19
Gambar 9	Contoh bagian dalam novel grafis	20
Gambar 10	Contoh komik kompilasi	21
Gambar 11	Contoh laman web bernama <i>Webtoon</i> yang menyediakan konten komik web	22
Gambar 12	Contoh transisi momen ke momen	25
Gambar 13	Contoh transisi aksi ke aksi	26
Gambar 14	Contoh transisi subjek ke subjek	26
Gambar 15	Contoh transisi lokasi ke lokasi	27
Gambar 16	Contoh transisi aspek ke aspek	27
Gambar 17	Contoh transisi non sequitur	28
Gambar 18	Contoh onomatope	29
Gambar 19	Contoh <i>emanata</i>	32
Gambar 20	Ilustrasi diagram hubungan antara kata dengan gambar	35
Gambar 21	Adegan orang tua Bruce Wayne yang terbunuh	40
Gambar 22	Karakter Happy karya Hiro Mashima	42
Gambar 23	Ilustrasi ekspresi dasar	43
Gambar 24	Perbedaan gestur dalam menunjukkan tempat dekat dengan jauh	45
Gambar 25	Contoh-contoh matriks atau desain acuan karakter	47
Gambar 26	Contoh rupa <i>chibi</i>	48
Gambar 27	Contoh karikatur	50
Gambar 28	Tampilan laman <i>7 Wonders</i> di <i>Line Webtoon</i> versi dekstop	51

Gambar 29	Contoh tampilan susunan panel-panel yang disusun secara vertikal	53
Gambar 30	Perbandingan proporsi tubuh (secara umum) karakter-karakter	54
Gambar 31	Sampel I	59
Gambar 32	Sampel II	59
Gambar 33	Sampel III	60
Gambar 34	Sampel IV	61
Gambar 35	Visualisasi karakter Jaka	66
Gambar 36	Perbandingan rambut Jaka dengan rambut <i>a la</i> Jepang	67
Gambar 37	Beberapa detail penggambaran anatomi tubuh Jaka dan beberapa cuplikan komentar pembaca	67
Gambar 38	Anatomi tubuh karakter Jaka	69
Gambar 39	Anatomi area kepala karakter Jaka	70
Gambar 40	Visualisasi karakter Kenanga (Nana)	71
Gambar 41	Visualisasi karakter Deva	72
Gambar 42	Visualisasi karakter Sokka	73
Gambar 43	Sampel I	74
Gambar 44	Ilustrasi dua kelompok antara Nana-Deva dengan Jaka yang terpisah	75
Gambar 45	Bentuk-bentuk balon kata Deva, Nana, dan Jaka	77
Gambar 46	Warna coklat menjadi dominan	79
Gambar 47	Detail pencahayaan pada tubuh Jaka dan Nana-Deva	80
Gambar 48	Visualisasi bentuk gigi Jaka	81
Gambar 49	Adegan keganasan sosok “badut” sedang mengigit lengan seorang bocah	82
Gambar 50	Visualisasi mata Jaka	83
Gambar 51	Contoh <i>meme</i> tentang iris dan pupil mata yang mengecil	85
Gambar 52	Seorang <i>rocker</i> yang sedang berteriak	86
Gambar 53	Arah gestur karakter-karakter	87
Gambar 54	Unsur pendukung sampel I	88
Gambar 55	Visualisasi panel-panel di sekitar panel sampel I	90
Gambar 56	Sampel II	93
Gambar 57	Tata komposisi dalam ruang panel sampel II	94
Gambar 58	Ilustrasi perspektif geometris yang memperlihatkan eye level	94

Gambar 59	Onomatope dengan ujung-ujung runcing	96
Gambar 60	Balon kata yang menunjukkan dialog Sokka	97
Gambar 61	Visualisasi mata Jaka yang terdeformasi	99
Gambar 62	Mulut Jaka yang terbuka terlampau lebar	100
Gambar 63	Perbedaan penggambaran badan Jaka	102
Gambar 64	Perbandingan kepala Sokka	103
Gambar 65	Unsur pendukung sampel II	105
Gambar 66	Visualisasi panel-panel di sekitar panel sampel II	106
Gambar 67	Sampel III	110
Gambar 68	Warna coklat menjadi dominan	112
Gambar 69	Keabsenan hidung Jaka	113
Gambar 70	Contoh beberapa visualisasi hidung dalam pelbagai judul komik di <i>Line Webtoon</i>	114
Gambar 71	Contoh penggambaran hidung di beberapa karakter komik dan komik Amerika	114
Gambar 72	Contoh <i>emoji</i> dalam aplikasi <i>mobile WhatsApp</i>	115
Gambar 73	Gestur Jaka yang loyo	116
Gambar 74	Visualisasi panel-panel di sekitar panel sampel III	118
Gambar 75	Sampel IV	121
Gambar 76	Warna coklat menjadi dominan	123
Gambar 77	Perbandingan <i>shading</i>	125
Gambar 78	Perbandingan anatomi	127
Gambar 79	Ilustrasi contoh ekspresi terkejut/takjub oleh McCloud	128
Gambar 80	Unsur pendukung sampel IV	129
Gambar 81	Visualisasi panel-panel di sekitar panel sampel IV	130
Gambar 82	Ilustrasi contoh-contoh strategi grafis penggambaran ekspresi	134
Gambar 83	Contoh visualisasi bukaan mulut yang terlampau lebar dalam <i>anime</i>	136
Gambar 84	Salah satu karakter kartun produksi <i>Disney</i>	136
Gambar 85	Ilustrasi McCloud dalam penggambaran figur manusia	137

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Komik, sudah bukan lagi hal yang asing di mata dan telinga kebanyakan orang. Mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa setidaknya pernah melihat atau setidaknya pernah mendengar tentang komik; dan bahkan tidak sedikit juga menaruh ketertarikan yang besar kepada komik.

Saat ini komik bisa dikatakan dapat dengan mudah diperoleh. Bagaimana tidak, di banyak toko buku dapat ditemukan komik yang terpajang di rak-rak. Tak hanya toko buku saja, dengan adanya akses internet akan lebih memudahkan untuk mendapatkan bahan bacaan berupa komik. Komik yang ditemukan di internet ini dapat berupa komik dengan pendistribusian secara legal maupun ilegal. Selain perihal legalitas, komik yang dinilai masyarakat memiliki unsur positif maupun negatif juga dapat ditemui di jagad internet.

Dari pelbagai komik yang ada di luasnya jagad internet, saat ini, terutama di Indonesia, ada bentuk komik yang mulai merangkak naik makin digandrungi oleh masyarakat. Bentuk komik yang bisa dikatakan baru ini adalah *platform* komik-web. Kita hanya tinggal menuju situs web *platform* tersebut, dan di sana akan ditemui pelbagai judul komik dari pelbagai genre. Tidak hanya sebatas itu saja, *platform-platform* tersebut juga menyediakan aplikasi khusus untuk dipasang di *smartphone*, dan dengan mengklik ikon aplikasinya kita dapat memasuki sebuah ruang maya yang berisi puluhan bahkan ratusan judul komik.

Atas hal tersebut maka setidaknya di Indonesia sendiri, akses menuju media komik sudah dapat dikatakan luas, bahkan sangat luas. Dalam pengantar buku terjemahan Terra Bajraghosa yang berjudul *Kekuatan Komik: Sejarah, Bentuk & Kebudayaan* (2017: iii) karangan Randy Duncan dan Matthew J. Smith tertulis bahwa Arswendo Atmowiloto pada sebuah wawancara di tahun 2012 mengatakan “*dosa besar, kalau ada orang mengaku belum pernah membaca komik*”.

Diketahui dalam komik setidaknya memiliki beberapa unsur pembangun yang menjadikannya komik. Setidaknya unsur-unsur ini antara lain cerita, panel-panel berserta transisinya, onomotope, dialog, dan juga karakternya.

Secara umum, komik-komik yang dapat kita akses dengan mudah ini kebanyakan memiliki karakter; terlebih lagi karakter manusia. Dari cerita serius dan realis hingga cerita epik fantasi kebanyakan memiliki karakter berupa manusia di dalamnya. Hal ini karena karakter adalah yang memberikan “kehidupan” pada cerita (Animation, 2018). Dalam komik-komik tersebut karakter-karakter yang ada jika dilihat sekilas memiliki ciri khas visualnya masing-masing. Terlebih lagi dengan membaca ceritanya, tiap-tiap karakter akan dapat dirasakan memiliki *sesuatu non-visual* yang berbeda-beda; seperti karakteristik, hobi, kemampuan, sifat, dan lain sebagainya.

“Tantangan” untuk komikus dalam membuat komik salah satunya adalah menghidupkan karakternya sehingga terasa karakter *a* sebagai *a* atau karakter *b* sebagai *b*. Adalah desain visual dari karakter yang paling mudah dikenali oleh orang-orang. Orang bisa saja tidak tahu nama bahkan karakteristik sebuah karakter, tapi jika pernah melihat gambarnya maka orang tersebut akan lebih mudah untuk mengatakan bahwa dia tahu atau setidaknya pernah melihat karakter tersebut.

Dengan adanya desain, terutama desain visual, untuk tiap-tiap karakter merupakan hal yang dapat dianggap penting dalam sebuah komik. Dalam komik *One Piece* karya Eiichiro Oda, desain visual karakter yang beragam dapat ditemui. Mulai dari karakter Luffy hingga Chopper memiliki tampilan khasnya masing-masing. Hal ini akan memudahkan pembaca untuk mengenali antara mana yang disebut Luffy dengan mana yang disebut Chopper. Dari kepribadian Luffy dengan Chopper juga diberikan kepribadiannya masing-masing.



Gambar 1. Keberagaman karakter dalam *One Piece* (1 & 2 dari kiri) dan *Blood Type Personality Comic* (3 & 4 dari kiri).
Sumber: dokumentasi penulis.

Dalam judul lain ada *Blood Type Personality Comic* yang sekilas memiliki desain visual karakter yang mirip-mirip. Namun komikus tetap saja memiliki cara untuk memberikan ciri khas pada karakter-karakter yang ada. Pada muka tiap-tiap karakter ada semacam topeng yang diberikan huruf sesuai dengan golongan darah manusia untuk membedakan antara karakter A dengan B, ataupun dengan AB, dan seterusnya. Tidak hanya sebatas visualnya saja, kepribadian tiap-tiap karakter golongan darah ini juga diberi kepribadiannya masing-masing karena memang itu konsep utama dari komik ini.

Hal yang pasti dalam contoh-contoh sebelumnya adalah bahwa karakter-karakter yang ada memiliki kepribadiannya masing masing, dan terlebih lagi komikus selalu memberikan pembeda ciri visual agar dapat dibedakan antara *a* dengan *b*.

Bagaimana menjaga kekonsistenan karakter-karakter tersebut untuk tidak tertukar dengan karakter lainnya dapat dikatakan merupakan *tantangan* berikutnya yang harus dijalani oleh komikus. Tentang bagaimana meyakinkan pembaca atas karakter yang sedang mereka lihat itu adalah Luffy, bukannya karakter lain. Atas hal tersebut maka komikus biasanya memiliki “cetakan utama” untuk karakter-karakternya bernama desain karakter atau yang bisa juga disebut dengan “matriks” karakter.



Gambar 2. Desain karakter Luffy yang disiapkan oleh komikus.
Sumber: <https://www.pinterest.com/pin/290271138470908355/?lp=true>.

Dengan adanya desain patokan ini setidaknya dapat membantu komikus untuk mencontoh kembali bagaimana karakter yang sedang digambarkannya dalam panel-panel komiknya. Sehingga dapat terjaga kekonsistensian penggambaran karakter-karakternya di dalam komik. Keharusan atau tantangan ini dapat dirasakan pula dalam sebuah komik karya komikus Indonesia, Metalu, yang berjudul *7 Wonders*.

7 Wonders adalah salah satu dari ratusan komik yang terbit di sebuah platform bernama *Line Webtoon*. Komik-web yang sudah rilis sejak 26 Juni 2016, dan masih berlanjut, ini dapat dikatakan salah satu dari deretan komik-web populer di *Line Webtoon*. Dengan rating 9.80 dari total 10 dan jumlah *subscribers* yang setidaknya mencapai 819.000 *subscriber*, tentunya dapat dikatakan bahwa komik *7 Wonders* memang diminati oleh banyak pembaca komik di Indonesia. Bahkan pada tiap episode rilisnya yang rilis tiap seminggu sekali ini (jadwal rilis tiap hari Senin) setidaknya mendapatkan *likes* dari pembaca sebanyak 35.000 *likes* per episodanya.

Dalam komik tersebut komikus menggunakan desain visual karakter yang terbilang cukup dekat dengan proporsi manusia di dunia nyata (realis). Dalam ratusan bahkan ribuan kali penggambaran karakternya di dalam komik terlihat cukup sesuai dengan matriks karakter-karakternya. Bahkan dari beberapa ekspresi, gestur, maupun *angle* penggambaran juga dapat dikenali dengan baik bahwa karakter tersebut adalah karakter *a* --- bukan karakter *b* atau bahkan yang lainnya.

Atas kekonsistensian penggambaran karakternya maka dapat dianggap bahwa komikus memang memiliki cukup keahlian menggambar yang baik. Namun, dari kekonsistensian penggambaran karakter ini, beberapa kali ada penggambaran karakter yang terlihat berbeda. Perbedaan ini diyakini bukan semata-mata karena keterbatasan kemampuan komikus dalam memvisualisasikan karakter-karakternya, tetapi memang terlihat sengaja dibuat sedemikian rupa. Rupa karakter-karakter seakan diberi rupa baru yang berbeda dengan penggambaran biasanya; dan keadaan tersebut bisa disebut dengan istilah rupa karakter yang ter“*deformasi*”.

Adanya deformasi ini seakan menyingkirkan rupa yang telah disiapkan sebelumnya dan menggantikannya dengan bentuk yang bahkan dapat sangat berbeda. Bukannya sudah disebutkan sebelumnya bahwa menjaga kekonsistenan karakter ini suatu hal yang penting? Tetapi bagaimana bisa hal ini terjadi? Apakah dengan menggambarkan karakter yang terdeformasi ini suatu hal yang bijak? Pertanyaan-pertanyaan spontan itulah yang kemudian membuat penulis memberikan atensi pada deformasi yang ada karena dalam ranah ilmu Desain Komunikasi Visual pembahasan semacam ini dapat menjadi hal yang menarik untuk dikaji lebih dalam.

Hingga tahun 2018 memang telah ada pelbagai kajian mengenai komik. Pelbagai karya tulis tugas akhir dari pelbagai perguruan tinggi, khususnya di Indonesia, telah dapat ditemui membahas perihal komik. Namun sejauh ini beberapa penelitian komik lebih terfokus untuk membahas komik dengan menghubungkannya dengan aspek sosial “di luar komik”. Sedangkan belum banyak penelitian yang mengkaji unsur-unsur yang terdapat di komik itu sendiri. Untuk itu penelitian ini berusaha membedah sedalam-dalamnya atas deformasi yang ada pada penerapan karakter dalam cerita komik-web *7 Wonders*.

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumbangsih bagi pengkajian dunia perkomikan. Serta ikut ambil andil dalam mematahkan anggapan yang mengatakan bahwa karya komik masih dianggap rendah sehingga kurang layak untuk dikaji (Duncan & Smith, 2009: 25-26).

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah tentang: “seperti apa deformasi pada karakter dari komik-web *7 Wonders* karya Metalu serta apa fungsi naratif dari deformasi tersebut?”.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini terfokus pada analisis karakter yang penerapan “rupa”nya terdeformasi di dalam jalannya cerita komik-web *7 Wonders* karya Metalu. Terkait hal desain karakter dan deformasi, maka penelitian ini lebih cenderung melihat unsur visual yang ada di dalam komik itu sendiri, terutama visualisasi karakternya.

Atas terdapat banyak karakter dengan pelbagai karakteristiknya masing-masing pada komik tersebut, maka pengkajian ini terfokus pada satu karakter saja agar meminimalisir terjadinya bias dalam hal karakteristiknya.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Menelaah objek kajian sehingga didapatkan kejelasan mengenai seperti apa deformasi pada karakter komik-web *7 Wonders* karya Metalu;
2. Mendapatkan kejelasan atas apa fungsi naratif dari deformasi tersebut.

E. Manfaat Penelitian

Dengan terlaksanakannya penelitian ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk banyak pihak. Secara rinci, manfaat yang diharapkan muncul dari penelitian ini antara lain:

1. Bagi institusi.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangsih dalam keberagaman kajian seni rupa. Serta menambah wawasan dalam ranah ilmu komik yang dalam institusi sendiri masih tergolong belum lama, sehingga dapat membantu mengisi sela-sela dunia komik yang kadang kurang diperhatikan.

2. Bagi mahasiswa.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau tambahan wawasan terhadap dunia komik. Serta diharapkan dapat memberi contoh kepada mahasiswa bahwa masih banyak unsur-unsur dalam komik itu sendiri yang kadang terlewatkan. Hal ini diharapkan dapat mendorong mahasiswa agar selalu melihat secara jeli unsur-unsur komik yang mungkin belum pernah terpikirkan sehingga dapat melakukan penelitian terhadapnya di kemudian hari.

3. Bagi seniman, khususnya komikus.

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi stimulan tambahan dalam penciptaan maupun pengamatan komik. Serta diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat mendorong komikus untuk selalu menemukan inovasi baru dalam ragam cara pemvisualisasian karakter.

