

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Beragam deformasi teraplikasikan pada karakter komik-web *7 Wonders* karya Metalu ini; baik yang bersifat merealistiskan, menyederhanakan, melebih-lebihkan, dan/atau menyampaikan ekspresi secara simbolis. Dengan adanya deformasi ini dapat memberikan cara untuk mengekspresikan karakter-karakter komiknya yang tidak hanya biasa saja.

Dengan adanya deformasi ini tidak hanya berfungsi sebagai pemberi kesan lucu pada adegan saja, tetapi bagi komikus dengan adanya deformasi ini seakan memiliki katalis dalam menyampaikan sesuatu/pesan yang “lebih” daripada sewajarnya/umumnya (dari gaya gambar yang digunakan dalam komik-web ini). Seperti pada sampel I, komikus dapat sejurus menyampaikan amarah yang sangat ekstrem; dan kemudian di panel selanjutnya dapat beganti dengan ekspresi yang berbeda. Seperti pada sampel IV komikus dapat memberikan pesan tersirat atas hal lain yang terjadi kepada pembaca. Bahkan pada sampel II dapat digunakan sebagai pendukung deformasi yang terjadi pada karakter lain.

Tidak hanya pada karakter yang terdeformasi saja yang membangun suasana emosi dalam panel terkait. Unsur-unsur lain seperti teks, garis efek, *emanata*, dan lain sebagainya juga turut serta membangun suasana yang hendak disampaikan oleh komikus. Sebagai contoh, penggunaan teks yang bisa dianggap sebagai penyampai pesan mutlak dapan memberikan informasi tambahan yang kemungkinan tidak bisa disampaikan oleh gambar visual saja; misalnya ucapan dialog atau suara seperti apa yang dikeluarkan oleh karakter terkait.

Didapati juga bahwa dari segi dunia di dalam cerita/narasi, deformasi ini tidak memberikan efek apapun. Perubahan rupa tidak terjadi di dunia cerita tetapi terjadi pada dunia "dinding keempat" atau pada sisi audiens/pembaca. Seperti pada sampel II antara Jaka dan Sokka berekspresi dengan ekspresi

masing-masing, tanpa diteruskan adanya keheranan kenapa tubuh mereka menjadi berbeda/terdeformasi walaupun seharusnya mereka dapat melihatnya karena saling berhadapan.

Komik-web *7 Wonders* karya Metalu ini merupakan komik yang memiliki kelebihan untuk menggambarkan atau menyampaikan pesan komiknya, terutama karakter-karakturnya, secara emotif. Penyampaian pesan tersebut dapat menampilkan rasa atau ekspresi yang ada di dalam karakter pada komik-web ini, dan cara ini tidak hanya sekedar memperlihatkan adegan-adegan selayaknya di atas panggung. Pembaca seakan diajak untuk melihat lebih dekat bahkan seakan diajak untuk berekspresi bersama tokoh yang digambarkan; terlebih lagi ekspresi yang ekstrem.

Atas hal tersebut, maka deformasi karakter 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. Visualisasi berbeda ini bukan berarti karakternya digambarkan dengan bentuk yang tidak dapat dikenali lagi, tetapi masih memberikan pengenalan yang sama terhadap karakter yang dideformasi.

Penyampaian cerita yang emotif dengan mendeformasi karakter-karakturnya ini merupakan salah satu cara penyampaian usaha komikus untuk menempatkan pembaca ke dalam adegan yang ada. Kemudian membuat pembaca ikut serta merasakan emosi yang ada. Terlebih lagi untuk emosi yang dapat dikatakan intens; yang melebihi batas wajar dari kemungkinan ekspresi yang tersedia pada standar penggambaran komik yang digunakan.

B. Saran

Penelitian ini telah mendapatkan jawaban dari rumusan yang ada. Penelitian ini memberikan batasan penelitian hanya pada satu karakter saja, yakni Jaka sebagai karakter utamanya. Atas hal tersebut berkemungkinan besar kalau kekayaan deformasi pada komik-web *7 Wonders* masih ada pada karakter-karakter lainnya. Selain dari sisi karakter-karakturnya, sisi ekspresi

yang diwakili dan unsur cerita yang ada belum dapat dibahas dengan lebih baik karena adanya batasan penelitian. Serta mengingat bahwa penelitian ini lebih terfokus untuk melihat pada lingkup visualnya saja, sedangkan lingkup *audiencing* dan lingkup produksi tidak menjadi fokus pembahasan.

Atas hal tersebut maka untuk kedepannya perlu dipertimbangkan perihal ragam ekspresi yang berkemungkinan besar terdeformasi dan perlu juga adanya pertimbangan atas segi cerita yang ada serta memperluas lingkup penelitian ke bidang-bidang lainnya.



DAFTAR PUSTAKA

Bibliografi:

- Abel, Jessica & Matt Maden. 2008. *Drawing Words & Writing Pictures*. New York: First Second
- Ajidrama, Seno Gumira. 2011. *Panji Tengkorak: Kebudayaan dalam Perbincangan*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Beaty, Bart H. & Stephen Weiner. 2013. *Critical Survey of Graphic Novels: Manga*. Massachussets: Salem Press
- Brenner, Robin E.. 2007. *Understanding Manga and Anime*. London: Libraries Unlimited
- Duncan, Randy & Matthew J. Smith. 2009. *The Power of Comics: History, Form and Culture* (diterjemahkan oleh Terra Bajraghosa pada 2017). New York: The Contunuum International Publishing Group Inc.
- Graphic-Sha. 2001. *How to Draw Manga: Getting Started*. Tokyo: Graphic-Sha Publishing
- Loomis, Andrew. 1971. *Figure Drawing for All It's Worth*. New York: Viking Press
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku
- Maharsi, Indiria. 2014. *Komik: Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta
- McCloud, Scott. 2008a. *Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- McCloud, Scott. 2008b. *Membuat Komik - Rahasia Bercerita dalam Komik, Manga dan Novel Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- McCloud, Scott. 2008c. *Mencipta Ulang Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Re:on Comics. 2016. *Shivers – Antologi Komik Misteri*. Jakarta: Re:On Comics
- Rose, Gillian. 2012. *Visual Methodologies 3rd Edition - An Introduction to Researching with Visual Materials*. London: SAGE Publications

Smith, Matthew J. & Randy Duncan. 2012. *Critical Approaches to Comics: Theories and Methods*. New York: Routledge

Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA

Skripsi:

Sekartaji, Galuh. 2013. *Perancangan Buku Ilustrasi Karikatur Paribasan Jawa*. Skripsi. Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Webtografi:

Aarondelwiche. 2015. *Suqeans*. <https://comicbookglossary.wordpress.com/squeans/>. Diakses pada 2 Januari 2019 pukul 22:36 WIB

Andy. 2003. *Evolution of Speechballoons*. <https://web.archive.org/web/20040413040751/http://bugpowder.com/andy/e.speechballoons.evolution.html>. Diakses pada 4 Mei 2018 pukul 08:48 WIB

Animation, Pixar. *Character Design*. <http://pixar-animation.weebly.com/character-design.html>. Diakses pada 27 April 2018 pukul 11:12 WIB

Baskoro, Wiku. 2011. *Makko.co – Majalah Komik Online*. <https://dailysocial.id/post/makko-co-majalah-komik-online>. Diakses pada 27 April 2018 pukul 14:31 WIB

Dictionary. 2018. *Emoji*. <https://www.dictionary.com/browse/emoji>. Diakses pada 3 Januari 2019 pukul 08:29 WIB

Dise, Justin. 2010. *Filmmaking 101: Camera Shot Types*. <https://www.bhphotovideo.com/explora/video/tips-and-solutions/filmmaking-101-camera-shot-types>. Diakses pada 12 Desember 2018 pukul 15.30 WIB

Fong, Joss. 2012. *Eye-Opener: Why Do Pupils Dilate in Response to Emotional States?*. <https://www.scientificamerican.com/article/eye-opener-why-do-pupils-dilate/>. Diakses pada 4 Januari 2019 pukul 06:11 WIB

Jones, Sam. 2018. *What is cel-shading - Plus our pick of cel-shaded games*. <https://www.fanatical.com/en/blog/what-is-cel-shading>. Diakses pada 16 Desember 2018 pukul 09:20 WIB

KBBI. 2018. *Jreng*. <https://kbbi.web.id/jreng>. Diakses pada 31 Desember 2018 pukul 09:45 WIB

- Lukman, Enricko. 2012. *Ngomik: Working With Telcos to Sell Comics Makes Us Very Happy*. <https://www.techinasia.com/ngomik-update-telcos>. Diakses pada 27 April 2018 pukul 08:42 WIB
- Masterson, Kathleen. 2010. *From Grunting To Gabbing: Why Humans Can Talk*. <https://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=129083762>. Diakses pada 7 Desember pukul 11:25 WIB
- Mega. 2017. *Menguak Asal Usul Komik*. <https://blog.ciayo.com/news/menguak-asal-usul-komik/>. Diakses pada 29 Maret 2018 pukul 10:00 WIB
- Murphy, Cheryl G.. 2017. *What Was That! The Science of Fearful Eyes*. https://www.huffingtonpost.com/cheryl-g-murphy/what-was-that-the-science_b_1910568.html. Diakses pada 4 Januari 2019 pukul 06:14 WIB
- Tvtropes. 2018a. *Blank White Eyes*. <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/BlankWhiteEyes>. Diakses pada 29 Desember 2018 pukul 23:42 WIB
- Tvtropes. 2018b. *Eye Pop*. <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/EyePop>. Diakses pada 30 Desember 2018 pukul 00:07 WIB
- Tvtropes. 2018c. *Super Deformed*. <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/SuperDeformed>. Diakses pada 30 Desember 2018 pukul 22:22 WIB
- Tvtropes. 2008d. *Wide Eyes and Shrunk Irises*. <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/WideEyesAndShrunkIrises>. Diakses 2 Desember 2018 pukul 20.10 WIB

Komik Web:

- Kaahusna. 2019. *Let's Make Webcomics!*. Daring: Line Webtoon Indonesia
- Metalu. 2016. *7 Wonders*. Daring: Line Webtoon Indonesia

Film:

- Muschiatti, Andy. 2017. *IT*. Warner Bros. Pictures. Durasi 135 menit