

JURNAL

**DEFORMASI MATRIKS KARAKTER  
PADA KOMIK-WEB 7 WONDERS**



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

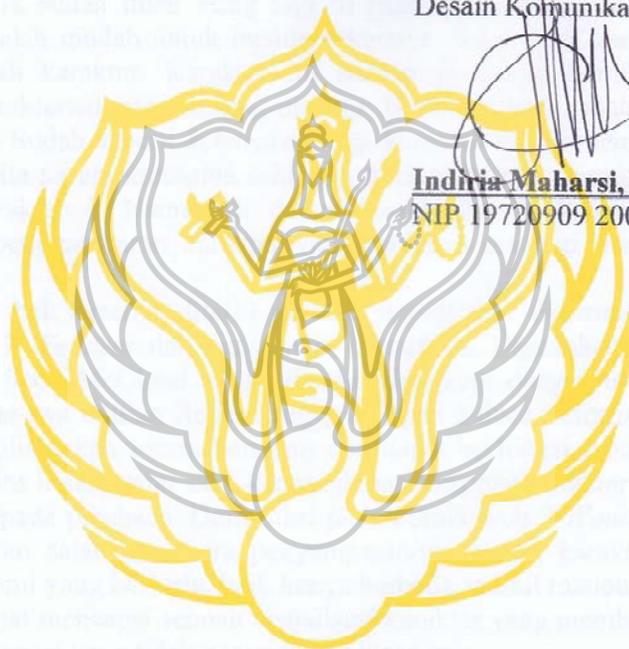
2019

Jurnal Tugas Akhir Pengkajian berjudul:

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

Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual

  
**Indiria Maharsi, S.Sn, M.Sn.**  
NIP 19720909 200812 1 001



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

## 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*

## A. Pendahuluan

### 1. Latar Belakang Penelitian

*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 terpanjang di rak-rak. Tak hanya toko buku saja, dengan adanya akses internet akan lebih memudahkan untuk mendapatkan bahan bacaan berupa komik. 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.

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. 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.

Dari karakter ini maka dibutuhkan adanya patokan/standar desain karakternya atau bisa juga disebut dengan matriks karakter. Dengan adanya

matriks 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. Kekonsistensian penggambaran karakter-karakter yang baik juga dapat dirasakan pula dalam sebuah komik karya komikus Indonesia, Metalu, yang berjudul *7 Wonders*.

Namun, dari kekonsistensian penggambaran karakter ini, beberapa kali ada penggambaran karakter yang terlihat berbeda dari matriksnya. 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 matriksnya; dan keadaan tersebut bisa disebut dengan istilah rupa karakter yang ter“*deformasi*”.

Atas adanya deformasi yang seakan menyingkirkan matriks yang telah ada dan menggantikannya dengan bentuk yang bahkan dapat sangat berbeda ini yang memberikan hal menarik yang kemudian menjadi objek pengkajian dalam penelitian ini.

## 2. Rumusan Masalah dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini mengkaji tentang seperti apa deformasi pada matriks karakter dari komik-web *7 Wonders* karya Metalu serta apa fungsi naratif dari deformasi tersebut. Dengan batasan pengkajian terfokus pada analisis karakter yang penerapan matriksnya terdeformasi di dalam jalannya cerita komik-web *7 Wonders*. Karena menyangkut hal matriks dan deformasi, maka penelitian ini lebih cenderung melihat unsur visual yang ada di dalam komik itu sendiri, terutama visualisasi karakternya.

## 3. Landasan Teori dan Metode Penelitian

### a. Landasan Teori

Berbagai ahli dalam bidang komik memiliki definisi yang beragam terhadap komik. Menurut Will Eisner dalam Ajidarma (2011, 36-37), komik merupakan sebuah seni visual keberurutan (*sequential art*) yang gambar-gambarnya tersebut mengandung sebuah cerita.

Dalam komik ini juga diutamakan adanya komunikasi antara seninya itu sendiri dengan audiens. Proses berkomunikasi yang ada pada komik diperlukan dua unsur; kata-kata (*words*) dan gambar (*images*). Namun antara kata-kata dan gambar tersebut tidak bisa saling berdiri sendiri; keduanya harus saling menyokong satu sama lain.

Kemudian ada McCloud yang setidaknya dari tahun 1993 telah mendefinisikan komik sebagai gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjuktaposisi dengan turutan tertentu. Kegunaan dari komik ini adalah sebagai sarana penyampaian informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (McCloud 2008a, 9). McCloud juga menyatakan bahwa definisi dari komik tersebut berlaku setidaknya pada masa dikemukakannya definisi tersebut, dan dalam waktu mendatang definisi komik dapat saja berubah karena dipercaya bahwa masih ada bagian dari dunia komik yang belum terjelajahi ataupun memang belum saatnya dapat dicapai (McCloud, 2008a: 21-23).

Dari definisi-definisi yang telah disebutkan sebelumnya, Will Eisner maupun Scott McCloud dalam pendefinisian komiknya tentu saja melalui riset tentang sejarah komik dari zaman dahulu hingga sekarang. Keduanya tidak secara gamblang menetapkan bahwa  $x$  yang ada pada masa  $a$  adalah komik maupun  $y$  pada masa  $b$  merupakan komik pula. Benda-benda sejarah yang belum dapat didefinisikan sebagai komik ini setidaknya dapat menjadi bahan pertimbangan dan juga pengetahuan tentang perkembangan seni yang ada hingga kemudian pada masa sekarang dapat disebut dengan komik.

Secara garis besar, McCloud (2008b: 62-125) menjabarkan setidaknya terdapat 3 hal atau unsur penting yang harus ada pada karakter, terutama di komik. Ketiga unsur ini adalah rancangan karakter, ekspresi waja, dan bahasa tubuh. Dengan penggunaan ketiga unsur tersebut dengan baik, McCloud meyakini bahwa akan tercipta karakter yang bagus dan bahkan dikenang oleh pembaca selama bertahun-tahun.

Ketiga unsur pembangun karakter tersebut dijabarkan sebagai berikut:

#### 1) Rancangan Karakter

Di awal pembahasannya, McCloud menggarisbawahi bahwa dalam perancangan karakter tidak ada yang namanya benar maupun salah. Hal ini dikarenakan setiap individu (komikus) juga memiliki gaya dan kesukaan pribadinya masing-masing.

Dalam rancangan karakter ini, McCloud juga masih membagi bahasannya menjadi tiga bagian, yakni jiwa, ciri khas, dan sikap ekspresif.

#### 2) Ekspresi Wajah

Dengan rancangan jiwa dan ciri khas visual yang baik, tetap masih akan terasa kurang jika komikus tidak bisa mengeluarkan apa yang ada di dalam karakter tersebut dalam bentuk ekspresi. Adanya ekspresi wajah karakter ini dianggap tidak kalah pentingnya karena dengan adanya ekspresi ini komik yang ada seperti dapat memancing dan menyentuh emosi pembaca sehingga membuat pembaca ikut tenggelam dalam cerita yang ada pada komik tersebut.

Kita ketahui bahwa dalam komik tidak dapat memunculkan suara (terkecuali komik digital yang memiliki fitur suara, namun hal ini masih sangat kecil jumlahnya); untuk itu komikus perlu memberikan “semuanya” melalui visual yang ada. Hal inilah yang membuat ekspresi wajah juga merupakan senjata utama dalam penyampaian cerita yang baik.

McCloud menyatakan bahwa terdapat 6 ekspresi dasar yang dimiliki oleh manusia, yakni *marah*, *jijik*, *takut*, *senang*, *sedih*, dan *terkejut*. Namun perlu ditekankan bahwa keenam ekspresi tersebut hanyalah ekspresi yang paling dasar yang ada dalam karakter. Tentu saja karakter (manusia) dapat memunculkan ekspresi yang jauh lebih banyak dari itu. Hal ini dapat dicapai dengan memberikan intensitas pada ekspresi dasar yang ada; misalnya dari

ekspresi dasar marah, dengan intensitas dari terendah hingga tertinggi dapat tercipta ekspresi serius-dongkol-marah-murka; pada ekspresi jijik dapat menjadi menghina-benci-jijik-muak; dan lain sebagainya.

Tidak hanya dari pemberian intensitas pada ekspresi dasar saja, dengan mencampurkan dua atau lebih ekspresi dasar juga akan dapat memunculkan ekspresi baru yang dapat digunakan untuk keperluan bagi karakter yang ada pada komik. Misalnya ekspresi marah dengan takut apabila digabungkan dapat menjadi ekspresi tersudut; marah dengan senang menjadi kejam; dan lain sebagainya.

### 3) Bahasa Tubuh

Jika bagian sebelumnya merupakan tentang ‘bagaimana menggerakkan raut wajah’, bagian ini seperti lanjutannya tentang ‘bagaimana menggerakkan tubuh’ sehingga dapat membantu dalam penyampaian pesan atau cerita kepada pembaca.

Penggunaan bahasa tubuh ini memang bentuk dasarnya tidak seberagam sebagaimana ekspresi wajah. Namun ada beberapa pose hubungan dasar antara aksi fisik dengan pesan yang sering disampaikan. Pose-pose ini berupa: *perbedaan tinggi (status), jarak dan hubungan antar karakter, ketidakseimbangan pose, dan gestur untuk berkomunikasi.*

#### b. Metode Penelitian

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penerapan dari teori mencipta komik dalam buku *Membuat Komik – Rahasia Bercerita Dalam Komik, Manga, dan novel Grafis* karya Scott McCloud (2008). Pendekatan ini dipilih karena teori Scott McCloud ini sudah fokus tertuju pada media komik dalam pembahasannya. Namun dikarenakan dalam buku tersebut teori-teori yang ada lebih tertuju pada penciptaan komik, maka ditambahkan teori pengkajian objek visual *compositional*

*interpretation* oleh Gillian Rose agar dapat mempertajam penggunaannya dalam menganalisis tujuan dari penelitian ini.

## B. Pembahasan dan Hasil

Terdapat banyak populasi yang didapat dalam komik-web *7 Wonders*, sehingga kemudian diambil sebanyak 4 sampel yang dianggap dapat mewakili deformasi karakter-deformasi karakter yang ada pada komik-web *7 Wonders* karya Metalu ini. Berikut ini adalah visualisasi keempat sampel penelitian ini:



Gambar 1. Sampel I. Deformasi yang hanya terjadi pada Jaka saja, sedangkan karakter lain yang berada dalam satu panel tidak.  
Sumber: 7 Wonders episode 58.



Gambar 2. Sampel II. Deformasi yang ada dalam satu panel terjadi tidak hanya pada karakter Jaka saja.  
Sumber: 7 Wonders episode 45.



Gambar 3. Sampel III. Deformasi yang terjadi pada panel yang hanya mengandung karakter Jaka saja di dalamnya.  
Sumber: 7 Wonders episode 1.



Gambar 4. Sampel IV. Deformasi yang terjadi pada panel yang hanya mengandung karakter Jaka saja di dalamnya.  
Sumber: 7 Wonders episode 12.

Pada panel yang mengandung deformasi, komikus cenderung untuk menggunakan *framing* yang dengan sudut pengambilan (atau penggambaran) gambar yang terkesan sederhana. Digunakannya penggambaran setengah badan, *human eye level*, dan sebagainya ini juga sejalan dengan teori Joseph Witek perihal “mode” penggambaran *the cartoon mode*. Tidak ada penggunaan sudut pandang yang terkesan ekstrm seperti *bird eye*, *worm eye*, atau bahkan cara *a la fish eye* yang hingga dapat mendistorsi perspektif (Smith & Duncan, 2012: 29).

Dalam hal lain, ketika menggambar ekspresi dapat menggunakan beberapa “strategi grafis” yang berbeda. Strategi grafis ini antara lain adalah: realisme, menggambarkan ekspresi sesuai kenyataan dengan garis-garis dan rincian realitis; simplifikasi, menggunakan beberapa garis atau bentuk yang menampilkan ekspresi dengan jelas; eksesif atau *exaggeration*, menekankan tampilan-tampilan kunci yang membuat ekspresi mudah dikenali; dan simbolisme, citra yang menggambarkan emosi secara simbolis alih-alih menampilkan kenyataan (McCloud, 2008b: 93-95).



Gambar 5. Ilustrasi contoh-contoh strategi grafis penggambaran ekspresi. Realistis (1), simplifikasi (2), *exaggeration* (3), dan simbolisme (4).  
Sumber McCloud, 2008b: 94.

Dalam sampel I dan sampel II, antara murka dengan kaget walaupun berbeda ekspresi tetapi masih ada beberapa kesamaan strategi grafis atau cara penggambaran deformasi yang diaplikasikan oleh komikus. Secara garis besar cara penggambaran secara eksesif atau berlebihan dapat dilihat di sampel I maupun sampel II. Di sampel I kemurkaan Jaka digambarkan dengan menekankan penanda ekspresi murka seperti kelopak mata yang menjorok ke dalam, bukaan mulut yang membuka lebar, bahkan hingga kepala yang menggembung seakan hendak meledak. Segitu pula yang terjadi pada sampel II, kekagetan Jaka juga ditampilkan secara berlebihan seperti yang terjadi pada bukaan mulut dan matanya.

Bahkan dengan adanya pelebih-lebihan ekspresi, oleh komikus ekspresi yang ada masih diberi asupan simbolisme untuk lebih melebih-lebihkan ekspresinya. Seperti yang terjadi di sampel I, teks, balon kata, mata memicing, dan bukaan mulut yang terlampau lebar seakan masih belum cukup untuk menggambarkan amarah Jaka. Sehingga komikus bahkan membuat gigi Jaka

menjadi runcing-runcing; yang dengan kata lain hal ini merupakan simbolisme untuk menunjukkan kebuasan atas amarah Jaka.

Namun di samping diaplikasikannya ekspresi yang berlebihan, ada pula pengaplikasian simplifikasi di kedua sampel tersebut; seperti yang terjadi pada badan Jaka di sampel II. Dengan simplifikasi ini ekspresi yang hendak disampaikan jadi lebih simpel sehingga penyampaianya juga lebih cepat disampaikan dan lebih cepat diterima oleh pembaca.

Perihal *exaggeration* dengan simplifikasi ini dapat dilihat diaplikasikan secara bersamaan dari bukaan mulut pada sampel I dan sampel II. Dalam *manga* dan *anime*, bukaan mulut yang terlampau lebar ini biasanya divisualisasikan dengan garis bibir yang berupa goresan melingkar dan kemudian di dalamnya dapat terlihat gigi, lidah, bagian dalam mulut, bahkan amandel. Dengan bukaan seperti itu, bagian dagu karakter yang mulutnya terbuka lebar seakan tidak dianggap terlalu penting sehingga karena acap kali dagu di bawah mulutnya tidak ada atau absen sehingga membuat tepian mulut seperti menyatu dengan rahang bawah. Terlebih lagi, bukaan mulut bahkan dapat menjebol rahang sehingga terbuka melebihi rahang bawahnya.



Gambar 6. Contoh visualisasi bukaan mulut yang terlampau lebar dalam *anime*.  
Sumber: <https://weheartit.com/entry/23618090>.

Dalam kartun (terutama kartun 2D) Amerika, misalnya kartun-kartun produksi *Disney*, bukaan mulut yang terlampau lebar ini juga berkemungkinan untuk terjadi, tetapi terjadinya mendapatkan perlakuan yang berbeda. Mereka mendapatkan perlakuan berupa walaupun mulut mereka terbuka melebihi batas wajar, tetapi poin-poin dalam anatomi wajah seperti dagu dan rahang bawah tetap dapat ditemukan/diidentifikasi keberadaannya dalam kejadian tersebut.

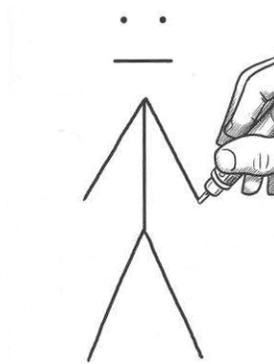


Gambar 7. Salah satu karakter kartun produksi *Disney* bernama Sebastian dalam *The Little Mermaid* (1989) yang mulutnya terbuka terlampau lebar.  
 Sumber: <http://www.fanpop.com/clubs/disney/picks/show/855986/which-disney-wide-opened-mouth-best>.

Dari kedua cara melebih-lebihkan bukaan mulut tersebut, komikus lebih cenderung untuk menggunakan cara *a la manga-anime* yang terbilang lebih simpel. Hal ini berkemungkinan karena dalam pengaplikasiannya, deformasi ini juga menyederhanakan bentuk-bentuk tubuh dari karakter.

Penggunaan cahaya di sampel I dan sampel II juga mengalami simplifikasi. Kedua Jaka di kedua sampel digambarkan dengan pencahayaan yang datar. Bahkan Sokka yang juga terdeformasi di sampel II mengalami hal yang sama.

Penggunaan simplifikasi juga dapat ditemukan pada sampel III. Walaupun secara garis besar Jaka tetap digambarkan sesuai dengan matriksnya, tetapi simplifikasi terjadi pada raut wajahnya. Cara komikus menggambarkan ekspresi bosan atau tidak tertarik hanya dengan menurunkan kelopak mata dan mulut Jaka; dan lebih simpel lagi, hidung Jaka bahkan dihilangkan sama sekali. Seakan hidung Jaka tidak terlalu penting untuk menggambarkan ekspresi bosan sehingga yang dimainkan hanya mata dan mulutnya saja.



Gambar 8. Ilustrasi McCloud dalam penggambaran figur manusia dengan beberapa garis dan titik saja.  
Sumber: McCloud, 2008b: 61.

McCloud juga memberikan contoh dalam penggambaran manusia sesimpel mungkin yang dibutuhkan hanya 2 mata, bibir/mulut, dua garis untuk kedua tangan, satu garis vertikal untuk badan, dan dua garis di bawah badan untuk menggambarkan kaki (McCloud, 2008b: 61). Dapat dilihat bahwa pada area kepala dapat hanya digambarkan terdiri dari dua mata dan bibir/mulut saja. Seakan anatomi-anatomi lainnya dapat dikesampingkan.

Tidak hanya pada sampel III saja, pada sampel I dan sampel II juga mengalami keabsenan hidung; walaupun kedua sampel ini didominasi deformasi yang melebih-lebihkan. Berdasar pada contoh pemakaian unsur-unsur pembangun ekspresi wajah, pada ekspresi murka dan terkejut tidak terlalu diperlukan keberadaan hidung; atau dengan kata lain hidung tidak terlalu berperan penting dalam membangun ekspresi murka dan kaget (McCloud, 2008b: 93).

Sedangkan yang terjadi pada sampel IV dapat dianggap deformasi yang “cukup unik” daripada deformasi-deformasi sebelumnya. Deformasi pada sampel IV merupakan deformasi yang membuat rupa Jaka menjadi lebih dekat dengan rupa realis. Karena realisme ditekankan di deformasi ini maka kemungkinan untuk muncul *exaggeration* dan simbolisme menjadi kecil untuk muncul. Pencahayaan pada sampel IV juga dapat dikatakan terbilang unik. Cahaya yang diaplikasikan menjadi realis, bahkan lebih realis dari pengaplikasian pencahayaan pada umumnya di komik-web 7 Wonders.

Jadi secara bersamaan dalam sampel IV ini komikus memperlihatkan ekspresi takjub Jaka dengan simpel. Simpel yang dimaksud ini bukan penggunaan strategi simplifikasi seperti sebelumnya, tetapi simpel dalam artian tidak ada yang dilebih-lebihkan, *framing*-nya tidak banyak variasi sehingga yang terlihat hanya fokus pada muka Jaka, penggunaan strategi realis sehingga pembaca dapat merelasikan rupa Jaka dengan lebih dekat karena sama-sama realis.

Unsur-unsur selain rupa karakter juga turut serta membangun suasana yang hendak diceritakan di komik-web *7 Wonders* ini. Pada sampel I pembingkaiian yang diaplikasikan membantu dalam memberikan kedekatan jarak antara yang dirasakan Jaka dengan pembaca. Teks (dan balon kata) yang ada, terutama milik Jaka, memberikan hubungan teks *gambar-spesifik* di mana Jaka sendiri sudah terlihat marah tetapi teks yang ada masih juga digunakan untuk menguatkan pesan marah yang hendak disampaikan. Bahkan garis efek yang digunakan juga membantu pembaca untuk ikut serta fokus melihat apa yang dilihat / arah pandang Jaka.

Pada sampel II ada teks-teks yang juga memberikan penegasan atas ekspresi yang dilakukan oleh Jaka dan Sokka, Jaka kaget sedangkan Sokka seperti mengeluarkan ekspresi seperti "*biasa aja dong!*". Ada garis-garis efek yang juga memberikan bantuan untuk memfokuskan apa yang membuat Jaka kaget.

Pada sampel III unsur teks menjadi penjelas atas deformasi ekspresi tidak minat atau muram Jaka. Temon yang menelfon mencoba untuk memberikan candaan tetapi Jaka tetap berada dalam *mood* yang tidak ceria.

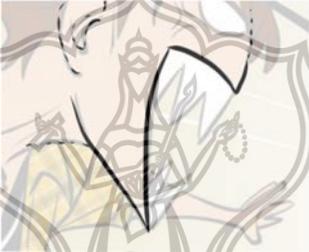
Sampel IV juga memiliki unsur pembantu deformasi karakter Jaka. Adalah teks yang mendominasi dalam memberikan rasa lebih pada deformasinya. Dengan bunyi "JRENG" seakan komikus memperlihatkan dengan istimewa perubahan rupa yang terjadi pada Jaka. Seakan pesulap yang memperlihatkan hasil sulapnya dengan meriah.

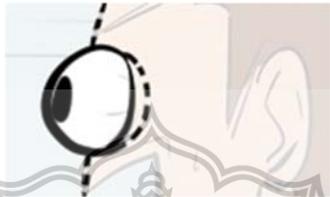
Dalam sampel I, II, dan IV, diketahui deformasi membuat Jaka menjadi cukup kontras dengan matriks yang telah ada. Bila melihat panel setelahnya, komikus cenderung memunculkan deformasi lagi, baik pada Jaka atau karakter

lainnya. Pada sampel I tampak deformasi tambahan pada Azela dan Jaka ini digunakan untuk menenangkan amarah Jaka. Pada sampel II tampak digunakan untuk memberikan “konfirmasi” rasa kaget Jaka dan menurunkan rasa kagetnya. Sedangkan pada panel IV deformasi pada Nana memberikan “jawaban” atas apa yang tersirat di sampel IV dan juga pada Jaka seakan memberikan reaksi lanjutan terhadapnya. Dari ketiga sampel ini sifat dari deformasi selain dapat muncul secara tiba-tiba, tetapi di akhirnya masih cenderung memerlukan panel pembantu untuk “menyelesaikan” tahap deformasi yang ada.

Secara anatomis, seperti yang telah dibahas sebelumnya, terdapat kecenderungan komikus untuk mendeformasi karakter-karakternya sehingga bentuk tubuhnya mendekati bentuk deformasi yang sering muncul di komik Jepang atau *manga*. Dalam *manga* sendiri, menurut McCloud (2008b: 215-222) *manga* ini memiliki kelebihan untuk dapat mempertontonkan/menceritakan emosi dengan intens.

Berikut ini adalah tabel rangkuman deformasi atas matriks atau desain karakter pada komik-web *7 Wonders* karya Metalu guna menjabarkan seperti apa deformasi yang terjadi dan keterkaitannya dengan ekspresi yang ada:

Sampel	Ekspresi	Anatomi yang Terdeformasi	Keterangan
I	Sangat marah, Murka	 <p data-bbox="800 737 859 768">Gigi</p>	<p data-bbox="1019 457 1414 695">Gigi-gigi runcing yang menyimbolisasi kemarahan yang memperlihatkan kebuasan sehingga mendukung rasa marah yang intensitasnya tinggi.</p>
		 <p data-bbox="792 1108 867 1140">Mulut</p>	<p data-bbox="1019 898 1409 1031"><i>Exaggeration</i> atas bukaan mulut yang menyugesti teriakan yang dilakukan sangat keras.</p>
		 <p data-bbox="708 1444 950 1476">Mata, pupil, dan iris</p>	<p data-bbox="1019 1213 1414 1503">Hilangnya iris dan pupil menganut kebiasaan kartun dan komik dalam menggambarkan rasa marah. Hal ini kemudian menjadi pendukung atas ekspresi murka yang diperlihatkan.</p>
			<p data-bbox="1019 1528 1398 1713"><i>Exaggeration</i> kepala yang menggembung seakan ada yang terdorong dari badan ke arah kepala sehingga terlihat <i>ngotot</i>.</p>

		 <p>Kepala</p>	
II	Kaget	 <p>Mata</p>	<i>Exaggeration</i> mata yang seakan keluar. Hal ini menganut kebiasaan kartun dan komik yang memberi kesan kaget yang <i>lebay</i> atas apa yang dilihat.
		 <p>Mulut</p>	<i>Exaggeration</i> bukaan mulut yang memberikan efek kaget dan teriakan kagetnya terasa dilakukan dengan sekeras mungkin.
		 <p>Badan</p>	Simplifikasi badan yang hanya memperlihatkan detail badan yang minim. Hal ini juga karena fokus adegan yang ada pada panel adalah memperlihatkan Jaka yang kaget sehingga unsur-unsur lain yang “tidak terlalu penting” dalam membangun

			ekspresi tersebut tidak perlu digambarkan dengan jelas.
	<i>Bete</i>	 <p>Kepala</p>	Pengaplikasian bentuk badan yang seperti badan <i>a la chibi</i> sehingga memberikan efek ekspresi yang diberi bumbu rasa lucu terhadap karakter yang terdeformasi.
III	Tidak minat, Sebal	 <p>Hidung</p>	Simplifikasi dengan meniadakan kemunculan hidung. Hidung yang minimalis, bahkan nihil, juga merupakan cara penggambaran manusia di banyak komik, terutama gaya komik Jepang atau <i>manga</i> . Seakan hidung tidak terlalu dimanfaatkan untuk mendukung ekspresi yang hendak disampaikan.
IV	Terkejut, Takjub	 <p>Keseluruhan</p>	Deformasi keseluruhan tubuh menjadi realis memberikan efek kedekatan relasi antara pembaca dengan karakter yang digambar.

Setidaknya pada pemikiran McCloud yang *nota bene* orang Amerika, pada tahun 80-an ia mulai merasakan memang seakan terdapat perbedaan signifikan dalam komik Amerika dengan komik Jepang. Pada masa itu perbedaan yang ada dapat dirasakan secara kentara; dan pada masa sekarang juga tidak menutup kemungkinan perbedaan ini masih ada.

Perbedaan tersebut adalah pada komik Amerika dapat dirasakan lebih cenderung untuk mempertontonkan adegan-adegan aksi, dan juga cenderung mempertontonkan adegannya seperti menonton opera atau dengan kata lain seakan ada jarak antara pembaca dengan dunia di komiknya. Sedangkan komik Jepang atau *manga* memiliki kelebihan untuk berbagi cerita dengan pembaca, adanya rasa atau emosi yang benar-benar meresap menjadi bagian dari cerita, dan tentunya mendekatkan pembaca untuk ikut merasakan/melakukan apa yang ada dalam komik tersebut.

Dilihat dari tabel rangkuman deformasi yang telah dituliskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa komik-web *7 Wonders* karya Metalu ini setidaknya dari segi mengaplikasikan deformasi menggunakan gaya deformasi *a la* komik Jepang atau *manga*. Dari kecenderungan *manga* yang dikemukakan McCloud sebelumnya, dan dari hasil pembahasan sampel I hingga sampel IV mengindikasikan adanya usaha untuk menyampaikan emosi atau ekspresi kepada pembaca dengan intens.

Deformasi pada karakter komik-web *7 Wonders* beserta unsur-unsur lain yang saling bergabung untuk memperlihatkan sebuah adegan yang memberikan kesan khusus --- kesan yang lebih --- tidak lain adalah kuasa komikus dalam melahirkan karyanya. Semua ini tentang bagaimana komikus menceritakan alur cerita komiknya; bagaimana komikus menceritakan ceritanya melalui gambar yang tersekuens; bagaimana komikus memberikan intensitas pada komiknya, terutama dalam mengaplikasikan deformasi terhadap karakter-karakternya; efek-efek yang ada tersebut tetap sama, yakni “menarik dan/atau menggugah pembaca segera setelah mereka mengambil komik dari rak atau memindahkannya selalui *browser* mereka” (McCloud, 2008b: 43-47).

**Daftar Pustaka**

- Ajidrama, Seno Gumira. 2011. *Panji Tengkorak: Kebudayaan dalam Perbincangan*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- McCloud, Scott. 2008a. *Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- McCloud, Scott. 2008b. *Membuat Komik - Rahasia Ber cerita dalam Komik, Manga dan Novel Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- McCloud, Scott. 2008c. *Mencipta Ulang Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Rose, Gillian. 2012. *Visual Methodologies 3<sup>rd</sup> 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

