

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian yang berjudul ‘Karakteristik Visual Komik Fantasi oleh Penerbit Koloni’ ini menggunakan tiga sample komik yang terbit di antara tahun 2010 – 2014. Komik tersebut adalah *The Creator Jade* karya Aloysius Alfa, *Shangrila* karya Mage dan *Sang Raksasa* karya Fendi Zola Hendrawan. Penelitian ini menggunakan metode analisis naratif, model Greimas untuk menentukan fungsi dan peran karakter dalam narasi.

1. Kesimpulan Karakteristik Visual

a. Garis

- 1) Komponen garis utama adalah *varied outline* (dipadukan dengan *accented outline*, *uniform outline* dan *broken outline*).
- 2) Penggunaan garis dalam komik terlihat jelas goresan manualnya kecuali pada sample *Sang Raksasa*.

b. Warna

- 1) Pewarnaan menggunakan *solid block*, *screentone* dan *cel shading*. Teknik *cel shading* hanya sesekali digunakan pada *Sang Raksasa*. Penggunaan *screentone* dilakukan secara berlebihan pada *Shangrila*.
- 2) Arsir juga berfungsi sebagai intensitas

c. Panel

- 1) Bentuk panel bervariasi hanya *Shangrila* dengan variasi terbanyak.

- 2) Intensitas dalam panel dalam bentuk *bridge* atau menembus pakem (dalam Shangrila dan Sang Raksasa, *The Creator Jade* hanya berlaku pada balon kata dan onomatope), *bleed panel* dan *overlap panel*, namun *overlap* ini tidak ditemukan pada Sang Raksasa.
- 3) Panel terbentuk dengan sistem rata bawah, atas, kiri atau kanan bila terdapat panel yang ukurannya berbeda dengan panel di sebelahnya, kecuali pada Shangrila.
- 4) Ukuran *gutter* dibuat dengan cukup konsisten, namun tidak untuk komik Shangrila.
- 5) Hanya pada Sang Raksasa terdapat ukuran *gutter* yang diperlebar untuk mengindikasikan transisi waktu atau tempat.

d. Balon Kata

- 1) Bentuk balon kata adalah bulat atau lonjong.
- 2) Terdapat *white space* pada sisi atas dan bawah atau kiri dan kanan teks.
- 3) Ukuran teks tidak konsisten.
- 4) Balon pikiran memiliki bentuk yang lebih bervariasi dari pada lainnya.

e. Tipografi dan Onomatope

- 1) *Typeface* yang digunakan pada percakapan sama untuk ketiga sample.

- 2) Terdapat satu *typeface* yang sama pada onomatope yang digunakan pada ketiga sample.
- 3) Sample komik menggunakan onomatope dengan bentuk layaknya goresan kuas manual, kecuali pada Sang Raksasa.
- 4) *Typeface* yang digunakan oleh sample komik baik untuk percakapan maupun onomatope berupa *sans serif*.

f. Karakter

- 1) Karakter berbentuk yang semi-realistis dengan kepala yang dibuat menyerupai telur, kecuali pada *The Creator Jade*.
- 2) Bentuk hidung tampak depan adalah koma atau tetasan air, tampak profil dibentuk dari pangkal hidung hingga ujung hidung, namun hal yang sama tidak berlaku pada *The Creator Jade*.
- 3) Bentuk mulut serupa yaitu dengan menggunakan minimal dua garis sederhana.
- 4) Mata dibentuk dengan menggunakan bentuk dasar almond atau daun dan merupakan bentuk realis yang ter-*stylized*. Hal ini tidak berlaku pada Sang Raksasa.
- 5) Karakter digambarkan dengan figur ideal dan karakter utama memiliki rambut yang panjang.
- 6) Rambut pada karakter dibentuk dengan luwes dan fleksibel kecuali pada Sang Raksasa.
- 7) Ekspresi atau mimik wajah karakter cenderung datar (sama dalam tiap adegan), kecuali pada Shangrila.

- 8) Terdapat dua jenis musuh, yaitu yang berupa figuran atau sekedar menghalangi karakter utama pada narasi, lalu musuh terakhir atau *final boss* yang harus dikalahkan.
- 9) *Final boss* berukuran berkali-kali lipat dari karakter dan memiliki warna yang gelap.
- 10) Wujud dari *final boss humanoid* (berdiri tegak dengan tangan atau sayap pada Shangrila), kecuali pada Jade yang berbentuk naga ala timur.
- 11) *Final boss* merupakan sosok dengan kekuatan yang dahsyat, perlawanan terhadap *final boss* ini tidak hanya sekali namun berkali-kali hingga karakter mendapatkan bantuan, namun hal ini tidak ditemukan pada Sang Raksasa.
- 12) *Final boss* merupakan sosok yang kuat, namun pada Sang Raksasa *final boss* digambarkan sebagai sosok yang gampang menyerah.
- 13) Atribut pada karakter merupakan penggabungan antara elemen Indonesia dan luar, namun hal ini tidak berlaku pada *The Creator Jade*.

g. Elemen Fantasi

- 1) Elemen fantasi berupa perpindahan dari satu *setting* ke *setting* lain, kecuali pada Sang Raksasa.
- 2) Terdapat perwujudan portal yang menghubungkan antar dimensi, kecuali pada *The Creator Jade*.

- 3) Sample komik menggunakan makhluk fantasi (Shangrila dan Sang Raksasa) atau hewan ada di bumi (*The Creator Jade*).
- 4) Penggambaran *magic* merupakan penggabungan dari elemen-elemen natural, seperti api, uap, angin, petir dan awan. Dipadupadankan dengan liukan pita dan pilar cahaya untuk *The Creator Jade*. Rudal, lesatan energi serta garis-garis *labyrinth* untuk Shangrila. Terdapat penggunaan senjata secara nyata kecuali pada Shangrila.
- 5) Kekutan merupakan hal yang hanya dapat digunakan oleh orang-orang tertentu.

Komik dengan genre fantasi yang diterbitkan oleh Koloni ini terinspirasi dari gaya gambar *manga* yang merupakan komik khas Jepang. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan karakter yang simple (daya pembeda antara karakter berupa gaya rambut serta kostum), pewarnaan yang menggunakan *solid block*, *screentone* dan *cel shading* serta teknik *masking* atau topeng. Dalam hal ini *cel shading* merupakan salah satu teknik yang sering ditemukan pada *manga*. Hal lain yang serupa dengan elemen komik yang dapat ditemukan pada *manga* adalah *beta flash* dan beberapa *symbolia* tertentu (urat marah dan garis-garis vertikal untuk emosi tertentu). Penggunaan balon kata dengan kecenderungan memanjang juga merupakan salah satu hal yang dapat ditemukan dalam komik-komik Jepang.

Penerbit Koloni pada dasarnya menerima gaya apapun dalam komik-komik terbitannya, hal ini pun disebutkan dalam forum-forum Koloni. Namun mengingat minat pasar serta *target* utama dari Koloni yaitu remaja putri, maka

sebagian besar komik Koloni yang terbit menggunakan gaya gambar ala *manga*. Walaupun demikian terdapat perbedaan antara *manga* dan komik Koloni, namun tidak sedikit persamaan-persamaan yang dapat ditemukan.

Elemen fantasi yang dapat ditemukan pada komik Koloni berupa makhluk mistis atau khayal, kekuatan atau benda magis yang hanya dapat digunakan oleh orang-orang tertentu saja, *setting* dunia lain atau *alternate universe*, penggunaan portal sebagai penghubung antar dunia dan *final boss* yang berukuran raksasa, berbentuk *humanoid* dan berwarna gelap. Elemen fantasi yang terdapat pada komik Koloni ini mencakup hal-hal tipikal yang terdapat dalam genre fantasi, seperti kekuatan super, makhluk mistis dan dunia khayal.

Walaupun demikian terdapat beberapa hal yang tidak ditemukan pada *manga* atau komik Jepang. Seperti penggunaan batik atau atribut-atribut etnik khas Indonesia, onomatope yang didominasi oleh *typeface* dekoratif berupa sans serif, penggunaan onomatope dengan bentuk yang serupa serta penggambaran mata yang mendekati realis.

2. Kesimpulan Lainnya

a. Karakter

- 1) Karakter utama terdapat dua orang dengan kepribadian serta tampilan visual yang kontradiktif, namun hal ini tidak berlaku pada Sang Raksasa.
- 2) Kisaran umur dari tokoh utama antara 16 – 25 tahun dan dibentuk secara ideal, baik figur maupun tampilan visual. Karakter dapat memerankan beberapa aktan sekaligus dalam satu adegan.

b. Model Greimas

- 1) Karakter dalam sample dibuat secara fleksible sehingga satu karakter dapat memerankan beberapa aktan yang berbeda dalam satu adegan.
- 2) Karakter yang memerankan [Subjek] juga memerankan [Pengirim].
- 3) [Pengirim] merupakan keinginan [Subjek].
- 4) [Pengirim] digambarkan dengan menggunakan posisi yang *submissive* atau posisi lemah dan memerlukan pertolongan.
- 5) [Objek] juga berperan sebagai [Penghalang].
- 6) [Objek] adalah musuh-musuh yang harus dilawan dan dikalahkan agar tujuan tercapai.
- 7) [Penghalang] terdapat dua macam, yaitu yang hanya dibuat untuk menghalangi, dan [Penghalang] pada akhir narasi yang muncul untuk menghancurkan dunia, kecuali pada Raksasa.
- 8) [Pendukung] adalah kekuatan super atau *magic*.
- 9) Kekuatan [Pendukung] ini berasal dari [Subjek] sendiri.
- 10) Terdapat kontradiksi antara [Pendukung] dan [Penghalang]. yaitu kekuatan atau wujud mereka ini adalah dari akar yang sama.
- 11) [Penerima] adalah [Subjek] itu sendiri.
- 12) [Penerima] penggambaran visual tidak terlihat secara *explicit* namun berupa kesimpulan dalam cerita atau baru dapat terbaca melalui teks.
- 13) [Penghalang] adalah kekuatan dahsyat yang dapat menghancurkan dunia.

c. *The Matrix System*

- 1) Karakter pada sample menggunakan bentuk karakter utama yaitu *opposing character*.
- 2) Oposisi ini ditemukan berupa perbedaan gender, kepribadian, atribut atau kostum (Jade), asal muasal dan lain sebagainya.

d. Narasi

- 1) Plot yang digunakan mendekati alur sebenarnya atau kronologis, hanya diselingi oleh beberapa *flashback* atau *vision*.
- 2) Struktur narasi pada cerita lengkap dan klimaks terjadi pada struktur [Upaya Menghadapi Gangguan].
- 3) Posisi narator adalah *drammatized narrotor* dengan bentuk narasi berupa narasi subjektif.
- 4) Terdapat *inconsistency* yang ditemukan seperti penggunaan *typeface* yang beragam yang tidak selalu digunakan pada momen yang sama (Raksasa), penamaan karakter yang membingungkan (Jade), bentuk dari kostum yang berbeda pada awal dan akhir (Shangrila).

B. Saran

Penelitian ini bertujuan untuk melihat karakteristik komik fantasi yang diterbitkan oleh penerbit Koloni, namun mengingat jumlah sample yang digunakan adalah tiga hal ini tidak menutup kemungkinan terdapat karakteristik-karakteristik lain yang berbeda atau tidak terungkap. Penelitian ini menggunakan metode analisis naratif yang melihat komik sebagai teks. Sehingga penjelasan

serta penjabaran dari penelitian ini cukup panjang. Selain itu penjabaran dalam penelitian ini mencakup semua aspek dalam analisis naratif yaitu cerita dan plot, struktur narasi, narator dan fungsi karakter, dengan fungsi karakter memiliki porsi terbesar dalam analisis ini. Penjabaran fungsi karakter yang mencakup keseluruhan aktan membuat wilayah analisis meluas. Oleh karena itu sebagai suatu masukan, aktan yang digunakan cukup beberapa saja (yang memiliki hubungan langsung). Karena dengan ini penelitian akan lebih terperinci dan detail.

Genre dari komik yang digunakan pada penelitian ini adalah fantasi, walaupun dalam novel ataupun komik terjemahan genre ini telah banyak diterbitkan dan memiliki banyak penggemar, namun tidak bagi penerbit Koloni. Penerbit ini menerbitkan genre yang sebagian besar berupa *slice of life* yang menceritakan mengenai kehidupan sehari-hari, sehingga untuk mendapatkan sample berupa komik fantasi cukup menyulitkan (sebenarnya genre fantasi pada Koloni cukup banyak, namun dibuat sebagai antologi yang hanya memuat satu *chapter* ujian untuk mengetahui minat pembaca). Sehingga apabila menggunakan sample ber-genre *slice of life* (atau genre-genre populer lain seperti aksi atau drama) akan lebih banyak sample yang dapat dipilih dan tidak begitu menyulitkan dalam pencarian sample.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Apriyanto, Veri. 2010. Cara Mudah Menggambar dengan Pensil. Penerbit Kawan Pustaka: Jakarta Selatan.
- Atkin, W. W., Corbelletti, R. Dan Fiore, V. R. 1960. *Presentation Methods: Volume 1. Pencil Techniques in Modern Design*. Rethold Publishing Corporation: New York.
- Brenner, Robin. A. 2007. *Understanding Manga and Anime*. Greenwood Publishing. USA.
- Chapman, Robyn. 2012. *Drawing Comics Lab: 52 Exercise on Characters, Panels, Storytelling, Publishing and Professional Practices*. Quarry Books Publisher. Massachusetts.
- Eriyanto. 2013. Analisis Naratif: Dasar-dasar dan Penerapannya dalam Analisis Teks Berita Media. Penerbit Kencana: Jakarta.
- Maharsi, Indira. 2011. Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas. Kata Buku: Yogyakarta.
- Masdiono, Tony. 2001. 14 Jusus Membuat Komik. Creativ Media: Jakarta.
- McCloud, Scott. 2008. Membuat Komik: Rahasia Bercerita dalam Komik, Manga dan Novel Grafis. Gramedia: Jakarta.
- McCloud, Scott. 2008. *Understanding Comics: Memahami Komik*. Penerbit Kepustakaan Populer Gramedia: Jakarta.
- Patmore, Chris. 2005. *Character Design Studio: Create Cutting-Edge Cartoon Figures for Comic Books, Computer Games and Graphic Novels*. Page One Publishing. Singapore.
- Pratista, Himawan. 2008. Memahami Film. Penerbit Homerian Pustaka: Yogyakarta.
- Tsukamoto, Hiroyoshi. 2012. *Super Manga Matrix: Create Amazing Characters with the Matrix System*. Harper Design Publisher: New York.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2009. Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain. Penerbit Jalasutra: Yogyakarta.
- Stokes, Jane. 2006. *How To Do Media and Cultural Studies: Panduan untuk Melaksanakan Penelitian dalam Kajian Media dan Budaya*. Bentang: Yogyakarta.

Strauss, Anselm., Corbin, Juliet. 2009. Dasar-dasar Penelitian Kualitatif: Tatalangkah dan Teknik-teknik Teoritisasi Data. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.

B. Internet

Artikel Internet. *Art Glossary Definition Sequential Art*, dalam http://painting.about.com/od/artglossarys/g/def_sequential.htm. Diakses Jumat 6 Juni 2014. Pukul 12:09.

Artikel Internet. *The History of Sequential Art*, dalam <http://homepages.ucalgary.ca/~cwtaylor/comic.htm>. Diakses Sabtu 7 Juni 2014. Pukul 10:22.

Artikel Internet. *A Timeline of Pre 20th Century Sequential Art*, dalam <http://homepages.ucalgary.ca/~cwtaylor/history.htm>. Diakses Sabtu 7 Juni 2014. Pukul 10:37.

Artikel Internet. *History Handout* oleh Dr. James Murphy *Art Historian*, dalam <http://www.ormondartmuseum.org/history%20handout.pdf>. Diakses Sabtu 7 Juni 2014. Pukul 14:53.

Artikel Internet. *Komik Jepang dan Komik Amerika, Apa Bedanya*, dalam <http://lifestyle.kompasiana.com/hobi/2013/01/02/komik-jepang-dan-komik-amerika-apa-bedanya-515797.html>. Diakses Minggu 8 Juni 2014. Pukul 14:19.

Artikel Internet. *About M&C*, dalam <http://www.mnc-comics.com/about>. Diakses Senin 9 Juni 2014. Pukul 09:24.

Artikel Internet. *Genre Manga Kalian Seperti Apa Sih?*, dalam <http://ngomik.com/story/2494-genre-manga-kalian-seperti-apa-sih/read>. Diakses Jumat 7 November 2014. Pukul 09:15.

Artikel Internet. *Daily Post: Berbagai Genre Anime dan Manga*, dalam <http://dailypost1.blogspot.com/2010/06/berbagai-genre-anime-manga.html>. Diakses Jumat 11 Juli 2014. Pukul 11:55.

Artikel Internet. *Ringkasan sejarah komik Indonesia - Sekuensi.com.htm* dalam <http://sekuensi.com/ringkasan-sejarah-komik-indonesia/>. Diakses Sabtu 24 Mei 2014. Pukul 13:50.

Artikel Internet. *What Is Manga (with pictures)*, dalam <http://www.wisegeek.com/what-is-manga.htm>. Diakses Jumat 6 Juni 2014. Pukul 19:00.

Artikel Internet. What is Manga The Influence of Pop-culture in Adolescent Art, dalam http://www.csuchico.edu/~mtoku/vc/Articles/toku/Toku_what%20is%20manga_.html. Diakses Jumat 6 Juni 2014. Pukul 19:02.

Online Etymology Dictionary: Comic, dalam <http://www.etymonline.com/index.php?term=comic>. Diakses Jumat 31 Oktober 2014. Pukul 09:46.

Artikel Internet. Encarta: A Definition of Comic, dalam <http://www.paulgravett.com/articles/article/encarta>. Diakses Jumat 31 Oktober 2014. Pukul 14:02.

Artikel Internet. *Manga: An Introduction*, dalam <http://www.paulgravett.com/articles/article/manga>. Diakses Jumat 31 Oktober 2014. Pukul 11:59.

Artikel Internet. *Manga Impact: How Manga Reinvented Comics*, dalam http://www.paulgravett.com/articles/article/manga_impact. Diakses 31 Oktober 2014. Pukul 14:04.

Artikel Internet. *Vanseo Design: The Meaning of Lines Developing A Visual Grammar*, dalam www.vanseodesign.com/web-design/visual-grammar-lines/. Diakses Jumat 7 November 2014. Pukul 08:46.

Artikel Internet. *Vanseo Design: Forms Surfaces And Planes, Volumes And Mass The Elements Of Design Part III*, dalam <http://www.vanseodesign.com/web-design/form-surface-volume/>. Diakses Minggu 9 November 2014. Pukul 09:50.

Artikel Internet. *Vanseo Design. Structures As Patterns and Textures The Elements Of Design Part IV*, dalam <http://www.vanseodesign.com/web-design/structures-patterns-textures/>. Diakses 9 November 2014. Pukul 10:39.

Artikel Internet: *Cartoons as Perspicuous Objects*, dalam <http://www.technorhetic.net/19.1/topoi/johnson/2.html>. Diakses Senin 3 November 2014. Pukul 08:58.

Oxford Dictionaries: Language Matters, dalam <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/onomatopoeia>. Diakses Senin 10 November 2014. Pukul 11:25.

Artikel Internet. *Comic Book Grammar and Tradition* by Nate Piekos, dalam <http://www.blambot.com/grammar.shtml>. Diakses Senin 10 November 2014. Pukul 11:47.

Artikel Internet. *Quimps, Plewds, And Grawlixes The Secret Language Of Comic Strips*, by John Brownlee dalam <http://www.fastcodesign.com/1673017/quimps-plewds-and-grawlixes-the-secret-language-of-comic-strips>. Diakses Selasa 11 November 2014. Pukul 13:05.

Artikel Internet. *Manga Iconography: Comic Book Guide*, dalam <https://comicbookguide.wordpress.com/tag/manga-iconography/>. Diakses Kamis 13 November 2014. Pukul 12:51.

Artikel Internet. *Anime's Visual Language*, dalam <http://www.japanpowered.com/japan-culture/animes-visual-language>. Diakses Kamis 13 November 2014. Pukul 12:58.

Artikel Internet. List Koloni: Komik Lokal Indonesia: Februari oleh M&C, dalam <http://www.indomanga.com/index.php?topic=4194.15>. Diakses Sabtu 5 Juli 2014. Pukul 10:29.

Artikel Internet: Types of Swords dalam <http://medievalswords.stormthecastle.com/ten-types-of-swords.htm>. Diakses 14 April 2015. Pukul 11:45.

Artikel Internet: Characteristics of Fantasy Literature by Currie Jean, dalam <http://www.humanities360.com/index.php/characteristics-of-fantasy-literature-5-57652/>. Diakses Kamis 11 Desember 2014. Pukul 15:13.

