

ANALISA DESAIN KARAKTER PADA KOMIK “NUSA FIVE”

Oleh :

Octavianus Bramantha

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Universitas Mercu Buana

octavianus@mercubuana.ac.id

ABSTRAK

Pada perkembangan dunia digital saat ini, komik menjadi salah satu karya seni yang berkembang sangat pesat, karena semakin menipisnya kendala komikus dalam mempublikasikan karyanya, seniman komik baru banyak bermunculan di luar negeri maupun di dalam tanah air. Adalah “Nusa Five” yang merupakan karya terbaru dari Sweta Kartika. Komik yang menggabungkan tema penggabungan tim superhero khas Jepang dengan unsur budaya Nusantara menjadi gaya yang segar dalam dunia perkomikan Indonesia. Pada riset ini, penulis bertujuan menganalisa desain karakter yang terdapat pada komik “Nusa Five”.

Keyword : komik, nusantara, karakter.

ABSTRACT

In the development of the digital world today, comics have become one of the most rapidly developing works of art, because the increasingly depleted problem of comic artists in publishing their work, many new comic artists have sprung up abroad and in the country. Is "Nusa Five" which is the latest work from Sweta Kartika. The comic that combines the theme of enriching the Japanese superhero team with the cultural elements of the archipelago becomes a fresh style in the world of Indonesian comics. In this research, the author aims to analyze the character design found in the "Nusa Five" comic.

Keywords: comics, archipelago, characters.

Copyright © 2020 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: August 5, 2019

Revised: January 29, 2020

Accepted: March 10, 2020

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pada perkembangan dunia digital saat ini, komik menjadi salah satu sarana hiburan yang berkembang sangat cepat. Hal ini didasari oleh semakin banyaknya alternatif media untuk komik. Komik yang dahulu dikenal sebagai media cetak, dan dinikmati cukup terbatas oleh kalangan tertentu, saat ini menjadi sangat mudah dinikmati oleh

para pengguna *smartphone* dan juga media digital lainnya. Dengan semakin mudahnya mempublikasikan suatu karya komik, ataupun karya seni lainnya, banyak komikus-komikus yang dahulu bergerilya dengan terbatasnya media cetak, menjadi memanfaatkan kemudahan ini. Hal yang sama juga terjadi dengan komikus tanah air.

Salah satu seniman komik saat ini yang berpotensi memajukan karya seni

komik tanah air adalah Sweta Kartika. Komikus lulusan ITB ini mempunyai gaya yang khas dalam penggambaran karakter-karakter komiknya, salah satunya dengan kentalnya unsur-unsur budaya dan ciri khas Indonesia yang banyak disinggung di setiap karya-karyanya. Adalah “Nusa Five”, karya terbaru dari Sweta Kartika. Secara garis besar, komik ini mengambil latar di Indonesia, diisi dengan karakter-karakter fiksi yang juga merupakan orang asli Indonesia (Kartika, 2017). Pemilihan desain kostum, tema dan cerita pun memakai unsur-unsur kebiasaan dan budaya Indonesia. Karena berbagai hal ini lah komik Nusa Five terasa lekat dengan lingkungan sekitar kita, seakan karakter-karakter pada komik ini hidup di sekitar kita, tinggal di kota yang sama dengan kita, dan merasakan hal-hal sama yang kita rasakan di lingkungan sekitar kita.



Gambar 1. cover komik Nusa Five vol 1
(Sumber : <http://nusafive.com/id/comic.html>)

Unsur-unsur yang sangat kental dengan budaya Indonesia ini memiliki banyak nilai makna yang dapat penulis teliti. Tanda-tanda yang terdapat pada desain kostum para karakter pengisi komik Nusa Five terinspirasi dengan unsur-unsur keberagaman budaya Indonesia. Tidak sampai disitu, Sweta juga terinspirasi dengan keberagaman flora dan fauna dari pulau-pulau di Nusantara, hal ini juga divisualkan sweta pada desain karakter pada komik ini.

Saratnya tanda visual pada komik ini, peneliti bermaksud menganalisa dan memaknai karya Sweta ini. Adapun analisa desain karakter ini diharapkan dapat menjabarkan desain karakter dengan teori ikonografi, sehingga penulis dapat mencapai satu formula dalam merancang suatu karakter yang dapat populer pada saat ini (Hasni & Yustikasari, 2019).

B. KAJIAN TEORI

Definisi Desain Karakter

Pada bukunya yang berjudul “Teori Pengkajian Fiksi”, Nurgiyantoro menjelaskan mengenai peran karakter dalam konteks sastra. Karakter adalah tabiat, jati diri, kepribadian dan watak yang melekat pada diri seseorang yang berkaitan dengan dimensi psikis dan fisik. Karakter juga dapat dilihat dari tatanan mikro, yaitu kualitas dan kuantitas reaksi terhadap diri sendiri, orang lain dan situasi tertentu, watak, akhlak dan ciri psikologis.

Haake dan Gulz mendefinisikan tokoh/karakter dalam konteks desain, berkaitan dengan presentasi/penampilan dan kesan secara visual. Tampilan fisik seseorang membentuk ekspektasi terhadap nilai - nilai lain dalam diri karakter tersebut (Muthi'ah, 2018).

Dari kedua tulisan ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa desain karakter mencakup berbagai hal yang berkaitan, bagaimana sebuah visual dapat menciptakan citra sebuah karakter, menciptakan watak, psikologis dan nilai-nilai tertentu. Begitu juga sebaliknya, berangkat dari sebuah narasi, watak, sifat dan psikologis sebuah karakter dapat menentukan sebuah visual suatu karakter (Tilman, 2011).

Teori Ikonologi-Ikonografi

Dalam buku "*Meaning in the Visual Art*", Erwin Panofsky menjabarkan teori ikonologi dan ikonografi dijabarkan memiliki 3 langkah pemaknaan. Ikonografi bersifat deskriptif dan ikonologi bersifat identifikasi. Panofsky menjelaskan, pertama deskripsi prikonografis menangkap pemaknaan pertama suatu karya dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk awal (*basic*), seperti garis warna dan lain-lain. Bentuk-bentuk ini dianggap sebagai elemen-elemen dasar (Panofsky, 1979).

Kedua, analisis ikonografis mempelajari pemaknaan dengan menggunakan aturan-aturan yang sudah disetujui oleh pakar seni, atau berdasarkan sumber-sumber

literatur yang sudah ada, berkaitan juga dengan sejarah dan alegori.

Ketiga, interpretasi ikonologis adalah cara memahami karya seni melalui makna isi dengan menyingkap prinsip-prinsip yang terkandung di dalamnya. Makna ini lalu dikaitkan dengan disiplin ilmu lain (agama, budaya, filsafat, sejarah, dan lain-lain).

Seperti penjabaran di atas, ikonologi-ikonografi harus dijabarkan sesuai dengan sumber dan literatur-literatur yang sudah ada, berbeda dengan semiotika yang kadang memperbolehkan interpretasi subjektif berdasarkan data empirik.

Pada komik Nusa Five, karakter-karakter yang dibangun, mengacu pada budaya-budaya dan fauna yang menjadi ciri khas daerah tersebut. Walaupun ide cerita yang diciptakan oleh Sweta, mengenai 5 pemuda-pemudi berkekuatan super yang mempunyai kostum bertemakan warna warni, tidak terlalu orisinal, tetapi ide yang menampilkan tema nusantara yang digabungkan dengan tema superhero ini, masih terlihat segar di kalangan pembaca komik di Indonesia.

C. METODE

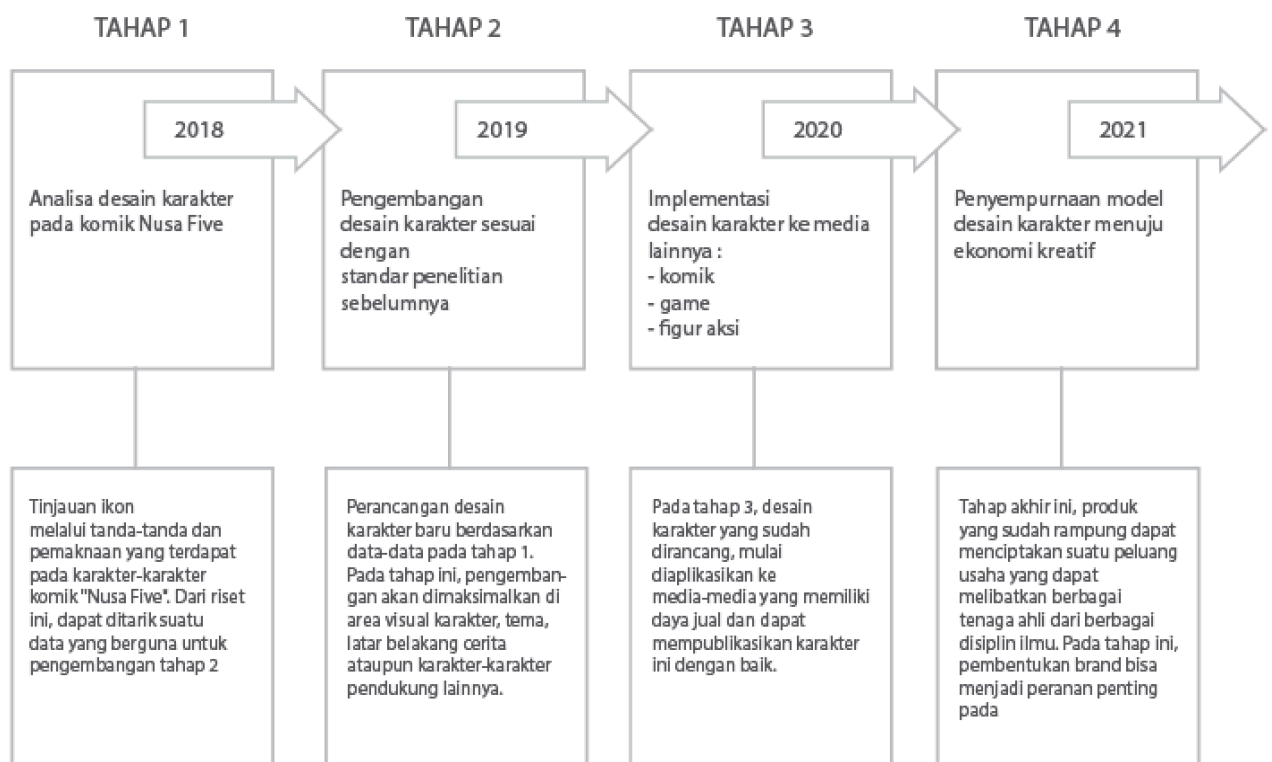
Penelitian kualitatif adalah penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna (perspektif subjek) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan.

Selain itu landasan teori ini juga bermanfaat untuk memberikan gambaran umum tentang latar penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian.

Pada penelitian ini, analisa akan menganalisa desain karakter-karakter pada komik Nusa Five menggunakan landasan teori ikonologi-ikonografi, dimana penelitian akan dititikberatkan kepada identifikasi unsur-unsur atau elemen apa saja yang

terdapat pada desain karakter, objek-objek yang teridentifikasi ini akan dipelajari pemaknaannya melalui literatur yang sudah ada, setelah itu pemaknaan dapat dikaitkan dengan prinsip-prinsip ilmu lain yang terkait.

Dengan mengikuti metode ini, diharapkan rumusan dalam proses perancangan suatu desain karakter dapat menemukan formula yang paling mendekati sempurna secara visual.



Gambar 2. Tahap pengembangan penelitian

Untuk langkah jangka panjang, riset ini terbagi menjadi empat tahap pencapaian yang akan dilaksanakan, dimana keempat tahap ini bertujuan untuk membangun sebuah desain karakter bercita rasa lokal yang tidak saja sekedar desain, tetapi juga

menjadi sebuah produk yang dapat memiliki kualitas bernilai jual.

Pada tahap pertama, yaitu pada riset ini, penelitian akan menitikberatkan pada kajian semiotika desain yang terdapat pada desain karakter komik "Nusa Five".

Struktur-struktur tanda yang membangun karakter-karakter ini akan dibahas pemaknaannya, dan juga kultur-kultur apa saja yang diadaptasikan dan mempengaruhi perancangan desain ini. Dari semua kajian ini, akan dapat ditarik kesimpulan, akan jadi seperti apakah desain yang memiliki cita rasa modern tapi tidak meninggalkan unsur-unsur budaya tradisional.

Pada tahap kedua, kesimpulan yang tercipta dari riset sebelumnya, dapat menjadi data acuan untuk memulai perancangan karakter baru. Adapun perancangan karakter baru ini akan memiliki nilai budaya dan bercita rasa lokal. Pada tahap ini, perancangan tidak saja sebatas visual, konsep, tema, ide cerita, latar dan juga perancangan karakter lainnya akan ikut dirampungkan pada tahap ini (Muthi'ah, 2018).

Pada tahap ketiga, desain karakter yang konsepnya sudah sempurna akan di implementasikan ke dalam berbagai media-media populer saat ini (Musnur & Faiz, 2019). Adapun media ini terdiri dari komik, game, animasi, mainan, maupun figur aksi. Pada tahap ini, kerjasama dengan berbagai disiplin ilmu sangat penting, karena sudah menghasilkan produk industrial.

Pada tahap keempat atau tahap akhir, produk-produk yang sudah disempurnakan akan menuju tahap branding, dimana produk akan dapat menciptakan peluang

usaha dengan melibatkan tenaga ahli dari berbagai disiplin ilmu.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Struktur ikonologis pada desain karakter

Pada komik Nusa Five, diceritakan mengenai 5 pemuda terpilih yang dianugerahkan kekuatan super dari "Pandita" seorang entitas mula-mula yang hidup di bumi, Pandita menciptakan penjaga 5 orang penjaga untuk melindungi bumi dari musuhnya, "Kelana" pada komik ini, para penjaga ini disebut sebagai "Ganendra".

Adapun desain 5 Ganendra ini, mewakili 5 pulau besar di Indonesia, yaitu Pulau Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua. Desain karakter pada kelima karakter ini pun mengambil ciri khas dari kelima pulau tersebut.

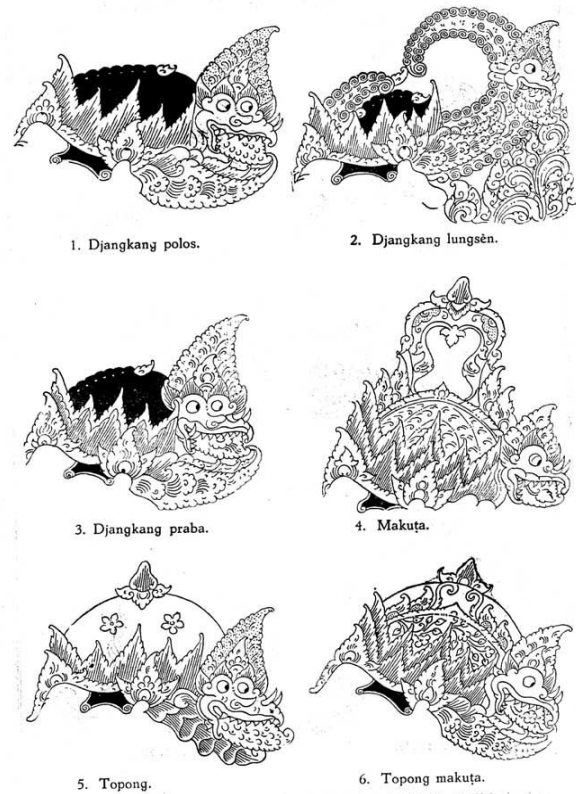
Nusa Merah

Karakter utama pada komik ini adalah Nusa Merah, yang memiliki nama asli Rangga Wira Prakoso, pada kisah ini, ia menjadi penjaga pulau Jawa. Maka desain karakter pada Nusa Merah banyak mengadaptasi dari budaya maupun fauna endemik pulau Jawa.



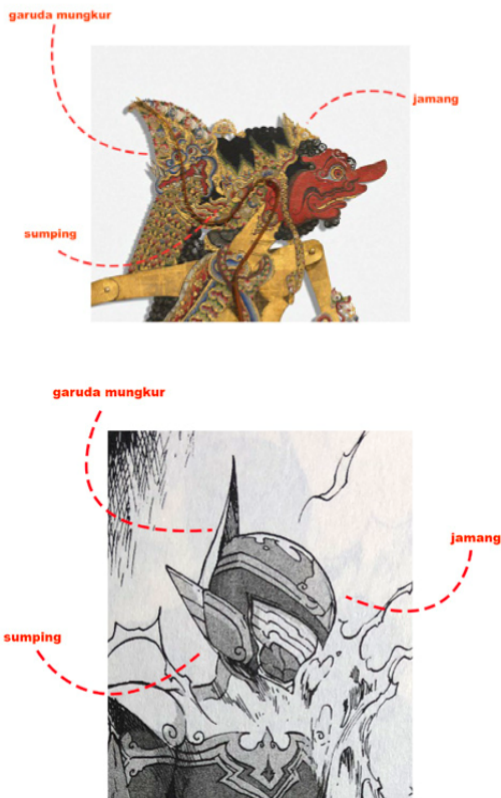
Gambar 3. Desain karalter Nusa Merah

Desain yang mengadaptasi budaya jawa langsung terlihat pada elemen-elemen yang membentuk desain Nusa Merah, salah satunya adalah desain helmnya, desain helm ini banyak mengadaptasi dari desain penutup kepala pada wayang kulit, yang biasa disebut *Djangkang*, atau *Makuta* atau *Gelung*, tergantung dari karakter wayang yang ditampilkan (Soetrisno, 2004).



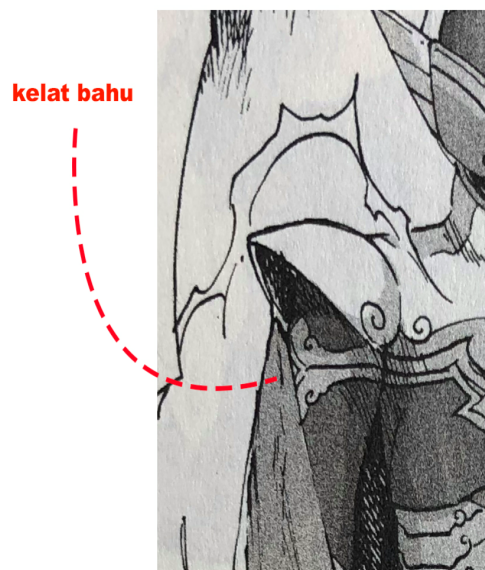
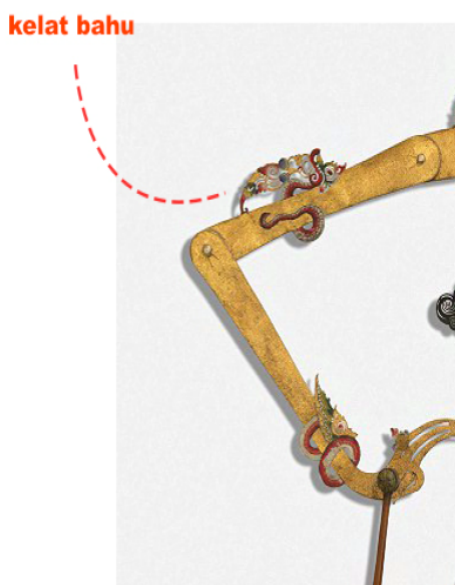
Gambar 4. Berbagai varian desain penutup kepala pada wayang
(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/362187995029731889/?lp=true>)

Desain helm pada Nusa Merah banyak mengambil struktur desain dari penutup kepala wayang (Soetrisno, 2004), seperti pemakaian desain garuda mungkur pada bagian belakang helm, jamang untuk bagian depan dari helm, dan sumping yang menjadi hiasan telinga dari helm.



Gambar 5. Desain helm yang diadaptasi penutup kepala wayang
(Sumber : wayang ensiklopedia)

Selain itu, Nusa Merah juga memakai hiasan pada lengannya atau yang disebut kelat bahu.



Gambar 6. Desain kelat bahu
(Sumber : wayang ensiklopedia)

Untuk warnanya sendiri, desain kostum Nusa Merah memakai kombinasi warna biru merah dan emas, ini hampir serupa dengan tema warna seragam prajurit keraton Jogja, yaitu prajurit patangpuluh yang memiliki kombinasi warna biru merah dan emas.





Gambar 7. Perbandingan warna merah, biru dan emas yang terdapat pada prajurit keraton patang puluh
(Sumber:<http://yogyakarta.panduanwisata.id/daerah-istimewa-yogyakarta>)

Adaptasi budaya-budaya pulau Jawa juga dapat dilihat pada desain senjata Nusa Merah, yang sangat mirip dengan desain senjata khas Jawa Barat, yaitu Kujang, lalu desain senjata dimodifikasi dengan ornamen elang untuk menambah ciri khas dari karakter Nusa Merah itu sendiri, selain itu senjata juga mempunyai gagang, atau pegangan yang panjang seperti tombak.



Gambar 8. Perbandingan desain senjata Nusa Merah dengan senjata Kujang

Selain desain kostum, desain Nusa Merah juga diadaptasi dari fauna endemik pulau jawa, yaitu elang jawa (*Nisaetus bartelsi*). Elang jawa adalah salah satu spesies elang berukuran sedang yang endemik di Pulau Jawa. Satwa ini dianggap identik dengan lambang negara Republik Indonesia, yaitu Garuda. Dan sejak 1992, burung ini ditetapkan sebagai maskot satwa langka Indonesia (Soetrisno, 2008). Yang

membedakan elang ini dari jenis elang lain adalah ciri khas fisiknya yang terlihat pada jambul di kepalanya.



Gambar 9. Elang jawa
(Sumber:<http://www.koran-jakarta.com/taman-safari-luncurkan-program--cinta-elang-jawa-/>)

Nusa Merah memiliki semacam kendaraan yang disebut “wahana” yang berbentuk seperti elang. Kendaraan yang diberi nama “Paksi” ini memiliki desain yang diadaptasi dari ciri fisik elang jawa, yang juga memiliki jambul. Adaptasi elang jawa juga terdapat pada hiasan di bagian dada pada Nusa Merah



Gambar 10. Paksi, wahana atau kendaraan milik Nusa Merah

E. KESIMPULAN

Elemen-elemen yang menunjang desain karakter pada penokohan Nusa Five sarat pada budaya Nusantara dan fauna endemik. Seperti desain Nusa merah yang banyak mengadaptasi budaya-budaya yang sangat terkenal di seluruh pulau Jawa. Identitas ini tetap dipertahankan.

Walaupun tema superhero yang memiliki tema warna-warna yang berbeda sudah sangat familiar di kalangan anak-anak dan remaja di Indonesia, tetapi Nusa Five tetap menonjolkan ciri khas nya sebagai komik fiksi yang bisa diterima pembaca tanah air tanpa menghilangkan unsur-unsur budaya Nusantara, yang secara tidak langsung dapat membuat pembaca familiar dengan elemen-elemen desain pada setiap karakter Nusa Five.

F. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada hibah Penelitian Dosen Muda Dikti dan Universitas Mercu Buana sebagai sponsor yang telah mendanai penelitian, serta seluruh rekan-rekan yang mendukung terselenggaranya penelitian dan penulisan artikel ilmiah ini.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Hasni, F, Y & Yustikasari N, A. (2019). Analisis Visual Karakter Utama Dan Sistem Keterbacaan Pada Buku Infografis Statis Sebagai Sarana Edukasi Bagi Anak Sekolah Dasar (SD). *NARADA Jurnal Desain dan Seni*. 6(1)
- Musnur, I & Faiz, M. (2019). Analisis Penyajian Karakter Dan Alur Cerita Pada Komik Vulcaman-Z. *NARADA Jurnal Desain dan Seni*. 6(2)
- Muthi'ah, W. (2018). Kajian Ragam Hias Naga Seba Pada Batik Cirebon. *NARADA Jurnal Desain dan Seni*. 5(3)
- Kartika,S. (2017) *Re:On comics sang komikus super produktif*. Jakarta: PT. Wahana Inspirasi Nusantara.
- Panofsky, E. (1979). *Meaning in the Visual Art, Chicago*. The University of Chicago Press.
- Soetrisno R. (2004). *Wayang Sebagai Ungkapan Filsafat Jawa*. Yogyakarta: Adita Pressindoesti.
- Soetrisno. (2008). *Wayang Sebagai Warisan Budaya Dunia* . Jakarta: SIC.
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. USA: British Library Cataloguing.
- Wangi, S. (1999). *Ensiklopedi Wayang Indonesia jilid 2*. Jakarta: Sena Wangi.
- Wangi, S. (1999). *Ensiklopedi Wayang Indonesia jilid 3*. Jakarta: Sena Wangi.
- Wangi, S. (1999). *Ensiklopedi Wayang Indonesia jilid 4*. Jakarta: Sena Wangi.
- Wangi, S. (1999). *Ensiklopedi Wayang Indonesia jilid 5*. Jakarta: Sena Wangi.
- Wangi, S. (2015). *Sweta Kartika Pasarkan Indonesia Lewat Karyanya Marketeers*. Jakarta: EightyEight.