
Analisis Visualisasi Ekspresi Kabasaran Pada Komik Digital Nusantara Droid War

Apsari Dj. Hasan

Desain Komunikasi Visual, Teknik, Universitas Ichsan Gorontalo, e-mail: apsarihasan18@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received : Nov 2021

Received in revised form : Nov 2021

Accepted : Des 2021

Available online : Des 2021

ABSTRACT

This study aims to identify and analyze the visualization of the expression of the main character of the droid, namely Kabasaran in the digital comic Nusantara Droid War using a visual language approach through the wimba 4 method (illustration). Visual analysis includes elements and principles of visual language by classifying Kabasaran character expressions based on the suitability of the form language method. The results of the analysis show the depiction of expressions, using detailed line drawings and thin shading on the eyes, eyebrows, nose and mouth. The way of depiction in Kabasaran expression uses expressive depiction, distortion, and lines. Expressive drawing uses lines that give the effect of wrinkles between the eyes. Enlarged distortion depiction, used for the eyes, mouth, and teeth. Overall, the face is described as smooth, not many thick lines that give the impression of wrinkles or an old impression which is adapted to the character of Kabasaran in the comic, which is a small child.

Keywords: Expression Visualization, Visual Language, Form Language

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisa visualisasi pada ekspresi karakter tokoh utama droid yaitu Kabasaran dalam komik digital Nusantara Droid War menggunakan pendekatan bahasa rupa melalui cara wimba 4 (penggambaran). Visual yang di analisis meliputi unsur dan prinsip bahasa rupa dengan mengklasifikasikan ekspresi karakter Kabasaran berdasarkan kesesuaian metode bahasa bentuk. Hasil analisis menunjukkan penggambaran ekspresi, menggunakan gambar garis detail dan arsir tipis pada mata, alis, hidung dan mulut. Cara penggambarannya dalam ekspresi Kabasaran menggunakan penggambaran ekspresif, distorsi, dan garis. Penggambaran ekspresif menggunakan garis yang memberikan efek kerutan diantara kedua mata. Penggambaran distorsi yang membesar, digunakan pada bagian mata, mulut, dan gigi. Secara keseluruhan wajah digambarkan halus tidak banyak garis tebal yang menimbulkan kesan kerutan atau kesan tua yang disesuaikan dengan karakter Kabasaran dalam komik yaitu seorang anak kecil.

Kata Kunci : Visualisasi Ekspresi, Bahasa Rupa, Bahasa Bentuk

1. Pendahuluan

Komik adalah seni penggambaran yang terdiri dari panel-panel gambar yang berurutan dan terkadang didukung dengan bacaan sehingga dapat menyatakan sesuatu baik berupa pesan nilai serta arti (makna). Komik merupakan salah satu media yang digandrungi oleh masyarakat di seluruh dunia. Industri

komik didominasi oleh komik dari Amerika, Eropa (terutama Belgia, Prancis, dan Belanda), serta Jepang dengan karakter dan kekhasan bercerita masing-masing [1]. Gambar ilustrasi memiliki kedudukan yang sangat penting dalam karya sastra. Melalui gambar, seorang pengarang mampu menyampaikan penjelesan mengenai isi, bahkan tujuan dari sebuah cerita sekaligus memudahkan para pembaca untuk memahami maksud yang ada di setiap segmen cerita. Pada zaman batu, nenek moyang manusia menggambar pada dinding gua dengan tujuan menceritakan apa yang mereka lakukan, seperti kegiatan berburu binatang, bahkan upacara ritual.

Kemajuan dunia internet ikut mewarnai proses perkembangan komik. Hal tersebut dapat dilihat dari munculnya jenis komik digital yang lebih memudahkan pembaca untuk membaca komik yang mereka suka. Dengan dukungan jaringan internet pembaca dapat mengakses komik hanya dengan membuka sebuah aplikasi. Berbagai macam aplikasi penyedia konten komik berbasis online atau yang populer dikalangan masyarakat disebut komik digital, dihadirkan dengan tujuan mendukung para komikus agar lebih mudah mempublikasikan karya komik mereka. Salah satu aplikasi tersebut adalah Line Webtoon yang sukses mencapai jutaan unduhan yang mengakomodir konten komik. Semakin berkembangnya komik berbasis online, semakin banyak pula komik digital karya komikus lokal, salah satunya adalah komik Nusantara Droid War.

Nusantara Droid War adalah salah satu komik fantasi yang dibalut dengan adegan aksi. Komik ini menceritakan tentang dua tokoh utama yaitu seorang anak perempuan yang bernama Sagriya Legi dengan droidnya yang bernama Kabasaran. Nusantara Droid War yang ditulis oleh Satria Suleman dan Vega Mandalika memulai perkenalan sebagai Juara ke-3 pada ajang perlombaan Webtoon Challenge, yaitu sebuah lomba komik yang diselenggarakan oleh LINE Webtoon pada tahun 2015, Nusantara Droid War kemudian secara konsisten terus mengembangkan ceritanya dan sudah menyentuh lebih dari 100 chapter diwebtoon, Nusantara Droid War bahkan mendapat rating 9.76, termasuk pemberian rating yang cukup tinggi dalam Webtoon. Di dalam cerita, Sagriya Legi ingin mencari tahu tentang kebenaran Nusantara Droid War dan ayahnya yang merupakan pembuat droid Nusantara Droid War yang menghilang ketika Sagriya masih kecil. Droid adalah sebutan untuk hero yang akan muncul ketika dipanggil oleh pemiliknya seperti pada Yu Gi Oh dan Pokemon. Setiap droid yang ada di Nusantara Droid War, memiliki latar belakang yang berunsur pada budaya Indonesia, misalnya Kabasaran yang diambil dari nama tarian perang dari daerah Minahasa, Sulawesi Utara. Kabasaran adalah karakter droid yang memiliki *skill* berdasarkan babak pada tarian aslinya, yaitu *Cakalele*, *Kumoyak* dan *Lalayaan*. Karakter Kabasaran digambarkan dengan wujud anak laki-laki kecil yang nakal, garang namun manis.

Penelitian ini berfokus pada ekspresi karakter Kabasaran dalam komik digital Nusantara Droid War. Pemilihan objek didasarkan pada penggambaran ekspresi karakter dalam komik Nusantara Droid War. Analisis ekspresi karakter Kabasaran dilihat dari struktur komunikasi visual yang menggunakan bahasa visual yaitu bagaimana cara wimba 4 (penggambaran) dalam bahasa rupa dihubungkan dengan visualisasi ekspresi karakter Kabasaran. Dalam komik, bahasa digunakan untuk 'membaca' jalan cerita sebuah cerita [2]. Bahasa Rupa terbagi menjadi dua, yaitu bahasa modern dari barat dengan sistem gambar NPM (Naturalis-Perspektip-Momenopname) dan bahasa pendahulu dengan sistem gambar yang disebut RWD (Flat Time Space). Sistem NPM hanya bersifat chastening dan tidak banyak yang dapat 'direfleksikan', sedangkan ruang dan waktu dalam sistem RWD tidak dapat dipisahkan [2]. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui karakteristik ekspresi karakter Kabasaran dalam komik Nusantara Droid War.

Pengklasifikasian bahasa karakter Kabasaran dalam komik digital Nusantara droid War dilakukan dengan melakukan observasi non interaktif atau observasi roleless. Menurut Sutopo, jenis observasi ini merupakan metode dimana peneliti bertindak sebagai pengamat yang tidak mempengaruhi objek yang diamati [3]. Penelitian ini membutuhkan data tertulis terkait topik yang diangkat. Pustaka yang dijadikan dasar referensi penelitian adalah pustaka tentang bahasa bentuk yang menjadi nilai jual suatu karya visual yaitu Bahasa Rupa karya Primadi Tabrani.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian di bidang Desain Komunikasi Visual yang membahas tentang analisis ekspresi berdasarkan pendekatan bahasa rupa menggunakan cara wimba 4 pada karakter Kabasaran yang ada dalam komik digital Nusantara droid War sebagai objek analisis. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah deskripsi pemahaman pada penggambaran ekspresi wajah terhadap desain karakter komik berdasarkan teori desain visual. Hasil analisis akan didapatkan melalui pengamatan gambar menggunakan metode penelitian kualitatif.

2.1 Metode Kualitatif

Penelitian menggunakan metode kualitatif merupakan jenis metode yang sering digunakan untuk menjawab persoalan penelitian yang berkaitan dengan ciri-ciri fenomena yang bertujuan untuk mendeskripsikan serta mencari pemahaman mengenai suatu fenomena berdasarkan sudut pandang partisipan [6]. Tahapan penelitian dilakukan berdasarkan beberapa langkah yaitu :

1). Pengumpulan Data

Tahapan awal yang akan dilakukan pada proses penelitian adalah pengumpulan data yaitu, tahapan pengumpulan data dan informasi melalui metode baca, catat, serta pustaka. Informasi yang akan dikumpulkan yaitu informasi mengenai objek penelitian dalam hal ini karakter Kabasaran dalam komik digital Nusantara Droid War.

2). Analisis Data

Informasi ataupun data terkait objek penelitian yang sudah dikumpulkan, kemudian akan di analisis untuk mendapatkan hasil penelitian. Dalam hal ini analisis dilakukan menggunakan teori bahasa rupa terhadap ekspresi wajah karakter Kabasaran dalam komik digital Nusantara droid War.

3). Penyajian Hasil Analisis

Pada tahap ini, informasi terkait objek penelitian yang sudah di analisis akan ditampilkan dalam bentuk uraian hasil melalui deskripsi kalimat. Uraian yang ditampilkan merupakan penjabaran hasil dari permasalahan yang telah didapatkan berdasarkan teori dan pendekatan yang digunakan, dalam hali ini menggunakan pendekatan bahasa rupa berdasarkan teori visual ekspresi wajah karakter Kabasaran dalam komik digital Nusantara Droid War.

3. Hasil dan Analisis

3.1 Komik Nusantara Droid War

Komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang *terjukstaposisi* (saling berdampingan) dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca [4]. Eisner juga mendefinisikan komik sebagai media pidato atau lebih tepatnya sebagai media bercerita [1]. Berdasarkan pengertiannya, dapat dikatakan komik merupakan salah satu karya seni yang menggunakan media gambar dalam penyampaian cerita. Ide cerita serta informasi ditampilkan melalui gambar yang terkadang disertai dengan teks.

Komik Nusantara Droid War adalah komik digital yang di publikasikan oleh salah satu aplikasi khusus yang menyediakan hiburan berupa komik dengan ciri khas penggambaran komik Manhwa-nya (Istilah Komik dalam bahasa Korea, Kata ini mirip dengan “manga” dalam Bahasa Jepang dan “manhua” dalam Bahasa Cina). Webtoon sendiri merunjuk kepada istilah dalam bahasa Korea untuk komik yang dirilis secara online. Tokoh cerita dalam komik Nusantara Droid War diwujudkan dalam bentuk Droid, sebuah *item* seperti *action figure* yang bisa divisualkan dan mendapat bentuk juga kekuatan aslinya dalam arena tertentu, penggunaan kekuatan mereka juga diterapkan dalam bentuk kartu yang dapat diaktifkan oleh *player* (pemilik atau tuan dari droid).

3.2 Analisis Bahasa Rupa Ekspresi Kabasaran

Ekspresi merupakan bentuk komunikasi kompulsif untuk menunjukkan emosi karakter yang ditampilkan secara grafis dan memancing empati pembaca terhadap karakter tersebut [5]. Ekspresi karakter Kabasaran ditampilkan melalui cara penggambarana wajah yang dibuat tidak terlalu detail. Garis wajah dibuat halus disesuaikan dengan peran Kabasaran yaitu seorang anak kecil yang ceria, nakal, garang, tapi manis seperti yang terlihat pada gambar 1.



Karakter kabasaran digambarkan dengan gaya manga yang semi realistis, dengan bentuk hidung cenderung kecil dan halus dengan detail lubang hidung yang tidak digambar sama sekali seperti yang terlihat pada gambar 1, 2, 3, 4 dan 5. Berbeda dengan penggambaran hidung, pada penggambaran mata dibuat lebih besar tapi tetap terlihat semi realistis. Lingkaran mata digambarkan lebih besar dari ukuran asli mata manusia dan bentuknya hampir bulat sempurna seperti pada gambar 1,2 dan 4, dengan *outline* tebal yang merupakan penggambaran dari riasan wajah yang langsung dihubungkan dengan motif garis pada bagian pipi untuk menampilkan kesan garang. Pada saat marah, bagian mata digambarkan lebih besar dari ekspresi Kabasaran yang lainnya, dengan bentuk yang menyerupai bentuk oval dan meruncing kebagian dalam mata serta pupil yang lebih kecil seperti yang terlihat pada gambar 3. Alis kabasaran digambarkan sangat tipis bahkan hampir tidak terlihat, hanya ketika ekspresi wajah ceria bagian alis akan tampak seperti bayangan dan arsiran garis-garis tipis seperti yang ada pada gambar 2. Pada penggambaran mulut digambarkan dengan garis tipis dan dibuat lebar dengan gigi yang terlihat kecil-kecil dan runcing untuk menampilkan kesan ceria tapi tetap garang seperti pada gambar 1, 2 dan 3. Saat tersenyum bentuk mulut kabasaran digambarkan lebih kecil dengan tambahan garis kecil dibawahnya yang memberikan kesan bibir kabasaran yang tipis seperti yang tampak pada gambar 5. Pada gambar 1, terlihat sangat jelas bentuk dagu digambarkan kecil dan meruncing halus sehingga terlihat kesan tirus pada wajah dan terlihat muda.



Gambar 2. Ekspresi ceria karakter Kabasaran
Sumber: webtoons.com



Gambar 3. Ekspresi marah karakter Kabasaran
Sumber: webtoons.com



Gambar 4. Ekspresi kaget karakter Kabasaran
Sumber: webtoons.com



Gambar 5. Ekspresi tersenyum karakter Kabasaran
Sumber: webtoons.com

3.2 Analisis Cara Wimba 4: Penggambaran

Semua karya visual pada dasarnya adalah bahasa visual. Hal ini bergantung pada pemikiran-pemikiran bahwa semua karya visual adalah karya yang mengandung makna. Suatu makna atau signifikansi akan diungkapkan dengan keterbukaan terhadap kata-kata atau bahasa visual yang berbeda, seperti komunikasi melalui gesture, mimik, bahasa isyarat, atau tanda visual. Jadi baik bahasa kata, mimik, gesture, isyarat, dan tanda visual merupakan media untuk menyampaikan pesan. Pencipta ekspresi visual atau seni ekspresif mengkomunikasikan pesannya melalui media visual, sehingga gambar yang dibuat biasanya berfungsi sebagai bahasa. Bahasa rupa yang dimaksudkan dalam paparan analisis ini adalah bahasa rupa yang berupa karya visual yaitu gambar komik. Cara Wimba 4 terdiri dari cara modern dan cara khas. Cara modern terdiri dari naturalis, perspektif, stiltasi, skematik, ekspresif, distorsi, dekoratif, garis luar, garis, volume, siluet, warna, bidang dan *momen op name*. Sedangkan cara khas terdiri dari acara, berbagai penampilan dan perwakilan [2].

Keseluruhan penggambaran karakter Kabasaran menggunakan sistem RWD (Ruang Waktu Datar). Sistem RWD menggambar dari berbagai tempat, arah, waktu. Gambar yang dihasilkan berupa sekuen yang bisa terdiri dari beberapa adegan, dan gambar tidak di “penjara” dalam frame, tapi “bergerak” dalam ruang dan waktu. Penggambaran garis-garis pada ekspresi Kabasaran digunakan untuk menunjukkan adanya gerakan pada wajah Kabasaran. Adanya bagian wajah yang membesar dan tidak wajar menjadikan Wimba bahasa khas Jepang. Penggambaran distorsi, terutama yang diperbesar, memberikan pesan Wimba sangat

penting dan menambah dramatisasi ekspresi seperti penggambaran mata saat ekspresi marah pada gambar 3. Hal tersebut menjadikan penggambaran komik Nusantara Droid War menjadi lebih ekspresif.

4. Kesimpulan

Penggambaran ekspresi karakter Kabasaran dalam komik Nusantara Droid War terdiri dari ekspresi marah, ceria, kaget dan tersenyum. Untuk ekspresi marah, bagian mata digambar lebih besar daripada ekspresi yang lainnya, dengan bentuk pupil yang digambar lebih kecil. Alis yang digambarkan sangat tipis bahkan hampir tidak ada, mempertegas kesan Kabasaran yang ceria dan terlihat muda. Penggambaran hidung semi realis dengan bentuk yang kecil dan halus menambahkan kesan manis pada wajah Kabasaran. Pipinya yang halus dengan bentuk tirus, membuatnya terlihat muda. Mulutnya digambar lebar tapi hanya dengan garis tipis serta bentuk gigi yang terlihat kecil-kecil menandakan karakter Kabasaran yang ceria. Sedangkan untuk ekspresi tersenyum, detail bibir digambarkan dengan tambahan garis kecil pada bagian bawah untuk membantu mempertegas bentuk bibir yang tipis.

Cara penggambarannya dalam ekspresi karakter Kabasaran menggunakan penggambaran ekspresif, distorsi, dan garis. Penggambaran ekspresif menggunakan garis tebal pada bagian mata yang memberikan efek garang. Penggambaran distorsi yang membesar, digunakan pada bagian mata, dan mulut. Penggambaran garis digunakan sebagai arsiran tipis untuk memberikan efek bayangan pada alis saat ekspresi ceria seperti pada gambar 2. Sedangkan pada Gambar 1, 3, 4, dan 5, alis kabasaran tidak digambarkan. Tambahan efek garis arsir digunakan untuk membedakan efek dan bayangan pada setiap ekspresi. Selain dengan garis arsir, penggambaran yang diperbesar juga menekankan ekspresi pada karakter.

Referensi

- [1] Eisner, Will. *Comics and Sequential Art*. New York: W.W. Norton & Company. 1985.
- [2] Tabrani, Primadi. *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir. 2012
- [3] Sutopo. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS. 2006.
- [4] McCloud, Scott. *Memahami Komik*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia). 2008.
- [5] Franz, K and Meir, B. *Membina Minat Baca*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya. 1994.
- [6] P.D. Leedy *Practical Research : Planning and Design*.1997:104.